

ROGUE TRADER™

LURE OF THE EXPANSE™



ЗЛОВЕЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ,
ПОЛНЫЕ ВЫГОДЫ И ОПАСНОСТИ

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

ROGUE TRADER™

LURE OF THE EXPANSE™



РОЛЕВАЯ ИГРА В МРАЧНОЙ ТЬМЕ 41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТΙΑ

CREDITS

LEAD DEVELOPERS

Max Brooke and Tim Flanders

WRITING AND DEVELOPMENT

Blake Bennet, Tim Cox, and Anthony Hicks

EDITING AND PROOFREADING

Andrew Kenrick with David Johnson and Mark Latham

MANAGING RPG PRODUCER

Chris Gerber

GRAPHIC DESIGN MANAGER

Brian Schomburg

COVER ART

David Griffith

INTERIOR ART

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

MANAGING ART DIRECTOR

Andy Christensen

PRODUCTION MANAGEMENT

Eric Knight

LICENSING AND DEVELOPMENT COORDINATORS

Deb Freytag and Amanda Greenhart

EXECUTIVE GAME DESIGNER

Corey Konieczka

EXECUTIVE PRODUCER

Michael Hurley

PUBLISHER

Christian T. Petersen

SPECIAL THANKS

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

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGERS

John French and Graham Nicoll

HEAD OF LICENSING

Jon Gillard

GAMES WORKSHOP'S BUSINESS AND LEGAL ADVISOR

Andy Jones

HEAD OF INTELLECTUAL PROPERTY

Alan Merrett



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

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

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

Product Code: PRT16

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

www.FantasyFlightGames.com

СОДЕРЖАНИЕ

Соблазны Коронуса 4

I: Игольное ушко 6

Справочник: Поступь 8

Прибытие на Поступь 13

Преследуя слухи..... 16

Аукцион..... 19

Пророчество Семи Ведьм 22

Союзники и соперники 24

Путь с поступи..... 30

В варп..... 31

Путешествие к

Зловещей Жемчужине 33

Каппа-Пси-12..... 39

Звёздная карта..... 45

Итоги и последствия..... 48

II: Тропа язычников 50

Справочник: Тропа язычников 51

Конкуренция 54

Бесконечная война..... 57

Цена короля-жреца..... 66

Ковчег забытых 73

Земля Отца-Неба 83

Планета мятежников..... 95

Зловещая Жемчужина 103

III: Мир за завесой 103

Сквозь шторм 104

Зловещая Жемчужина достигнута. 108

Завоевание рая 110

Война приходит в рай 118

Награды и последствия 127

Завоевание

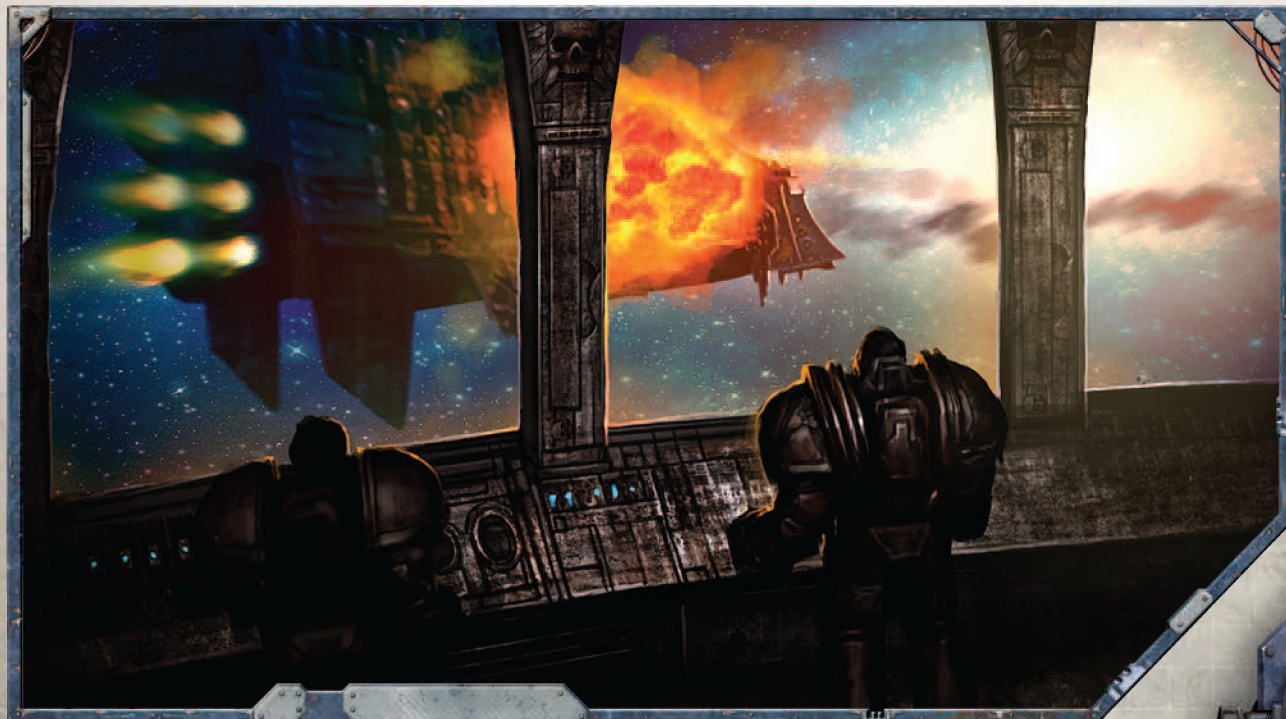
Зловещей Жемчужины 128

Приложение: NPC и антагонисты. 129

Изначальный перевод: Long Fang

Вычитка и правки: Юрий Ульянов
специально для https://vk.com/wh40krpg_rus

Верстка: Ingwarwer (И. Авдеев)



СОБЛАЗНЫ КОРОНУСА

“Вольные Торговцы владеют тысячами видов оружия, но самое смертоносное из них — это тистые амбиции”.

— Куста Вак, Старший офицер Девы пустоты

Добро пожаловать в **Lure of the Expanse**, приключение в трёх частях, в котором игроки вступят в ожесточённую гонку за право первыми достичь и заполучить одно из величайших сокровищ Коронуса.

БРИФИНГ МИ

Lure of the Expanse состоит из трёх связанных общим сюжетом приключений. Приключения можно отыгрывать как последовательно (окончание одного ведёт к началу другого), так и перетасовывать в любом удобном порядке. Все события разворачиваются в Коронусе, малоизученном регионе космоса среди Звёзд Гало. ПИ прибывают на Поступь, первый (а зачастую и последний) порт, в котором останавливаются авантюристы по пути в Коронус. Сюда их привело послание от верного агента династии вольного торговца. В нём сообщается, что появилась возможность заполучить несметные богатства.

Lure of the Expanse представляет широкий круг тем и стилей игры: от состязаний и дипломатии до исследований и экспедиций. Как приличествует роли исследователя и положению отпрысков дома вольного торговца, ПИ придётся столкнуться со множеством препятствий и преодолеть их на пути к заветной цели.

В начале каждого приключения находятся советы для МИ. Опираясь на них, можно как провести приключение отдельно от сюжета, так и включить события в кампанию. Все части дополнительно объединены общим Предприятием, в рамках которого МИ может измерять успехи (и провалы) игроков и, соответствующим образом, определять награду. Также разрешается разбить Великое Предприятие на несколько меньших.

КРАТКАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

В основе сюжетной арки **Lure of the Expanse** лежит поиск давно потерянного, почти мифического мира, известного суеверным пустотоплавателям как «Зловещая Жемчужина». ПИ не знают, что планета на самом деле является девственным миром эльдар, изолированным от остального космоса бушующим варп-штормом десять тысяч лет назад. В настоящий момент на планете проживает небольшая колония людей, чей корабль много лет назад выбросило на орбиту.

Скоро варп-шторм уляжется и снова появится возможность достичь Жемчужины. Детали этого знаменательного события станут известны в ритуальном предсказании зловещих “Семи Вельм

Поступи”, но только тем, кто сможет заплатить достаточно высокую цену, чтобы получить место на Пророчестве.

Узрев Пророчество, ПИ вступят в гонку за сокровищами, по слухам скрывающимися на Зловещей Жемчужине. Но всё не так, как кажется, и поиски приведут ПИ к далёким Звёздам Язычников, где им придётся собрать части головоломки с координатами планеты.

Завладеть сокровищами Зловещей Жемчужины будет далеко не просто. Эльдары мира-корабля Казлор и корсары Сумеречных мечей предвидели будущее и приготовились к этому моменту. Они попытаются использовать любые возможности, чтобы остановить попытку ПИ и их конкурентов осквернить своим присутствием их родной мир.

Первое приключение: Игольное ушко

В первом приключении ПИ прибывают на Поступь и всеми силами пытаются попасть на церемонию оглашения Пророчества “Семи Вельм Поступи”. Они ставят на кон всё, ради возможности занять место среди тех немногих, кто узнает координаты Зловещей Жемчужины и вступит в гонку за сокровищем. “Игольное ушко” фокусируется на алчности и конкуренции, и предоставляет ПИ множество возможностей обзавестись друзьями и врагами среди тех, кто видел Пророчество.

В заключительной части приключения выяснится, что предмет их поисков найти не так-то легко. Однако подсказки, содержащиеся в древней эльдарской звёздной карте, скрытой в сердце разрушенного храма, могут помочь установить истинное местоположение. Первое приключение рассчитано на две игровые сессии но, поскольку предусмотрено несколько дополнительных встреч, оно может растянуться на три и более.

Второе приключение: Тропа язычников

Вторая глава представляет собой не линейный сюжет, а шесть отдельных приключений. Каждое из них имеет подробное описание места действия и все детали, необходимые для полного отыгрыша внутренних событий и получения части головоломки, из которых складываются координаты Зловещей Жемчужины.

Прохождение займёт, как минимум, одну игровую сессию на каждое приключение.

Третье приключение: Мир за завесой

ПИ и конкуренты прибывают на планету в тот самый момент, когда длившийся десять тысяч лет варп-шторм утихает. Исследуя полумифический мир, они столкнутся с потерянными колонистами, которые полагают, что их дом это обещанная загробная жизнь. Затем война приходит в рай, поскольку ксеносы возвращаются, дабы изгнать чужаков. Только самые сильные и хитрые смогут выжить. Только самые смелые и проницательные будут процветать!

“Мир за завесой” рассчитан, как минимум, на две игровые сессии, но если ПИ в начале приключения решат немного поизучать планету, вступить в дипломатические переговоры с союзниками и противниками, или принять участие в длительных космических сражениях, то приключение может растянуться на три и более сессий.



ИГОЛЬНОЕ УШКО

Поступь

•

Прибытие на
Поступь

•

Пророчество
Семи Ведьм

•

Путешествие
к Зловещей
Жемчужине

•

Каппа-
Пси-12

•

Звёздная
Карта

ИГОЛЬНОЕ УШКО

“Коронус — прекрасное место для получения прибыли, но плохое для зарабатывания на жизнь. Если вы понимаете, о чём я...”

— Калдро, главный распорядитель в доках Гало

Добро пожаловать в первое приключение **Lure of the Expanse**. Оно посвящено конкуренции и соперничеству. Рискните всем ради шанса прославиться, а затем попробуйте удержаться на вершине. Особенно, когда враги пойдут на всё, чтобы украсть у вас первенство.

КРАТКИЙ ОБЗОР

Приключение начинается с прибытия ПИ на Поступь — логово отбросов, которое, тем не менее, является вратами в Коронус. Поступь подробно описана в **ОКП Rogue Trader 1.01**, а в данной книге рассматривается только одна конкретная область этого невероятно интересного и опасного места. ПИ прибыли на станцию, следуя отчёту агента их династии — сообщению о возможности, слишком хорошей, чтобы её упускать. Есть возможность узнать местоположение усыпанного богатствами легендарного мира, известного среди пустоходов как Зловещая Жемчужина.

Осмотревшись на Поступи (и, возможно, повстречав одного или двух местных жителей), ПИ должны будут заслужить право узнать местоположение планеты. Для этого им придётся заполучить место на аукционе и предложить всё, чем они готовы рискнуть для того, чтобы заработать одно из немногих мест на предстоящем Пророчестве.

Как только местоположение Зловещей Жемчужины станет известно ПИ и их конкурентам, начнётся гонка! ПИ отправляются на просторы Коронуса в поисках сокровища, встречаясь лицом к лицу с его опасностями в погоне за своими желаниями.

Однако достигнув указанного Семью Ведьмами места, ПИ обнаруживают, что мир изобилует не сокровищами, а смертельно опасными насекомыми. Проникнув в тёмное сердце тропических лесов ПИ, в конечном итоге, находят храм Провидения. Это невероятно древнее сооружение, на вершине которого находится платформа с картой звёздного неба. На карту нанесены соседние планеты, а вместе с ними — соединяющие их нити судьбы и вероятности.

Однако эльдары стремятся защитить Зловещую Жемчужину от цепких рук людей, хотя причина этого не будет раскрыта до третьего приключения. Опережая ПИ и их конкурентов, ксеносы достигают храма Провидения, и ведьмаки начинают проводить ритуал, что переместит сооружение, а вместе с ним и карту звёздного неба, во времени и пространстве, и сделает его недостижимым даже для самых амбициозных вольных торговцев. Ведьмаки должны быть

остановлены любой ценой, а звёздная карта прочитана, с помощью конкурентов или без них.

По завершении “Игольного ушка” ПИ обнаружат, что карта является неполной. Она понесла страшный ущерб во время краха цивилизации эльдар. Но не всё потеряно — несмотря на то, что координаты Зловещей Жемчужины нечитаемы, очевидно, что определённые миры связаны с ней нитями судьбы. Чтобы обнаружить точное местоположение планеты, придётся проследовать по каждой из этих нитей.

ПОЧЕМУ ОНИ ЗДЕСЬ?

ПИ могли узнать о предстоящем Пророчестве Семи Ведьм множеством способов. Один из лучших заключается в том, что агент их династии связывается с помощью секретного шифра и недвусмысленно сообщает, что это слишком хороший шанс, чтобы его упускать. В качестве альтернативы, ПИ уже могли быть на Поступи (например, завершая опасное прохождение через Пасть) и, подлетая к станции, узнали о Пророчестве из вокс-трансляции. Радиопередача могла содержать слухи или поступить от находящегося на станции агента династии.

Приключение начинается с момента высадки ПИ на станцию. Они выходят из шаттла в стыковочном отсеке, где их уже поджидает агент династии. Если группа ранее играла в **В Утроу** (вводное приключение из **ОКП Rogue Trader 1.01**), то МИ может использовать Орбеста Дрея или одного из его спутников в качестве автора сообщения.

Если группа играла в **Забытую награду** (вводное приключение с веб-сайта Fantasy Flight Games), то ПИ прибыли на Поступь сразу по завершении спасательной операции.

В любом случае, прежде чем начинать игру, МИ необходимо определить, что именно ПИ знают о Предсказании и Жемчужине. На **стр. 16** представлена уже известная ПИ информация. При этом им известно только то, что могущественные псайкеры предскажут местоположение ценного сокровища. ПИ должны самостоятельно узнать, когда и где это произойдёт (а также то, каким образом они могут попасть туда).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ “ИГОЛЬНОЕ УШКО” В КАЧЕСТВЕ ОТДЕЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ.

Цель данного сценария заключается в том, чтобы используя Пророчество Семи Ведьм, найти путь к Жемчужине и разграбить её. Конечно, данное приключение — только первая часть больших поисков, которые продолжатся во второй главе и закончатся в третьей. Однако это не означает, что в это приключение нельзя играть как в отдельный сценарий или слегка изменить его, чтобы позволить МИ вставить собственные приключения и события.

Самый простой способ превратить “Игольное ушко” в самостоятельное приключение — заменить звёздную карту и Жемчужину другой наградой. Возможно, предсказание указывает на крушение древнего судна, утерянный эльдарский артефакт огромной ценности или даже просто на мир с огромными природными богатствами.



Великое Предприятие: Покорение Зловещей Жемчужины.

Данные приключения представлены в формате Предприятия (см. стр. 262 ОКП *Rogue Trader* rus 1.01). Существует два различных стиля отыгрыша Предприятия. Первый – фоновые действия, предпринимаемые слугами и наёмниками для поддержания денежного статуса, в то время как сами игроки отправляются в захватывающие приключения. Вторым вариантом является некий общий мета-сюжет, над завершением которого игроки активно работают. В таком случае отдельные приключения рассматриваются как части Предприятия и их успешное выполнение помогает игрокам завершить Предприятие целиком.

Покорение Зловещей Жемчужины относится ко второму типу. На протяжении всех приключений перед игроками будут ставиться определённые задачи, выполнение которых приблизит завершение Предприятия. Выполнение данных задач награждается очками Достижений. Также игрокам будут предложены состоящие из нескольких частей побочные задания. Хотя они могут и не быть напрямую связанными с поиском планеты, но завершение позволит заработать больше прибыли и ресурсов.

По завершении трёх приключений подсчитывается общее количество очков Достижений (см. стр. 122). Начальная награда за завершение Предприятия не очень высока, и это сделано умышленно. Если игроки хотят ощутимо повысить Фактор Прибыли (как и подобает любому уважающему себя вольному торговцу), то по пути они будут должны найти как можно больше возможностей получить прибыль. Согласно стр. 264 ОКП *Rogue Trader* rus 1.01, за каждые полные 100 очков Достижений, сверх необходимого количества, игроки получают дополнительную единицу Фактора Прибыли. Покорение Зловещей Жемчужины было разработано с учётом этой особенности Предприятия. И если игроки приложат все усилия, то смогут значительно превысить требуемый минимум очков Достижений.

Для МИ на стр. 143 представлена система отслеживания очков Достижений. Хотя она ни в коем случае не является обязательной, но может сильно помочь. Особенно если игроки захотят проанализировать ход своих приключений и увидеть, где они преуспели, а где потерпели неудачу.

Покорение Зловещей Жемчужины.

Великое Предприятие ¹, требуется 3.000 очков Достижений, Фактор прибыли +3.

Тема: Все.

Как только игроки начнут “Игольное ушко”, будет считаться, что они принимают активное участие в Предприятии до тех пор, пока не достигнут Зловещей Жемчужины, либо пока не потерпят крах. В игре существуют определённые аспекты, которые вступают в силу когда игроки начинают Предприятие. Например, возможность потратить очки Достижений для поднятия боевого духа космического корабля.

Если МИ не намерен запускать все три приключения, то может изменить цели Предприятий на более простые (например, цель “Тропы язычников” может быть следующей: “Укрепить присутствие на нескольких мирах Звёзд Язычников”). В этом случае МИ должен уменьшить количество необходимых для завершения очков Достижений: “Игольное ушко” – требует 750 ОД, “Тропа язычников” – требует 1500 ОД, “Мир за завесой” – требует 750 ОД. Также уменьшите величину Фактора Прибыли до одного за каждое завершённое приключение. ПИ придётся искать дополнительные возможности для увеличения Фактора Прибыли от этих приключений.



¹ В переводе Широхова “Грандиозная Авантюра”

Также возможно, что упомянутая в предсказании планета на самом деле является давно потерянной имперской колонией или забытым местом упокоения древнего имперского святого. В любом случае, МИ может легко изменить параметры сценария, изменив информацию из предсказания и заменив звёздную карту на сокровище само по себе. Во всех остальных отношениях сценарий может быть разыгран как обычно, лишь с незначительными изменениями в сюжете.

Если же МИ хочет растянуть приключение или вставить в сюжет собственные события и Предприятия, то это можно легко сделать используя конкурентов как средство воздействия на сюжет. Просто позвольте важной информации, артефактам или ключевым НРС попасть в руки одного из конкурентов. Пока ПИ будут пытаться заполучить эти важные фрагменты сюжета, МИ может провести их через собственные приключения.



СПРАВОЧНИК: ПОСТУПЬ

“Поступь — прекрасное место для ведения бизнеса и торговли — вдали от бессмысленных правил и ненужных налогов более “цивилизованных” портов.”

— Хадарак Фел, лорд-капитан Руки Фела

Основанная в 410.М41 вольным торговцем Парсимием Девьеном, Поступь является космическим портом, расположенным на дальнем конце Пасти — огромного варп-прохода, соединяющего Каликсиду с Коронусом. Это случайное нагромождение возведённых на астероидном скоплении строений вращается вокруг огромной звезды Фурибундус, и защищено от её ярости слоями пустотных щитов. Это грубое и нецивилизованное место, где могущественные правят силой оружия, а слабые борются за выживание. Однако, станция также место, откуда начинаются бесчисленные приключения в Коронус.

Поступь — большое место, намного больше, чем масштаб данного приключения. Как бы то ни было, МИ может свободно разнообразить проведённое здесь ПИ время или познакомить их с различными гнусными персонажами и организациями, которые называют этот медвежий угол своим домом. Ниже представлен краткий обзор основных локаций и обитателей Поступи — хотя он и далёк от исчерпывающего, но должен дать игрокам представление о убожестве и величии этого самого необычного из портов.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Поступь представляет собой случайное нагромождение башен, куполов и причальных мачт, висящее в открытом космосе подобно неровной каменной глыбе. С момента основания Поступь росла как случайное скопление сооружений, возводимых различными группами и культами, сделавшими это место своим домом. По мере возведения новых строений старые сооружения частично восстанавливались или меняли предназначение. Внутреннее строение и внешний вид Поступи изменялись десятилетиями. При этом некоторые строения просуществовали достаточно долго, сохранив отличительные черты. И несмотря на то, что Поступь растёт и преобразуется, с их помощью посетители могут получить некоторое чувство постоянства между нерегулярными визитами.

ЯМА ГОЛОСОВ

Созданная астропатами-изгоями, наружная конструкция Ямы Голосов больше всего похожа на обвалившийся купол. Внутреннее убранство состоит из ступенчатой арены, ниже которой располагается лабиринт клеток, расположенных под опасными углами силой гравитации. Место украшено украденными с внешней кладки горгульями. Постоянно горят благовония, а по полу разбросаны различные оккультные приспособления.

КЛАДБИЩЕ

Мусор вместе с несчастными жертвами убийств, заканчивает свой путь на кладбище — замороженной свалке в открытом космосе поодаль от остальных сооружений. Одетые в совершенно изношенные или вовсе самодельные скафандры собиратели костей пробираются через обломки и трупы в поисках чего-либо ценного. Беспольный мусор людскими усилиями выбрасывается за пределы Поступи, проникает через слабые пустотные щиты и медленно дрейфует в объёты Фурибундуса.

ЧАСОВНЯ ТРЕТЕЙ КОНГРЕГАЦИИ

Часовня Третьей конгрегации — это внушительное, лишённое пустот сооружение с раскидистыми бастиянами и ухмыляющимися горгульями, которое плавает отдельно от остальной Поступи. Внутри каждая поверхность заставлена статуями, гробницами и усыпальницами святых. Верующие приходят и уходят на подъёмниках — тесных пассажирских судах, которые являются немногим большим, чем просто герметичными шлюзами с реактивными двигателями.

ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Снаружи крупнейшие жилые сооружения на Поступи выглядят как богато украшенные храмы, их зубчатые фасады инкрустированы хрустальной мозаикой с изображениями имперских святых и гримасничающих горгулий. Открытые пространства внутри случайным образом разделены тканью и металлоломом, бесчисленные массы людей ютятся в тесноте в постоянно изменяющемся трехмерном лабиринте. Здесь обитают бедняки, прислуга и небольшие группы изгоев.

ДВОР СЕНЬОРА

Одно из старейших строений на Поступи, славящееся царственными нефами, колоннадами и богато украшенными залами, где сеньор принимает достаточно важных персон для официального приветствия. Трон сеньора сделан из прекрасного алебаstra, и представляет собой шедевр древности. На нём выгравированы сцены сотен побед Бога-Императора. Говорят, что он был добыт на месте крушения военного корабля во время давней войны и оснащён встроенными генераторами поля для защиты его хрупкой поверхности.

Макростатуя Бога-Императора

Суровый лик Бога-Императора следит за Поступью. Его огромная статуя, близкая по размерам к самому большому судну линейного флота Каликсиды, парит в самом центре станции, прикреплённая к двадцати сооружениям массивными цепями из пустотной стали. В статуе и постаменте находятся помещения, но никто не решается жить в них. Макростатуя является центром паломничества для верующих, желающих увидеть, как Бог-Император взирает на неизведанные просторы, которые однажды будут принадлежать Ему.

КРАСНАЯ СХОЛА

Практически монолитная коробка без украшений, Красная схола является школой и загонем рабов для Наставников — клики таинственных рабовладельцев. Внутри своего закрытого здания Наставники тренируют рабов используя множество жестоких и эзотерических методов: индукцию разума, разрушение личности, пытки, ритуальное клеймение и гипнообучение. Немногие знают, какие ужасы происходят за этими дверями из пустотной стали, но мало кто усомнится в качестве поставляемых рабов. Требуется ли кому-то утончённая куртизанка-убийца с невинным лицом имперской святой или когорта немых мускулистых душителей — Красная схола может предоставить и тех, и других.

СВЯТИЛИЩА ПУСТОТНЫХ ЩИТОВ

Защищающие Поступь пустотные щиты проецируются из трёх святилищ. Каждое представляет собой металлический куб храма Машины, отмеченный шестеренкой Механикус на каждой грани и связанный с Поступью спиралевидной пуповиной прохода. Святилища хорошо защищены изнутри и снаружи с помощью управляемых сервиторами оружейных систем.

ШПИЛЬ ИНТОКСИКАНТОВ

Шпиль — единственное место на Поступи, где бандиты наркоплемён продают наркотики и позволяют посторонним участвовать в их ритуалах. Это место торговли, наполненное химическими парами и странными артефактами, некоторые из которых были привезены из дальних уголков Коронуса и переданы наркоторговцам в качестве оплаты.

КСЕНОСИУМ

Считающийся многими проклятым, Ксеносиум является жилищем для ксеносов. Он был возведён по приказу Парсимия Девьена ближе к концу его жизни. Строительство ксеносиума вызвало большие общественные волнения. Сооружение выполнено в стиле крепости-тюрьмы — с толстыми стенами и пси-защитой. Обветренные пустотой статуи с суровыми лицами смотрят внутрь на каждом углу. Часто говорят, что ни один человек не ступал там в течение многих столетий, но в нескольких случаях вольные торговцы привозили ксеносов на Поступь — разумных существ, а не предназначенных для цирков и ксеносептов зверей — и оставляли их в Ксеносиуме. Никто с точностью не может сказать, пуст ли Ксеносиум в настоящее время или нет.

БАЛАНС СИЛ НА ПОСТУПИИ

На самом деле Поступью никто не правит. Хозяева самых успешных концернов назначают человека на должность сеньора. Он распределяет привозимые вольными торговцами подношения в виде камня и припасов. Тем не менее, по традиции сеньор подчиняется любому, у кого есть торговый патент. Поэтому даже самый ничтожный вольный торговец стоит в иерархии выше,

чем сеньор Поступи, хотя в реальности это может быть совсем не так. Но в любом случае, сеньор остаётся сеньором только до тех пор, пока может отстоять свой статус. Многие из них были лидерами отбросов и бандитов, и использовали жестоких охранников и беспощадных силовиков для того, чтобы доносить свою волю. Каждый уголовник, пробивавший себе путь к тому, что, по его мнению, являлось вершиной, слишком поздно осознал, насколько он ошибался.

Истинными властями являются тайные организации, каждая из которых может убить сеньора, отклонившегося от своей традиционной роли. Главными среди них являются владельцы игорных домов и борделей Поступи, а также самые богатые торговцы и контрабандисты, чьё богатство и положение созданы благодаря потоку исследователей и сокровищ, с которыми они возвращаются. Помимо них присутствуют и более скрытные силы, например Братство Команды, которое шпионит для нанимателей из Администратума, Навис Нобилите, командования флота или Министориума. Среди других – агенты Друзовой марки, криминальные бароны, и торговцы сплетнями. Объект их торговли – информация, и они во многом являются причиной того, что станция всё ещё существует.

Сотни групп и отдельных личностей по разным причинам сделали Поступь своим домом. И если есть на станции что-то постоянное, так это то, что власть хрупка и может быть быстро свергнута. Мудрецы помнят, что сегодняшние победители – это рабы завтрашнего дня и мстительные убийцы послезавтра: память долгая, а за проступки надо платить.

ЧЁРНОЕ БРАТСТВО

Различные члены Чёрного Братства проводят всю жизнь в качестве наёмных головорезов и воров. Их можно опознать по грубым чёрным татуировкам, выполненным традиционными болезненными способами нижних палуб. В целом Чёрное Братство многое знает о движении судов

в Коронусе, но тронам придётся сменить своих владельцев, чтобы можно было получить эту информацию. Из-за своего ремесла Чёрное Братство наиболее тесно связано с Касбалликой, хотя они открыты для найма любым, у кого достаточно денег или хитрости. Чрезвычайно гордые, но имеющие не очень эффективное руководство, члены Чёрного Братства иногда оказываются инструментом более хитрых игроков.

Миссия КАСБАЛЛИКА

Касбаллика – великий теневой конклав криминальных баронов Друзовой марки, с интересом наблюдает за исследованием Звёзд Гало. Холодная торговля артефактами ксеносов (например, обладающие радужным блеском материалы из мёртвых миров Эгарианского Доминиона) распространяется от Прохода Коронус по всей Каликсиде и является источником богатства для фракций Касбаллики. Преступные бароны отправляют верных слуг в Пасть обрабатывать вольных торговцев и следить за тем, чтобы достаточная часть прибыли от теневого рынка поступала в казну. Миссия Касбаллика на Поступи состоит из опытных переговорщиков, безжалостных вышибал и торговцев запрещёнными товарами и услугами. За подобающую цену они могут предоставить, купить или организовать транспортировку практически всего.

ОБСИДИАНОВЫЙ ЭМПОРИЙ

Обсидиановый Эмпорий является торговым домом, известным как на Поступи, так и в Коронусе. Управляемый таинственными и весьма требовательными Посредниками, Обсидиановый Эмпорий обеспечивает избранных людей местом для продажи товаров или информации, слишком редкой и ценной для торговых палуб. Посредники организуют аукционы и управляют сделками, платежами и сборами. Зачастую, если они не желают обратного, ни покупатель, ни продавец даже не будут знать друг друга.

Наркоплемёна
Наркоплемёна Поступи – потомки мужчин и женщин из миров
Коронуса, смешавшие кровь с теми, кто прибыл на Поступь из
Каликсиды. Культура и традиции наркоплемён подобны бурлящему
котлу, в котором смешались странные наркотики, языческие
ритуалы и жестокие бойцовские состязания.
Особые наркотики воздействуют на восприятие
и память – многие члены наркоплемён
всю жизнь проводят в своём, далеком от
реальности мире. Они опасны и непредсказуемы.
Каждое наркоплемя отличают узоры
шрамов, выжигаемых клеймами на лицах
соплеменников. Между наркоплеменами
различных клейм существует
соперничество. Среди их представителей
обычно асилы и кровавая вешетка.



СЕМЬ ВЕДЬМ

Мало что может так напугать закалённых мерзавцев Поступи, как Семь Ведьм: скрытые псайкеры, проклиняющие судьбы тех, кто встаёт у них на пути. Немногие знают подробности о Семи Ведьмах и их слугах, но некоторые влиятельные вольные торговцы обращались к ним за советом или для того, чтобы Ведьмы предсказали, что ждёт их в Коронусе.

Они никогда не покидают своего святилища. Однако иногда их молчаливые и неумолимые охранники появляются во дворе сеньора с обрывками грязного пергамента. Эти послания содержат требования и загадочные предупреждения о гибели, к которым власти Поступи относятся с большой серьёзностью.

Обсидиановый Эмпорий не обладает какой-либо явной властью на Поступи. Однако ни одна из прочих организаций не желает переходить им дорогу, а те немногие, кто не смогли выплатить долги Посредникам, в конечном итоге неизбежно исчезают.

НАСТАВНИКИ

Наставники — кабал работорговцев и, вероятно, еретиков, которые когда-то сбежали на Поступь, и сделали её главным центром своего бизнеса — покупки, переподготовки и продажи самых лучших и специализированных рабов из всех доступных. Будучи жестокими и расчётливыми, они используют множество методов в стенах своей твердыни, где ломают, а затем обучают рабов, которых в дальнейшем продают в качестве безызычных учёных, шпионов, телохранителей и ритуальных истязателей.

АСТРАЛЬНЫЕ НОЖИ

Небольшой клан этого скрытного пустотного культа смерти прибыл на Поступь в 795.М41, после того, как в Каликсиде началось их преследование со стороны Инквизиции. Помимо убийств по найму, доктрина Астральных ножей включает ритуальные убийства тех, на кого знамения и Таро указывают как на затронутых порчей. Таким образом Астральные ножи пытаются сохранить покровительство Бога-Императора для прочих путешествующих сквозь варп. С момента прибытия на Поступь культ тихо процветал и приобрёл репутацию опасной и влиятельной теневой фракции. Многие из тех, кто знает о существовании Астральных ножей, налаживают с ними контакт, зачастую надеясь, что постоянный поток щедро оплачиваемых заказных убийств отвратит уготованную им судьбу.

ДРУЗИЙЦЫ

Особо ревностные члены возникшего в Каликсиде санкционированного друзианского культа. Данная экстремистская фракция ортодоксальных верующих считает, что крестовый поход святого Друза должен вечно продолжаться верующими, а останавливаться на современных границах Друзовой марки является непростительной ересью. Пылкие проповедники в чёрных холщовых рясах, Друзийцы — привычное зрелище во

многих уголках Поступи. Они проповедуют в массах, зачастую заходя настолько далеко, что даже требуют у вольных торговцев доставлять колонистов и миссионеров на новые найденные миры Коронуса. Железная природа Друзийского кредо непреклонна и вовлекает их в конфликты со многими другими фракциями Поступи, включая Наставников, которые в прошлом захватывали многих Друзийских миссионеров ради обеспечения Красной Схолы свежими рабами.

ИСТИННЫЙ ПУТЬ

Отвергающие ортодоксальные учения Министорума еретики иногда ищут ксеносуществ, веря в то, что те являются посланниками Бога-Императора, хранителями потерянного Имперского наследия или потенциально могут быть обращены в Истинную Веру. Подобные ксенопоклонники столетиями прибывали на Поступь и создавали немногочисленные короткоживущие секты, которые в конечном итоге слились в Истинный Путь. Теологические концепции разнятся и постоянно изменяются, и лишь немногие когда-либо получают шанс встретиться с объектами их поклонения, поскольку Истинный Путь осуждается и зачастую преследуется.

ПОСЛУШНИКИ ТЁМНЫХ БОГОВ

Молящиеся Тёмным богам служители Разрушительных Сил и отчаянные культисты часто скрываются среди верующих на Поступи. Часто это пережитки прошлого, когда корабли ренегатов прибывали на Поступь, либо выставляя напоказ свою преданность Разрушительным Силам или наоборот, скрывая истинную сущность. У каждой из таких групп есть собственные отвратительные планы, и многие питают лютую ненависть к верным Имперскому Кредо командам вольных торговцев, и даже к тем, кто просто не следует их тёмным целям.

ЛИДЕРЫ, МОШЕННИКИ, ГЛУПЦЫ И ПРОРОКИ

Когда вольный торговец обзаводится представительством на Поступи некоторые лица естественным образом начинают выделяться из толпы: агенты влиятельных фракций, представители конкурирующих вольных торговцев и поставщики недоступных в Империи товаров и услуг.

СЕНЬОР ТЕНЗ МОРОСС

Моросс был вспыльчивым рецидивистом с кучей имплантатов, пока внезапно не убил предыдущего сеньора во время противостояния между фракциями в 808.М41. На посту сеньора Моросс продержался дольше, чем большинство предшественников, возможно по причине ограниченности своих стремлений. Он не проявляет особого интереса к управлению портом и куда большее заинтересован сбором взяток с фракций, которых устраивает такое положение дел. Моросс тратит эти средства на приобретение наложниц у Наставников и покупку более роскошной аугметики.

ВЛАДАЙМ ТОКАРА

Старший переговорщик Касбаллики, Токара одевается строго — серый костюм, маленькая серебряная Аквила, тонкий инфопланшет, бритая голова — и никогда не улыбается. Постоянно сопровождаемый вооружёнными телохранителями Касбаллики, Токара всегда присутствует при дворе сеньора для засвидетельствования почтения вновь прибывшему вольному торговцу. Его приверженность традициям точна и эффективна.

Владай Токара является ключом к широкому спектру незаконных услуг, тайных данных и скрытых в тайниках опасных грузов, но цена за них всегда высока. В частности, Токара стремится укреплять связи между вольными торговцами и своими хозяевами, а также контролировать поток технологий ксеносов и артефактов Гало в Холодной торговле. Он активно ищет вновь прибывших вольных торговцев, представляется и осторожно изучает их потенциальную заинтересованность в “слегка противозаконных” предприятиях.

Во всех приключениях *Lure of the Expanse* Токара может оказаться крайне полезным персонажем. В “Игольном ушке” он может быть потенциальным источником информации о Пророчестве или об Обсидиановом Эмпории. В “Тропе язычников” его связи могут помочь в установлении маршрутов контрабанды из Вапория в Каликсиду. А по окончании “Мира за завесой” он может помочь в продаже эльдарских артефактов через Холодную торговлю — запрещённую торговлю предметами ксеносов в Каликсиде.



Моросс представляет собой странное зрелище — окружённую испуганными рабами человекоподобную машину посреди шелков опочивальни для аудиенций. Пытливые умы задаются вопросом, что скрывается за этой грубой внешностью, и действительно ли он так прост, как кажется.

КАЛЬК КАЛИННИК

Кальк Калинник — это пристрастившийся к наркотикам наркоплемён мускулистый головорез. Его слово считается нерушимым. Калинник лучше всего подходит под определение лидера Чёрного Братства — выглядит как бандит, но при этом обладает крепостью духа. На счету Калинника более пятидесяти убийств, и их могло бы быть гораздо больше, если бы он не предпочитал оставлять своих жертв искалеченными, но живыми, “чтобы отбросы могли поразмышлять над своими ошибками”. Самую худшую участь он приберегает для тех, кто нарушил слово вне зависимости от обстоятельств.

АТТАР СОЛОКЕТ

Выгоревший астропат, Аттар Солокет стала пророчицей и лидером культа, собрав вокруг себя небольшой ковен несанкционированных псайкеров и безумцев, с которыми, по её словам, она разделила тайны грядущего. Её нервы повреждены телепатическим напряжением. Солокет одержимо сверяет каждый аспект своей жизни с предсказаниями Имперского Таро, и отказывается общаться с теми, кто отмечен как приносящий несчастья. Солокет с учениками обитает на Поступи в маленьком, освещённом свечами жилище. Несмотря на странные требования, многие в тайне приходят к ней для того, чтобы пророчица предсказала им будущее, и уходят с ответами, а блюдо для подношений в руках Солокет наполняется золотом.

ПРОПОВЕДНИК УВАН

На самом деле Уван не настоящий проповедник Экклезиархии, а слабовольный глупец, движимый неумеренными амбициями, но лишённый смелости или истинной убеждённости следовать им до конца. Несколько лет назад Увана знали под другим именем. Ходят слухи, что он сбежал от долгов или проблем, и прибыл на Поступь, где обрёл “Свет Императора” и назвал себя “проповедником Истины Императора”. Впоследствии он попытался завоевать себе политический и моральный авторитет на Поступи, но до сих пор не смог добиться ничего, только стал марионеткой в чужих руках. Он союзник Миссии Касбаллика — факт, который, по его мнению, является полной тайной, но на самом деле широко известен. Во многом благодаря данному союзу лживый проповедник до сих пор жив, несмотря на многие лета глупостей и неудач.

ПРОВИЗОР

Провизор — член зловещих работоторговцев, известных как Наставники. Провизор является посредником, через которого ведётся большинство дел и заключаются договора с мастерами Красной Схолы. Провизор — пугающая личность, чьи черты лица скрывает бионика жизнеобеспечения, змеящаяся по его телу, закутанному в тёмно-серую робу с алым подбоем.

Он расчётлив, скрупулёзен в делах до невозможности и совершенно безжалостен, когда появляется возможность использовать оплошности других. Не один покупатель рабов не смог тщательно спланировать сделку с Провизором, и был поработён и сломлен из-за своей беспечности.

ПРИБЫТИЕ НА ПОСТУПЬ

“У каждого илперского порта есть собственный особый шарм и привлекательность. Поступь, кажется, лишена и того и другого”.

— Хресс Горт, палубный командир Истины Императора

Приключение начинается с прибытия ПИ на Поступь. МИ может начать игру с любого момента: начиная с прибытия судна в систему и заканчивая стыковкой, опираясь при этом на способности персонажей — начиная от попытки уговорить коррумпированные и кровожадные артиллерийские расчеты не открывать огонь по кораблю, и заканчивая искусным манёвром стыковки. Однако наиболее кинематографичным введением партии на Поступь (и наиболее привлекательным началом приключения) является описание того, что открылось взгляду ПИ после того, как отворились створки шлюза.

Если МИ пожелает начать приключение именно так, то ему следует зачитать или пересказать следующее:

С сердитыми шипениями фронированные створки шлюза распахиваются наружу. Как только рассеиваются зловонные вихри выхлопных газов, тысячи звуков и запахов одновременно атакуют ваши органы чувств. Спустившись вы попадаете в огромный, сводчатый зал со стенами из потёртых вреиеней, грубо обтёсанных каменей, изъеденных проклятием веков. Это — причал Поступи, и он переполнен сотнями пустотоплывателей, рабочих, сервиторов, торговцев и головорезов, ругающихся, ворговащих или выкрикивающих цены на свои товары. Если вы ожидали встречи с фанфарами, то будете разотарованы, ибо на Поступи ценятся только деньги и кровь.

МЕСТА И СОБЫТИЯ

Описав звуки и запахи, МИ (воспользовавшись справочной информацией со **стр. 5-9**) может позволить игрокам на досуге изучить станцию. На Поступи есть много интересных мест, часть из которых можно использовать для сюжетной сцены и для погружения игроков в атмосферу этого странного и беззаконного места. На следующих страницах представлены примеры событий, которые можно использовать для развития сюжета и, несомненно, ещё больше их можно придумать самим. Нет необходимости запускать все события, однако последнее является обязательным и создано для того, чтобы пролить немного света на грядущее.

ПОЖИРАТЕЛИ МЁРТВЫХ

(НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Поступь далека от жестких законов, которым следуют в Империи. Одним из наиболее резких различий, с которыми столкнутся ПИ, является тот факт, что на Поступи терпят ксеносов, которые, по-видимому, здесь даже являются полноправной частью общества. В какой-то момент ПИ повстречаются именно с такой группой чужаков.

Серьёзный (+0) тест Запретного знания (Ксеносы) покажет, что чужаки принадлежат к расе круутов. Одна степень успеха поможет установить, что они наёмники из отдалённого региона галактики. А две позволят вспомнить слухи о пугающей привычке этих существ есть плоть поверженных врагов. Профиль круута-наёмника можно найти на **стр. 335 ОКП Rogue Trader rus 1.01**.

Всего круутов четверо, и они предлагают свои услуги тем, кто заплатит большую цену. Ксеносы воспользуются возможностью вступить в контакт с новоприбывшими пустотоплывателями, поэтому лучше всего запускать встречу в доках. Крууты подойдут и один из наёмников попытается завести разговор. Содержание беседы напрямую зависит от МИ, и даёт широкий простор для отыгрыша. Крууты немного владеют Низким Готиком, и их речь часто прерывается странными клёкотом и свистами, выдающими происхождение этой расы от птиц. Чтобы понять чужаков понадобится **Ординарный (+10) тест Языкознания (Низкий Готик)**. Не стесняйтесь награждать положительными модификаторами игроков, которые попытаются имитировать акцент круутов!

После того, как обе стороны придут к взаимопониманию, ксеносы предложат свои услуги в качестве телохранителей на всё время пребывания ПИ на Поступи. Так же они могут в ограниченном объёме исполнять роль гидов. Затем последует акт обмена, в ходе которого пернатые попросят различное снаряжение, оружие и боеприпасы в качестве платы. Данный обмен можно либо отыграть, либо заменить Встречным тестом Коммерции, либо совместить оба способа, награждая игроков за хороший отыгрыш (и убедительный акцент круутов!). У ПИ не должны



возникнуть проблем с оплатой, поскольку большинство запрашиваемого снаряжения есть в оружейной корабля. С другой стороны, МИ может использовать запросы ксеносов как повод для изучения окрестностей в поисках нужных предметов.

Во время переговоров (или чуть позже) группа из шести пьяных пустоходов (стр. 350 ОКП *Rogue Trader rus 1.01*) решит вступить в конфликт с ПИ. При желании данный момент можно совместить с событием “Портовые хулиганы”). Если крууты уже наняты, то они атакуют пьяниц с беспощадной жестокостью и, возможно, с помощью ПИ очень быстро расправятся. Если ксеносы ещё не были наняты, то они всё равно оказываются втянутыми в бой, поскольку весь район превращается в место потасовки всех против всех.

Когда уляжется пыль, зачитайте или перефразируйте следующее:

Когда последний из пьяных пустоплавателей падает поверженным, один из круутов подпрыгивает к нему. В толпе, собравшейся понаблюдать за короткими обем, поднимается большое волнение. Многие начинают уходить громко матерясь, в то время как другие с нездоровым восхищением подходят ближе. Вскоре вы понимаете почему — крууты садятся на коротки возле убитых и начинают разделять жертв кривыми ножами. Кого-то в толпе натинаят громко рвать. Протие веселятся и комментируют, словно наблюдая за какими-то извращёнными кровавыми состязаниями. Как один, ксеносы издадут громкую трель, погружая когти во вскрытые тела. Со страшным звуком разрывающейся плоти крууты вынимают окровавленные внутренности поверженных, и каждый из них откусывает по кусочку ещё пульсирующих органов.

Крууты не обращают никакого внимания на реакцию толпы. Если ПИ уже наняли их или были близки к этому, то доев пришельцы спокойно займут позиции за их спинами. Если их услуги оказались невостребованными, то крууты поклонятся и просто пройдут через сердито бормочущую толпу, тем не менее, расступаясь перед ними. Кто-то из собравшихся сплёвывает и с отвращением говорит: “Добро пожаловать в Коронус”.



Что им уже известно?

На момент прибытия на Поступь ПИ мало что известно об открывшейся перед ними возможности. Они слышали, что вскоре станут известны координаты легендарной планеты сокровищ, известной среди суеверных пустоплавателей как “Зловещая Жемчужина”. Так же до них дошли слухи, что местоположение мира будет указано внушающими страх Семью Вельмами Поступи в ритуале, который агент ПИ (личность агента остаётся на усмотрение МИ) называет Пророчеством. Пророчество обещает стать особым событием, и лишь избранные смогут присутствовать на нём. Остальную информацию ПИ придётся выяснить самостоятельно. В первую очередь им необходимо узнать, когда состоится Пророчество, и каким образом можно попасть на него. Не исключено, что игроки также заинтересуются личностями Семи Вельм.

ПОРТОВЫЕ ХУЛИГАНЫ

(НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Доки Поступи обслуживаются огромным количеством различных отбросов общества: умственно-откорректированных чернорабочих, сервиторов h-класса, тех, кому просто не повезло и у кого нет выбора. Когда ПИ будут проходить через шумный порт, то столкнутся с множеством подопных лиц. Большинство будет признать очевидное благородное происхождение ПИ, ибо вольные торговцы и их спутники обычно ведут себя так, что чернь предпочитает почтительно обходить их стороной. Однако всегда найдутся те, кто захотят испытать судьбу.

Во время переговоров или во время перехода через особо переполненный грузовыми контейнерами и шумящими рабочими части порта, ПИ заметят лидеры местного “подполья”. Номинально эти бандиты являются надсмотрщиками и контроллёрами других рабочих доков, но в действительности предпочитают командовать окружающими, а не выполнять работу самостоятельно. Лидеры бандитов не упускают возможности собирать сливки со всех проходящих мимо грузов, навязывая остальным собственные налоги и вымогая товары и деньги у всех, у кого только могут. ПИ — явно новенькие на Поступи, а значит созрели для дани.

Когда персонажи будут проходить через толпу, попросите игроков сделать **Сложный (-10) тест на Бдительность**. Успех означает, что ПИ заметили слежку, в то время как провал означает, что они будут застигнуты врасплох, когда бандиты сделают ход. Всего хулиганов трое: двое имеют профиль Подонка (см. стр. 350 ОКП *Rogue Trader rus 1.01*). Их лидер — настоящий гигант. Он имеет тот же профиль, но с 12 ранами.

Когда ПИ приблизятся к лидеру банды, который стоит, небрежно опершись на потрёпанный ящик, громила сделает, казалось бы, случайное пренебрежительное замечание о роде или личной гигиене одного из персонажей (МИ желательно выбрать для этих целей персонажа знатного происхождения или самого вспыльчивого игрока!). Двое других хулиганов злобно захихикают. Затем все три бандита будут выжидать ответной реакции ПИ. Если



ситуация окажется не в пользу хулиганов, лидер сможет призвать пару ближайших рабочих сервиторов (см. стр. 354 ОКП Rogue Trader rus 1.01). Однако, как и у всех бандитов, если дела начнут идти действительно плохо, то группа предпочтёт скрыться. А если убрать лидера, двое других немедленно убегутся.

Независимо от результата встречи МИ может в дальнейшем использовать её итоги. Возможно, в следующий раз прибыв на Поступь ПИ обнаружат, что грузчики испытывают к ним необоснованную неприязнь, или часть их груза внезапно пропадёт. В будущих кампаниях может оказаться полезным наличие у персонажей врагов среди гопников Поступи, особенно если бывший глава хулиганов станет известным криминальным авторитетом!

Администратум Экономика Империалис

(ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Поступь — место, где царит беззаконие и анархия, и почти нет организованного управления. Вместо этого она управляется самой сильной на текущий момент фракцией. Конечно, ПИ могут не знать об этом, и позволят провести себя различным недобросовестным личностям.

Вскоре после прибытия на Поступь к ПИ обращается группа из пяти человек, которые назовутся представителями местной власти по сбору десятины.

Все они одеты в двубортную униформу с высоким воротником, украшенную эполетами, золотыми кантами и множеством знаков различия. Для них профиль используйте Подонка (см. стр. 350 ОКП Rogue Trader rus 1.01). Прошедший **Серьёзный (+0) тест на Бдительность или Ординарный (+10) тест Обыденного знания (Имперский флот)** заметит явные несоответствия в униформе. Одна степень успеха позволит заметить, что каждый из “офицеров” носит неверные знаки различия. Пройдя тест на две и более степени — что один из этих людей носит эполеты верховного адмирала Имперского флота Каликсыды.

Фальшивые чиновники будут вежливо, но твёрдо настаивать на том, чтобы ПИ прошли с ними в офис “Администратума Экономика Империалис”. Если ПИ клюнут на эту уловку, то вскоре поймут, что “Администратум” на самом деле оказывается тёмным зассанным закоулком грузового склада, удобно скрытым от любых возможных свидетелей. Фальшивые чиновники привыкли получать желаемое обманом и угрозами, поэтому не станут сразу прибегать к насилию. Если дело примет нежелательный оборот, то бандиты пустят в ход угрозы, ссылаясь на свои контакты на Поступи. И будут угрожать тем, что очень сильно усложнят жизнь ПИ, если те не заплатят “взносы”. Что именно хотят получить фальшивые чиновники остаётся на усмотрение МИ, однако если игроки пожелают предложить им что-то другое, сделайте **Серьёзный (+0) тест на Общительность** и понять, устраивает ли бандитов такой вариант. Если ПИ откажутся платить, то лжечиновики пустят в ход последний и самый решающий аргумент. Зачитайте или перифразируйте следующее:

Тебе не стоит шутить с нами, вольный торговец. Просто помни, кто контролирует защитные турели. Однажды тебе всё равно придется улететь, и мы проследим за этим!

С этими словами фальшивые чиновники уйдут. Запишите результат встречи, поскольку он отразится в будущем, когда ПИ будут покидать Поступь.

НАБЛЮДАТЕЛЬ

(ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Встреча должна произойти вскоре после прибытия ПИ на Поступь. Она является не столько событием, сколько предупреждением. Попросите игроков пройти **Сложный (-10) тест на Бдительность**. В случае их персонажи заметят наблюдающую за ними фигуру в капюшоне, прежде чем та растворится в толпе. Пройдя тест на одну степень успеха или выше можно отметить, что таинственный наблюдатель — не человек. **Сложный (-10) тест Запретного знания (Ксеносы)** подскажет, что фигура — эльдар. Что бы ни случилось, ПИ не смогут выследить наблюдателя, хотя МИ может пригласить их на весёлый танец через различные закоулки Поступи, прежде чем игроки потеряют след.

ПРЕСЛЕДУЯ СЛУХИ

“Ложь, клевета, и ещё больше проклятой лжи. Никто не хочет правды, мой друг, правда скучна, и, как правило, в любви слухи оказываются ложью...”

— Петре, торговец слухами с Поступи

После того, как ПИ познакомятся с Поступью, для них наступит время заняться серьёзными делами и испытать удачу, ведь в конце концов именно для этого они здесь! Слухи о пророчестве привели их на Поступь, ведь это событие, как им известно, может сделать их весьма богатыми. Будем надеяться, что игроки знают, как лучше всего получить нужную информацию, чем просто тупо задавать глупые вопросы всем встречным (если игроки не найдут способа лучше, пусть их персонажей окружит дюжина или около того подонков желающих узнать, почему они суют нос в чужие дела). В конце концов ПИ знают, что Пророчество — редкий шанс, и вряд ли они захотят разболтать о нём конкурентам.

Цель: Узнать время и место проведения Пророчества.

Тема: Криминал.

СБОР СЛУХОВ

Итак, ПИ необходимо узнать, где и когда случится Пророчество. Им понадобятся достоверные факты. Как игроки могут их получить? Ниже представлен ряд способов получения необходимой информации в форме событий и встреч. Если после одной или двух таких встреч МИ обнаружит, что у игроков есть вся необходимая информация, тогда смело переходите к следующему этапу, если только игроки не получают удовольствия от того, что их водят за нос!

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПОВОД (ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Хотя Поступью технически управляет сеньор, одним из основополагающих принципов станции является то, что ей управляет самый влиятельный вольный торговец, находящийся на ней в данный момент. Конечно, данный контроль может быть довольно незначительным, а вольный торговец, пытающийся указывать большинству сложившихся организаций Поступи обнаружит, что его игнорируют или вежливо переадресовывают (или, если он достаточно слаб, его вполне могут тихо устранить). Но даже в этом случае по прибытию на станцию большинство вольных торговцев встречают с определённой помпой и церемониями, как дань их теоретической власти.

Вскоре после прибытия на одной из главных улиц к ПИ начнёт медленно приближаться гуляющий сервочереп. Он настроен на распознавание изображений ПИ (хотя, если они сделают что-либо, чтобы замаскировать себя, сервочереп не найдёт их). Когда сервочереп определит ПИ, то подлетит к ним и спроецирует запись. Зачитайте или перефразируйте следующее:

Заполненное статикой изображение превращается в тудовищное существо, смутно напоминающее по форме человека, состоящего почти полностью из изысканной бионики. Даже его лицо было переделано в стилизованную маску смерти из тканного серебра, хотя глаза остаются пугающе теловетескими. Однако когда он начинает говорить, его голос оказывается на удивление мягким. “Приветствую, поттенные вольные торговцы. Меня зовут Тенз Моросс, сеньор Поступи, и я рад приветствовать вас здесь, вместе с вашими августейшими спутниками. Не поттите ли вы дворянство Поступи своим присутствием на небольшом праздничном ужине сегодня вечером?”

Если ПИ соглашаются, то воспроизведение прекращается, сервочереп передаёт координаты и другую информацию на инфопланшет одного из ПИ и улетает.

Событие произойдёт во Дворе сеньора через несколько часов после того, как ПИ получили приглашение. Когда ПИ прибывают, вооружённые

лазганами стражи приветствуют их и проводят через большие двойные двери на территорию двorca. С этого момента личности ПИ становятся известны на Поступи. ПИ

оказываются в большом атриуме, из которого через выполненные в готическом стиле массивные обзорные арки открывается завораживающий (и хорошо экранированный) вид на

Фурибундус. Похоже, что они прибыли в числе последних — зал полон личностей, представляющих собой элиту Поступи. На приёме присутствуют: проповедник Уван,

Владайм Токара и Провизор из Наставников, а также множество преступников, торговых агентов, пиратов, перекупщиков и прочих личностей. Любой ПИ, имеющий опыт общения с имперской знатью заметит, что большинство из них пытается с тем или иным успехом подражать высшей моде Империи (с разной степенью успеха). В целом, большинство из них не способно скрыть того, что, несмотря на хорошие одежды, они — опасные и грубые личности.

Также на ужине присутствуют несколько вольных торговцев, среди которых могут быть несколько будущих конкурентов. МИ может сам выбрать, кого из персонажей он хочет представить на данном этапе, однако ни один из них не раскроет, зачем он прибыл на Поступь, и будет благоразумно

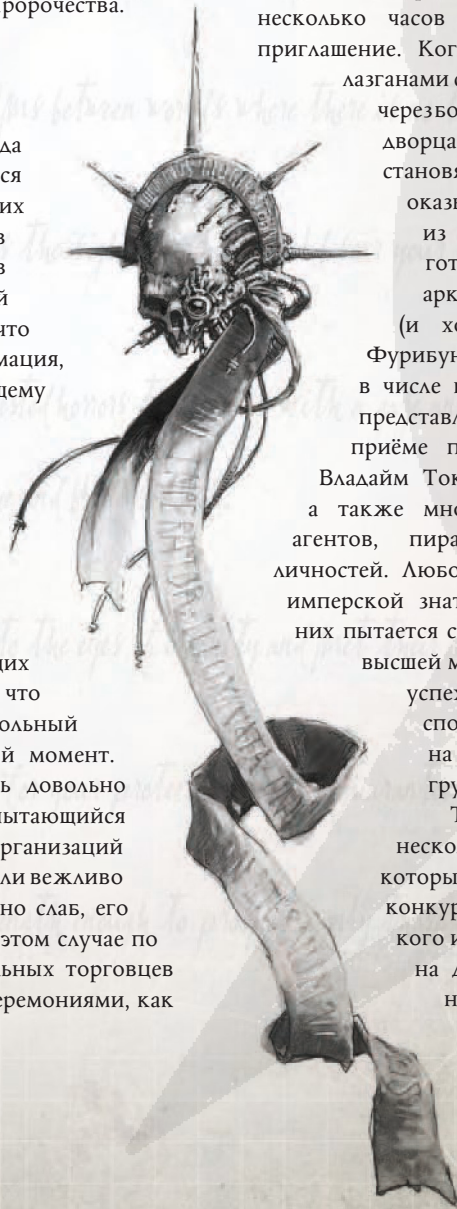


ТАБЛИЦА 1-1: Блюда

Запеканка пустоторождённого винтерскейлского ползуна в раккенском мозговом соусе (не слишком опасно, скорее отвратительно)	+10	Серьёзный (+0) тест на Выносливость или начинаются судороги: -1 БонВын и БонСил на 1d5 часов
Живой долорианский глоточный краб (трудно проглотить)	+20	Серьёзный (+0) тест на Выносливость или неконтролируемая рвота в течение 1d10 минут и получение 1d10 урона (не уменьшается Бронёй и бонусом Выносливости)
Яйца ежопайка в прометиевом супе (содержит острые части и воздержитесь от курения после еды)	+30	Сложный (-10) тест на Восприятие или внутреннее кровотечение и снижение Выносливости на 2d10 до получения медицинской помощи
Иеразолский мозговой паразит, тушёный в спинномозговой жидкости орка (не позволяйте ему добраться до вашего спинного мозга)	+40	Тяжёлый (-20) тест на Силу воли или получите 1d5 очков Безумия
Угорь из глубокого варпа (неизвестного происхождения) с экстрактом эгарийской мумии (с первого взгляда на этого “угря” понятно, что с ним что-то не так...)	+50	Очень тяжёлый (-30) тест на Выносливость или мутация (см. стр. 347 ОКП Rogue Trader rus 1.01). Успех означает, что вместо этого персонаж получает 1d10 урона (не снижаемого Бронёй и бонусом Выносливости). Навигаторы генерируют мутацию навигатора (см. стр. 179 ОКП Rogue Trader rus 1.01).

отклонять любые вопросы о Предсказаниях. Тенз Моросс с придворными расположился в дальнем конце комнаты, где в окружении любовниц отдыхает в паланкине, который держат четыре сервитора. Если к нему обратятся ПИ, Моросс будет вежлив и почтителен, но будет отрицать, что обладает какими-либо знаниями о Пророчестве. Он знает больше, чем показывает, но старается вести себя как не особо сообразительный номинальный правитель, не облечённый большой властью. В конце концов, он объявит о начале трапезы и присутствующие будут приглашены в соседний банкетный зал.

Во время трапезы ПИ смогут получить полезную информацию. МИ может отыграть отвратительность этого события в той мере, в которой сочтёт уместной, но его основной целью является ознакомление игроков с некоторыми из наиболее “знатных” (в самом вольном смысле этого слова) жителей Поступи. Чтобы продемонстрировать культуру и утончённость в месте, в котором мало что об этом знают, эти люди культивируют странные вкусы. Чем они необычнее, тем более “утончённым” должен быть их обладатель. Странная еда на самом деле предназначена только для показухи и

сомнительно, что кому-то на самом деле нравится её есть. Тем не менее, за время пребывания на банкете (возможно достаточно краткое) ПИ получат шанс подслушать или выудить от других гостей различные фрагменты информации. Попросите их сделать Очень тяжёлый (-30) тест Дознания и сверьтесь с **таблицей 1-1**. Тест может быть повторен и модифицирован в зависимости от того, насколько необычным является блюдо. Это происходит потому, что их действия производят впечатление на гостей, которые сами попытаются продемонстрировать свой статус, хвастаясь ещё громче. В **таблице 1-2** указана информация, которую могут получить ПИ, основанная на общем количестве успехов, полученных в тестах Дознания (суммируется с результатами всех тестов).

Нож в темноте

(НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Данное событие происходит в ночное время, или точнее, во время, заменяющее ночь на Поступи. Примерно через двенадцатичасовые интервалы и без того тусклое освещение гаснет полностью, оставляя каменные залы полностью погружёнными во тьму. Если и прежде ПИ считали это место достаточно угрожающим, то теперь им предстоит обнаружить, что после выключения света Поступь просто кишит худшими видами отбросов. Лучше всего отыграть это событие в то время, когда ПИ будут возвращаться после банкета, немного потрёпанными после употребления каких-либо деликатесов.

Когда ПИ будут проходить по тёмной и безлюдной улице, **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** (изменённый соответствующим образом, если было выпито много крепкого спиртного) покажет, что местные жители, похоже, внезапно скрылись. Как если бы они знали, что вот-вот что-то случится...

ТАБЛИЦА 1-2: Подслушанное за ужином

Стандартный успех	Ритуал пророчества проводят Семь Ведьм
Одна	Пророчество произойдёт завтра в Обсидаановом Эмпории.
Две	На предсказание можно попасть только по приглашению
Три	Необходимо участвовать в аукционе за право получить приглашение
Четыре (и более)	Только 10 лучших ставок получают право посетить Пророчество

ТАБЛИЦА 1-3: ДОПРОС БАНДИТА

Стандартный успех	Аукцион пройдёт сегодня ночью в Обсидиановом Эмпории
Один	На нём будут присутствовать многие влиятельные фигуры.
Два	Одна из этих фигур пытается запугать конкурентов.
Три	Эта личность – Кравкин Феквард, он заключил сделку с наркоплеменами для устранения конкурентов.
Четыре	Помимо того, что Феквард – вольный торговец, он ещё и печально известный работорговец.
Пять (и более)	Феквард планирует выставить на аукцион десять тысяч рабов.

Группа из двух мутантов-изгоев и три нарко-дикаря (используйте профиль Наёмного стрелка со **стр. 349 и 350 ОКП Rogue Trader rus 1.01**) появляются из бокового прохода и преграждают путь. Через пару секунд ещё четыре нарко-дикаря появляются сзади и ПИ обнаруживают, что их окружили.

Бандитов наняли для ликвидации ПИ, и достаточно хорошо заплатили за это. Поскольку они здесь с целью убийства, МИ может вооружить мутантов автостабами и дробовиками в дополнение к дубинам. Если дела пойдут действительно плохо и нарко-дикари начинают гибнуть, то вряд ли станут продолжать жертвовать собой ради денег. Если половина и больше будут убиты, то остальные должны будут пройти тест на Силу воли или свежать. Если ПИ станут превосходить численностью два к одному, то мутанты автоматически сбегут.

Одержав победу над нарко-дикарями ПИ обнаружат, что один из бандитов всё ещё в сознании, хоть и истекает кровью. Когда они подходят ближе, бандит сплевывает кровь и проклинает имя Бога-Императора. Если игроки решат его расспросить, то необходимо пройти тест на Допрос, модифицированный в зависимости от того, насколько изобретательными будут угрозы. Обратитесь к следующей таблице, чтобы выяснить, что расскажет мутант, перед тем как истечёт кровью.

НИКОГДА НЕ ДОВЕРЯЙ БОЛТУНУ

(НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

ПИ пересекают широкую палубу, заставленную потрепанными торговыми лотками. За правильную цену здесь можно купить всё: от зелёного трупного крахмала и крепкого ликёра, сваренного из стекающих с крыши стоков, до лучших пси-специй и тяжёлого оружия. Однако надо помнить, что ни на что здесь не дают никакой гарантии. Торговая палуба переполнена различными сомнительными личностями, и ПИ не мешало бы опасаться карманников.

Проходя лоток, в котором, по словам торговца, продаются самые редкие и роскошные шипоели, какие только можно найти на мирах смерти

Коронуса, к ПИ обращается один из торговцев слухами. Мужчина одет в лохмотья и его тело скрючено, скорее всего от того, что его сильно избили в молодости. Человек обращается к ПИ в заискивающем тоне – зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

“Добрые господа, добрые господа! Я искал вас много часов, я прошёл от одного конца улицы до другого. Что? Да, добрый господин, я как раз подхожу к этому. Да, у меня есть информация, которую вы ищете, я знаю, где это случится, и как вы можете принять в этом участие, да, господа, это так. Я торговец, если вы понимаете, о чём я, продавец информации...”

Если ПИ решат продолжить обсуждение вопроса, то торговец слухами предложит следовать за ним, а затем быстро двинется через переполненную торговую палубу. Торговец слухами заинтересует ПИ, сделав обоснованное предположение о том, что они делают на Поступи и намекает на то, располагает некоторыми знаниями о Пророчестве. Будучи предприимчивым человеком, он решил решил помахать той маленькой приманкой, которая у него есть, перед носом ПИ и посмотреть, клюнут ли они. Торговец слухами просачивается сквозь толпу и останавливается у бокового прохода, поджидая ПИ. Когда они догонят его, торговец снова обратится к ним, заверив, что он счастлив вести с ними дела, и предложит проследовать в его дом неподалёку.

Затем торговец слухами ныряет в боковой проход и исчезает в тени. Он надеется привести ПИ в свою обитель, где уже поджидают несколько дружков. Там он надеется или вынудить ПИ щедро заплатить за ту небольшую информацию, которой он обладает, или просто ограбить. Однако торговец слишком много болтал, и кое-кто из преступного мира Поступи решил “поковыряться” в мозгах болтуна в поисках информации.

Если ПИ решили следовать за ним, то застанут торговца информацией в окружении десяти подонков (**стр. 350 ОКП Rogue Trader rus 1.01**). Если ПИ предполагают западно и решили не идти за ним, то из коридора донесётся душераздирающий крик – звук того, что подонки схватили болтуна. Если ПИ решат вмешаться и победят бандитов, то торговец будет глубоко благодарен. Хотя вскоре станет очевидно, что он и близко не обладает тем количеством информации, на которое намекал. Тем не менее, зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

“Это ведьмы, я слышал, господа хорошие, они проводят то-то вроде предсказания. Но вам нужно быть в Обсидиановом Эмпории сегодня вечером до захода солнца, это всё, что я знаю, господа хорошие.”

Торговец информацией так же может показать, где находится Обсидиановый Эмпорий, но он почти ничего не знает о самом аукционе.

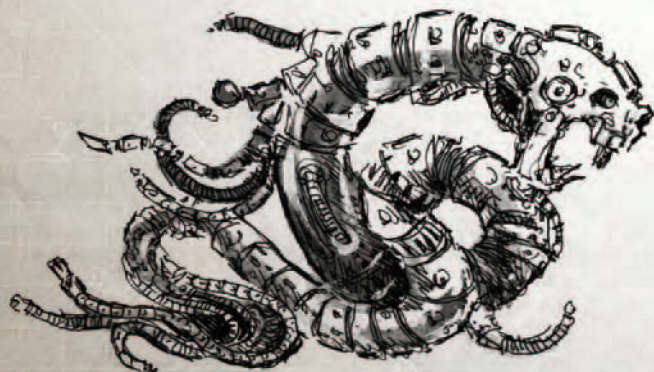
ДЕЙСТВУЯ ПО СВОЕЙ ИНИЦИАТИВЕ

Вполне возможно, что игроки захотят найти другие способы выяснить, где и когда будет проводиться Пророчество. Это следует поощрять, но не забывайте, что Поступь является логовом воров и убийц, и их персонажи должны задавать вопросы очень осторожно. По всей вероятности любой, кого они будут расспрашивать, даже если ему заплатят за молчание, продаст ПИ через минуту, и очень скоро все бригады Поступи (т.е. даже бобры) будут знать о целях ПИ. Короче говоря, позвольте игрокам узнать о Предсказаниях используя любые интересные для них способы, но учитывайте, что как бы их персонажи не действовали, это приведёт к множеству потенциальных столкновений и последствий. Независимо от того, каким образом ПИ добудут информацию, вот соответствующие факты:

- Семь Вельм Поступи, могущественные и наводящие ужас провидицы, проводят Пророчество.
- Это предсказание скоро произойдёт и раскроет местонахождение Зловещей Жемчужины.
- На событие можно попасть только по приглашению, и получить его можно только сделав ставку на аукционе в Обсидиановом Эмпории. Первые десять предложений, которые распорядителями будут оценены как приемлемые, заработают место на Пророчестве.
- Никто не знает, какие ставки будут расценены Обсидиановым Эмпорием как приемлемые. Но общее мнение таково, что если в дело вовлечены Вельмы, то успешные ставки будут чем-то очень ценным, и не столь примитивным, как простые деньги.

Награды

- 25 очков Достижений за обнаружение места проведения аукциона.
- 10 очков Достижений за каждого потенциального оппонента, выявленного до проведения аукциона.
- 10 очков Достижений, если удалось произвести впечатление на других участников церемониального банкета съев что-либо действительно отвратительное.



АУКЦИОН

«Всё на Поступи имеет цену, но если вы спрашиваете об этом, вероятнее всего, вы не можете себе её позволить.»

— Весла Грейвс, махинатор и торговец

После того, как ПИ узнают, что на Пророчество можно попасть только по приглашениям, им придётся получить себе одно. Добиться этого можно с помощью аукциона — однако это не простая сделка. Ставки намного выше чем простые троны... На Пророчество всего десять мест, и они достанутся тем, кто сделает лучшие ставки.

Десятки претендентов будут присутствовать на аукционе, и каждый сделает предложение таинственному и откровенно причудливому человеку — одному из глав таинственного Обсидианового Эмпория, которого называют Посредником. После того, как ставка будет сделана, Посредник определит её относительную цену и, соответственно, примет или отклонит её. Незадачливый претендент будет выпровожен из Обсидианового Эмпория вооружёнными охранниками, в то время как успешное предложение будет обозначено стуком молоточка Посредника по кафедре. Каждый человек сможет сделать ставку только один раз!

Игровая механика торгов описана ниже.

Сложность в том, что Посредник самостоятельно определяет ценность любой ставки. Если у ПИ есть хоть какое либо чувство здравого смысла, прежде чем самим сделать предложение они будут выжидать и посмотрят, какого рода ставки последуют от других участники аукциона. Через некоторое время ПИ поймут, что некоторые ставки кажутся несколько причудливыми, и не имеют почти никакого денежного эквивалента. Это вызвано тем, что Посредник работает от имени Семи Вельм. Вскоре ПИ осознают, что определение ценности для провидиц несколько отличается от обыденного. Это можно понять с помощью успешного **Серьёзного (+0) теста Коммерции** или **Сложного (-10) теста на Интеллект** в самом начале торгов. Снизьте сложность теста, если ПИ некоторое время понаблюдали за торгами или через некоторое время позвольте пройти его повторно с пониженной сложностью.

Цель: Выиграть одно из приглашений на Пророчество.

Тема: Криминал, Торговля.

ОБСИДИАНОВЫЙ ЭМПОРИЙ

Как говорилось ранее, аукцион проходит в Обсидиановом Эмпории. Это старое и ветхое сооружение, которое, кажется, всегда использовалось для торгов и заключения сделок. Вряд ли ПИ будет сложно найти данное место, поскольку почти каждый обитатель Поступи слышал о нём. Единственный риск в поисках здания заключается в кознях конкурентов. Особо неосторожные вопросы должны приводить к нападениям различных бандитов, нанятых для отпугивания соперников.

Когда ПИ достигнут Обсидианового Эмпория, начинается аукцион. Подойдя ко входу, они пройдут через

массивную арку из чёрного камня. Двери, на вид сделанные из адамантовых пластин, которыми покрывают корабли, открыты. По обе стороны от входа стоят чудовищные мутанты (**см. стр. 351 ОКП Rogue Trader rus 1.01**).

Используя своё большое оружие мутанты останавливают людей, когда те приближаются к двери. Они осматривают возможного участника, затем кивают, поднимают оружие и разрешают пройти. В действительности мутанты высматривают тех, кто может доставить неприятности и тех, кто несёт с собой тяжёлое оружие. Естественно, на Поступи все при оружии, как минимум носят пистолеты. Однако попытка пронести в Obsidianовый Эмпорий лазпушку приведёт к проблемам. Если ПИ не станут завязывать конфликт, не несут с собой особенно тяжёлое оружие или не откажутся его сдать, мутанты позволят пройти.

Оказавшись внутри ПИ смогут разглядеть, что Obsidianовый Эмпорий является действительно большим сооружением, его сводчатый потолок скрывается в темноте. Основным источником освещения служат парящих над головами два десятка сервочерепов. Каждый из них увенчан коптящими свечами, с которых капает воск. Зал усыпан различным техническим хламом, не представляющим никакой ценности. **Лёгкий (+30) тест Оценки** покажет, что от этих бесчисленных частей сломанной техники пользы не больше, чем от удобных сидячих мест, для чего их и использует та пара сотен человек, что пришла раньше вас.

Помещение переполнено самыми различными людьми, от нищих в рванине до вычурно одетых вольных торговцев со свитой. К моменту, когда ПИ прибывают в Obsidianовый Эмпорий, там уже находится пара сотен человек, и ещё около сотни прибудет в течение следующих нескольких минут, прежде чем мутанты у двери не решат, что зал полон, после чего начнутся торги.

ПОСРЕДНИК

Когда Obsidianовый Эмпорий заполняется, по толпе распространяется молчание, и выжидающие взгляды обращаются к разваливающейся деревянной кафедре, парящей в пяти метрах над полом. Кафедра пока пустует, но вскоре ПИ замечают шаркающую к ней большую сторбыленную фигуру. Достигнув основания кафедры, фигура отбрасывает капюшон своей потрёпанной робы, открывая взглядам ужасное лицо, усеянное различными разрезами. Его кожа вздута и растянута, словно череп под ней принадлежит быку, а не человеку. Это Посредник, и его задача как аукциониста определить, кто заработает себе место на Пророчестве Семи Веем.

Пока ПИ наблюдают за ним, плотное, корчащееся скопление кабелей и труб спускается с утопающего в тени потолка к Посреднику. Каждый кабель движется будто обладая собственной волей — его конец ищет соответствующий разрез в черепе Посредника и соединяется с ним. Теперь голова аукциониста окружена ореолом пульсирующих труб. Посредник взмывает в воздух, и кабели переносят его к вершине кафедры, где он располагается с животным хрюканьем.

Отодвигая прикрывающую его руки рваную ткань Посредник показывает, что его конечности механические, сделанные из ржавого железа. Левая рука заканчивается огромным молоточком, который он резко опускает на поеденное червями дерево кафедры. Этот стук оповещает о начале аукциона.

ДЕЛАЙТЕ СТАВКИ, ГОСПОДА!

В тот момент, когда звук удара молоточка заполняет Obsidianовый Эмпорий, толпа начинает приглушённо гомонить. Стоящий рядом с ПИ торговый представитель выкрикивает: “Десять тысяч тронов!”. Толпа замолкает, и все выжидающе смотрят сперва на торговца, а затем на Посредника. После краткого момента, заполненного напряжённым молчанием, Посредник медленно качает головой, и толпа снова начинает кричать. Несколько крупных вооружённых бойцов (**см. профиль Подонка со стр. 350 ОКП Rogue Trader rus 1.01**) прокладывают путь через толпу и грубо выводят купца из здания.

В течение следующего часа делались подобные ставки — деньги и валюта того или иного вида, а также ценности на разные суммы — но ни одна не была принята. Толпа редела, а стражи уводили неудачливых участников аукциона.



ПОДКРЕПЛЯЯ СЛОВА ДЕЛАМИ

Что именно решат поставить игроки – зависит исключительно от них, однако приведённые далее примеры ставок направлены на то, чтобы поощрить их изобретательность. Так же следует предупредить их, что если они будут достаточно умны и поставят что-либо интересное или особенное, то потеряют меньше, чем, если бы просто предлагали ценные, но более распространённые ценности. ПИ могут поставить какой-либо артефакт из заглавника (возможно, скрытый в стагис-хранилище корабля как раз для подобного случая – дайте им такую возможность!) или это может быть доля в будущих Предприятиях. Это может быть что-то, что группа приобрела в предыдущих играх или даже тем, что они надеются приобрести в будущем. Игромеханически ПИ отдадут не менее 5 Фактора Прибыли (это количество не может быть снижено), хотя могут вложить и больше и повысить шансы.

Когда они решат сделать ставку, предложите одному пройти **Очень тяжёлый (-30) тест Коммерции**, модифицированный в зависимости от количества ФП, которое игроки решили поставить. (+10 к броску за каждое очко Фактора Прибыли, вложенное в ставку сверх стартовых 5) Если на начало торгов Фактор Прибыли игроков превышает 60, то бонус будет составлять только +5 за каждое очко. Как уже было отмечено ранее, то, что происходит на аукционе на самом деле намного более существенно, чем кажется на первый взгляд, и поэтому помимо хороших ставок Ведьмы очень интересуются теми, кто готов крупно рискнуть, чтобы заработать место на Пророчестве. МИ может наградить дополнительным бонусом в +10 или +20 за хорошо продуманное предложение, чтобы поощрить творческое мышление игроков.

Если тест успешно пройден, игроки теряют только половину вложенных ФП (что отображает навыки осторожной торговли и богатую практику деловых отношений, которые позволяют компенсировать часть потерь). Если тест провален, игроки теряют все вложенные очки ФП, но ставка всё равно принимается.

Если игроки намерены сделать ставку в этот период, попросите их пройти **Рутинный (+20) тест Коммерции** или **Серьёзный (+0) тест Логики**. Успех означает, что им становится понятно, что ещё не были сделаны самые серьёзные ставки, и стоит воздержаться от предложений пока зал не очистится от всякой “шелухи”. Если игроки хотят сделать ставку на данном этапе, позвольте им. Тем не менее, с их стороны лучше всего предложить что-то творческое и одновременно чрезвычайно ценное. Если объект не является чем-то действительно экстраординарным, МИ должен сделать так, чтобы охранники увели сделавшего ставку ПИ (остальные могут остаться на аукционе). Через час ПИ могут заметить изменения в ставках, поскольку первые серьёзные участники вступают в торги.

Ниже приведён список сделанных ставок и указано, были ли они приняты. Принятая ставка будет обозначена ударом молоточка Посредником по кафедре. ПИ могут сделать ставку на любом этапе торгов. Они также могут решить сделать её позднее, сперва решив посмотреть, какие ставки будут приняты. Однако при этом рискуя, что все десять мест на Пророчество будут проданы. Или наоборот, они могут рискнуть и сделать ставку в числе первых. МИ может предложить пройти **Серьёзный (+0) тест Коммерции** и сообщить им данную информацию.

- Координаты легендарной Тринадцатой Станции Прохода – лорд-адмирал Бастиль VII (принята).
- Наследственная должность почётного командира 37-ого Ваксанидского ополчения (отклонена).
- Дальние рубежи пояса Линеад (отклонена).
- 10% доля в предприятиях клана Хазкари (отклонена).
- Третья луна Луггнума – Хадарак Фел (принята).
- Ноготь с пальца ноги демонессы – мадам Шарлабель (принята).
- Фиал пятисотлетней вытяжки мозгового листа тройной очистки – леди Сан Ли (принята).
- 10,000 слепых рабов – Кравкин Феквард (принята).
- Давно утерянная бедренная кость святого Арани (отклонена).
- Дворец Лунного Света – Абель Геррит (принята).

- 30,000 шкур саблезубых волков (отклонена).
- Братство Тени – Джанко Хлыст (принята).
- Поместье Микуса на Квадди (отклонена).
- Обломки военного крейсера Сердце Правителя (отклонена).
- Мумифицированные останки короля-жреца Джан’Така Бессмертного – Иеримия Блиц (принята).

Если вы хотите использовать какого-либо соперника из предыдущих игр, то одна из отклонённых ставок может принадлежать ему и быть принята. Или МИ может придумать собственную ставку, используя что-либо значимое из предыдущих приключений.

Подразумевается, что после того, как ставка будет принята, по окончании аукциона участник уладит все дела с Посредником (что также означает и выплату указанной цены. ПИ выясняют, что Обсидиановый Эмпорий ожидает от них передачу предмета или прав владения в течение следующего дня). После этого ПИ получают информацию о месте и времени проведения Пророчества.



ДРУГИЕ СПОСОБЫ ВХОДА

Есть вероятность того, что игроки осознанно или по незнанию не сделают подходящей ставки. Если это случится, то МИ необходимо найти способ вернуть ситуацию в сюжетное русло. Это можно сделать предоставив игрокам “второй шанс”, поскольку больше не было сделано приемлемых ставок, но всё ещё осталось одно место на Пророчестве. В таком случае, пусть охранники позовут ПИ обратно в Обсидиановый Эмпорий, чтобы те могли попытаться в последний раз. Если же всё пошло совсем наперекосяк, то придётся придумать совершенно новый способ, которым ПИ смогут попасть на Пророчество. Лучше всего объяснить игрокам всю важность ситуации, и вместе с ними подумать, как можно это осуществить. Если у них появится хорошая идея, проработайте детали и приступайте!

ПРОРОЧЕСТВО СЕМИ ВЕДЬМ

«Семь ртов вещающих в один голос — вот что такое Ведьмы. И, если тебе повезло услышать их речь — к добру или худу — лучше слушай внимательно.»

—Табар, шпион Миссии Касбаллики

После успешного приобретения места на Пророчество, ПИ предстоит предстать перед Семью Ведьмами и стать свидетелями их предсказания. Но, как вскоре станет известно, это не простое гадание на Имперском Таро.

НАЗНАЧЕННЫЙ ЧАС

Пророчество состоится в полночь, на следующий день после аукциона. Это означает, что у ПИ есть время на осмотр окрестностей или разбора каких либо дел, если таковые имеются. Пророчество будет проходить в одной из заброшенных частей Поступи, которую избегают даже подонки. Данная область осыпается и разрушена настолько, что каменная кладка разваливается, а сила притяжения склонна к диким перепадам. По пути ПИ будут постоянно слышать различные тревожные шумы, производимые обрушающимися и осыпаящимися постройками, а также ощущать пугающие перепады атмосферного давления. ПИ с пси-способностями будут чувствовать себя особенно неуютно.

Обитель Семи Ведьм известна среди местных жителей как «клетка». Причина такого названия вскоре станет очевидной. Когда ПИ доберутся до места назначения, впереди они услышат жуткие голоса, перемежающиеся с пронзительным визгом. Вскоре ПИ достигают зарешечённого проёма, в котором скрываются несколько охранников.

Каждый из охранников одет в некогда белоснежные доспехи. При ближайшем рассмотрении оказывается, что они сделаны из простёганной ткани и изрядно запачканы кровью, рвотой, ссаниной, говном и другими жидкостями. Охранники (коренастые мужчины с бритыми головами) решительно молчат о предстоящем событии (причина в том, что их языки удалены хирургическим путём, хотя ПИ не имеют возможности узнать об этом, поскольку охранники не говорят). В руке, затянутой в тяжёлую перчатку, каждый страж держит оканчивающийся медной сферой посох. От неё к блоку питания на поясе стража тянутся провода. ПИ ожидают, поэтому пройти внутрь будет не сложно.

После того как их пропустят, едва переступив порог ПИ почувствуют сильную ауру «неправильности». Зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Неуклюжие молчаливые охранники отодвигают ржавые створки ворот, и вы переступаете порог того, что местные жители злоеце называют «клетка». Вскоре вы увидите, потемнеет. Вы оказываетесь в начале длинного широкого коридора, стены которого выложены грязной и потрескавшейся керамической плиткой. Пол усеян разными мусорами. В том числе использованными грязными бинтами и сломанными едва узнаваемыми медицинскими инструментами. Охранники идут впереди и, следуя за ними, вы видите несколько фронтальных дверей по обе стороны. Хотя вы не можете разглядеть ничего через крошечные глазки, вы твёрдо знаете, что за каждой из дверей находится кто-то или что-то. Охранники идут по коридору медленными, размеренными шагами. Достигнув дальнего конца коридора они открывают вторые ворота, и направляют вас во тьму, кроющуюся за ними. Когда вы делаете шаг вперёд то замечаете, что охранники не входят вместе с вами. С грохотом металлические ляжки последние ворота закрылись за вашей спиной. Тьма поглощает вас, и чувства обостряются от различных потусторонних звуков. Температура падает, а кожа становится липкой от влажного и грязного воздуха.

ПИ оказываются во внутреннем святилище Семи Ведьм. Никому ещё не удавалось попасть туда без приглашения и вернуться обратно. Это место кишит едва сдерживаемыми психическими энергиями, настолько сильно пугающими, что все должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Страх**. Если в результате провала кто-либо начнёт паниковать, то охранники будут грубо удерживать его до тех пор, пока тот не придёт в себя. Когда глаза приспособятся к темноте ПИ смогут разглядеть, что стоят в широкой комнате с низким потолком. С мерцанием включается холодный электрический свет, сопровождаемый стаккато дюжины ламп, тускло освещающих помещение. Зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Несмотря на то, что в ваших ушах навязчиво звучат невнятные голоса, вы начинаете различать окружающее вас пространство. Святая святых Семи Ведьм столь глубоко окутана тенью, что они кажутся провалившимися в реальность. Несмотря на мерцающий свет дюжины неисправных электрических светильников, вы можете разглядеть только силуэты протих желающих поглотить Пророчество. Но сейчас ваше внимание приковано к зрелищу в центре зала... "Приветствуем", — сливаясь в один, произносят семь голосов разной высоты, "в нашем святилище". Кажется, что голоса исходят от деформированной массы, скрывающейся в тени в центре комнаты. Теи не менее, присмотревшись можно разглядеть, что эта масса — на самом деле представляет собой семь фигур, так или иначе соединённых между собой. Ростом каждая ведьма не выше ребёнка, но на самом деле они невероятно древние ссохшиеся старухи. Их зубы потернели, а глаза слезятся. Кожа Ведьм покрыта морищинами, а редкие седые волосы спутались и свалились.



“Многие услышали зов” — Ведьмы говорят как одна, их тонкие губы двигаются в унисон, “но мало кто достигнет цели”. Толпящиеся в колонате фигуры натинаят ёрзать от неудобства, после того как Ведьмы раздражаются низкими, булькающими и невесёлыми слухом. “Тише!”, — говорят они враспев. “Вы получите то, за что заплатили”. После этого Семь Ведьм дерутся за руки, поднимают головы, в последний раз оглядывают колонату и закрывают глаза. Температура в помещении падает снова, и сырой воздух становится ещё неприятнее. “Мы, больше тел люди, неведомые Императору и неизвестные богам, будем говорить. Вы, рождённые из плоти и обратившиеся в прах, будете слушать наши слова, и слушать их вникательно. Мы те, кто жадит протянутую руку, той зов побеждает любовь. Мы, ведомы и неведомы, стоим пред вами, но далеки настолько, что вам не достичь нас”. Внезапно Семь Ведьм одновременно открывают рты. Из них вырывается звук, который, кажется, исходит из какого-то ужасно далекого места. Леденящий ужас охватывает вас и других присутствующих. Кто-то корчится на полу. Его рвёт под полные отвращения взгляды стоящих рядом. Затем звук, доносящийся из уст каждой Ведьмы, достигает нестройного крещендо. Каждый голос звучит на разной ноте, а вместе они составляют невероятный аккорд, по высоте и тону звучащий подобно плачу проклятых и страдающих в Элипиях души. Реальность исчезает, и вы погружаетесь в лирию боли.

Все присутствующие на Пророчестве начинают ощущать ужас пробуждающегося кошмара, их восприятие полностью во власти Семи Ведьм. Разумеется, это очень пугающее событие, и любой (если пожелает) может попробовать сопротивляться этому, пройдя **Очень тяжёлый (-30) тест на Силу воли**. Успех позволит снять наваждение, но тогда ПИ не будет посвящён в то, что вот-вот откроется другим участникам. С другой стороны, это позволит избежать возможного риска безумия. Тем не менее, ПИ находятся здесь ради Пророчества. Поэтому они могут не сопротивляться отказавшись проходить тест и, таким образом, автоматически становясь свидетелями видения. Зачитайте вслух или перефразируйте следующее оставшимся в видении участникам:



Вы дрейфуете через бушующее море бурлящей энергии. Кидкая боль сдавливает вас, заполняя рот и лёгкие. Первородный ужас вьётся повсюду вокруг, постоянно принимая различные кошмарные формы, в которых можно разглядеть искажённые крики или оскалою лица. Ваше сознание заполнено скорбными воплями, настолько грозили, что вы не можете сконцентрироваться ни на единой мысли.

В течение неопределённого времени вас закручивает в водоворотах отчаяния и сбрасает в потоки опустошения. Вы постепенно начинаете осознавать, что крики вокруг начинают принимать новую форму, превращаясь в семь отдельных голосов, сплетающихся в один аккорд. Этот неслышимый для ушей звук проникает прямо в душу, кристаллизуясь в сознании в тёмное и ужасное знание.

В память каждого из присутствующих внедряются зашифрованные время и место. В своём сознании вы видите бушующую раскалённую туманность — шторм в глубинах Коронуса. Затем на ваших глазах буря отступает, открывая взгляду овальный драгоценный камень, сверкающий на тёмной вуали космоса. Вас охватывает всепоглощающее желание обладать этой драгоценностью, поскольку абсолютно уверены, что она может уберечь от прикосновения кипящего океана души, который всё ещё окружает вас.

А затем этот идеальный драгоценный камень исчезает. Вы знаете, что должны обладать им того бы то ни стоило.

Без предупреждения реальность врывается в ваше сознание и вы просыпаетесь.

Ставшие свидетелями Пророчества ПИ пробуждаются в окружении Семи Веем и прочих участников. Веемы молча стоят и смотрят ледяными взглядами, в то время вольные торговцы со свитами приходят в себя после произошедшего. Каждый принимавший участие в Пророчестве получает 1 очко Безумия, поскольку их разум восстаёт против порождённых варпом образов. Данное очко не может быть предотвращено. У Пророчества есть ещё один эффект. В-первых, каждый из участников чувствует, что видение превращается в его сознании во что-то менее абстрактное. Они осознают, что драгоценность представляет собой омываемый варп-штормом мир, который вскоре уляжется. Также участники твёрдо понимают, что планета сама по себе является сокровищем, которой они должны обладать, даже если погибнут при попытке добиться этого. Каждый из свидетелей Пророчества чувствует, что ему достаточно мельком взглянуть на звёздную карту, чтобы указать местоположение планеты. Местоположение и природа мира детально обсуждаются на **стр. 97 и 102**.

Когда участники Пророчества приходят в себя и начинают расходиться, Семь Веем произносят ещё одну фразу напоследок. “Это не драгоценный камень...это — жемчужина... прекрасная зловещая жемчужина!”

Награды

- 100 ОД за получение Пророчества.
- 50 ОД за успешную ставку в ходе аукциона (если ПИ потеряли только половину вложенных в неё Факторов Прибыли)

СОЮЗНИКИ И СОПЕРНИКИ

“Союзник — это тоже соперник, просто он ещё не перешёл тебе дорогу”

— поговорка пустотоплавателей

По завершению Пророчества ПИ, возможно, захотят сделать передышку, чтобы подвести итоги и оправиться от травмы, вызванной дарованным видением. Тем не менее, они не были единственной группой на мероприятии. Другие участники видели то же самое и также одержимы желанием отыскать то, что Семь Веем назвали Зловещей Жемчужиной. Но что ещё хуже, они обладают такими же знаниями относительно её местоположения.

Ниже представлена подробная информация о других персонажах, присутствовавших на Пророчестве. МИ может представить игрокам данных NPC в той форме, которую сочтёт целесообразной. Возможно, стоит устроить несколько случайных событий с их участием. Каждый изначально вводится как соперник в поисках Зловещей Жемчужины. Но стоит учитывать, что опытные игроки могут вскоре попробовать превратить некоторых из них в союзников. Если игроки выразят желание разыскать любого из этих NPC, то поощрите эти начинания. Это может иметь интересные последствия в будущем.

АБЕЛЬ ГЕРРИТ

“Старый Люсьен вышвырнет вас через иллюз за подобное замечание. Я предлагаю вам либо уйти немедленно, либо трезвительно быстро найти себе скафандр”.

Абель Геррит — отпрыск дома Аркадия, древнего рода вольных торговцев. Традиционно в их сферу интересов входили восточные рубежи Империиума. Однако, недавно глава клана решил заняться деятельностью и в других участках галактики. Как итог, многим ветвям клана было поручено расширить влияние дома Аркадия.

Абель Геррит — как раз такой дальний родственник побочной ветви. Хотя он и не является владельцем Патента и находится далеко в очереди наследования, Абель, тем не менее, уполномочен действовать в интересах дома. Для этого у него есть личный тяжёлый рейдер Гамбит Максима и немалые ресурсы. Абелью поручено искать возможности в сегментуме Обскурус. И он, следуя за слухами о планете сокровищ, достиг Поступи наряду с другими свидетелями Пророчества.

Абель — очень способный человек, который очень гордится тем, что носит фамилию Геррит и является членом дома Аркадия. Он одинаково хорош как капитан и как дуэлянт и, как известно, лишил жизни многих противников на обеих аренах. Несмотря на навыки Абель не хвастун, и в потенциально опасной ситуации предпочитает вести себя как разумный человек. Однако не будет уклоняться от конфликта, если другой человек откажется отвечать взаимностью.

Формальной одежде Абель Геррит предпочитает стилизованный дуэльный костюм. Он всегда носит с собой пару идеально сбалансированных дуэльных силовых

клинков лучшего качества, которые передаются в его семье из поколения в поколение. Из-за частых дуэлей красивые черты Авеля, омрачаются шрамами. Так, одна особенно жестокая схватка стоила ему глаза.

Абель — очевидный потенциальный союзник для ПИ. Повстречав его они вскоре увидят, что Абель человек чести, который очень дорожит своим словом. Однако, если ПИ перейдут ему дорогу то обнаружат, что он такой же решительный враг, как и союзник. Абель также гордый человек и не потерпит оскорблений или обращения с ним как с холопом или подчинённым.

ХАДАРАК ФЕЛ

“Снова вы? Что мешает вам понять, что здесь вы не более чем заблудившиеся дети? Уходите отсюда, пока Коронус не превратил из вас корм для тервей...”

Ветеран Коронуса, Хадарак Фел — закалённый исследователь и мастер в искусстве торговли и сделок. Хотя он и поддерживает образ пижона, на самом деле это уловка, заставляющая противников недооценивать его. Многие враги пали жертвой этой лжи. Хадарак впервые появляется во вводном приключении “В Утробу” (см. **ОКП Rogue Trader rus 1.01**). Он так же присутствует на Пророчестве, и может быть использован как уже известный игрокам NPC, так и введён впервые. Конечно, могло случиться так, что Хадарак умер в прошлом приключении. В таком случае, можно было бы принять решение не использовать его вообще или ввести нового персонажа с аналогичным профилем. Однако что может быть интереснее, чем возвращение врага, которого все считали мёртвым?

Если Хадарак не встретился с Императором в конце приключения “В Утробу”, то, вероятно, у него есть кое какие “претензии” к ПИ. Профиль Хадарака можно найти на **стр. 123**. Он отличается от представленного в “В Утробе”, чтобы отобразить развитие данного персонажа. МИ может дополнительно изменить его для отображения любых событий, происходившие с ним в предыдущих играх, например, ранение кем-либо из ПИ.

МАДАМ ШАРЛАБЕЛЬ АРМЕЛИАН

“О, как невероятно. Мы открыли в этом звёздном скоплении четыре потенциальных агро-шара. Удивительно то, где они были в то время, когда разразились голодные бунты на наших производственных колониях... О да, всё чудесно. А потому вы спрашиваете?”

Вольный торговец мадам Шарлабель приходится дочерью печально известному лорду-капитану Армелиану, чья судьба была разрушена орочьим вторжением, заполонившим его родную систему Адриана. Армелиан рискнул всем состоянием дома вступив в войну зная, что если этого не сделает, то большая часть его интересов будет потеряна, и вековые традиции рухнут. Армелиан задействовал весь свой флот, бросив все средства и резервы на оборону. К несчастью, предпринятые действия были столь же геройскими, сколько и бесполезными. И всё, за исключением горстки кораблей, были уничтожены, когда флот зеленокожих сокрушил оборону системы.

Во владении дома осталось только одно способное к варп-прыжкам судно (Благодать Софии) и дюжина межсистемных кораблей. Состояние дома рухнуло, и у Армелиана остались только ресурсы, оставшиеся за пределами системы Адриана. Здоровье и рассудок оставили его. Армелиан вернулся в свой последний приют — ныне полуразрушенное поместье на Мальфи, где тихо спился.

Единственная надежда дома Армелиан связана с его последним оставшимся отпрыском — мадам Шарлабель. Это сильная и решительная женщина, пытающаяся показать окружающим, что династия всё ещё сильна. Она поддерживает убедительную иллюзию богатства и изысканности. Однако сейчас её ресурсы на исходе. Внешне мадам Шарлабель выглядит очень интеллигентной и утончённой, хорошо разбирающейся в манерах и традициях. Но, вопреки видимости, она не избалована привилегиями и научилась добиваться всего сама. Для этого освоив (несколько необычное для её положения) оружие — смертельный Поцелуй арлекина. Многие противники пали от его прикосновения из-за того, что недооценили владельца.

Мадам Шарлабель прибыла в Коронус на борту Благодати Софии, чтобы поправить бедственное положение семьи. Пользуясь средствами, недоступными прочим вольным торговцам, она наняла на службу большой клан круутов. Леди Шарлабель станет надёжным союзником любому, кто готов сотрудничать с ней, и кому хватит такта избегать любых замечаний о состоянии дел дома Армелиан. Поскольку в этих вопросах она придерживается собственного мнения, потребуется **Тяжёлый (-20) тест Обыденного знания (Вольные торговцы)**, чтобы вспомнить подробности падения её дома. Однако, если ПИ будут высмеивать или иным образом оскорблять её, то наживут врага на всю жизнь.

ИЕРЕМИЯ БЛИЦ

“Честно говоря, дружище, я понятия не имею, что такое судебный иск. Я пришёл сюда впервые, умения пушка больше, а значит это моё”.

Иеримия Блиц — очаровательный жулик и печально известный проходимец. Не чуждый утончённым манерам высшего общества, но чувствующий себя более уверенно в сомнительных питейных и подпольных борделях.

Иеримия Блиц только недавно стал обладателем Патента, при этом не являясь потомком знатного рода. Способ, которым Иеримия получил Патент, типичен для этого человека — он его выиграл. Большинство версий этой истории сходятся на том, что Блиц, бывший торговец предметами искусства сомнительного или ксенопроисхождения, принимал участие в игре с очень высокими ставками, которую проводил лорд сектора из Адептус Терра. В течение игры Блиц сильно проигрывал, но поставил всё на последнюю карту, и тем самым обыграл лорда сектора.

Блиц потребовал, чтобы лорд предоставил ему торговый патент и тот, хотя и неохотно, согласился. Год и день спустя, Иеремии Блицу выдали Патент и крейсер Предначертанная судьба. Вскоре Блиц был отправлен в глухие просторы космоса навстречу всем приключениям, которые могут там произойти.

За короткую карьеру вольного торговца Иеремия Блиц прославился в десятках регионах. Он до сих пор не занялся таким важным делом как создание династии, хотя у него, без сомнения, имеется несколько бастардов при дворах нескольких правящих домов. Большинство приключений Иеремии были достаточно сомнительными, и зачастую включали в себя нелегальные сделки с подозрительными личностями. Там, где большинство вольных торговцев ищут для себя возможности инвестиций и длительных торговых контрактов, Иеремия больше заинтересован в краткосрочной выгоде. Для этого он возобновил дела с Холодной Торговлей, что приносит ему огромные суммы за ксеноартефакты из-за пределов Империиума.

Иеремия Блиц является человеком действия, в первую очередь полагающийся на себя и свои силы. Его внутренний круг состоит из сообщников и подельников, которых он знал по прежней жизни, и представляет собой группу отчаянных авантюристов. В дополнение к этим надёжным мужчинам и женщинам, Иеремия содержит значительную личную армию, которая может поддержать его в трудных ситуациях.

На поступь Иеремию, как и ПИ, привели слухи о Пророчестве. Он как и ПИ охвачен желанием обладать Зловещей Жемчужиной, но всё же не будет против временного союза. Блиц вряд ли предложит его сам, поскольку привык действовать самостоятельно.

ЛОРД-АДМИРАЛ БАСТИЛЬ VII

“Эта система переходит в собственность дома Бастиль по Праву Завоевания. Любый, кто приблизится к ней на расстояние одной астрономической единицы, будет считаться враждебным к интересам указанного дома и подлежит уничтожению без предупреждения.”

Хотя Бастиль и является отпрыском древнего дома вольных торговцев, но рассчитывать на обладание патентом ему не приходилось. Ибо он был настолько далёк от позиции патриарха, что когда достиг совершеннолетия, семья купила ему офицерский чин в Имперском флоте считая, что такая карьера даст больше возможностей, чем та незначительная роль, которая была отведена ему в делах династии.

Никто не был готов к почти полной гибели этой древней линии из-за катастрофического, странного срыва вихревой торпеды во время встречи большинства старших членов дома. Пожалуй, никто, кроме лорда-адмирала Бастиля, который сразу же подал в отставку и заявил праве первородства.



В течение нескольких следующих лет соперники в Имперском флоте распространили ряд порочащих слухов, хотя никто не выдвигал прямых обвинений. В конце концов, ситуация достигла апогея. Бастиль вступил в открытый конфликт с несколькими старшими офицерами флота. То, что начиналось как небольшие разногласия, вылилось в небольшую, но жестокую войну между отдельными элементами Имперского флота и домом Бастиль. Благодаря действиям нескольких офицеров штаба флота данный конфликт остался в тайне, и командование сегментума на Кипра Мунди никогда не узнало о случившемся. Тем не менее, Бастиль исчерпал гостеприимство Имперiums.

Лорд-адмирал Бастиль VII ведёт дела своего дома так, как если бы тот был частным военным флотом, что во многом соответствует действительности. Существующие интересы династии поддерживаются военными силами, да и расширяются соответствующим образом. Каждое завоевание поддерживается значительным торговым флотом, который содержит дом. Лорд-адмирал руководит всеми действиями с мостика своего флагмана, крейсера Колосс, откуда командует большими флотилиями меньших боевых кораблей.

Прибыв на Поступь, лорд-адмирал Бастиль VII надеется расширить сферу интересов в данном регионе. Он намерен силой заполучить то, что будет найдено на Зловещей Жемчужине, и использовать свои значительные коммерческие активы для её хищнической эксплуатации.

Бастиль не склонен заключать союзы, и будет с особой настороженностью относиться к ПИ с происхождением из Имперского флота. Следует отметить, что достаточно хитрый ПИ может попробовать воззвать к врождённому чувству чести этого человека. Однако придётся сильно постараться, чтобы заполучить доверие Бастиля.

ЛЕДИ САН ЛИ

*“Торговля — это война. Война — это торговля.
В любви слуге дом Ма’Као получает прибыль.”*

Леди Сан Ли является матриархом дома Ма’Као — могущественной династии, чьи владения простираются на целый сегментум. Данные владения включают в себя производственные мощности нескольких десятков агромиров, поставляющих продукты питания для многих выдающихся миров-ульев (в том числе и для Сцинтиллы).

Несмотря на то, что состояние дома позволяет леди Сан Ли вести привилегированный образ жизни, она предпочла оставить управление делами целой армии подчинённых. Обладатели торгового патента Ма’Као предпочитают вести собственные дела зная, что даже если они пропадут в каком-нибудь тёмном, неизведанном захолустье (как это случилось с некоторыми), их династия продолжится. Богатство дома также означает, что леди Сан Ли может преследовать собственные интересы, которые в основном заключаются в поисках легендарных сокровищ и давно сгинувших цивилизаций ксеносов за пределами галактики.



Учитывая тягу к приключениям, леди Сан Ли за свою жизнь столкнулась с такими вещами, которых предпочёл бы избежать даже закалённый эксплоратор. Она посещала пыльные склепы катакомб пришельцев и возглавляла экспедиции в самые опасные джунгли миров смерти, возвращаясь с редкими артефактами и бесценными ресурсами. Она встречалась с монархами давно потерянных человеческих империй и убедила их, что является богиней человечества, заработав обожание и верность бесчисленных миллионов.

Леди Сан Ли — искусная фехтовальщица и носит с собой бесценную семейную реликвию — силовое оружие с изящно изогнутым и невероятно острым лезвием. По легенде это оружие было выковано в давние времена на самой Древней Терре, возможно даже до Великого Крестового Похода. Как бы то ни было, меч унёс жизни многих соперников, принеся леди Сан Ли зловещую репутацию в кругах вольных торговцев. Часто Сан Ли можно увидеть экипированной в силовую броню ярко-нефритового оттенка. Этот цвет встречается в геральдике принадлежащих Сан Ли судов, а также в униформе солдат и служащих. Когда она не ожидает неприятностей, то носит струящееся шёлковое платье такого же цвета, придающее ей величественную грацию. А её очарование сразу разоружает тех, кто не знаком с ней близко.

Когда слухи о Зловещей Жемчужине достигли леди, она без промедления взяла курс на Поступь. Её флагманом является легкий крейсер Нихонту, который сопровождают три эскорта. Вдобавок на Нихонту находится целый полк личной гвардии дома Ма'Као. Каждый боец оснащён оружием и экипировкой равные тем, что используют элитные части Имперской Гвардии. Однако леди Сан Ли предпочитает, чтобы её верные охранники оставались на корабле, и призывает их только в чрезвычайной ситуации. Именно чувство собственного достоинства движет Сан Ли, и если ПИ смогут сыграть на нём, то удастся договориться о союзе. Однако учитывайте, что леди Сан Ли — закалённый ветеран множества экспедиций, и всегда постарается быть лучшей в том, за что взялась.

БАРОН ДЖАНКО ХЛЫСТ

“Я заявляю права на этот мир, и объявляю его жителей своими слугами. Те, кто покорятся, найдут в моём лице строгого, но справедливого господина. Те, кто откажутся признать моё правление, в моём лице обретут беспощадного врага. И те и другие приветствуются в равной степени.”

Некоторые из многочисленных соперников и недоброжелателей описывают Джанко Хлыста как “такого же психопата, как тварь из ям Фенксворлда, только в два раза менее милого”. Некоторые из них заходят дальше и уверяют, что это должно быть страшным оскорблением для тварей из ям. Торговый Патент Джанко был предоставлен его прапрадеду, лорду-генералу Хако “Хлысту” после разбирательства о чрезвычайно разрушительном подавлении Нефритового предела. В ходе этой десятилетней кампании Хако, как утверждают, разнёс дюжину миров. Похоже, Джанко полон решимости повторить рекорд своего предка. Джанко продолжил семейные традиции и наживается на войне и разрушении.

Типичный метод его действий выглядит следующим образом: найти богатый природными ресурсами затерянный человеческий мир, и заявить свои права на него (во имя Империи разумеется). Более того, Джанко часто берет на себя “цивилизацию” захваченных миров. Полностью уничтожив сложившуюся культуру, он навязывает собственную, абсолютную власть, устанавливая марионеточное правительство, возглавляемое им лично.

Джанко огромен как бык и хорошо сложен, несмотря на то, что слегка полноват. Он гордится традициями своих предков и всё время пытается поддерживать воинственный (по его мнению) образ. Для этого он носит украшенную множеством медалей парадную военную форму, каждая из которых отмечает его достижения в порабощении какого-нибудь мира. На поясе Джанко носит позолоченный плазменный пистолет, некогда принадлежавший старику Хако. Эта семейная реликвия видала и лучшее применение.

Когда Джанко Хлыста достигли слухи о Зловещей Жемчужине он решил, что это прекрасная возможность превзойти деяния прапрадеда. Если мир обитаем и действительно настолько богат, как говорят слухи, то Джанко просто обязан поработить его, разграбить ресурсы и разбогатеть так, как не снилось даже вольному торговцу.

Джанко не чужд созданию альянсов, и если вдруг ПИ решат иметь его в союзниках, то рекомендуется потакать его эгоизму.

КРАВКИН ФЕКВАРД

“Десять тысяч первенцев из вашего города? Ты что, считаешь меня за шиссионера? Вы отдадите мне их всех, а взамен я не разнесу вас с помощью своих “огненных демонов с небес”, усёк?”

Имя Кравкина Фекварда широко известно в уголовных кругах из-за состояния, нажитому благодаря целой сети криминальных предприятий. Многие сомневаются в том, что Феквард действительно имеет право владеть Торговым Патентом, поскольку его происхождение очень спорно. Большинство считает Фекварда обычным криминальным бароном.

Состояние линии Феквардов построено на презираемой торговле рабами и ксеноартефактами. За десятилетия правления дома Кравкин Феквард возглавил множество экспедиций, направленных на поиски новых источников рабов и артефактов ксенорас. Он поставлял образцы своего товара во дворцы Имперских командующих по всей Каликсиде и за её пределами.

Несмотря на то, что он часто вращается в высших кругах, Феквард с презрением относится даже к самым знатным из своих клиентов, и не пытается скрывать этого. По правде говоря он знает, что приобретая его товар, покупатели отдадут свои жизни в его руки. Ибо его клиенты погибнут от рук Инквизиции, если кто-нибудь узнает об их покупках.

Заключая сделки Феквард нарушил бесчисленное множество законов, и только Торговый Патент спасает его от суда. Однако он не беспокоится о подобных вещах и просто держится на расстоянии от ереси, чтобы не угодить на костёр Инквизиции.

Несмотря на то, что Кравкин Феквард может прекрасно справляться со своими делами, он предпочитает делать грязную работу чужими руками. Его всегда сопровождает свита телохранителей, многих из которых он набрал из самых диких миров.

Безусловно, Феквард прибыл в Коронус преследуя личные цели. Зловещая Жемчужина сулит в избытке и богатства и рабов. Вряд ли Феквард пожелает делиться такой возможностью с конкурентами, поэтому даже если ПИ удастся заключить с ним какой-либо союз, в конечном итоге Кравкин предаст их без малейших колебаний.

КОРСАРЫ СУМЕРЕЧНЫХ МЕЧЕЙ

“Вы вмешиваетесь в то, что неподвластно вашему пониманию. Встав на этот путь вы уничтожите себя и своих близких. Мы пришли получить то, что притается.”

Сумеречные мечи — это банда корсаров, что недавно прибыла в Коронус. Впервые о них сообщалось в 789.M41, после неудачного сражения с вольным торговцем Аспицией Хордой в регионе Звёзд Язычников. Большинство корсаров не придерживается ограничений Пути эльдар. Они известны как Изгой, которые оставляют свой мир-корабль на многие столетия или даже тысячелетия. Однако похоже, что Мечи поддерживают тесные связи с миром-кораблём Каэлор. Существует множество историй, описывающих Сумеречных мечей, борющихся бок о бок с аспектными воинами Каэлор или помогающих кораблям-драконам мира-корабля в космических сражениях. Сумеречные мечи предпочитают багровый и золотой цвета, и часто вооружены различными мечами ксено-происхождения или другим подобным оружием ближнего боя. Воины



ЭЛЬДАРЫ

Эльдар — древняя и высокоразвитая ксенораса, что путешествовала среди звёзд задолго до того, как человечество слезло с деревьев. Эльдары живут очень долго, и физически очень похожи на людей. Их отличают тонкие конечности, элегантные черты, заострённые уши и пронизательные глаза. Эльдары двигаются с нечеловеческой плавной грацией. Они эмоциональнее людей и испытывают намного более глубокие переживания. Почти все эльдар обладают психическими способностями. Дополнительную информацию о эльдарах можно получить на стр. 332 ОКП Rogue Trader rus 1.01.

этой группы корсар предпочитают дикие рукопашные схватки, сражаясь с противником лицом к лицу.

Сумеречные мечи наслаждаются своей ролью пиратов, и зачастую проявляют милосердие к побеждённому врагу только для того, чтобы по своей прихоти лишить его малейших шансов на выживание. Повстречавшиеся с этими корсарами вольные торговцы утверждают, что те руководствуются кодексом чести с очень запутанными правилами. Тем не менее, в этом кодексе всегда найдётся исключение, если это будет выгодно эльдарам.

Аспиция Хорда рассказывала множество историй о своих встречах с этими ксеносами. Если верить ей, то Сумеречные мечи разыскивают неизвестную ценность в регионе Звёзд Язычников, тщательно прочёсывая все планеты и корабли. Словно в подтверждение её историй, корсаров в багровых с золотом одеждах видели во многих людских поселениях Коронуса, включая даже Поступь.

Хотя защита Зловещей Жемчужины не является главной задачей Мечей и мира-корабля Каэлор, они с лёгкостью выделяют корабли и бойцов для того, чтобы не дать людям опустошить эту планету. Их ресурсы на пределе, но посланные воины будут яростно бороться, защищая девственный мир.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОПЕРНИКИ

Как упоминалось ранее, МИ может свободно вводить новых соперников или использовать персонажей, с которыми игроки сталкивались в предыдущих приключениях. Это придаст кампании ощущение продолжительного приключения, особенно если для таких персонажей продумана собственная сюжетная линия. Подумайте, станет ли NPC возможным союзником или непримиримым противником, будет ли это очевидно с самого начала? Также не забудьте оснастить их судном, используя для этого правила из ОКП Rogue Trader rus 1.01. МИ может полностью расписать все ресурсы, которыми обладают данные NPC, начиная с элитной личной охраны и заканчивая наёмными убийцами, или просто сделать пару заметок и придумывать остальное по ходу сюжета.

Путь с Поступи

“Вольный торговец никогда не оглядывается назад. Он всегда встретится вперёд к прибыли, славе и приключениям”

— поговорка вольных торговцев

ПИ пора покинуть Поступь и устремиться в Коронус в поисках удачи. Им неизвестны координаты Зловещей Жемчужины, только абстрактный образ, запрятанный в их сознание во время Пророчества. Окружённые конкурентами, ПИ должны вернуться на корабль, отчалить от Поступи и проложить курс к Зловещей Жемчужине.

Цель: Покинуть Поступь и проложить курс к Зловещей Жемчужине.

Тема: Криминал, Война.

Возвращение Администратум Экономика!

Помните фальшивых чиновников, которые попытались обчистить ПИ, когда те прибыли на Поступь? Что ж, возможно они собираются воплотить угрозы в жизнь в зависимости от того, как ПИ поступили в той ситуации. Ажчиновники действительно имеют некоторое влияние на Поступи и используют его, чтобы воздействовать на некоторых членов расчёта защитных турелей станции. ПИ прибывают на своё судно, и прежде чем будут приведены в готовность боевые посты корабля, турели станции открывают огонь. ПИ узнают об этом, когда их судно начинают сотрясать взрывы. Освещение мигает а экипаж устремляется к аварийным постам. Никто не ожидал, что судно будет атаковано на якоре, удерживаемое стыковочным рукавом станции. Но, похоже, что именно это и произошло.

Позвольте игрокам узнать об этом, пока они бегут на капитанский мостик. Опишите сцену следующим образом: ПИ отчаянно ищут на экранах авгуров подсказку относительно того, кто же открыл по ним огонь. И замечают, что источники нападения — турели, установленные по всей длине стыковочного рукава. Как только выяснится источник нападения, на судно поступает следующая радиопередача: “Вольные торговцы! Это наказание за неуплату взносов. Теперь убирайтесь, пока ещё можете, и не возвращайтесь до тех пор, пока не будете способны заплатить!”

Турели будут вести огонь по судну ПИ до тех пор, пока оно не отдалится на достаточное расстояние. Однако если ответный огонь будет достаточно сильным — они замолкнут, поскольку артиллерийские расчёты сочтут, что гибель не входит в их обязанности.

Побег судна можно провести по правилам боя космических кораблей (см. стр. 206 ОКП *Rogue Trader* 1.01) или просто описать эти события. Пока судно ПИ находится в доке, на нём нельзя поднять щиты, поэтому

в любом случае ему будет нанесён некоторый урон.

Как только корабль удалится хотя бы на 100 метров от стыковочного рукава, станет возможным поднять щиты, после чего судно окажется в относительной безопасности.

Вольные турели

Батарея турелей не представляют особой опасности для защищённого корабля. Тем не менее, их достаточно много, чтобы количеством восполнить нехватку мощностей. Они считаются макробатареей с Силой 4, уроном в 1d5+3, не способны к Критическому попаданию и могут вести огонь только по судну, находящемуся около стыковочного рукава. Тем не менее, их расчёты достаточно хорошо подготовлены и имеют ДБ 40.

Гонка началась!

Покончив с событиями на Поступи опишите короткое путешествие к точке Мандевиля, которое займёт не больше пары дней повествовательного времени. Но не забывайте, что соперники тоже стремятся к этой точке, и некоторые из них могут попытаться помешать ПИ, особенно если их судно было повреждено портовыми турелями и выглядит уязвимым. В зависимости от того, как МИ хочет отыгрывать каждого из соперников, один или два из них (в зависимости от сложившихся союзов) могут попытаться напасть на ПИ. Профили судов соперников можно найти в приложении.

Или же МИ может использовать данную фазу, чтобы отыграть небольшие перебранки между судами. В конце концов, легко быть уверенным в себе, когда в разговоре вас разделяет несколько миллионов километров пустоты. Подобное общение можно использовать для того, чтобы обострить начавшую развиваться конкуренцию.



В ВАРП

"Коронус вызывает к тем, кто может слышать"

— Иерея Блиц

Через несколько дней полёта на субсветовой скорости, преодолев трудности, которые решит подбросить МИ, судно ПИ прибывает на окраину системы Поступи, откуда может войти в варп. Но прежде ПИ должны проложить курс к Зловещей Жемчужине. Сделать это можно с помощью ритуала астронавигации, который должен провести корабельный навигатор.

КУДА ДАЛЬШЕ?

В ритуале астронавигации должны участвовать все присутствовавшие при Пророчестве ПИ. Им придётся войти в транс под руководством навигатора, чтобы расшифровать координаты, спрятанные Семью Ведьмами среди запутанных берегов памяти. Как известно навигатору, это может быть достаточно травмирующим событием но, тем не менее, необходимым.

Ритуал — это отличный способ проверить навыки навигатора и воображение игрока, управляющего этим персонажем. Если в группе нет игрока за навигатора, то МИ придётся взять на себя роль NPC или поручить это одному из игроков. Навигатор должен собрать ПИ вокруг астрографического планетария, который навигатор использует для прокладывания пути через варп. Затем игрок должен описать, каким образом его персонаж воспринимает варп. Каждый навигатор чувствует Эмпиреи абсолютно субъективно, некоторые воображают себя маленькой рыбкой, устремляющейся через кишасый хищниками океан. Солнце над океаном представляет собой свет Астрономикона. Другие видят себя путниками, идущими позней ночью по узкой тропе в джунглях. Из зарослей за ними следят зловещие глаза, а Астрономикон принимает вид свечения, исходящего от маленького храма, стоящего на поляне впереди. Навигатор должен пригласить ПИ присоединиться к нему в этом путешествии, описать, как он их видит, определить направление, помочь избежать хищников и прибыть в место назначения. Отметьте, насколько интересно и захватывающе описал это игрок, потому что остальные могут получить за это бонус в следующем тесте.

Затем сообщите игрокам, что сейчас они глубоко погрузились в субъективное восприятие варпа навигатором, и попросите каждого из них сделать Серьёзный (+0) тест на Силу воли. Запишите количество успехов и провалов каждого.

Затем, опираясь на воспоминания каждого из присутствовавших на Пророчестве ПИ, навигатор должен пройти **Напряжённый (-40) тест Навигации (Варп)**. Результат модифицируется на итоговую сумму успехов и провалов из предыдущего шага, добавляя 10 за каждый уровень успеха и вычитая 10 за каждый уровень провала. Можно наградить игроков дополнительным бонусом, если игрок-навигатор хорошо описал своё восприятие путешествия через варп.

Если навигатор успешно прошёл тест, то он может найти местоположение Зловещей Жемчужины и указать его с помощью астрографических архивов корабля. Более того, навигатор точно знает, какой будет продолжительность путешествия. Длительность используется для теста Навигации (Варп) при совершении прыжка (см. стр. 180 ОКП *Rogue Trader* rus 1.01). Начальная величина равна 50 дням. Если тест не пройден, его можно совершить повторно, но слишком большое промедление будет иметь последствия, о которых ПИ вскоре узнают.

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!

ПИ успеют провести ритуал всего один раз, прежде чем неприятности постучатся к ним в двери. Они будут привлечены на мостик воем сирен и бурной деятельностью палубных мастеров, направляющих подопечных к боевым постам. Добравшись до мостика ПИ вызовут изображение ближайшей области космоса на главные обзорные пикт-панели. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

В то время, когда сенсоры вашего корабля сканируют телену во всех направлениях, они внезапно замигают. Изображение останавливается на вспышках и мерцании огня оружейных батарей, освещающих пустоту на самой границе радиуса действия сканеров вашего корабля. Изображение плавно увеличивается, предоставляя тёткую картину гиперпространства корабля, ведущего огонь по, кажется, невидимому противнику.

Судно принадлежит одному из соперников ПИ (по выбору МИ) и атаковано скрытым с помощью голо-поля судном эльдар, известным, как Осколок рассвета. Весьма очевидно, что конкурент находится в очень затруднительной ситуации.

Судно соперника находится на расстоянии 100,000 километров (порядка 10 Пустотных Единиц) от корабля ПИ. Его противник отдалён ещё на 50,000 километров (дополнительные 5 ПЕ), и скрыт корпусом своей жертвы.

ПИ могут выйти на связь и предложить конкуренту помощь, или просто проплыть мимо. Если они решат помочь, то МИ может отыграть вокс передачу между соперником (который не очень рад тому, что приходится просить о помощи) и ПИ, что даёт возможность заключить выгодную сделку или установить временный союз. Данное событие может стать интереснее, если выбрать соперника, с которым ПИ уже вступали в стычки.

Если ПИ решили не помогать, то они также подвергнутся нападению, когда будут готовиться совершить варп переход. В этом случае МИ следует отметить, что их соперник сбежал от нападающего и идёт прочь, явно не собираясь приходить на помощь.

В любом случае, Осколок будет периодически исчезать из поля зрения, загоня своих противников оружейным огнём. Конечно, это всего лишь рейдер, и его целью является преследование мон-кей и проверка их сил. Как только станет очевидным, что ПИ могут определить его местоположение или если по нему будет произведено парочка успешных попаданий, Осколок съест.



На этом этапе ПИ могут совершить варп-прыжок (если у них есть координаты из ритуала), а навигатор выполнит процедуру, описанную в **ОКП Rogue Trader rus 1.01**. Если ранее ритуал не увенчался успехом, то навигатор может повторить его, пока судно находится под огнём противника, что приведёт к увеличению сложности. Либо же капитан корабля может решиться совершить экстренный варп-прыжок, вверив судьбу корабля и экипажа в руки Императора. Выбор за игроками.

Если был отдан приказ о спешном варп-переходе, спросите у игрока за вольного торговца, уверен ли он в своём решении и действительно ли хочет пойти на такой риск. Если приказ остаётся в силе, то навигатор должен пройти **Адский (-60) тест Навигации (Варп)**. Если тест пройден, то судно перемещается успешно, хотя генераторы поля Геллера тревожно пищат и выдают системные ошибки до конца рейса. Если тест не пройден, то корабль перемещается успешно, но в момент прыжка происходит частичный отказ поля Геллера. Один

аспидный дух (см. стр. 356 ОКП Rogue Trader rus 1.01) материализуется в случайно выбранной части корабля, и ещё по одному в какой-либо другой за каждую степень провала. Выслеживание и уничтожение этих ужасающих порождений варпа может вылиться в отдельную игровую сессию.

Награды

- 25 ОД за отбытие с Поступи.
- 50 ОД за завершение ритуала астронавигации.
- 50 ОД за каждого соперника, ставшего надёжным союзником ПИ.
- 25 ОД за повреждение или уничтожение Осколка рассвета.
- -25 ОД за каждого соперника, ставшего непримиримым врагом ПИ.
- -50 ОД, если судно игроков потеряло более половины очков Прочности корпуса в любых космических сражениях.



ПУТЕШЕСТВИЕ К ЗЛОВЕЩЕЙ ЖЕМЧУЖИНЕ

*"Открывать новый мир — всё равно, что перевертывать камень.
Никогда не знаешь, что ползает по поверхности."*

— старший эксплоратор Гиброс Кора

Определив координаты Зловещей Жемчужины и совершив варп-прыжок ПИ могут решить, что богатство уже гарантировано. Любой, кто согласится с подобной глупой мыслью, должен усвоить уроки истинной природы Коронуса. Путь к Зловещей Жемчужине будет лежать через весь Коронус, приведёт к тёмными и загадочным Звёздам Язычников, за которыми простирается полная неизвестность. Бесспорно, подобное путешествие не будет лёгким и вряд ли обойдётся без инцидентов. Чего игроки не знают (и МИ не должен говорить им об этом), так это того, что на самом деле сейчас они направляются не на Зловещую Жемчужину. Их точка назначения лишь первый шаг в большом приключении, в котором они совершат путешествие через весь Коронус.

Путешествие от Поступи до пункта назначения занимает достаточно много времени, и МИ должен донести данный факт до игроков используя множество описаний и повествовательный режим времени. Во время перелёта ПИ вряд ли будут сидеть сложа руки и поигрывать в регицид. Сложности варп-перелёта сказываются на корабле и команде, и держат в постоянном напряжении. Вдобавок к мелким трудностям произойдёт множество событий, способных накалить обстановку в и без того трудном путешествии.

На следующих страницах описаны различные события, которые можно использовать для этого или любых других варп-путешествий через Коронус. Если МИ хочет завершить путешествие за одну игровую сессию, то стоит использовать только пару из представленных событий, но лучше отыграть больше, чтобы создать ощущение долгого и сложного перелёта. Обязательно используйте последнее событие, поскольку оно описывает завершение перелёта и прибытие в точку назначения.

Цель: Достичь того, что ПИ считают Зловещей Жемчужиной (в действительности Каппа-Пси-12, см. **стр. 39**).

Тема: Исследование (МИ может добавить другие темы с учётом происходящих событий)

СОБЫТИЯ

Многие из данных событий требуют специальных навыков и участия определённого ПИ. Если в группе нет подходящего персонажа, то МИ может пропустить событие или использовать NPC из экипажа корабля.

МЯТЕЖ В ВАРПЕ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Суда вольных торговцев — это огромные корабли с экипажем из тысяч человек. И хотя многие члены экипажа — лояльные слуги династии, потомственно служащие дому вольного торговца, ещё больше состоит из насильно завербованных отбросов. Мелкие преступники представляют собой большой, дешёвый и легкодоступный источник грубой рабочей силы. Естественно, насильно принуждаемые на службу подобным способом редко бывают благодарны тому, что их наказания были смягчены от смертной казни до обслуживания корабля. Поэтому мятежи не являются чем-то совсем необычным.

Нечто подобное и описывается в данном событии. Пройдя **Сложный (-10) тест на Проницательность** ПИ могут заметить, что различные члены команды показывают признаки волнения. Поступают доклады об увеличении случаев неповиновения и учащении стычек на нижних палубах, куда редко рискует спускаться команда мостика. Сложившаяся ситуация начинает угрожать работоспособности и безопасности судна, и необходимо предпринять меры.

Все рапорта поступают архимилитанту, поскольку данный персонаж обычно является правой рукой капитана и отвечает за дисциплину и безопасность (а зачастую выступает командующим армией корабля). При отсутствии архимилитанта доклады поступают к сенешалю или другому персонажу военной направленности. Такой игрок может действовать, посоветовавшись с капитаном или разработать план действий самостоятельно.

Текущая угроза заключается в следующем. Взыбнувшаяся трюмная крыса по имени Крукер в течение нескольких дней организовывал восстание среди команды обслуживания плазмопроводов. Несколько часов назад он убил офицера и захватил в заложники одного из корабельных техножрецов. Хотя техножрец не является незаменимым сам по себе, но если Культа Механикус достигнут слухи, что один из их членов был убит таким как Крукер, то ПИ могут лишиться поддержки Адептус Механикус, а это уже серьёзная проблема. Если в группе есть эксплоратор, то этот игрок должен чётко осознавать, что захваченный техножрец должен быть спасён.

Крукер требует, чтобы судно немедленно вернулось на Поступь и чтобы всем, кто пожелает, была предоставлена возможность покинуть корабль. Он утверждает, что законы пустоты были нарушены, когда курс судна был проложен за пределы Коронуса, и что любые обязательства, которые насильно вербуемая команда имела перед его владельцем, теперь лишены законной силы. Крукер угрожает расправиться с техножрецом, если его требования не будут выполнены. Ситуация осложняется тем, что мятежники смогли проникнуть в оружейные комнаты и теперь вооружены.

Как будут действовать ПИ, полностью зависит от них. Группа может относиться к тому типу игроков, которые просто похватают цепные мечи и ринутся спасать псеньора. И это вполне подходящий способ решения проблемы! Или они могут привлечь к спасению заложника других

членов команды, например, подавить мятеж с помощью лояльной личной гвардии. Возможно, ПИ решат вступить в переговоры, чтобы узнать намерения Крукера (или не стоит ли кто за ним), прежде чем прикончить. Или же они могут придумать что-то абсолютно иное, например, залить помещение, в котором укрылся мятежник раскалённой плазмой, или откачать оттуда воздух (хотя подобные действия могут быть несколько опасными для техножреца).

Отыграйте эти события в соответствии с действиями ПИ. Если они решат играть героев и спасти псеньора самостоятельно, то им удастся избежать большей части мятежников и найти Крукера в окружении примерно дюжины сообщников. Если ПИ решат послать толпу элитных гвардейцев, выставьте против них примерно сотню мятежников. Однако ПИ должны быть в состоянии найти Крукера среди хаоса битвы и кровопролития. В любом случае сделайте так, чтобы финальная схватка разыгралась между ПИ и Крукером!

Для мятежников используйте **профиль Пустохода со стр. 350 ОКП Rogue Trader rus 1.01**. Для Крукера используйте тот же самый профиль, но добавьте +10 к Силе воли и Общительности, чтобы отразить его обаяние и силу личности. Также добавьте +10 к Ближнему Бою и снабдите цепным мечом (снятым с убитого офицера). Остальная часть мятежников вооружена помповыми ружьями, пистолетами-дробовиками, мономечами или шокowymi дубинками, взятыми из оружейной комнаты.

Награды и последствия

Если ПИ побеждают Крукера и спасают псеньора – их главной выгодой становится то, что корабль снова может беспрепятственно продолжить полёт. Также в будущем Культ Механикус может в той или иной форме выразить свою признательность. Это зависит от того, насколько важным (по мнению МИ) был спасённый адепт. Это можно использовать в дальнейшем ходе кампании или в будущем просто дать бонус при общении с Адептус Механикус.

Если Крукеру удастся сбежать, то он продолжит сеять раздор среди экипажа. Мятежник будет находить убежище у сочувствующих ему. Пока с ним не будет покончено, судно ПИ претерпевает штраф -5 к Боевому духу.

- 25 ОД если ПИ подавили мятеж и при этом не пострадал техножрец.
- 25 ОД если Крукеру удалось сбежать.
- 25 ОД если был убит техножрец

СИГНАЛ ВО ТЬМЕ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Данное событие происходит во время очередного выхода в реальное пространство, которые предпринимают все суда во время долгих или трудных перелётов. Когда судно выходит обратно в материальную вселенную, навигатор определяет ближайшие созвездия и, что более важно, калибрует положение судна во времени. По окончании процедур, когда корабль будет готов возобновить путешествие, авгуры засекают слабый сигнал.

Для отслеживания источника сигнала потребуется пройти **Сложный (-10) тест на Проницательность+Обнаружение**. Когда источник сигнала будет вычислен, первоначально невозможно опознать его. Только у корабельного эксплоратора есть шанс идентифицировать его, что потребует пройти Очень тяжёлый (-30) тест Запретного знания (Адептус Механикус). Результаты теста представлены в Таблице 1-4: Обнаружение сигнала.

Судно представляет собой древний зонд Адептус Механикус, свившийся с курса на тысячи световых лет. Модель зонда была запрещена много тысячелетий назад, поскольку его создатели использовали тот уровень автоматизации и искусственного интеллекта, который предан анафеме в Культе Механикус. Сконструировавшие зонд были отлучены от Механикус и все их известные труды были уничтожены. Так что это – последний образец той запрещенной модели.

Когда ПИ узнают о происхождении зонда перед ними встаёт вопрос, как с ним поступить? Самым очевидным решением было бы просто уничтожить зонд, стереть все записи об этой находке и продолжить путь. Но с другой стороны, если его забрать, то это может принести огромную прибыль. Донесите суть этой дилеммы до игрока за эксплоратора.

Если ПИ решат уничтожить судно, то оно будет сопротивляться. Хотя зонд почти не вооружён, им управляет дух машины достигший той степени разумности, которая противоречит господствующей догме Адептус Механикус. Что и послужило причиной наказания его создателей. Получив несколько попаданий (и будучи в некоторой мере удивлён) зонд попытается снова исчезнуть в глубинах межзвёздного пространства.

ТАБЛИЦА 1-4: ОБНАРУЖЕНИЕ СИГНАЛА

Степени успеха /	Раскрытые подробности
Стандартный успех	Источник сигнала – судно производства Адептус Механикус
1	Судно невероятно древнее. Его построили за несколько тысяч лет до открытия Коронуса
2	Похоже, что судно всё ещё находится в рабочем состоянии
3	Это судно на самом деле исследовательский зонд
4	Модель зонда запрещена указом с самого Марса
5 и более	Запрет всё ещё действует, и дальнейшее исследование вызовет гнев высших эшелонов Марса. Однако есть те, кто готов заплатить богатства целых миров за возможность получить подобный зонд в свои руки



Если ПИ решат вернуть зонд, то лучше не открывать огонь. Зонд позволит ПИ приблизиться к себе и эксплоратор будет в состоянии общаться с ним успешно пройдя **Серьёзный (+0) тест Учёного знания (Археотех)**. Если тест будет провален, то зонд сбежит как описано выше. А если будет пройден, то эксплоратор сможет приказать духу машины перейти в спящий режим. Последующий успешный **Серьёзный (+0) тест Техпользования** позволит эксплоратору взять под контроль системы зонда и доставить его на борт, если конечно у судна ПИ есть грузовой отсек.

При ближайшем рассмотрении зонд оказывается потрясающе редким образцом археотеха. **Серьёзный (+0) тест Оценки или Трудный (-10) тест Учёного знаний (Археотех)** покажет, что его стоимость зависит от правильного выбора покупателя. Поиски покупателя являются сами по себе отдельным приключением и могут быть отыграны по возвращению ПИ в Каликсиду. Учтите, что если слухи о находке достигнут Адептус Механикус, то эксплоратор может быть отлучён, а ПИ объявят вне закона.

Есть ещё один поворот сюжета. Вскоре после возобновления полёта дух машины зонда повторно пробудится и соединит себя с системами судна ПИ. Корабль немедленно получает Характер машинного духа “Непокорный” (см. стр. 192 ОКП *Rogue Trader* rus 1.01). Но не говорите об этом игрокам до следующего космического боя.

Потребуется **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**, чтобы установить, что за происходящее ответственен зонд, и **Адский (-60) тест Техпользования** для отмены эффекта. ПИ могут решить выбросить зонд за борт и позволить ему возобновить свою тысячелетнюю миссию. В таком случае зонд перестанет влиять на их корабль.

- 50 ОД, если ПИ подобрали зонд (и впоследствии не выбросят его за борт).
- -25 ОД если Механикус узнали о зонде (-50 если ПИ были отлучены).

ПОМОЛИТЕСЬ ЗА ТЕХ, КТО ПОТЕРЯЛСЯ В ВАРПЕ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Ни одно путешествие через варп не проходит без зловещих происшествий, варьирующихся от непрекращающихся кошмаров, до шепчущих голосов из каждой тени. Мало кто может полностью спокойно относиться к данному аспекту пустотоплавания, хотя закалённые путешественники, по крайней мере, могут выполнять свою работу не обращая внимания на подобные происшествия. Однако длительные путешествия изматывают даже самых стойких пустотоходов.

Примерно в середине путешествия экипаж начинают мучить всевозможные кошмары наяву, доводящие многих до параноидальных вспышек агрессии и мешающие управлению судном. Об этом докладывается через офицеров корабля. Очевидно, что если ситуация сохранится, безопасность полёта окажется под угрозой.

В подобных случаях в обязанности представителей Имперского Кredo входит предложить свою помощь против таких кошмаров. Если в группе есть миссионер, то эта работа для него. К миссионеру обращаются офицеры трёх компонентов судна (по выбору МИ). Компоненты могут быть как основными так и вспомогательными. Миссионер должен благословить команду каждой из пострадавших секций, успокоить людей и принести им защиту Императора. В игровых терминах все Манёвры, Стрельба или Длительные действия получают штраф -5 до тех пор, пока команда поражена недугом. Ситуация будет продолжаться до тех пор, пока миссионер не восстановит боевой дух экипажа.

Данное событие — хорошая возможность для интересного отыгрыша ролей и исследования собственного судна. Когда миссионер посещает каждую секцию, то должен произнести короткую речь в форме просьбы о благодати Императора. Затем он должен пройти **Серьёзный (+0) тест Обаяния или Запугивания** (в зависимости от его подхода к церковным обязанностям). Модифицируйте этот бросок по своему усмотрению, если игрок произнёс хорошую речь.



Если тест пройден успешно, команда пострадавшей секции входит в состояние святого рвения и снова может усердно заниматься повседневными задачами. Как только все три команды успокоятся, то описанный выше штраф -5 снимается. Кроме того, если тест будет пройден с двумя и больше степенями успеха, то судно получит модификатор +10 при выполнении любого Манёвра, Стрельбы или Длительные действия во время следующего сражения, в котором будет участвовать. Если тест пройден с двумя и больше степенями провала, то команда разочаровывается в пустых словах миссионера. В этом случае штраф увеличивается до -10 до конца текущего приключения.

- 10 ОД за успешное завершение данного события.
- -10 ОД за неудачное завершение данного события.

Отчаянное положение (Необязательное событие)

Большинство варп-маршрутов, по которым флоты Империи путешествуют через пустоту, относительно известны, их опасности нанесены на карту таким образом, чтобы у путешествующих был некоторый шанс пересечь опасные глубины межзвёздного пространства. Несмотря на это, космос изобилует звёздными аномалиями, многие из которых являются остатками варп-штормов, охватывавших галактику на протяжении тысяч лет. Другие совершенно необъяснимы из-за явлений, которым Культ Механикус и дома Навигаторов не могут предложить объяснения. Ещё больше может быть результатом действий давно погибших ксеноцивилизаций, и отмечают места разрушений в столь ужасных масштабах, что в них нарушена сама ткань реальности. Коронус таит в себе великое множество подобных опасностей для тех, кто хочет проникнуть в его глубины, и ПИ только что столкнулись с одной из самых страшных.

Данное событие, в первую очередь, потребует всех навыков корабельного Мастера пустоты, которому предстоит задача пересечь опасную звёздную аномалию.

Во время третьей вахты, того периода искусственного цикла смены дня и ночи на судне, когда большая часть команды нижних палуб пытается урвать немного сна, судно начинает стонать словно от боли, его металлические конструкции скрипят, поскольку на них оказывает колоссальное давление варпа за пределами поля Геллера. Навигатор

немедленно поймёт, что судно столкнулось с ранее неотмеченной звёздной аномалией. К счастью, он видит, что это варп-тень смерти звезды в реальном космосе, а не опасность, порождённая скрывающимися в Эмпиреях силами. Навигатор также знает, что единственный способ спасти судно состоит в том, чтобы немедленно выйти из варпа.

Подобный переход в реальное пространство, осуществляемый без предварительной подготовки в момент, когда судно подвергается опасности – опасный манёвр. Навигатор должен провести Очень тяжёлый (-30) тест Навигации (Варп), иначе судно получит повреждение поля Геллера, что выведет его из строя (и, таким образом, запретит варп-путешествие) на 1d10 часов. Однако опасность ещё не миновала, поскольку Мастер пустоты должен немедленно перехватить управление кораблём, как только тот выйдет в реальный космос. Оказавшись в Материуме, судно будет сотрясено титаническими энергиями, как будто испытываемые в варпе эффекты были лишь тенью бушующего здесь шторма. Смотровой иллюминатор заполнен стробирующими, фосфоресцирующими призрачными огнями, настолько интенсивными, что затмевают черноту пустоты. **Ординарный (+10) тест Обнаружения+Проницательности** с использованием корабельных авгуров покажет, что масштабы аномалии невелики и её можно избежать, но только при условии, что Мастер пустоты не будет просиживать штаны.

Чтобы избежать аномалии нужно пройти три теста умения Пилотирования (Космический корабль)+Манёвренность. Первый тест будет **Серьёзным (+0)**, второй **Сложным (-10)**, а третий **Тяжёлым (-20)**. Каждый раз, когда тест успешно проходит, Мастеру пустоты удаётся вывести судно чуть ближе к безопасному месту. В случае провала в первый раз судно получает 1 очко повреждения Прочности корпуса, при втором 1d5, и 1d10 при третьем. Данные повреждения происходят из-за серьёзных ударных волн и гравитационных потоков, поэтому игнорируют броню и пустотные щиты. Как только пройдена (или провалена) последняя проверка, неистовые энергии умирающей звезды рассеиваются, и вновь становится видно сверкание звёзд на чёрном фоне пустоты. Тряска прекращается, ПИ могут вздохнуть с облегчением и продолжить путешествие.

- -10 ОД если судно ПИ потеряло 10 и более очков Прочности корпуса.

ТАБЛИЦА 1-5: СТРИКСИС

Степени успеха /	Раскрытые подробности
Стандартный успех	Стриксис – обитающая в Коронусе ксенораса. Они не обязательно враждебны к людям.
1	Это кочевники, которые путешествуют в корабельных караванах и торгуют с теми, кого повстречают.
2	Они без ума от торговли и готовы заключать сделки почти с кем угодно. Однако они также вероломны и ненадежны.
3	У стриксис совсем другое представление о том, что ценно, а что нет. Они часто меняются на безделушки.
4 и более	Стриксис ненавидят эльдар и убивают их, если могут. А если они не могут, то спасаются бегством.

КАРАВАН В ПУСТОТЕ (ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Путешествие ПИ близится к завершению. Они прибывают к Зловещей Жемчужине, и чувство того, что до цели осталось недалеко, наполняет команду. Судно без инцидентов переходит в реальное пространство. Каждый из присутствовавших на Пророчестве ПИ переполнен волнующим осознанием того, что скоро увидит объект своих желаний – Зловещую Жемчужину.

Открывшийся с мостика вид приводит в шок всех свидетелей Пророчества. ПИ ожидали увидеть неистовый варп-шторм, за которым скрывается драгоценный приз. Но всё, что они видят – это спокойную пустоту и маленькую звёздную систему. После проверки показаний авгуров дальнего действия становится ясно, что судно достигло правильных координат, но всё же не заметно никакого шторма. Очевидно, что это не Зловещая Жемчужина.

Наданном этапе ПИ могут решить провести более полный осмотр неизвестной системы. Успешный Ординарный (+0) тест Проницательности+Восприятия при использовании массивов авгуров покажет, что солнечная система состоит из маленькой непримечательной жёлтой звезды, редкого пояса астероидов и планеты с первичной биосферой. Осмотр также покажет множество судов, следующих неровным конвоем на расстоянии 500,000 километров от судна ПИ. Конвой явно движется к точке Мандевилля, недалеко от того места, откуда только что прибыли ПИ.

Если ПИ решат исследовать конвой, то сыграйте данное событие. А если проигнорируют, то просто переходите к следующей главе. Конвой – это караван стриксис (см. стр. 330 ОКП *Rogue Trader* rus 1.01). Потребуется **Сложный (-10) тест Запретного знания (Ксеносы)** для идентификации этих пришельцев. В зависимости от количества степеней успеха сообщите игрокам информацию согласно **Таблице 1-5: Стриксис**. Если ПИ поприветствуют конвой, то в ответ их пригласят на переговоры. Если ПИ не сделают этого, то стриксис сами поприветствуют их и запросят встречи.

Ксеносы хотят, чтобы ПИ прибыли на борту их судна, что повлечёт за собой короткий полёт на шаттле (если ПИ повезло иметь телепортарий, то могут воспользоваться им). Если у ПИ нет ни того ни другого – стриксис пошлют собственный шаттл. Но они решительно откажутся ступить на борт судна ПИ.

Как только ПИ прибудут на корабль стриксис, зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

После того, как вы ступаете на палубу судна пришельцев, первой вещью, которая вросается вам в глаза, является его ветхое состояние. Освещение слабое и спорадическое, поскольку светильники загораются на мгновение, а затем отключаются, чтобы уступить место другим. Судя по переборкам, судно построено из разных материалов и компонентов, каждый из которых прикреплен к следующему без какой-либо системы. Поверхности стен и потолка украшены безделушками и фетишами: от монет и драгоценностей до неопознанных высушенных частей тела, повешенных на множество крюков. Палуба усыпана мусором, который хрустит и шуршит под ногами. Следующей вещью, которая поражает вас, является запах. Если бы вам когда-либо пришлось бы отбивать наказание в корабельном морге, по вашему мнению, там пахло бы так же. Из тени к вам подходит то, что, по вашему мнению, должно быть стриксисом. Высокий ксенос облачен в рваный, покрытый пятнами плащ с капюшоном, скрывающий большую часть тела. Вы можете разглядеть, что его лицо представляет собой мерзкую, тупую морду, сродни собаке. Его кожа будто бы была содрана, чтобы показать сырые мышцы под ней. В тенях капюшона вы можете различить быстрое моргание глаз, но невозможно определить, сколько похожих на дусины сфер разглядывает вас. "Приветствую вас, двуногие, приветствую в своём доме. Небезопасно оставаться в этом месте, но я был бы нерадив, если бы не использовал возможность пообщаться с вами. Я хотел бы обратиться к вашему лидеру, кем бы из вас он ни был."

Ксенос замолкает и протягивает свою костлявую лапу к потолку, хватая одну из многих маленьких безделушек, свисающих на кожаных ремешках. Он начинает поглаживать этот объект с очевидной жадностью. Стриксис хочет торговать с ПИ, но спешит покинуть эту солнечную систему. Вопреки его словам, только врождённая жажда наживы, а не беспокойство о безопасности ПИ, заставила стриксис остановиться. Если его спросят о его имени, тот издаст ужасный булькающий звук, будто захлебывается кровью.

Стриксис сильно отличаются от человечества в том, что считают ценным, как может быть известно любому исследователю, знакомому с ними. Они в равной мере могут захотеть приобрести как высушенную ветку, так и золотую статуэтку, но не проявляют никакого интереса к деньгам или доли в предприятиях. Только к тому, что могут подержать в своих мерзких когтях.



Что же происходит на самом деле?

В данной главе ПИ прибывают к месту из видения ожидая, что вот-вот исполнятся их самые влажные мечты о богатстве. Однако этого не происходит. Высадившись на поверхность (или даже ещё находясь на орбите) ПИ быстро поймут, что это не Зловещая Жемчужина. Вместо сокровища они обнаружат древнюю карту звёздного неба, которая обещает указать путь к их предназначению, но только после столкновения с другим ужасным противником. У эльдар есть своя роль в приключении, и их цель — сделать так, чтобы никто не добрался до Зловещей Жемчужины.

Почему Семь Вельд послали ПИ на эту планету (Каппа-Пси-12), а не напрямую на Зловещую Жемчужину? МИ, разумеется, может придумать собственные причины (или оставить это тайной для игроков, чтобы те могли строить предположения). Одно возможное объяснение состоит в том, что как бы ни были могущественны Семь Вельд, психическое мастерство эльдар всё же намного сильнее. Давным-давно путь к Зловещей Жемчужине был умышленно скрыт, и лишь у немногих из человеческих псайкеров есть силы проникнуть через завесу.

Если ПИ захотят торговать с ксеносом, то это может оказаться забавным процессом. Как уже было упомянуто выше, стриксис не проявит никакого интереса к абстрактным ценностям, но при успешном Встречном тесте Общительности согласится на любой предмет, который сочтёт подходящим. Подходящие предметы включают в себя амулеты, хроно, автоперья, пищевые рационы, и (без какой либо очевидной причины) фильтры-затычки. Взамен пришелец может предложить любые предметы с доступностью Очень редкие и ниже (на усмотрение МИ). Учтите, что он обменивает только отдельные предметы, а не “кучу”. Также по завершению сделок он предоставит информацию относительно системы, в которой ПИ оказались. Зачитайте или перефразируйте следующее:

“Старое, досточтимые двуногие, старое это место. Настолько долго, насколько я знаю, единственная сфера вращается вокруг этой звезды, без спутников, кроше разбитого камня. Не рай это, а мерзкое место, полное недвуногих, с зубами, когтями и ох-как-много ногали. И храи, древние руины, возвышаются в джунглях на экваторе. Такие как вы не должны ходить по нему, и такие как я никогда не буду делать этого. Это принадлежит им, ненавистным, тем, кого мы убивали, когда могли, и от кого бежали, когда должны”.

Прежде, чем стриксис продолжит, резкий электронный визг эхом отзывается по всему отсеку. Ксенос озирается в очевидном беспокойстве. В ту же минуту вокс вольного торговца оживает, и вахтенный офицер докладывает, что авгуры засекли слабый сигнал на большом удалении. Трансцендентный астропат может пройти Серьёзный (+0) тест Психонауки для исследования окружающего пространства в поисках знакомых образов мыслей. Успешный тест покажет присутствие встреченного ранее судна эльдар. В то же самое время стриксис не тратя времени впустую убеждает ПИ покинуть его судно. “Сейчас вам пора уходить, досточтимые двуногие, уходите, сейчас! Ступайте!”.

Затем стриксис разворачивается и убегает в тень. Судно оживает с раздражающим скрежещущим звуком. Его двигатели включаются на полную мощность. Если

ПИ не хотят оказаться в затруднительном положении, то им стоит покинуть это ветхое корыто.

Когда ПИ благополучно возвратятся на своё судно, вахтенный офицер сообщит им, что все корабли стриксис на полной скорости

движутся от источника сигнала. В последний раз этот источник был замечен направляющимся к единственному пригодному для обитания космическому телу этой системы.

Награды

- 100 ОД за прибытие.
- 25 ОД за получение информации об истинной природе планеты от стриксис.



КАППА-ПСИ-12

“Люди смотрят на вещи очень ограниченно. Для них мир — это грязь, каини и небо. Для эльдар мир — это всё, кем он был, и всё, кем он будет.”

— Альдарх, следопыт мира-корабля Казлор

ПИ достигли места назначения, но мир, на орбите которого находится судно, оказался не той планетой, которую они ожидали увидеть. Согласно звёздным архивам, данная звезда занесена в каталог под сокращённым астрографическим обозначением Каппа-Пси. Мир является двенадцатым из двадцати одного крупного тела, вращающегося вокруг звезды, и поэтому называется Каппа-Пси-12. Ниже приведён обзор планеты, на который МИ может ссылаться на протяжении всего следующего этапа приключения.

ГЕОГРАФИЯ

С орбиты Каппа-Пси-12 выглядит как утопающая в зелени планета, усеянная неисчислимым количеством больших озёр и маленькими внутренними морями. Достаточное количество грунтовых вод поддерживает растительную жизнь, которая покрывает большую часть поверхности планеты, хотя в экваториальных областях расположены заметно более сухие лесные районы, а у полюсов есть небольшие ледяные шапки. Вокруг тропиков располагается лёгкий пояс облаков. Из-за отсутствия больших водных поверхностей погода на поверхности Каппа-Пси-12 остаётся удивительно стабильной, с незначительными колебаниями в метеорологических картах.

Растительность на поверхности наиболее густая в тропиках и состоит из субтропических лесов. В них в основном властвуют высокие, похожие на папоротник деревья, многие из которых достигают высоты более двадцати метров. Под ними нет другой флоры кроме травяного покрова, что облегчает передвижение в тени густого полога над ними.

ЖИВОТНЫЙ МИР

Большую часть фауны Каппа-Пси-12 составляют насекомые. Высокое содержание кислорода в атмосфере позволило многим их разновидностям достичь внушительного размера. Самые крупные из них, осоподобные существа с тремя парами крыльев вдоль грудной клетки, настолько огромны, что могут представлять угрозу для легкобронированных шаттлов. Хотя эти существа классифицируются как насекомые, но обладают широким спектром особенностей: множество пар крыльев, сотни ног, и, иногда, более чем одна голова.

Вблизи озёр и морей обитает ошеломляющее разнообразие амфибий, большая часть из которого питается насекомыми. Они варьируются от крошечных кровососущих лягушек до гигантских, тритоноподобных животных с длинными языками, с помощью которых они ловят самых больших летающих насекомых.

Наиболее распространённые формы жизни, с которыми могут столкнуться ПИ, описаны в следующей колонке. Обратите внимание на то, что ни одно из насекомых не

имеет названия, только удобные прозвища, потому что никто никогда не занимался их каталогизацией. Это должно помочь игрокам осознать, что их персонажи находятся на действительно дикой территории. Они даже могут дать названия встреченным существам основываясь на их внешнем виде, способе нападения или по имени ПИ, который первым столкнулся с ними.

- **Малиновые жала:** Рой ярко-красных летающих насекомых с мощными хоботками, каждое размером со сжатый кулак. С этими существами можно столкнуться ниже папоротникового полога. Они охотятся по запаху.
- **Драконовый шершень:** Ярко-зелёное летающее насекомое размером с шаттл модели Аквила. Хотя животное достаточно медлительно, но обладает достаточно большой массой, чтобы раздавить ПИ или причинить ущерб транспортному средству.
- **Хлестатели:** Стая быстрых наземных насекомых с дюжиной ног, вдвое большим количеством глаз и колючими жалами на концах похожих на кнуты хвостов. Они хорошо скрываются среди сухих листьев и травы, где подстерегают добычу, прыгая на неё из укрытий в хорошо скоординированной засаде.

Профили всех насекомых можно найти в Приложении.

ПРИЗНАКИ ЖИЗНИ

Среди папоротниковых лесов Каппа-Пси-12 скрываются признаки того, что ПИ — не первые посетители этого мира. Бесчисленные эры назад планета была передовой заставой раскинувшейся на всю галактику империи эльдар. Этот мир не был тем, что учёные называют девственным миром, но ценился ксеносами за расположение на космической карте региона. Для эльдар Каппа-Пси-12 занимает благоприятное местоположение на небесном своде, и провидцы часто посещали её, чтобы проводить тайные ритуалы предсказания.

Поверхность планеты усеяна тысячами ксеноских строений. Большинство из них — небольшие конструкции из призрачной кости, давно пришедшие в упадок и заросшие лианами. Если ПИ встретят одну из таких конструкций, потребуется успешный **Тяжёлый (-20) тест Запретного знания (Ксеносы)** (модифицированный соответствующим образом, если проходящий тест ранее встречал образцы архитектуры эльдар), чтобы распознать построившую её расу. Тем не менее, предназначение сооружений останется тайной, поскольку они не являются жилищами или зданиями в обычном смысле этого слова. На самом деле, эти небольшие сооружения были построены эльдар для сбора проходящие через Каппа-Пси-12 космических энергий, направляя их к храму, где провидцы проводили свои могучие ритуалы.

Не исключено, что ПИ, обнаружив одно из этих небольших сооружений, решат обыскать его на предмет каких-либо ценностей. **Серьёзный (+0) тест Оценки** покажет, что там нет ничего ценного, только обветшавшая и потрескавшаяся призрачная кость, а иногда и одинокий драгоценный камень, который всё ещё покоится в своём гнезде.

ТАБЛИЦА 1-6: ВЫСАДКА НА ПОВЕРХНОСТЬ

Степени успеха	/ Результат
Стандартный успех	Шаттл терпит крушение в 100 километрах от храма Провидения. Он завяз в трясине или повреждён настолько, что потребуются один день как минимум, чтобы раскопать его и починить. Кроме того, из-за жёсткой посадки все на борту получают 1d10 ран (уменьшается бонусом Выносливости, но не Бронёй). Если ПИ используют телепортарий, то их забрасывает в озеро.
1	Как выше, но никто на борту не получает урона при посадке. Используя телепортарий ПИ появляются в болотистой местности на краю озера.
2	Шаттл совершает жёсткую посадку (или ПИ телепортируются) в 50 километрах от Храма Провидения.
3	Шаттл совершает жёсткую посадку (или ПИ телепортируются) в 20 километрах от Храма Провидения.
4 и более	Шаттл совершает жёсткую посадку (или ПИ телепортируются) в 10 километрах от Храма Провидения.

Храм Провидения

Помимо множества усеивающих поверхность планеты небольших сооружений, на Каппа-Пси-12 располагается крупный образец эльдарской архитектуры. А именно, хорошо сохранившийся могущественный древний храм, который и послужит сценой для заключительной части первой главы.

Храм был построен бесчисленные тысячелетия назад загадочными эльдар как место для проведения тайных ритуалов. Он расположен в нексусе, в котором сходятся все космические энергии региона, позволяя провидцам черпать огромную силу. Когда цивилизация ксеносов рухнула, эти энергии были оставлены без присмотра. Психическая энергия расплавляла многие малые сооружения и повредила точно настроенную конструкцию храма таким образом, что его нельзя было восстановить без существенных ресурсов. Поскольку сумятица царила в цивилизации эльдар, эти ресурсы были недоступны, и сооружение было заброшено.

Даже в текущем состоянии храм Провидения с его постройками, похожими на взмывающими высоко в воздух паруса, представляет собой захватывающее зрелище. Заросший лозами и лианами он похож на гигантское дерево (и поэтому его трудно распознать с орбиты). На вершине строения находится широкая круглая платформа, на её огромной поверхности выгравировано несметное количество сложных рун и символов. Именно в этом месте проводились ритуалы провидцев, а гравюра представляет собой сложную карту окружающего космического пространства. Несмотря сходство со звёздной картой, это не просто астрономическая схема, а невероятно сложная структура, описывающая намного большее, чем просто положение космических тел. Ибо на ней отмечены нити судеб миров, а также взаимодействия всевозможных предсказанных измерений. Каждый из близлежащих миров представлен отдельным драгоценным камнем, но, к сожалению, многие из них отсутствуют, а гнезда, в которых они когда-то были расположены, почернели от колдовского огня. В центре структуры находится сильно опалённое пустое гнездо.

ИССЛЕДОВАНИЕ КАППА-ПСИ-12

Достигнув Каппа-Пси-12 ПИ, несомненно, захотят продолжить расследование. Хотя очевидно, что это не Зловещая Жемчужина. А если ПИ перепроверят диаграммы и координаты то убедятся, что оказались в месте, указанном на Пророчестве. Если их не ввели в заблуждение (а этого не произошло), то что-то на планете связано со Зловещей Жемчужиной. Однако, планета – очень большое место, и ПИ не будут знать, где начать поиски. Успешный **Сложный (-10) тест Проницательности+Обнаружения** при использовании авгуров судна покажет остатки сооружений из призрачной кости в регионе площадью примерно в 100 квадратных километров. Кроме того, любой псайкер на борту судна может успешно пройти **Серьёзный (+0) тест Психонауки** и почувствовать психический резонанс примерно в той же области. Тест не покажет ничего, кроме того, что область психически активна.

На первом этапе цель ПИ состоит в том, чтобы безопасно приземлиться на поверхность планеты, если только их судно не оснащено телепортариумом.

Цель: Достичь храма Провидения, узнать истинное местоположение Зловещей Жемчужины

Тема: Исследование, Война

ВЫСАДКА НА КАППА-ПСИ-12 С ПОМОЩЬЮ ШАТТЛА

Если ПИ спускаются на планету с помощью шаттла, то рядовая атмосферная высадка вскоре обернётся для них тяжёлым испытанием. По мере того, как шаттл спускается к поверхности, на планете пробуждаются древние защитные руны, оставленные давно сгинувшими ксеносами. Прежде безмятежная атмосфера начинает вихриться вокруг шаттла, по мере того, как он проникает через ионосферу.

Пилот должен пройти **Серьёзный (+0) тест Пилотирования (Авиация)**. Количество степеней успеха определяет, насколько близко пилоту удалось приблизиться к Храму до того, как турбулентность вынудила его совершить посадку (см. Таблицу 1-6:

Высадка на поверхность). Обратите внимание, что расстояние представлено только для удобства МИ, и ПИ на этом этапе ничего о нём не знают.

Когда шаттл приземляется, ПИ оказываются среди зелёных папоротниковых лесов, изобилующих насекомыми и наполненными странными звуками. Позвольте ПИ осмотреться в течение короткого промежутка времени, прежде чем они услышат звуки миллионов гудящих крыльев.

Шаттл ПИ привлёк внимание гигантского драконового шершня – вершину пищевой цепочки данной планеты. Насекомое рассматривает шаттл как добычу (или как самочку). ПИ видят, как он пронзает шаттл своим массивным жалом (или писюном). У них будет несколько секунд, прежде чем существо поймёт, что шаттл несъедобен и переключит внимание на ПИ. Игроки могут как бороться с существом, так и спастись бегством в джунглях.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ НА ПОВЕРХНОСТЬ

Как только ПИ активируют системы и пытаются начать телепортацию на поверхность, авгуры и считыватели в телепортариуме начнут сходить с ума, поскольку защитные руны планеты пытаются помешать процессу. Член группы должен немедленно пройти Серьёзный (+0) тест Техпользования, чтобы произвести настройку во избежание неудачной телепортации. Сверьте полученный результат с **Таблицей 1-6: Высадка на поверхность**.

ПУТЬ К ХРАМУ

Как только ПИ окажутся на поверхности, им будет необходимо достигнуть храма. Для определения успешности этого предприятия воспользуйтесь Исследовательскими изысканиями (**стр. 250 ОКП Rogue Trader rus 1.01**). Сложность зависит от расстояния до цели. Если ПИ находятся на расстоянии 100 километров, сложность изыскания Каверзная (требует 12 степеней успеха). Если они находятся на расстоянии в 20-50 километров, сложность Объёмная (требует шесть степеней успеха). Если они находятся на расстоянии в 5-10 километров, сложность Простая (требует три степени успеха). Разумеется, если Храм находится в пределах видимости, никакого испытания не требуется. В случае Каверзного или Объёмного изыскания экспедиция продлится несколько дней (если у ПИ нет с собой транспорта).

Провал изыскания не является провалом приключения. Однако это накладывает определённые штрафы и подвергает опасности жизни. Если ПИ провалили испытание, но набрали хотя бы половину необходимых степеней успеха, то смогли продвинуться в поисках, но их путь заблокирован неожиданным препятствием. Например, ПИ могут столкнуться с роем Малиновых жал или же их путь преграждён быстрой рекой, через которую нет брода. В этом случае ПИ временно остановились, но после того, как отдохнут ночь, могут попробовать снова пройти Исследовательское изыскание. Данное повторное испытание должно быть на один уровень легче, чем предыдущее, чтобы отобразить уже сделанные успехи (однако если испытание уже было Простым, новое испытание также будет Простым).



Если ПИ проходят изыскание набрав меньше половины необходимых уровней успеха, то происходит что-то ужасное, что полностью сводит на нет все их попытки. Вероятнее всего, они столкнулись с одним из крупных хищников планеты – Голубым душителем или Драконовым шершнем (см. Таблицу 1-7 ниже). Следующее испытание (разумеется, если ПИ выживут) имеет такую же сложность, как и предыдущее, чтобы отобразить отсутствие успехов.

ПИ могут решить использовать своё судно на орбите для поддержки. К сожалению, если другие шаттлы будут посланы вниз то, скорее всего, разобьются (ПИ являются лучшими пилотами на корабле) или будут вынуждены прервать попытку приземления. ПИ могут попробовать воспользоваться шаттлом, чтобы добраться до Храма. В таком случае они должны сделать тот же самый тест, что и ранее, но со штрафом -20 (защита Храма теперь сильнее, поскольку чувствует “угрозу”). Это может привести к тому, что ПИ окажутся ещё дальше от цели, чем были раньше. Кроме того, дальнейшие попытки телепортации автоматически потерпят неудачу по той же самой причине.

Однако, ПИ могут использовать судно для корректировки направления. Оставшиеся на борту ПИ либо NPC могут определять крупные географические ориентиры и направлять в обход трясин, обрывов и озёр. Если игроки додумаются до этого, то их персонажи автоматически получают одну дополнительную степень успеха во время любых Исследовательских изысканий.

ТАБЛИЦА 1-7: ФАУНА

Результат	Неудача
1-2	Несмотря на рычание хищников вдалеке, постоянное жужжание насекомых и непреходящее ощущение, что за вами следит множество глаз, на вас никто не нападает.
3-5	Вы замечаете странные следы вдоль вашего пути. Возможно, следует пойти окружной дорогой. (ПИ либо должны выцесть 1 успех из следующего изыскания, либо сразиться с 8 Хлестателями).
6-7	Вы натываетесь на гнездо эндемиков Каппа-Пси-12, которые кажутся ещё более удивлёнными, чем вы. ПИ застанут врасплох 5-10 Хлестателей или один рой Малиновых жал по выбору МИ.
8-9	Джунгли внезапно затихают, и вы не можете избавиться от чувства, что на вас охотятся. МИ может выбрать противника (или группу противников) из эндемиков Каппа-Пси-12, которые немедленно нападают на ПИ.
10	С пугающим гудящим звуком Драконовый шершень пикирует на ПИ!

Прибыв на поверхность, ПИ рано или поздно столкнутся с первыми признаками строений эльдар, упомянутых ранее. Сначала их будет трудно обнаружить среди густых зарослей. Чтобы сделать это потребует пройти **Сложный (-10) тест Бдительности**. По мере экспедиции они будут встречаться всё чаще, и каждую будет легче обнаружить, чем предыдущую. В конце концов, строения станут столь заметными, что никакая проверка не потребуется. Если в группе есть псайкера, то он может пройти **Серьёзный (+0) тест Психонауки** который покажет, что все сооружения связаны психическими энергиями.

Хищники

По мере продвижения через папоротниковые леса Каппа-Пси-12, ПИ повстречают представителей местной фауны. МИ может отыграть это одним из нескольких способов. При желании он может делать по одному броску по **Таблица 1-7: Фауна** за каждый день путешествия (считайте, что за день ПИ могут пройти 15-20 км). Кроме того, если ПИ полностью проваливают одно из Исследовательских изысканий, то МИ может сделать дополнительный бросок по таблице и добавить +2 к результату.

Другой вариант заключается в том, чтобы МИ просто запускал события когда сочтёт нужным, перемежая относительно размеренное повествование эпизодами с перестрелками. Так или иначе, игроки должны ощутить, что это сложное путешествие, а не прогулка. Джунгли

Каппа-Пси-12 сырые, труднопроходимы и наполнены опасностями. Столкновения с местной фауной должны укрепить это ощущение.

ХРАМ ПРОВИДЕНИЯ НАЙДЕН

Когда ПИ успешно завершат Исследовательское изыскание (и потратят на путешествие соответствующее количество внутриигрового времени), то достигнут храма Провидения. Зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Когда вы уже решили, что путешествие через густой папоротниковый лес никогда не закончится, вы выходите на широкую поляну. Перед вами вырастает гигантский храм ксеносов, множество изящных башен грациозно тянутся в небо. Пройдя часть пути до этого исполинского сооружения, вы замечаете на вершине огромную платформу, окружённую арками из призрачной кости. Вас наполняет чувство собственной смертности. словно строители этого места были сродни богам, а вы являетесь собой что-то совершенно незначительное.

Описав место не давайте ПИ собраться с мыслями. Самое время напомнить им, что не только они ищут Зловещую Жемчужину!

Сооружения из призрачной кости

Сооружения на поверхности Каппа-Пси-12 построены из материала, известного как призрачная кость. Данный психоактивный материал является основой всех технологий эльдар и уникален для этой расы. Вся технология эльдар: от простых инструментов до космических кораблей, от точных рун до храмов (подобных находящемуся на Каппа-Пси-12), придерживается форм и структур близких к естественным биологическим. Для эльдар нет никакой разницы между технологией и природой. Это единый процесс, посредством которого эльдары наделают живые существа функциями, а функциональные предметы жизнью. Материалы, используемые эльдарами в их конструкциях, представляют собой сложный и разнообразный психопластик, способный легко принимать любую форму под психическим воздействием. В некотором роде они больше похожи на живую ткань, чем на инертные вещества, развиваясь и реагируя на окружающую их среду подобно растениям. Заключенное устройство или строение представляет собой полуорганическую машину или компонент, который работает обычным способом, хотя зачастую управляется психическим воздействием.

Сооружения из призрачной кости на Каппа-Пси-12 увиты местными растениями, многие повреждены и разрушены. Но всё же призрачная кость – живое существо, медленно восстанавливающее само себя там, где конструкции, построенные человеком, рассыпались бы в прах много тысячелетий назад.





ВОПРОС РЕСУРСОВ

Rogue Trader — это игра, в которой игрокам предоставлен широкий выбор вариантов действий в заданных ситуациях. Для того, чтобы обеспечить увлекательное приключение, МИ часто приходится корректировать ситуации на лету. Наглядным примером является взаимодействие ПИ и их конкурентов. Если, например, игроки предпочитают, чтобы вместе с ними сражалось множество бойцов личной гвардии, МИ придется уравнивать это действиями конкурентов. И каждый из них по-своему ответит на это. Например, мадам Шарлабель для решения проблемы в лице ПИ будет использовать многочисленных наёмных круутов. А Иеремия Блиц будет опираться на врождённую хитрость, чтобы, избегая открытой конфронтации, изолировать ПИ от поддержки и расправиться с ними лично. До тех пор, пока МИ осведомлён о том, какими способами предпочитают действовать игроки и имеет гибкий подход к повествованию, для него не составит особых затруднений вести приключение подходящим для всех способом.

Экспедиция или вторжение?

Один из вариантов, которым могут воспользоваться ПИ — это высадка большой группы наёмников или личной гвардии. Однако защитные руны храма Провидения создают определённые сложности. Крупномасштабные высадки требуют тяжёлых шаттлов или массивных десантных кораблей, которые будут особенно уязвимы для защитных рун. Если десантный корабль попытается приземлиться ближе, чем в 100 км от храма, то неизбежно потерпит крушение (если только не управляется ПИ, и в этом случае он получает штраф -40 к тесту пилотирования). Какой кошмар для логистов представляет собой передвижение сотен или тысяч мужчин через густые джунгли, лишённые дорог или троп, но полные голодных хищников, которых обязательно привлечет такая концентрация добычи, остаётся на усмотрение МИ. Однако это работает в обе стороны, и конкуренты ПИ столкнутся с теми же самыми проблемами. Представленные далее силы каждого из конкурентов учитывают это.

СОПЕРНИКИ

Когда ПИ приблизятся к храму Провидения, на сцене должны появиться некоторые из конкурентов. Кто именно — определяет МИ, основываясь на уже сложившихся отношениях между соперниками. Также необходимо учитывать силы ПИ, и исходя из этого определить, какой тип столкновения наиболее уместно отыграть. Если игроки склонны решать проблемы посредством оружия, то появляется Кравкин Феквард или Джанко Хлыст вместе со своими головорезами, и начинается хорошая старомодная перестрелка. Или это может лорд-адмирал Бастиль VII в сопровождении гвардейцев, предлагающий ПИ на выбор либо немедленно свалить отсюда, либо столкнуться с последствиями.

Возможно, одним из самых интересных решений будет позволить паре “союзников” прибыть в то же самое время, что и более враждебно настроенные конкуренты. МИ может также добавить в эту толпу одного или двух “нейтральных”, и позволить игрокам склонить их к сотрудничеству по той или иной причине. Далее представлены примеры сил конкурентов, а также их возможное поведение:

Леди Сан Ли: Десять элитных гвардейцев дома Ма’Као, экипированных панцирной бронёй силовиков Лучшего качества (Голова 5 Руки 6, Корпус 6, Ноги 6) и хеллганами. Леди Сан Ли отреагирует на конкурентов в зависимости от предыдущих взаимодействий. Она не будет открыто предавать союзников.

Джанко Хлыст: Десять раболовцев (используйте профиль Подонка со стр. 350 ОКП Rogue Trader rus 1.01), экипированных ячеистыми жилетами (Тело 4) и силовыми дубинками. Джанко Хлыст вступит в открытые столкновения с противниками, если только у него нет объективной причины поступать иначе.

Лорд-адмирал Бастиль VII: Двадцать-тридцать абордажников. Лорд-адмирал считает, что контролирует ситуацию, и напрямую предложит соперникам отступить. Тем не менее, он не будет прибегать к насилию без причины.

Мадам Шарлабель: Её личный телохранитель (см. Присягнувший телохранитель на стр. 351 ОКП Rogue Trader rus 1.01; в дополнение стандартному оружию он экипирован болтганом), и четыре круута (стр. 355 ОКП Rogue Trader rus 1.01). Мадам Шарлабель не будет атаковать первой, если только ПИ не оскорбили её ранее. Она осознаёт, что не располагает серьёзными силами и будет искать сотрудничества в текущей ситуации.

Кравкин Феквард: Двадцать закадычных друзей (считаются Наёмными стрелками, см. стр. 349 ОКП Rogue Trader rus 1.01). Реакция Кравкина определяется силами, которыми обладают его противники в настоящее время. Если он заметит конкурента со слабой свитой, которого, по его мнению, он сможет с лёгкостью устранить, то так и поступит. В противном случае он будет приветливым и готовым сотрудничать. Пока что.

Что бы ни случилось дальше, стоит учитывать один момент: будет ли убит кто-либо из участников. Данный пункт остаётся полностью на усмотрение МИ, но не забывайте, что это приключение только первое из трёх (если, разумеется, группа планирует отыграть все три как единую кампанию). Гибель одного из конкурентов может оказаться захватывающим моментом, если это хорошо послужит сюжету и в этом активно участвуют игроки. МИ должен соответствующим образом спроектировать сцену сюжета, чтобы это было целесообразно и уместно. Вообще, он не должен допускать гибели более чем одного или двух конкурентов. Когда конфронтация достигнет кульминационного момента, перейдите к следующей главе.

ЗВЁЗДНАЯ КАРТА

"Вселенная подобна реке из звёзд, тей бег никогда не останавливается."

— из эльдарских записей

Когда конфронтация между ПИ и конкурентами достигает кульминационного момента, весь храм Провидения начинает вибрировать от древней мистической силы. Волна психической энергии вырывается за пределы платформы на вершине сооружения, прижимая всё вокруг к земле и до основания сотрясая папоротниковые леса.

ПИ должны пройти **Ординарный (+10) тест на Силу воли**. Проваливший падает без сознания на время, равное одной минуте за каждую степень провала. Конкуренты должны пройти ту же самую проверку. Причём если присутствует большое количество NPC сопровождения, то кидайте за всю группу (используя их средний показатель Силы воли), а не за каждого по отдельности. Если кто-либо из ПИ решит, что это хорошая возможность устранить конкурента, то МИ может сказать, что некоторые из NPC соперников остались в сознании и будут пытаться защитить хозяина или оттащить в безопасное место.

Все, кто потерял сознание, заново переживают видение Семи Вельм. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Вы дрейфуете в холодной ночи, тужие звёзды злобно взирают из невозможных глубин межзвёздного пространства. Через тёрный космос проносится линия космической силы, нить самой ткани мироздания. Ваш мысленный взор следует за этой эфемерной нитью, которая описывает переплетения реальности, сходящиеся на одной звезде, затерянной в глубинах ночи.

Звезда сверкает так ярко, что почти ослепляет вас, но всё же вы не моргнув встречаете её пристальный взгляд. Через её бурлящую поверхность проходит маленькая тёрная сфера, которая терз лигноение расширяется, заполняя всё ваше поле зрения.

На поверхности сферы, которая оказывается зелёным миром, любимицы древности, находится руна. Эта трезвительно красивая вещь разрушается в тот момент, когда вы всматриваетесь в неё. Осколки разлетаются в пространство словно в замедленном движении. Осколки разбитой руны покоятся далеко отсюда, каждый на поверхности различных миров, оставшихся скрытыми в течение эпох.

Вздрогнув, вы просыпаетесь.

Если все ПИ успешно прошли тест на Силу воли, то МИ следует выбрать одного ПИ, чтобы тот в любом случае испытал это видение. Желательно выбрать ПИ с самым большим количеством очков Безумия. Каждый узревший видение понимает, что мерцающая актиническими энергиями платформа храма и является той самой руной.

На платформе появляются призрачные фигуры семи ведьмаков эльдар. Они недавно прибыли на судне, которое тайно следовало за кораблем ПИ, а сейчас телепортировались на поверхность планеты. Они проводят ритуал, чтобы переместить храм Провидения за пределы досягаемости любого вторгнущегося на Каппа-Пси-12 мон-кей. Они собираются сделать это, поместив всё сооружение в противофазу с окружающей вселенной, тем самым погрузив в глубины варпа, чтобы никто не смог

получить доступа к хранящимся в храме тайнам. Тайнам, которые приоткрыли Семь Вельм.

Любой ПИ, который присутствовал на Пророчестве и/или испытал описанное выше видение, может пройти **Серьёзный (+0) тест Запретного знания (Псайкеры или Варп)** и понять, что делают эльдары (или **Ординарный (+10) тест Психонауки**, если ПИ — псайкер). Успешно пройденный тест покажет, что вокруг храма разрывается ткань мироздания, и он медленно исчезает из вселенной, чтобы появиться "где-то в другом месте".

Даже у не обладающих специальными знаниями или даром псайкера есть ощущение, что происходит что-то очень "неправильное". Каждый свидетель Предсказания и/или видения может пройти Очень тяжёлый (-30) тест Восприятия. Успех покажет, что если ксеносы преуспеют, то Зловещая Жемчужина окажется недоступной. Храм Провидения необходимо сохранить, а эльдар должны быть побеждены.

Учитывайте, что конкуренты вполне могли узнать ту же самую информацию и, в зависимости от их расположения к ПИ, будут реагировать соответственно. Некоторые могут решить взять дело в свои руки, в то время как другие попытаются объединиться с ПИ прежде, чем предпринять попытку остановить эльдар. Другие будут готовы принять предложение объединить силы, или даже сделают это первыми.

ОСТАНОВИТЬ РИТУАЛ

Для победы на ведьмаками ПИ и их союзники должны остановить ритуал ксеносов. Для этого необходимо подняться на платформу с помощью лоз, которыми поросло всё сооружение. Платформа находится на высоте двадцати метров и покрыта крепкими лианами толщиной в руку. Восхождение на вершину храма потребует **Простой (+40) тест Лазания**. Достигнув края платформы ПИ и союзники увидят занятых ритуалом ведьмаков.

Зачитайте вслух или перефразируйте:

Передвигаясь терз платформы вы видите перед собой широкую площадку, поверхность которой испещрена тайными знаками и рунами. В центре платформы расположились шесть гуманоидных фигур, одетых в ниспадающие робы и изящные, но определённо тужащие шлемы. Ксеносы замерли, словно застыли в янтаре. Их руки вскинуты будто в мольбе. Вокруг них вращается вихрь колдовского огня, кажется связанного с рунами, выгравированными на поверхности платформы. Вы видите, что эльдары начинают исчезать, их силуэты становятся прозрачными. И вместе с ними и сам храм на ваших глазах лиерцает, то пропадая, то появляясь в реальности.

Если ПИ и их союзники хотят сохранить храм, чтобы попытаться понять выгравированные на его поверхности тайные схемы, то им лучше действовать без промедления. Ведьмаки окружены вихрями психических энергий, через которые ПИ придется прорваться, если они хотят добраться до ксеносов.

Колдовской огонь вокруг ведьмаков будет препятствовать любым нападениям, поскольку энергии отклоняют болтерные снаряды, мешают пси-способностям и даже отбрасывают обратно тех, кто пытается пройти через него. Следующие эффекты сохраняются до тех



пор, пока ведьмаки не будут побеждены. Прохождение через ведьмин огонь, чтобы приблизиться на расстояние ближнего боя, требует **Тяжёлого (-20) теста на Силу воли**. Кроме того, нахождение в колдовском огне наносит 1d10 урона (неуменьшаемый Бронёй, но уменьшаемый бонусом Силы воли, так же как обычный урон уменьшается бонусом Выносливости).

Стрельба по колдунам через огонь производится со штрафом -30 к попаданию. Навигатор также получает штраф -30, когда использует свои силы, поскольку психический свет слепит третий глаз. Колдовской огонь усиливает опасности варпа. В ходе битвы прибавляйте +20 ко всем броскам по Таблице 6-2: Психические феномены.

Когда ПИ нападают на эльдаров, часть ксеносов прерывает ритуал и атакует в ответ. Три ведьмака (один с психосилой Деструктор и два с психосилой Усиление) вступают в схватку. Колдовской огонь вокруг них тает, но сохраняется вокруг трёх других ведьмаков. Ведьмак с психосилой Деструктор не будет применять её оказавшись в ближнем бою. Трое других ведьмаков не атакуют, полагаясь на защиту колдовского пламени. Если к ПИ присоединилось много NPC, второй ведьмак прекратит поддерживать ритуал и также вступит в схватку.

Для поддержания ритуала эльдарам требуется как минимум два ведьмака. Если по той или иной причине останется только один ксенос, то тот не увенчается успехом. В этом случае все выжившие ведьмаки покинут храм, растворившись в пустоте, уносясь с помощью сверхъестественных энергий.

Ведьмаки не должны закончить ритуал до того, как игроки победят их, поскольку это бы означало преждевременный конец приключения. Однако, для поддержания высокого уровня напряжённости событий, МИ не должен показывать этого, и заставить игроков ощущать, что храм может исчезнуть в любой момент. Каждые три раунда все ПИ на вершине храма должны проходить тест на Ловкость или быть свитым с ног (см .стр. 239 ОКП Rogue Trader rus 1.01), поскольку платформа под ногами то исчезает из реальности, то появляется снова. Начните эти тесты с Ординарного (+10) и каждый раунд увеличивайте сложность на одну ступень. Эльдар невосприимчивы к данному явлению.

Профили ведьмаков можно найти в Приложении. Карты поляны перед руинами и платформы находятся на **стр. 141**.

РИТУАЛ ПРЕРВАН

Когда ПИ и их союзники победят ведьмаков, зачитайте или перефразируйте следующее:

Когда последний ксенос гибнет, яростное колдовское пламя исчезает в линование ока, а храи перестаёт мерцать. Опускается глубокая тишина, и вы впервые замечаете блеск выгравированных символов и узоров на поверхности платформы. Вы сразу понимаете, что это своего рода звёздная карта, но она описывает не только положение небесных тел, но и их судьбу. Затем вы замечаете, что гравировка повреждена ужасными разрушениями, пригнётными, должно быть, несколько тысячелетий назад. Вас переполняет страх, поскольку вы понимаете, что положение Зловещей Жемчужины невозможно протест. Ваш взгляд следует за широкими узорами, соединяющими точки гравюры. Вы понимаете, что каждая из них соответствует лиру в Коронусе ...

ПРАВДА ОТКРЫЛАСЬ

Ритуал остановлен, и ПИ с союзниками оказываются перед сложной гравюрой, описывающей, среди прочего, положение соседних миров. Хотя невозможно определить координаты Зловещей Жемчужины, но несколько других миров неразрывно связаны с ней нитями судьбы. У ПИ не остаётся иного выбора, кроме как следовать по этим нитям и раскрыть давно утерянные секреты.



СОЮЗНИКИ И ВРАГИ

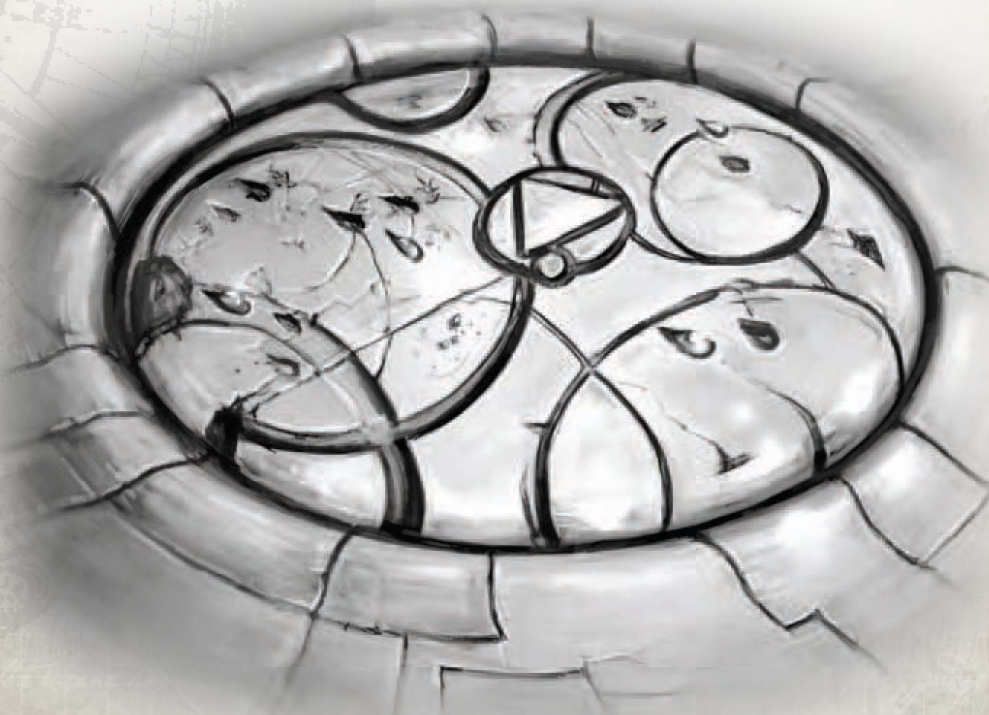
Когда дело дойдёт до заключительной сцены, учитывайте конкурентов ПИ. Некоторые из них увидят звёздную карту своими глазами и сразу поймут, что им нужно проследить нити судьбы до ближайших миров, дабы определить окончательное местоположение Зловещей Жемчужины. Другие конкуренты могут увидеть карту позже, после того как ПИ покинут это место. Если же гравюра будет уничтожена, то они будут следовать за остальными.

ПОСТИЖЕНИЕ ЗВЁЗДНОЙ КАРТЫ

Карта звёздного неба изначально указывала местоположение Зловещей Жемчужины. Но отмечавшие её руны и драгоценные камни были повреждены и потеряны. Однако карта ни в коем случае не бесполезна.

ПИ должны понять, что на карте отмечены шесть мест в Коронусе, что психически связаны со Зловещей Жемчужиной. Если они будут найдены, то удастся обнаружить подобную связь и с затерянным миром. Если достаточное количество этих связей будет нанесено на карту, то у навигатора появится возможность экстраполировать приблизительное местоположение Зловещей Жемчужины.

Это обещает быть трудной задачей. Однако в Коронусе то, что сулит большую награду, никогда не бывает лёгким делом.



ИТОГИ И ПОСЛЕДСТВИЯ

После сражения в храме Провидения ПИ придётся пробиваться через мстительных конкурентов или заключить соглашения с потенциальными союзниками. Каждый из вольных торговцев будет стремиться снять изображение карты звёздного неба, что достаточно легко сделать, используя сервочереп, глазную аугметику или портативные сканеры. ПИ стоит поступить аналогично. Ни один из конкурентов не будет стремиться остаться в храме, поскольку каждый из них хорошо понимает, что гонка за возможностью выяснить местонахождение Зловещей Жемчужины уже началась. Никто не знает, что ожидает его на тех концах нитей судьбы, но ради достижения цели каждый готов столкнуться с чем угодно.

Если ПИ прибыли на Каппа-Пси-12 на шаттле, то придётся отыграть их обратный путь до места посадки. МИ может просто описать его, если это путешествие изначально было долгим. В качестве альтернативы поражение эльдар привело к тому, что защитные руны отключились, и ПИ могут вызвать шаттл и быстро эвакуироваться. Также не стоит забывать, что их что шаттлу требуется некоторый ремонт (в зависимости от степени удачности приземления). Но, опять-таки, этим может заняться ремонтная команда с судна ПИ, и тогда нет необходимости детально отыгрывать весь процесс.

Награды

- 150 ОД, если игроки добрались до храма Провидения, победили ведьмаков и скопировали звёздную карту.
- 25 ОД за высадку или телепортацию в радиусе пяти километров от храма Провидения.
- 50 ОД за каждого устранённого конкурента (не обязательно убитого).
- -25 ОД за каждого нового нажитого противника.
- -10 ОД за высадку или телепортацию в радиусе 50 и более километров от Храма.
- -10 ОД за потерю 20 и более подчинённых NPC на планете (остальная команда будет с недоверием смотреть на ПИ, если те вернутся одни...).

Что дальше?

Дальнейшее развитие событий зависит от того, будете ли вы играть следующую часть приключения. ПИ могут решить вернуться в цивилизацию и продать координаты Зловещей Жемчужины, заработав таким образом два очка Фактора Прибыли. Но намного более вероятно, что ПИ не будут тратить время впустую и проследуют по нитям судьбы звёздной карты. В таком случае переходите к следующей главе.

Конкуренты

Вне зависимости от того, собираетесь ли вы отыгрывать следующие главы приключения, стоит обратить внимание на то, как каждый из конкурентов относится к ПИ на конец первой главы. Даже если группа не намеревается дальше играть, они могут встретиться с ними в будущем. И когда ПИ столкнутся с ними, те могут быть невообразимо богаты, поскольку выяснили местонахождение Зловещей Жемчужины, вызвав всепоглощающую зависть! Если группа будет играть следующее приключение, то МИ должен обратить внимание на то, что будут предпринимать конкуренты.

Некоторые могли погибнуть, но другие видели карту и мчатся к Зловещей Жемчужине. Третьи до сих пор не появились на сцене, но будут следовать за ПИ или другими конкурентами. Кроме того, отметьте, был ли ранен кто-либо из конкурентов, какой ущерб был нанесен их силам и кораблям, поскольку данная информация пригодится позднее.



Опыт

По окончании приключения МИ должен награждать каждого ПИ очками Опыта. В дополнение к стандартным наградам за игровую сессию (см. стр. 275 книги правил ОКП *Rogue Trader rus 1.01*) МИ может выдать дополнительные награды за следующее:

- За разрешение ситуации с представителями Администратум Экономика Имперialis без применения насилия (Включая обстрел корабля ПИ в момент, когда те покидают поступь): 100 ОО.
- Если ПИ съел что-либо на банкете без вредных последствий (МИ может присудить больше опыта решившимся попробовать наиболее смертельные блюда): 50 ОО
- За заключение союза как минимум с одним конкурентом: 200 ОО
- За каждого устранённого конкурента (не обязательно убитого): 200 ОО
- За каждое успешно пройденное Событие на пути от Поступи до Каппа-Пси-12: 100 ОО
- За успешную высадку или телепортацию на Каппа-Пси-12 на расстоянии 10 и менее км от храма: 50 ОО
- За победу над ведьмаками, если ПИ не понесли потерь: 200 ОО



ТРОПА ЯЗЫЧНИКОВ

Тропа язычников

•
Бесконечная
война

•
Цена
короля-жреца

•
Ковчег забытых

•
Земля Отца-Неба

•
Присоединиться
к Процессии

•
Планета
мятежников

ТРОПА ЯЗЫЧНИКОВ

Где Винтер расстался с леттою своей, Где души потерянных в варпе людей, Где дальние родити шлют свой привет, Натало берёт Язычников След.

— отрывок из “Стихотворения о древнем пилигриме”

В данном приключении ПИ путешествуют из одной точки Коронуса в другую, и в каждой принимают участие в серии потенциально очень выгодных Предприятий. Эти места не случайны, и каждое из них коррелируется с “нитеми судьбы”, выгравированными на древней звёздной карте эльдар, с которой ПИ столкнулись в конце первого приключения “Игольное ушко”. Только проследовав по всем этим нитям судьбы можно выяснить местоположение Зловещей Жемчужины. В начале каждой из нитей находится нексус, отмеченный на карте. В нексусе навигатор может считать координаты данной точки в космосе и эмпиреях. После того, как будет сделано необходимое количество считываний, можно будет узнать координаты Зловещей Жемчужины.

НЕКСУСЫ ЗВЁЗДНОЙ КАРТЫ

Глава II разделена на шесть разделов, в каждом из которых подробно описывается место расположения нексуса, а также чудеса и опасности, с которыми могут столкнуться ПИ. Кроме того, каждая секция включает в себя необязательное приключение.

Большинство нексусов представлены отдельно от описанных мест и приключений. Это позволяет МИ по желанию пропустить приключения. МИ может решить, что игроки потратили достаточно сил и времени на предыдущие приключения, и перейти к заключительной части книги. Это достаточно просто сделать учитывая, что описания нексусов и ритуалов считывания почти не связаны с событиями, описанными в каждом из приключений второй главы. Однако, во многих случаях нексусы сами по себе являются мини-событием направленным на то, чтобы поддерживать игроков в напряжении!

ПИ не нужно считывать информацию со всех нексусов для нахождения Зловещей Жемчужины. На самом деле достаточно трёх, но только если считывания проведены правильно. Однако игроки не должны знать об этом. Им должно быть известно только о том, что если их персонажи посетят достаточное количество нексусов, то путь к Зловещей Жемчужине прояснится в их сознании и на картах. Это позволит МИ гибко подстраиваться под ситуацию. Если игроки хотят побыстрее перейти к третьему приключению, то могут посетить всего пару нексусов. Если же игроки хотят посетить все точки интереса, то МИ может поступить соответствующе. Также возможно, что ПИ по какой-то причине не удастся считать некоторые нексусы, что вынудит их упорнее разыскивать остальные.

Если МИ хочет создать у игроков ощущение конкуренции и сложности задачи, то их персонажи могут обнаружить, что некоторые из точек были найдены и

уничтожены другими вольными торговцами. Подобные события должны напомнить игрокам, что они не одни в гонке. В таком случае соперник может даже оставить на руинах послание, просто чтобы посмеяться над остальными или конкретно над ПИ.

ПИ должны получать 225 ОД за каждый успешный ритуал считывания.

После того, как ПИ считают информацию с достаточного количества нексусов, переходите к Главе III.

СЧИТЫВАНИЕ НЕКСУСОВ

Каждый нексус слабо светится психической энергией, поэтому псайкеры могут обнаружить его даже на большом расстоянии. В каждой из точек привязки корабельный навигатор должен прочесть звёздную карту. Нексусы выглядят как храмы, схожие с тем, который ПИ посетили на Каппа-Пси-12. Однако они меньше по размеру и значимости. На верхнем этаже храмов расположены звёздные карты. Они также аналогичны карте в храме Провидения. Может показаться, что звёздные карты являются ключом к тайне местоположения Зловещей Жемчужины, но **Рутинный (+20) тест Навигации, Логики или Учёного знания (Астромантия)** покажет, что они не содержат полезной информации. Однако любой псайкер мгновенно поймёт, что карты скрывают больше, чем кажется на первый взгляд.

Любой псайкер может попробовать “считать” карту пройдя **Напряжённый (-40) тест Психонауки**. Уникальные способности навигатора повышают шанс на успех, предоставляя бонус +20 к тесту.

Попытка вне зависимости от того, была ли она успешной или нет, занимает примерно 10 минут. Если потуга провалилась, псайкер может попробовать снова, при этом тест становится на одну ступень легче. Попытки считать карту опасны и требуют много сил, ведь псайкер пытается взаимодействовать с чем-то совершенно противоестественным человечеству. Если псайкер провалит тест Психонауки на четыре и более степеней, то получает один уровень усталости и одно очко Безумия, поскольку чуждая информация переполняет разум. Если среди ПИ нет навигатора или псайкера, то придётся брать с собой соответствующего NPC. В таком случае МИ может просто считать, что NPC-навигатор успешно считывает информацию за 1d5 попыток.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Почти к каждой локации прилагается сопутствующее приключение, позволяющее игрокам заработать дополнительные очки Достижений (что сделает итоговую награду более существенной). Данные приключения могут быть чем угодно, от создания новых торговых маршрутов, до помощи могущественным группам в обмен на награду. Часть приключений связана с поисками Зловещей Жемчужины, другие же не связаны с основным сюжетом. Приключения построены таким образом, чтобы МИ по желанию смог легко превратить их в отдельные Предприятия с минимальными изменениями. Дополнительную информацию см. во врезке Использование Тропы язычников в качестве самостоятельного приключения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРОПЫ ЯЗЫЧНИКОВ В КАЧЕСТВЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Данное приключение разрабатывалось как продолжение истории поисков Зловещей Жемчужины, открывшейся в Пророчестве Семи Ведьм. Однако, с минимальными изменениями оно может быть использовано и как отдельное приключение. Тропа язычников представляет собой серию детально описанных мест и событий, связанных с картой звёздного неба, описанной в Игольном ушке. Тем не менее, любое из этих мест и связанных с ним событий можно с лёгкостью превратить в отдельное приключение. Просто замените некусы подсказками о местонахождении уникального сокровища, а затем отыграйте приключение как Предприятие. Со стороны МИ потребуются лишь незначительные правки. Легко придумать множество причин, побудивших ПИ отправиться на Зейт, Вapорий или к Процессии Проклятых в поисках богатства и славы.

Для использования данного приключения в качестве Предприятия просто сложите количество потенциальных очков Достижений и округлите в меньшую сторону до ближайшего числа, кратного 100. Затем обратитесь к **стр. 264 ОКП Rogue Trader rus 1.01** чтобы выяснить, насколько большое это Предприятие, и как много Фактора Прибыли могут получить ПИ по его завершении. Каждое приключение разделено на несколько целей, что упрощает переделку.

Каждое место в данном приключении сопровождается описанием, дающим достаточно широкий обзор рассматриваемого мира: его географии, истории и обитателей. Это может послужить отличной основой для переделки существующих приключений или создания новых, связанных с этими местами. МИ может оживить эти миры создавая собственных NPC, сокровища и места, просто взяв за основу эту информацию. Так, Тропа язычников может превратиться в отдельный сюжет, совсем не связанный с Пророчеством Семи Ведьм или поисками Зловещей жемчужины.

СПРАВОЧНИК: ТРОПА ЯЗЫЧНИКОВ

“Край вселенной действительно существует, и я его видел.”

— Тарлана Эклипус, навигатор дома Вор’кл

Регион космоса, известный как Звёзды Язычников, находится в глубине Коронуса, за пределами Царства Винтерскейла и более “цивилизованных миров” вблизи Поступи и Пасти. Эта редко посещаемая область Коронуса лежит за пределами того, что считается “границей”. Это, конечно, не останавливает предприимчивых вольных торговцев и смелых искателей приключений от совершения опасного путешествия через варп к его далёким берегам, подстёгиваемого рассказами о богатстве и славе.

НА КРАЮ ГАЛАКТИКИ

Пустотоплаватели неспроста называют регион Звёзд Язычников “Краем галактики” или просто “Краем”. Он находится вблизи границ Разломов Гекатона. Это самое далёкое место, куда люди совершали путешествия и возвращались обратно, чтобы рассказать об этом. Информация о местных мирах в основном представляет собой только слухи и грубые пометки на картах но, несомненно, обещает огромные богатства. Чтобы достичь Звёзд Язычников необходим прочный, хорошо защищённый от варпа корабль и храбрый навигатор. За пределами Царства Винтерскейла чистый свет Астрономикона меркнет, поскольку его заслоняют шторма глубокого Коронуса. Чем ближе судно приближается к Разломам Гекатона, тем более нестабильным становится варп. Мощные варп-шторма могут подняться в мгновение ока, в эмпиреях рифы и штили появляются и исчезают как

дым, а существа из бездны постоянно кружат в радиусе действия авгуров судна. В районе Звёзд Язычников нет “официального” имперского присутствия, что вынуждает путешественников использовать порты ренегатов и ксеносов для ремонта и торговли.

За время после возвращения Империиума в Коронус, некоторые смелые путешественники пытались разметить на картах пути к Звёздам Язычников. Однако им удалось найти только несколько подходящих варп-путей, и ни один из которых не является безопасным. Это означает, что если путешественник захочет совершить путешествие к Звёздам Язычников (также известные как “Тропа язычников”), ему придётся собрать вместе все существующие записи и слухи и проложить новый курс через бурлящий Имматериум. Проще всего найти путь к Зейту. Это самая ближайшая планета в Тропе язычников, и потому часто посещаемый представителями Империиума. Большинство из них не высаживается на мир (считая его отсталым и бесполезным) но, достигнув Зейта, капитан может проложить курс к остальным планетам. Прыжковая точка Зейта связывает Звёзды Язычников с Поступью и остальным Коронусом. Естественно, к Зейту путешествуют не только вольные торговцы, но и другие желающие исследовать данную область. Адептус Механикус пытались составить карту региона, привлечённые туда слухами о древних кораблях Зейта и других технологических чудесах. Более 200 лет назад, великий эксplorаторский флот Пирей начал эпическое путешествие по Коронусу, которое, в конечном итоге, привело его к Зейту. Флот каталогизировали природу и даже оставил на планете нескольких верных делу, прежде чем двинуться дальше. К сожалению для последующих исследователей, флот Пирей ещё не вернулся из экспедиции (хотя нередко флоты эксplorаторов тратят столетия на нанесение на карту новых регионов космоса). К тому же полученная от него информация очень отрывочна. Ясно одно: чтобы безопасно добраться до Звёзд Язычников необходимо сначала достичь Зейта — врат, в лежащих за ним языческие миры.

ЯЗЫЧЕСКИЕ МИРЫ

Звёзды Язычников разрознены и разнообразны. Они варьируются от сияющих жёлтых гигантов, окружённых кишашими жизнью цветущими мирами, до холодных голубых искр, распространяющих призрачное свечение на мёртвые миры, на которых есть только тлен и разрушение. Это самое разнообразнейшее место, какое только можно найти в Коронусе. Здесь присутствуют как молодые колонии, так и медленно скатывающиеся в упадок древние людские империи. Это регион призраков, фантомов и необъяснимых феноменов. Многие путешественники связывают это с влиянием ксеносов, всё ещё отравляющим регион. В данной области можно встретить следы цивилизаций, намного более древних, чем эпоха человека. В регионе особенно ощущается рука эльдар: руины храмов, заброшенные орбитальные сооружения, и даже дрейфующие в космосе мерцающие врата. Их призрачное присутствие только усиливает печальную атмосферу миров Звёзд Язычников, придавая им ауру отчаяния и неудачи, намного большей, чем может понять человек. Далее описаны несколько миров, на которых развиваются события второй главы.

ДРОСС

Дросс был открыт вольным торговцем Неджо Скилаксом. Это феодальный мир примитивных религий и диких племён, а также одна из самых труднодоступных планет в Звёздах Язычников. Отчасти это связано с необъяснимыми штормами, которые бушуют на его поверхности и вырываются в космическое пространство. Причину их появления нельзя объяснить ни варпом, ни любым другим известным науке явлением. Данные штормы обладают достаточной мощностью, чтобы причинить чудовищные повреждения любому судну, оказавшемуся достаточно близко к планете. Многие капитаны встретили конец в попытке приземлиться на Дросс. Они теряли управление судами из-за отказа всех систем в турбулентной атмосфере. Обитающие на планете примитивные племена радуются подобным подаркам Отца-Неба (так они называют своего примитивного бога).

ВАПОРИЙ

Покрытый выжженными горами и высохшими морями, Вапорий представляет собой примитивную феодальную планету, управляемую королями-жрецами. Из своих городов, возведённых из стекла и меди, они управляют прекрасными святыми источниками, обеспечивая водой своих подданных и оставляя врагов умирать от

++ Отправлено астропатической передачей с орбиты Зейта++

и#кВизитору Стейвону Арктиуросу, Ордо Ксе#ос
относительно присутствия вероломных эльдар на просторах Коронуса

Мой господин и повелитель,
Прошло три долгих года с тех пор, как ты отправил меня из Порт-Страстствие исследовать бескрайние просторы, известные как Звёзды Язычников. За это время я многое повидал. Однако об эльдарах, о которых вы интересовались, я узнал немного. Их присутствие в регионе окутано тайной и скрыто за завесами полуправды, мифов и лжи.

Одна история выделяется, хотя бы из-за частоты, с которой я её слышал (или какой-то вариации). Это рассказ о Разорванной паутине – остатках эльдарской сети звёздных врат, созданной давным-давно и служившей неизвестным целям. В историях говорится, что путешественники по Звёздам Язычников иногда находят эти врата – покрытые извилистыми рунами и иероглифами холодные мёртвые каменные арки. Некоторые даже утверждают, что нашли действующие врата, и даже говорят, что были свидетелями того, как ксе#осы входили в их сияющие глубины. Конечно, я сам никогда не разговаривал ни с одним из этих путешественников. Вы, вероятно, не удивитесь, узнав, что отсутствие фактов не мешает жадным головам искать эти врата в надежде обнаружить за ними древние сокровища.

Существует много предположений относительно того, почему эльдары покинули эту сеть, но некоторые из самых диковинных историй касаются надвигающихся Разломов Тектона. Сейчас пистоплаватели говорят о Разломах так, как будто они живы, и рассказывают о том, что их границы изменяются, подвёргая опасности окрестные миры. Говорят, что поглощены целые планеты, и если это правда, то врата паутины на пути Разлома могут быть разрушены. Эти истории всегда заканчиваются словами о том, что Разломы медленно перемещаются, накатываясь на Звёзды Язычников подобно растущему приливу сырых энергий варпа и нестабильного пространства. Правда это или нет, пока неизвестно, и, конечно, мало кто осмелился подойти достаточно близко к Разломам или оставаться там достаточно долго, чтобы проследить за их перемещениями. Лично у меня есть сомнения по данному поводу. Однако я знаю, что вся сеть была заброшена внезапно, одновременно и очень давно. Такой вывод я сделал основываясь на аналогичных свидетельствах старения, обнаруженных в местах X-1 и X-24. Я могу только строить чуждые догадки, почему это произошло.

Ваш покорный слуга,
Дознаватель Стелос Фейн



жажды. Несмотря на пустынный пейзаж, Вапорий скрывает сокровища. Путешественники из далёких миров поговаривают о скрытых под песками пустыни древних чудесах технологии, и об особых свойствах воды, благословлённой королём-жрецом. Ходят слухи о скрывающейся под самым носом у королей миссии Министорума, в чью задачу входит обратить всю планету к вере в Бога-Императора.

Зейт

Зейт – это лежащий в руинах истекающий кровью мир. Мир бесконечной войны, радиоактивных штормов и дымящихся кратеров. Его обитатели живут в гигантских подвижных городах-крепостях, настоящих боевых ульях, пересекающих искорёженную поверхность планеты, ведя непрерывающуюся войну друг с другом. Аборигены – потомки солдат и генералов. Они никогда не знали времени мира. Война, которую они ведут, началась по давно забытым причинам и со временем превратилась в схватку за выживание. Хотя те, кто посетил Зейт, рассказывают о разбросанных по полям битв бесценных трофеях, истинную ценность представляют сами города, ибо они – редкие реликты из времён, предшествовавших Тёмной Эре Технологий, и их секреты стоят несметное количество тронов.

ДРУГИЕ МЕСТА

Звёзды Язычников приютили не только планеты. Существует множество историй об уникальных космических феноменах, внегалактических звёздах и забытых, полных сокровищ космических скитальцах. Так же ходят слухи о порталах ксеносов и стабильных коридорах варпа, соединяющих Звёзды Язычников с другими частями Коронуса и регионами вне него. Один из таких задокументированных порталов, по мнению осведомлённых лиц входящий в Разорванную паутину, ведёт к Процессии Проклятых и называется “Вратами проклятых”.
Дополнительную информацию о Вратах проклятых и Процессии Проклятых см. на **стр. 88**. Для получения дополнительной информации о конкретном космическом скитальце см. Ковчег забытых на **стр. 73**.

КОНКУРЕНЦИЯ

“Приз ничего не стоит, если его не хочет получить хотя бы ещё один капитан!”

— капитан Абель Геррит

В Тропе язычников конкуренты тоже упорно пытаются выяснить местоположение Зловещей Жемчужины. Каждый делает это соответственно своему характеру, ситуации и имеющимся ресурсам. Вместо того, чтобы подробно расписывать действия конкурентов по мере развития сюжета, в данном разделе представлены идеи, каким образом может действовать каждый из них. Это позволяет МИ гибко управлять сюжетом. Однако учитывайте, что действия игроков в конце первого приключения могли в корне поменять ситуацию. Разумеется не исключено, что некоторые из соперников уже мертвы!

Также следует держать в уме, что существуют и другие способы найти Зловещую Жемчужину, о которых ПИ не знают. Пока они следуют по “нитям судьбы”, их конкуренты могут выполнять задачу совершенно иными способами. Неважно, каким образом конкуренты ищут Зловещую Жемчужину и ПИ, вероятнее всего, не смогут выяснить этого (поэтому данные способы не рассматриваются в приключении). Однако игрокам не помешает знать, что такие методы существуют и активно используются. В то же время другие соперники могут преследовать ПИ или других конкурентов, выжидая подходящего момента для нанесения удара.

ПЕРЕСЕКАЮЩИЕСЯ ПУТИ

Во время приключения ПИ могут повстречать некоторых конкурентов в различных областях Тропы язычников. Насколько активно соперники участвуют и как часто они взаимодействуют с ПИ,

полностью остаётся на усмотрение МИ. По данной причине следующие шесть глав не содержат особых указаний, каким образом эти НРС должны быть включены в сюжет.

МИ должен использовать конкурентов для того, чтобы добавить повествованию остроты и глубины в те моменты, когда сочтёт необходимым. Например, если ПИ с лёгкостью



восстановили управление Света Терры, тогда почему бы на сцене не появиться конкуренту, который следил за ними выжидая подходящего момента для нападения. Или же в момент, когда ПИ окажутся в затруднительной ситуации, один из соперников может захотеть помочь им.

Не забывайте, что по мере развития сюжета ПИ могут улучшить или ухудшить отношения или даже убить конкурентов. Поэтому МИ может свободно игнорировать или изменять представленную ниже информацию.

ХАДАРАК ФЕЛ

Вольный торговец Хадарак Фел — закалённый исследователь, способный добыть координаты Зловещей Жемчужины благодаря своей гениальности. Возможно, что он повстречается ПИ, и если это произойдёт, его отношение в значительной мере будет зависеть от предыдущих встреч. Фел не из тех людей, кто легко заводят друзей. Он обладает чувством собственного превосходства, сварлив и не глуп. Хадарак — осторожный и умный человек, поэтому не будет идти на ненужный риск или отклоняться от цели. Вместо этого он отложит возмездие на потом, нанеся удар в тот момент, когда будет уверен в шансах, а противник будет наиболее уязвим.

ИЕРЕМИЯ БЛИЦ

Пока ПИ ищут нексус, Иеремия следует совершенно другим путём. На окраине системы Каппа-Пси Блиц встретил выслеживающее его судно эльдар, но смог чудом уклониться, а затем упасть на их след. Корабль эльдар следил за конкурентами и пытался помешать им по мере возможностей. В итоге Блиц смог вычислить закономерность, по которой эльдар посещают миры и, получив подсказки из действий своих конкурентов, смог достичь определённых результатов. К концу второй главы Блиц вычислит примерное местоположение Зловещей Жемчужины.

Если пути Блица и ПИ пересекутся, то он будет реагировать на основе предыдущих встреч. Если ПИ сохраняли холодный нейтралитет, то Иеремия не будет напрямую враждебен к ним, а если вступали в столкновение, то выстрелит первым. Несмотря на чрезвычайную эгоцентричность, Блиц вряд ли откажется протянуть ПИ руку помощи. Но, как наёмник, он естественно будет ожидать вознаграждения, и может даже потребовать долю в будущей прибыли, прежде чем согласиться помочь.

АБЕЛЬ ГЕРРИТ

Абель — способный человек, окружённый столь же умелыми людьми, посвятившими жизнь служению дому Аркадия. Он очень серьёзно относится к поискам Зловещей Жемчужины и очень профессионально подходит к делу. В команде Геррита способный навигатор, который тоже различил в звёздной карте нити судьбы. Однако Геррит нашёл другой способ следовать по ним, используя археотехнологические субэфирные сенсоры, которыми оснащено его судно. В своих поисках Абель посещает те же системы, что и ПИ, однако его способ следования по нитям судьбы вынуждает судно Геррита большую часть времени проводить на окраинах системы. Пересекутся ли ПИ с Герритом — полностью зависит от МИ.

Когда дело доходит до возможных столкновений, Абель Геррит оказывается достаточно благоразумным человеком, и вряд ли первым спровоцирует конфликт. Он прислушается к любым предложениям и справедливым сделкам. Но помните, что Абель Геррит находится достаточно низко в иерархии своего дома, не имеет безграничных ресурсов, не желает возвращаться с пустыми руками, и хочет иметь большее влияние в доме Аркадия, чем сейчас. Эти мотивы могут быть использованы, чтобы добавить сложности и глубины любым его взаимодействиям с ПИ, и могут подсказать, как он будет реагировать в специфических ситуациях.

МАДАМ ШАРЛАБЕЛЬ

Мадам Шарлабель, последняя надежда дома Армелиан, пытается добраться до Зловещей Жемчужины, используя все имеющиеся в распоряжении ресурсы. Она осталась в гонке благодаря сочетанию удачи и целеустремлённости. Мадам Шарлабель получила очень хорошее описание карты от одного из своих круутов-наёмников, и теперь навигатор имеет хорошее представление о координатах Зловещей Жемчужины. Шарлабель явно вдохновлена возможностью воскресить состояние своего дома.

Если ПИ встретятся с мадам Шарлабель в начале приключения, то она согласится на временный союз. Если группы встретятся ближе к концу приключения, то менее охотно примет участие в подобных соглашениях. Поскольку теперь имеет почти всю необходимую информацию и жаждет обладать Зловещей Жемчужиной одна. Однако, если у неё будет серьёзная причина считать, что в одиночку ей не справиться, то отчаяние может подтолкнуть Шарлабель к сотрудничеству. Мадам Армелиан не склонна к боевым столкновениям. Скорее она найдёт возможность оставить ПИ и остальных конкурентов позади.

ЛЕДИ САН ЛИ

Матриарх дома Ма'Као разыскивает координаты Зловещей жемчужины с безжалостным, но благородным профессионализмом, которым известна её династия. Во-первых, она разделила свои силы, направив три рейдера следить за теми конкурентами, которые, по её мнению, имеют наибольшие шансы в борьбе за Зловещую Жемчужину, в то время как сама руководит поисками с флагмана. Один из этих рейдеров следит за судном ПИ. В зависимости от обстоятельств, они могут не знать о данном факте.

Другой рейдер Сан Ли должен был следить за успехами лорда-адмирала Бастиля. Но судно было обнаружено и подверглось атаке на окраине системы Делектус Нокс. Рейдер был серьёзно поврежден, а большая часть экипажа ранена или убита. Когда Сан Ли выразила лорду-адмиралу протест относительно данного инцидента, он обвинил её в “подлой и грубой тактике” и, в свою очередь, угрожал напасть на неё. Теперь Сан Ли и Бастиль — заклятые враги и не исключено, что их нарастающая вражда затронет ПИ и других конкурентов.

Леди Сан Ли охотно заключает союзы, которые могут помочь ей достичь цели, и особенно хорошо относится к договорам, направленным против Бастиля. Подобные соглашения могут втянуть

ПИ в конфликт между двумя вольными торговцами, что может несколько усложнить их задачу.

Джанко Хлыст

То, как Джанко Хлыст подошёл к вопросу поиска Зловещей жемчужины, полностью отличается от методов остальных соперников. Тонкость и хитрость для Хлыста являются признаками слабости, и он не проявляет их. Он перемещается от мира к миру в поисках подсказок о местонахождении планеты. Несмотря на очевидную грубость, этот подход дал определённые результаты. Агенты Джанко столкнулись с агентами других вольных торговцев и получили от них (несомненно, под пытками) несколько частей головоломки. Теперь Джанко остаётся добыть только последние фрагменты. Эту задачу он собирается решать в своём типичном прямолинейном стиле.

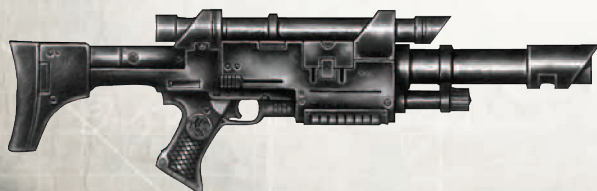
Маловероятно, что в начале приключения ПИ встретятся с Хлыстом, но могут столкнуться с его агентами. Эти безжалостные слуги славятся садизмом и хитростью. Агенты Джанко попытаются захватить в плен ПИ или их слуг, а затем вытянуть из них всё, что те знают о Зловещей Жемчужине.

Лорд-адмирал Бастиль VII

Среди всех тех, кто ищет Зловещую Жемчужину, лорд-адмирал Бастиль VII обладает самыми большими ресурсами. Флагманский крейсер Бастиля сопровождает множество других кораблей, включая эскортные суда, транспорты для войск и торговцев. Многие из них были отправлены на поиски местоположения Зловещей Жемчужины. Один из навигаторов Бастиля пришёл к тем же выводам, что и ПИ, и теперь считывает информацию с нексусов, как и они.

По этой причине ПИ встретятся с лордом Бастилем или его слугами. Поначалу ПИ могут заметить, что кто-то был в нексусе незадолго до их прибытия, а позднее даже вступить в конфликт с агентами лорда-адмирала. Обратите внимание, что Бастиль обычно не сопровождает своих агентов в экспедициях к нексусу, поскольку занят командованием флотом.

Лорд-адмирал находится в состоянии конфликта с леди Сан Ли, поэтому не будет считаться с ПИ, если те ей помогают. Так как лорд-адмирал обладает ошеломительными ресурсами, он считает себя достаточно сильным, и использует угрозу военного конфликта как ключевой аргумент в переговорах. Он не видит какой-либо выгоды в союзе с ПИ, если конечно их аргументы не будут достаточно убедительными.



Кравкин Феквард

В отличие от ресурсов лорда-адмирала силы Кравкина Фекварда полностью скрыты. Если преимущество Бастиля является явным и основывается на военной мощи, преимущество Фекварда тайно и основано на криминале. Этот вольный торговец стремится к цели, действуя совершенно иным способом. Вместо того, чтобы самостоятельно добывать информацию о Зловещей Жемчужине, он использует любые закулисные уловки и возможные связи, чтобы скрытно получить чужие данные. Это достигается тем, что его агенты устанавливают контакты с криминальной прослойкой, которую можно найти почти на любом судне любого флота, будь он военным, торговым или же принадлежащим вольному торговцу. Расширяя влияние на кораблях конкурентов с помощью контактов среди криминальных личностей, Феквард медленно собирает части головоломки, которая позволит ему и его советникам узнать, где может находиться Зловещая Жемчужина.

Возможно, что влияние Кравкина Фекварда распространяется и на экипаж ПИ. Если мятежник Крокер всё ещё жив, он может появиться вновь и предать ПИ. В таком случае ПИ предстоит разобраться с предателями на собственном судне прежде, чем они смогут продолжить поиски Зловещей Жемчужины.

Эльдары

На протяжении всего приключения эльдары будут пытаться помешать мон-кей получить координаты девственного мира. Однако у чужаков недостаточно сил, чтобы помешать такому количеству врагов найти планету. Они будут пытаться использовать любую возможность, чтобы следить за действиями людей и, если представится шанс, устраивать небольшие засады и нападения.

Подобные действия могут происходить в любом месте и в любое время, а также могут принимать множество форм. Это может быть спланированный abordage судна одновременно с тем, как сами ПИ попали в засаду на поверхности планеты. Или же это может быть точный снайперский выстрел, сделанный прежде, чем стрелок растворится в растительности. Эльдары будут совершать и более смелые нападения. Небольшие группы могут атаковать ПИ если будут знать, что это замедлит их продвижение или остановит поиски. Но учитывайте, что у ксеносов не так много сил, чтобы размениваться, и представители этой расы не желают зря разбрасываться своими жизнями. Помните об этом, отыгрывая любые столкновения с ними.

В космосе ПИ столкнутся с судами, а на поверхности планет с небольшими отрядами следопытов (см. Приложение), элитных ищеек и ассасинов.

У эльдар есть большое преимущество, поскольку они знают, где находятся ПИ, и будут пользоваться этим для засад. Зная, что ПИ используют звёздные карты для того, чтобы установить координаты Зловещей Жемчужины, эльдары могут размещать засады вблизи этих мест. Например следопытов, залегших в ожидании момента, когда один из ПИ попадёт в перекрестие прицела.

БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА

“Ничто не приносит такую прибыль, как кровь людей.”

— Сабал Эйс, Мастер пустоты Далекого Горизонта

Бесконечная война заставит ПИ на орбите истерзанной войной Зейта. Следуя по нитям судьбы, навигатор обнаруживает нексус на поверхности планеты. Поэтому необходимо высадить десант, чтобы считать его. Мир Зейт — не самое безопасное место для путешественников, поскольку его множественные враждующие фракции не рады чужакам, если только те не смогут предложить им какое-либо преимущество в бесконечной войне.

ПИ также обнаружат разбитый челнок имперского образца, а внутри найдут труп последователя Культа Машины, эмиссара к Оружейным мастерам одного из гигантских сухопутных судов Зейта.

В руке мумифицированного трупа зажата инфокарта, содержащая подробности тайной встречи, на которой присутствовал этот посланец Адептус Механикус. Открывается возможность получения прибыли, если ПИ смогут обратить данную ситуацию в свою пользу. Но есть и другие, которые не приветствуют вмешательство посторонних, и ПИ должны быть смелыми, чтобы покинуть Зейт, сохранив прибыль и жизни.



СПРАВОЧНИК: ЗЕЙТ

Как и множество других миров галактики, Зейт — место бесконечной войны и кровавого, бессмысленного конфликта. На протяжении бесчисленных веков его обитатели были вовлечены в ожесточённую борьбу друг с другом. Кланов воинов живут на огромных сухопутных судах и воюют по причинам, давно забытым в дыму и крови битв. Наибольший интерес для вольных торговцев здесь представляют сухопутные корабли — ныне утерянные для Империи древние артефакты и бесценные технологии тёмных веков. Испещрённый взрывами ландшафт, усеянный трофеями от тысячелетий сражений, так же представляет собой мечту мародёра. Но невозможно просто так приземлиться на Зейт и осмотреть “достопримечательности”. Даже для того, чтобы просто приблизиться к планете, необходимо заручиться поддержкой как минимум одного из кланов. Не один исследователь недооценил мощь сухопутных судов и поплатился за это тем, что его судно было сметено с небес орудийным огнём.

БОЛЬШАЯ ВОЙНА

Даже внутри защищённых залов подобных городам сухопутных кораблей, кланы Зейта смогли сохранить очень мало воспоминаний о том, как их мир превратился в истерзанные пустоши смерти и разрушения. Немногочисленные посетившие Зейт представители Империи смогли частично восстановить трагическую историю планеты и то, как она впала в бесконечную войну. Из отрывочных записей Администратума, сопоставленных с неполными данными кланов, хранящихся в скрытых глубоко в недрах сухопутных судов когитаторах следует, что некогда Зейт был зелёным и цветущим миром, заселённым тысячелетия назад во времена великой экспансии человечества по звёздам. Со временем изменчивые потоки варпа и ослабшие связи между человечеством привели к тому, что Зейт оказался изолирован и забыт.

Оказавшись в одиночестве, его обитатели обратились вовнутрь себя и то, что некогда было сплочённой колонией, превратилось в недоверчивый мир подозрительных городов-государств и скрытных наций. Поскольку они всё ещё имели могущественные технологии тёмной эры, такие как способные уничтожать целые города макроорудия, вирусные бомбы и могучие сухопутные суда размером с город-улей, города-государства и их народы на тысячелетие заключили договор, ограничивающий зоны ведения боёв отдалёнными регионами и дальними областями моря. Данный договор продлился всего десятилетие. Нет чётких сведений, как началась Большая война, но её последствия может увидеть каждый посетивший Зейт. Всё превратилось в руины, когда армии заполонили земли, бомбы начали падать с небес, а могучие сухопутные суда зашагали по полям битвы подобно безжалостным богам войны. Изначально должен был существовать некий план победы, какая-то стратегия, например, победить врага и восстановить мир. Но по мере эскалации конфликта всё это оказалось забытым за годы огня, крови и смертей.

Спустя некоторое время (которое невозможно определить по разрозненным записям), уцелели только сухопутные суда и их экипажи, защищённые от ставшего токсичным мира толстыми корпусами и мерцающими пустотными щитами. Когда не осталось надежд, команды сухопутных судов сошлись в битве, движимые жгучей ненавистью и памятью об обратившейся в пепел родине. На городах-кораблях сменялись поколения и те, кто некогда были военными стали кланом, племенным городом-государством, не доверяющим никому за пределами их бронированной оболочки. Теперь сухопутные суда прогрызают путь через пустоши по маршрутам, прокладываемым Старшими тактиками, движимые ненавистью их Оружейных мастеров и поддерживаемые скрытными орденами Машинистов. Если сухопутное судно оказывается повержено, его разбирают до каркаса

на запчасти другие города-корабли, а Зейт делает ещё один медленный, но верный шаг к тому дню, когда окончательно превратится в мёртвый мир.

ПЕПЕЛ И СМЕРТЬ

Зейт представляет собой пустошь, изъязвленную кратерами и разделённую высохшими океанами, давно выкипевшими от радиации и ядерных реакций. Даже горы были расколоты и разрушены во время титанических боёв, и сейчас представляют собой не больше чем линии зубчатых холмов, пересекающих покрытые пылью равнины. По этому макроконтиненту ползают сухопутные суда, поднимая за собой большие облака радиоактивной пыли. Иногда на их пути попадают мрачные напоминания о прошлом — разрушенные довоенные города, окаменелые остатки древних лесов или даже остовы уничтоженных сухопутных кораблей. В основном эти остовы удастаиваются лишь беглого осмотра на предмет чего-либо полезного, а затем о них быстро забывают. У кланов мало связей со своим прошлым и ещё меньше желания изучать его.

Помимо разрушенных напоминаний о том, каким этот мир был раньше, единственным главным ориентиром на Зейте являются Великие кратеры. Образовавшиеся в результате первых бомб, сброшенных во время Большой войны, эти кратеры имеют километры в поперечнике и сотни метров в глубину. Настолько мощными были бомбы, что сухопутные суда до сих пор избегают этих мест. Радиация в кратерах до сих пор настолько сильна, что способна проникнуть сквозь щиты и поджарить всех внутри. Великие кратеры также служат ориентиром для всех, кто пересекает пустоши, ибо их зеленоватое свечение видно на тысячи километров. Их даже можно увидеть с орбиты в виде жутких светящихся точек, достаточно мощных, чтобы пронзить плотную токсичную атмосферу.



Помимо Великих кратеров и сухопутных судов, огромную опасность для путешественников на Зейте представляют токсичные шторма. После веков войны и полного уничтожения биосферы, мир стал дьявольским местом. Его небеса постоянно скрыты бурлящими багровыми тучами, подсвечиваемыми изнутри вспышками фиолетовых молний. Без способных остановить их естественных препятствий, ветра дуют по всей поверхности планеты, создавая торнадо из песка и пепла, способные освежать человека до костей за считанные секунды, если только радиация и токсины в воздухе не превратят его в кровавую слизь ещё раньше. В большинстве случаев штормы безвредны для сухопутных судов, но порой колоссальные ураганы терзают пустошь, и сухопутным кораблям приходится останавливаться и зарываться в твёрдый грунт. В такое время “горожане” укрываются в корабельных убежищах и молятся древним духам орденов Машинистов, чтобы те помогли судну устоять.

СУХОПУТНЫЕ СУДА ЗЕЙТА

Почти все люди Зейта живут в сухопутных судах, каждый из которых является домом для яростно независимого клана с собственным набором традиций и обрядов. За прошедшие столетия сами города-корабли тоже стали уникальными. Ибо токсичные ветра и постоянные стычки приводят к череде поломок и ремонта, который осуществляется множеством изобретательных кустарных способов из деталей, в основном собранных с покрытых пеплом равнин или снятые с побеждённых противников. На расстоянии наземный корабль мало чем отличается от имперского улья, его кольчатый сужающийся корпус возвышается на тысячи метров над широким основанием. Вблизи становится заметным множество надстроек. Орудийные палубы, блоки сенсориумов и ангары для глайдеров усеивают корпус подобно тысячам маленьких ран. У основания, за вздымающимся облаком пепла и пыли можно разглядеть опоры, гусеницы и компенсаторные массивы, поддерживающие это могучее сооружение. В имперском арсенале не существует ничего подобного сухопутным судам. И не один путешественник из Империиума отмечал, что корабли Зейта подобны приземлившемуся и отравившему ноги лёгкому крейсеру, однако их оружейная мощь сопоставима с целым флотом.

Каждое из этих чудовищ стало домом для клана – потомков древних экипажей. В каждом клане существует жёсткая кастовая система, возможно взявшая за основу военные должности древности. Во главе структуры стоят Старшие тактики – мистические офицеры, занятые разработкой курса клана и прокладкой путей сухопутных судов. Старые и мудрые тактики проводят большую часть времени каталогизируя и изучая скопившиеся за столетия бесценные записи бесчисленных сражений и проверок оружейных систем, чтобы подготовить свой клан к следующей встрече с вражеским сухопутным судном. За последнее время прибытие гостей с других миров заставило их пересмотреть то, каким образом это внешнее влияние может изменить течение Большой войны.

В подчинении тактиков находятся Оружейные мастера. Эти мужчины и женщины обучены управлению

орудийными системами сухопутного судна, будь то батареи конверсионных излучателей, турели макроорудий или эскадрильи оснащённых ракетами пылевых глайдеров. Это священная должность на борту сухопутных судов, поскольку от неё зависит выживание в бесконечной войне. Ниже Оружейных мастеров стоит масса остальных обитателей сухопутных судов. Мужчины, женщины и дети, для которых эта огромная цитадель является домом. Естественно, каждому из них отводится своя роль, ведь каждый обязан поддерживать боевую готовность корабля. Одни драят палубы, другие изготавливают снаряды, третьи транспортируют топливо.

Последней и отдельно стоящей кастой является орден Машинистов – скрытный культ, поддерживающий работу огромного количества механизмов судна, передавая секреты ремесла из поколения в поколение. На борту корабля-города некоторые коридоры, комнаты, а порой и целые палубы запечатаны дверями из потускневшей меди – чёткий знак всем обитателям судна, что только принадлежащие к ордену Машинистов могут переступить их пороги. Конечно, техножрецы Адептус Механикус и другие посетители Зейта заметили параллели между орденами Машинистов и Культом Машины. И даже ходят слухи о внедрившихся в орден Машинистов механикус, в надежде раскрыть тайны конструкции сухопутных судов. Некоторые техножрецы отмечают сходство между сухопутными судами и подобными сооружениями на луне Кога, а также движущимся ульем Амбулон на Сцинтилле, что только увеличивает желание шестерёнок постичь их секреты.

МИР, КОТОРЫЙ СУЩЕСТВОВАЛ КОГДА-ТО

Пыльные равнины и покрытые пеплом пустоши Зейта скрывают следы давно забытого прошлого. Путешествовавшие на Зейт рассказывают о погребённых под слоем пепла древних городах, в большинстве своём неповреждённых и наполненных древними имперскими технологиями, забытыми богатствами и записями об исследованиях людьми этого региона космоса. Об одном из таких городов рассказывают даже кланы. Его название Золран, бывшая столица Зейта и первая людская колония. Истории гласят, что город выжил под первыми бомбами Большой войны, укрытый мощным защитным куполом. Война продолжалась, постепенно мир превращался в пустоши и Золран остался один. Его жители не могли покинуть купол, защищавший их от сухопутных судов и ухудшающегося климата планеты. В конце концов, его местоположение было забыто и город оказался погребён под пеплом и пылью. В кланах до сих пор ходят слухи, что город и его обитатели уцелели, скрытые где-то в пустоши.

Также существуют сведения о наличии на Зейте намного более древних сооружений – руин, существовавших задолго до прибытия людей и начала Большой войны. В них описывается, что далеко в песчаных кратерах, некогда бывших дном ныне выкипевших океанов, и в глубоких разломах земли существуют остатки городов ксеноцивилизации, которые никто не посещал и не тревожил уже многие тысячелетия.

ТАБЛИЦА 2-1: ПОИСК НЕКСУСА НА ЗЕЙТЕ

Степени успеха	Расстояние/Сложность	Событие при провале
Стандартный успех	20 км/Каверзное Исследовательское изыскание	Тяжёлое столкновение (количество противников в четыре раза превышает количество ПИ)
1	10 км/Объёмное Исследовательское изыскание	Сложное столкновение (количество противников в три раза превышает количество ПИ)
2	5 км/Объёмное Исследовательское изыскание	Сложное столкновение (количество противников в два раза превышает количество ПИ)
3	1 км/Простое Исследовательское изыскание	Лёгкое столкновение (количество противников равно количеству ПИ)
4	500 м/Простое Исследовательское изыскание	Отсутствует
5 и более	Раскрыто точное местоположение	Отсутствует

НЕКСУС ЗЕЙТА

Для нексуса обнаружения на Зейте корабельный навигатор должен пройти **Серьёзный (+0) тест Психонауки**. Если навигатора нет, то любой другой может попытаться найти сооружение с помощью корабельных сенсоров и **Очень тяжёлого (-30) теста Обнаружения+Проницательности**. Расположение нексуса определится с точностью, определяемой количеством степеней успеха в тесте (см. Таблицу 2-1: Поиск нексуса на Зейте)

Нексус расположен в глубоком ущелье, которое некогда было огромной впадиной на дне океана. Океан давно выкипел, поглощённый ядерным огнем, пронёсшимся по планете в начале Большой войны. Сейчас это место представляет собой океан пыли и пепла, усеянный острыми валунами, возвышающимися над пустошью обломками древних пароходов и изъеденными скелетами гигантских морских существ. Когда ПИ высаживаются на поверхность и выходят из шаттла то замечают, что два сухопутных судна Зейта движутся по пустоши навстречу друг другу. Похоже, что они находятся достаточно близко, но не настолько, чтобы об этом нужно было беспокоиться сейчас.

Если первый тест не указал точного расположения нексуса (пять и более степеней успеха), то ПИ придётся успешно выполнить Исследовательское изыскание, указанное во втором столбце Таблицы 2-1. Сложность испытания снижается в зависимости от расстояния до нексуса. Независимо от того, преуспеют ли ПИ или провалят тест, они найдут искомое... рано или поздно. Однако, если игроки потерпят неудачу в Исследовательском изыскании, это будет означать, что их персонажи так долго искали, что привлекли нежелательное внимание банды мусорщиков пустошей и изгоев (см. третью колонку Таблицы 2-1).

Каждая банда состоит из нескольких подонков или мутантов-изгоев (см.стр. 350 ОКП *Rogue Trader* rus 1.01). Они будут атаковать ПИ, поскольку видят в них конкурентов за скудные ресурсы пустошей. Однако у мародёров нет особого желания сражаться, поэтому если понесут небольшие потери, то быстро сбегут.

Победив обитателей пустоши ПИ выйдут к широкой зубчатой расселине. Зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Вы стоите на краю огромного разлома посреди испещрённой воронками пустоши. Горячие порывы ветра гонят пыль и пепел, которые каскадами сыплются в её темные глубины. Посреди теней вы можете разглядеть изогнутое сооружение цвета кости, подобное тем, что встречали в папоротниковых лесах Каппа-Пси-12. Сверив координаты вы убеждаетесь в том, что это тот самый нексус, в котором ваш навигатор может провести ритуал считывания звёздной карты.

Чтобы добраться до нексуса ПИ должны спуститься по отвесным стенам расселины. Спуск потребует от каждого прохождения Ординарного (+10) теста Лазания и займёт полчаса. В храм достаточно легко попасть, и ПИ быстро найдут карту на верхнем ярусе. После этого псайкер должен совершить ритуал считывания (см. дополнительную информацию на стр. ЧЧЧ50). Однако, хотя находящиеся в ущелье ПИ и не знают об этом, но им вскоре предстоит встреча с аборигенами Зейта.

Незаметно для ПИ (если, конечно, кто-то из них не остался снаружи расселины), два замеченных ранее сухопутных судна ускорились и устремились к местоположению ПИ. Оба наземных корабля не подозревают о существовании нексуса и находятся здесь по другой причине (см. "Бесконечная война"). Это означает, что ПИ оказались ближе к сухопутным судам, чем того хотели.

Спустя десять минут ПИ могут пройти **Сложный (-10) тест на Бдительность**. Успех означает, что они заметили тихий рокот, скорее ощущаемый, чем слышимый. Далее раз в пять минут ПИ могут повторить проверку, каждый раз уменьшая сложность на одну ступень. Спустя десять минут ПИ могут заметить скатывающиеся валуны и оползни по всей протяжённости ущелья.

Если игроки оказались достаточно смыслёнными и оставили кого-нибудь снаружи ущелья, то этот персонаж может пройти **Простой (+40) тест на Бдительность** и заметить, что одно из двух сухопутных судов стремительно приближается. Кажется, что оно направляется прямоком к ущелью, в котором расположен нексус.

Экипаж наземного корабля не подозревает о существовании эльдарского нексуса. Кроме того, ущелье достаточно узкое, и сухопутное судно способно пересечь её, что может оказаться пагубным для любого находящегося на дне. Наземный корабль изменил маршрут во время высадки ПИ, и приблизительно за час достигнет их местоположения. Это означает, что ПИ могут попробовать провести ритуал считывания всего три

раза, прежде чем окажутся погребёнными под лавиной камней. Если ПИ попробуют выбраться, маловероятно, что им удастся избежать сухопутного судна. Однако они могут совершить подъём быстрее пройдя **Сложный (-10) тест Лазания (вместо Обычного)**. Успех означает, что им удалось выбраться всего за 10 минут. Также, если ПИ пройдут дальше по ущелью, то смогут без проблем избежать “проезда” наземного корабля.

Если ПИ попадают под оползень в частично обрушившемся ущелье, то получают по 4d10 Ударного урона в корпус (и даже больше, если были сбиты камнепадом во время восхождения). Вдобавок камнепад полностью уничтожает нексус.

Будем надеяться, что у ПИ будет хотя бы часть координат, которые в дальнейшем приведут к Зловещей Жемчужине. Однако внезапное прибытие наземного корабля означает некоторые серьёзные потенциальные осложнения. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

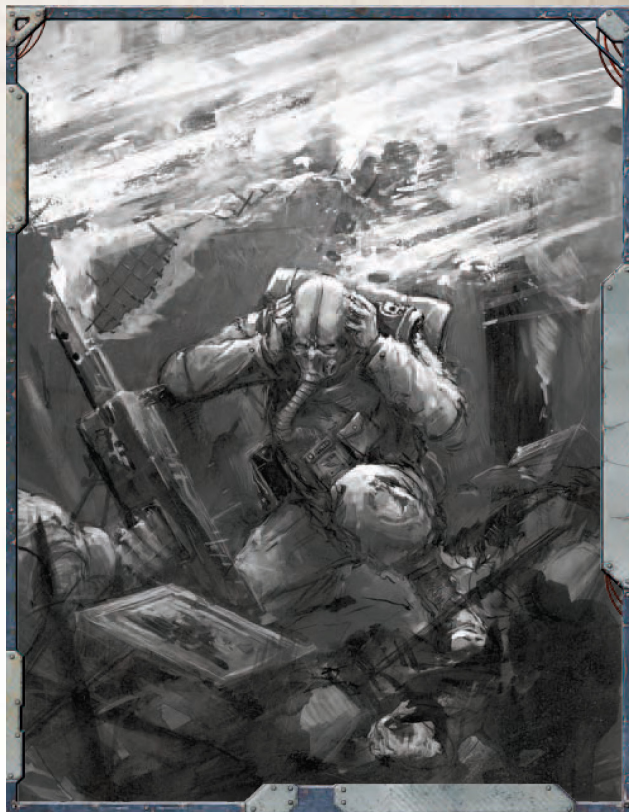
Выбравшись из частично обрушившегося ущелья вы обнаруживаете, что стоите у основания титанического сооружения. Это подвижное судовище из адаманта и керамики движется по пустоши словно улей, к которому кто-то приделал гусеницы. Пока вы наблюдаете, бесчисленные орудия сухопутного судна извергают пламя и дым, и оторванной гигантский снаряд устремляется вдаль на сверхзвуковой скорости. Хотя вы почти оглушены выстрелами, но всё ещё можете услышать грохот взрыва вдалеке и увидеть вздымающееся над горизонтом грибовидное облако.

ПИ вот-вот столкнутся с двумя могучими наземными кораблями Зейта, которые даже сейчас ведут перестрелку друг с другом из макропушек, более уместных в схватке космических кораблей. Второе судно едва заметно на горизонте, но стремительно приближается.

Вскоре пустошь заполняется роем ветхих танков и бронетранспортёров, и разворачивается тотальный штурм. ПИ обнаруживают, что путь к их шаттлу преграждён целым эскадром танков и тяжеловооружённых воинов. Зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

По мере того, как небо заполняют взрывы, а воздух рассекают пули, дрожь земли усиливается до мощных подземных толчков. На горизонте возвышается силуэт другого сухопутного судна, медленно, но неуловимо ползущего в вашем направлении. Внезапно воздух между двумя притупившими конструкции заполняется стремительно летящими снарядами, которые разбиваются, сталкиваясь с невидимыми пустотными щитами. Пустоши сейчас заполнены двумя большими армиями, тяжеловооружёнными и бронированными, но вы не можете распознать модели их снаряжения. Две враждующих армии сходятся в вашем направлении, и вся округа стремительно становится очень опасным местом.

Теперь ПИ стоит найти укрытие, иначе кто-то может серьёзно пострадать в ходе сражения между двумя армиями. Единственное место, где можно укрыться – обломки разбившегося шаттла поблизости. К несчастью именно за них сражаются сухопутные корабли. ПИ могут пройти **Обычный (+10) тест Обыденного знания (Империи)** и определить, что разбившееся судно имеет стандартную имперскую конструкцию и не принадлежит местным.



Добравшись до обломков ПИ могут пройти **Рутинный (+20) тест на Логик**. В случае успеха они понимают, что либо сам шаттл, либо что-то в нём представляет особый интерес для враждующих сторон, раз они готовы на такие потери ради того, чтобы заполучить это. ПИ чувствуют запах прибыли...

Ниже приводится необязательное приключение, опирающееся на информацию из Справочника: Зейт. В совокупности с деталями в описании приключения у МИ должно быть достаточно информации, чтобы отыграть его. Более того, данного Предприятия не связано с основной сюжетной линией, поэтому его можно пропустить или использовать как отдельное приключение.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ “БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА”

ПИ оказываются на поле боя между двумя огромными армиями, сражающимися за обладание обломками шаттла. Почему воюющие стороны так привлекает этот шаттл и, что важнее, как ПИ могут извлечь прибыль из этой ситуации?

Задача 1: РАСКРЫТЬ СЕКРЕТ ШАТТЛА

Тема: Война

Чтобы выяснить, почему противоборствующие стороны так отчаянно сражаются за возможность заполучить обломки шаттла, ПИ нужно добраться до него раньше всех. Это совсем не лёгкая задача, поскольку к ним устремились тысячи воинов с обеих сторон. То, как персонажи справятся с этим, во многом зависит от подхода игроков. Ниже приведён ряд возможных вариантов и то, как воюющие стороны на них отреагируют.

Гонка со временем: Если ПИ путешествуют налегке и не будут тратить время на постороннее, то смогут добраться до обломков раньше бойцов обеих сторон. Для этого потребуются увернуться от множества пуль, при этом совершая нелёгкую пробежку. Попросите каждого игрока бросить 1d10 и вычесть бонус Ловкости. Полученное число означает число шальных пуль, попавших в ПИ. Каждое попадание считается как одиночный выстрел из болтера (1d10+5 Взрыв, Броня 4, Разрывающее). ПИ могут уклоняться от этих атак как обычно. Любые попадания рассчитываются как обычно.

Решить силой: Если ПИ сопровождает вооружённая охрана, то они могут попытаться прорваться силой. При этом охрана будет удерживать враждующие стороны достаточно долго. Однако это очень рискованно. В конце концов, враждующие фракции могут пустить в ход намного больше огневой мощи, чем сейчас есть у ПИ. Тем не менее, попытка пробиться и установить достаточно сильный периметр может сработать, но лишь на время (достаточное для того, чтобы ПИ выяснили, что находится в шаттле). МИ может вести сражение, руководствуясь правилами для масштабных сражений со **стр. 277 ОКП Rogue Trader rus 1.01.**

Профили солдат, абордажников и личной гвардии находятся в конце приключения. В сражении участвует не менее 100 человек с каждой стороны или больше, если ПИ взяли с собой внушительный военный контингент.

Переговоры или блеф: Всегда есть шанс, что ПИ могут попытаться навязать свою волю одной или обеим сторонам, наладив связь и попытавшись установить некоторую форму диалога. Это ещё рискованнее, чем попытаться пробиться к шаттлу, и потребует очень умелой дипломатической работы или очень хорошей лжи. Хотя данный план имеет меньше всего шансов сработать, дайте игрокам возможность добиться успеха при действительно хорошем отыгрыше, а также заставив пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Обаяние.**

ОБЛОМКИ

Когда ПИ добираются до разбившегося шаттла то обнаруживают, что он действительно произведён по стандартам Имперiums и, скорее всего, был сбит во время полёта над пустошью. Если ПИ торопятся, то им придётся пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу**, чтобы выбить дверь, поскольку переборки настолько смялись и изогнулись, что входной люк заклинило.

Получив доступ внутрь ПИ обнаруживают, что изнутри он повреждён так же сильно, как и снаружи. Все системы сгорели, и множество деталей механизмов разбросано по палубе. Внутри встречаются разбитые и разлагающиеся сервиторы. Органические части их тел иссушены и обожжены. В смятой кабине взору открывается мрачное зрелище — труп давно погибшего техножреца Адептуса Механикус. Его обгоревшая рука спеклась с головой. Если игроки решат обыскать труп, попросите их пройти

Рутинный (+20) тест на Поиск. В случае успеха ПИ обнаруживают кристалл данных, высовывающийся из разёма черепной аугметики техножреца.

Похоже, что служитель Бога-Машины был занят какими-то манипуляциями с разёмом даже в момент собственной смерти.

Вскоре после того, как ПИ удастся заполучить носитель данных, противоборствующие стороны достигают шаттла и ПИ обнаруживают, что оказались в самом центре сражения. МИ должен гибко управлять возникшей ситуацией учитывая, что стороны будут бросать своих людей на ПИ до тех пор, пока те не покинут данное место. Результат должен быть неизбежен, но МИ должен оставить ПИ возможность свежать (угнать вражеский транспорт и отступить в пустошь, запросить эвакуацию с помощью шаттла или десантно-штурмового судна).

Награды:

- 50 ОД за полученный носитель данных.
- -10 ОД, если для эвакуации ПИ пришлось привлечь значительные ресурсы (например 100 и более солдат).

ЗАДАНИЕ 2: ИЗ ДИКОВИНЫ В ПРЕИМУЩЕСТВО

Тема: Криминал, Торговля и/или Война

Получив носитель данных из разбившегося шаттла Адептус Механикус, ПИ получили возможность превратить информацию в прибыль. Далее описаны несколько путей как сделать это, хотя, разумеется, игроки могут придумать и другие:

- Самим проверить сделку, выдав себя за погибшего техножреца и встретившись с Оружейным мастером из сообщения. Заполучив информацию, продать её мятежной группе Механикус.
- Сдать Оружейного мастера Старшим тактикам.
- Сдать посланника Адептуса Механикус.



ИНФОРМАЦИЯ ИЗ КРИСТАЛЛА ДАННЫХ

Избавившись от непосредственной опасности ПИ могут более менее спокойно прочитать информацию с кристалла данных. Для этого необходимо пройти **Сложный (-10) тест Техпользования**. Предоставьте игрокам раздаточный материал с врезки на **стр. 64**. Техножрец являлся посланником Адептус Механикус с группы планет Станки в Каликсиде. Он был отправлен с тайным заданием войти в доверие к Оружейным мастерам одного из могучих сухопутных судов Зейта. Посланнику были даны приказы предложить им некоторые образцы благодатей Бога-Машины в обмен на возможность изучить их вооружение. Более того, очевидно, что посланник действовал не от имени официальных представителей Культа Механикус, а был послан мятежными элементами внутри ордена, желающими получить преимущество над соперниками. Носитель данных содержит сообщение, которое посланник должен был доставить Оружейным мастерам без ведома Старших тактиков, в качестве предложения торговых переговоров. В послании делаются астрономические обещания, которые сомнительно, что Адептус Механикус выполнили бы, согласись Оружейные мастера на сделку.

Носитель данных содержит детали контакта среди Оружейных мастеров наравне с некоторыми, заслуживающими осуждения, уликами относительно личностей хозяев посланника.

Справочник по Зейту должен предоставить множество вдохновляющих идей для обстановки и событий, которые могут произойти с ПИ во время данного задания. Тем не менее, далее описываются некоторые детали, которые могут понадобиться в том случае, если ПИ выберут один из первых двух вариантов (стоит отметить, что второй и третий варианты не являются взаимоисключающими).

Оружейного мастера зовут Баддор Хович. Он находится на борту ближайшего из двух сухопутных судов – Несокрушимом. Несокрушимый – типичное сухопутное судно, подробно описанное в Справочнике по Зейту. В чреве он несёт удивительно большое количество людей, большинство из которых занимается поддержанием его функционирования и бесконечной войной с соседями.

Несокрушимоустановится всехужёв его многовековом сражении. По всему огромному сооружению ходят слухи о том, что меньше чем за несколько десятилетий, труп их города-корабля разберут до каркаса другие сухопутные суда, и он останется ржаветь в пустошах. Старшие тактики, под руководством Главного тактика Грейвса уверены в своей способности провести наземный корабль через эти трудные времена и вернуть ему былую славу. Однако ведомая Ховичем группа Оружейных мастеров уверена, что единственный способ гарантировать выживание – это обменивать всё, что угодно на помощь извне.

Агенты мятежных Механикус ранее злоупотребили гостеприимством Грейвса и Старших тактиков и попытались внедриться в орден Машинистов Несокрушимого, за что были изгнаны. По настоянию ордена Грейвс приказал посланнику Механикус покинуть сухопутное судно под

угрозой смертной казни. Позже мятежники связались с Ховичем, который был более открыт к их предложениям, и заключили сделку по обмену оружейных технологий на сотрудничество и возможность изучить орудия. Ховичу не было известно, что конечной целью отступников было использовать его в качестве посредника и обманом получить доступ к тайнам сухопутных судов.

Каким бы ни был план ПИ, первым делом им необходимо попасть на Несокрушимый. Если игроки хотят вести дела с другим судном, Оплотом, МИ может использовать информацию о Несокрушимом, адаптируя её по мере необходимости. ПИ могут попытаться проникнуть через нижние люки – гигантские входы, через которые высаживаются потрепанные наземные силы сухопутного корабля. Однако это одно из самых охраняемых мест. Дежурящие там Оружейные мастера и солдаты имеют строгий приказ стрелять по любому судну или человеку, не принадлежащему к Несокрушимоу.

Для ПИ лучше прибыть на шаттле, приземлившись в верхние ангары для глайдеров. Хотя на Зейт прибывает мало посетителей из других миров, это не означает, что о них никто не знает. Поскольку военно-воздушные силы сухопутных судов обычно ограничены эскадронами глайдеров то считается, что настоящие шаттлы прибывают только извне, и поэтому по ним не открывают огонь.

Если ПИ прибывают не пытаюсь скрываться, то их приветствует грубая вокс-передача, приказывающая им назвать себя. Если они представляются как гости извне, им разрешат приземлиться в одном из ангаров. Они приземляются среди суматохи, поскольку к запуску готовится эскадрон глайдеров, под крыльями которых подвешены ракеты и бомбы. Снаружи бушует битва и ПИ чувствуют, что палуба под ногами содрогается.

ПИ быстро препровождают на встречу с тремя Старшими тактиками, которые отрываются от своей войны для разговора. Грейвс не присутствует среди них, однако может встретиться с ПИ по их просьбе или если для того возникнет веская причина. Хович сейчас управляет огнём макробатарей Порт-3, однако у него есть агенты среди obsługi и стражи верхних палуб и мостика. Эти шпионы докладывают ему о действиях Старших тактиков.

В зависимости от того, как ПИ выполнили Задание 1, Старшие тактики могут не знать о том, чем обладают ПИ. Дальнейшее развитие сюжета сильно зависит от того, какого курса решат придерживаться игроки. Если ПИ решат вести дела со Старшим тактиком Грейвсом, он будет благодарен им и безжалостен к изменникам среди подчинённых. Следовательно, Хович узнает об этом и попытается совершить попытку переворота, чтобы спасти свою шкуру (и отомстить “предавшим” его ПИ). Возможно, ПИ придётся защищать Грейвса и Старших тактиков от внезапного нападения мятежных Оружейных мастеров или даже штурмовать оплот Ховича на палубах Порт-3. В этих случаях МИ должен разыграть битву с участием достаточного количества Оружейных мастеров и их подручных (используйте профиль Наёмного стрелка со **стр. 349 ОКП Rogue Trader rus 1.01**), чтобы сделать сражение захватывающим.

С другой стороны, если ПИ решат сотрудничать с Ховичем, то могут скрытно совершить сделку, получить информацию

++Кому: Гельф Ландусс++
 ++От: ОТРЕДАКТИРОВАНО++
 ++Послано астропатической передачей 019.816.M41++

Вам приказывается действовать в соответствии с протоколом Дельта 9: Проследовать на Свете Истины до Зейта. Взаимодействовать с помощью шаттла. Используйте Код к98 [содержится в приложенном подфайле], чтобы подать сигнал контакту X2v (Имя субъекта: Ваддор Хович). Действуйте соответственно указаниям.

Крайне важно, чтобы вы взаимодействовали только с контактом X2v и так называемыми "Оружейными мастерами". Ни при каких условиях не вступайте в контакт с фракцией/группой, известной как Старшие тактики. Предыдущие переговоры с другими членами нашего ордена привели к тому, что наши отношения со Старшими тактиками оцениваются как неустойчивые. Это вынуждает нас действовать напрямую и скрытно установить контакт с Оружейными мастерами.

Дополнительно: Вы должны составить полный список технологических чудес, находящихся в руках Зейтан. В первую очередь, установите природу и тип макроорудий, защищающих их сухопутные составы, уделив особое внимание заряжающим механизмам. От вас потребуются предложить на обмен некоторые образцы наших технологий. Список приемлемых предложений (вместе с индексированными технологическими схемами) находится в приложенном подфайле. Отмечен особый интерес Зейтан к системам массовой перекачки пириума. Считается, что с их помощью они надеются создать крупномасштабные массивы мельта-орудий для сражений с другими сухопутными судами.

Считается, что если передать им подобную технологию, то это приведет к полному уничтожению того, что мы пытаемся изучить. Поэтому ни при каких условиях не предлагайте и даже не привозите с собой никаких мельта-устройств.

Установив отношения с контактом X2v сделайте всё, что в ваших силах для того, чтобы получить информацию о центральных когитационных системах и двигательных установках. Предыдущий опыт показывает, что данная информация может охраняться еретическими псевдо-техническими элементами, враждебными к нашим целям.

Рекомендация: Вооружённое восстание среди Оружейных мастеров может привести к смене режима на более подходящий нашим потребностям.

И последнее. Учитывайте, что наши враги внутри ордена не дремлют. Если владыки Станков узнают о наших действиях, наша группа будет раскрыта и жизни всех её участников будут досрочно завершены.



и покинуть судно (применив немного обмана, чтобы не вызвать подозрений у Старших тактиков).

Также ПИ могут последовать плану мятежной группы Механикус и осуществить переворот. В таком случае возможно им придётся сражаться вместе с Ховичем за контроль над судном против Старших тактиков (и их союзников из Машинного ордена). Наиболее вероятные места развития событий описаны ниже.

Орудийная палуба: Сухопутные суда усеяны огромными макроорудиями и зейтаны разработали, а точнее сохранили, давно утерянную для Империи высокую степень автоматизации. В то время, как орудийные палубы Имперских космических кораблей заполнены сотнями заряжающих, буксирующих с помощью огромных цепей снаряды размером в танк к отверстиям казённой части орудия, на орудийных палубах сухопутных судов властвуют сложные древние механизмы систем автозарядки. Орудийная палуба может стать идеальным местом для встречи ПИ и Орудийных мастеров, и чрезвычайно опасным местом для боевых столкновений.

Учитывайте сложности, которые вызывают огромные снаряды, поднимающиеся между враждующими сторонами во время перестрелки или опасность того, что неосторожный боец может быть

схвачен огромными механическими когтями и заряжен в макроорудие.

Мостик: Мало кому открыт доступ на мостик сухопутного судна, особенно из числа иномирцев. Поэтому приглашение вести дела в подобном месте должно стать большой честью для ПИ. Мостик подобен таковому на Имперских космических кораблях. Он настолько же огромный и запутанный, но обладает ещё более сложным оборудованием, поскольку бессчётное количество станций и систем устанавливались и дополнялись в течение веков. В то время, как на Имперском мостике каждую станцию обслуживают техноадепты и сервиторы, на Зейте их роль выполняют древние и мудрые техномистики, что управляют системами сухопутного судна напрямую с помощью силы мысли. Что произойдёт, если в этой святой святых случится перестрелка и невинные техники окажутся под перекрёстным огнём?

Награды:

- 75 ОД за продажу информации одной из сторон.
- 125 ОД за помощь стороне, к которой ПИ присоединились в конфликте (если эта сторона добилась успеха).
- -20 ОД, если ПИ пришлось привлечь к схватке значительные собственные ресурсы (например, 100 и более гвардейцев).

ЗАДАНИЕ 3: ПОЛУЧЕНИЕ ДОЛГОСРОЧНОЙ ПРИБЫЛИ

Тема: Криминал, Торговля и/или Война

Последнее задание данного Предприятия может оказаться самым сложным. ПИ должны превратить краткосрочный доход в долгосрочную прибыль. Варианты напрямую зависят от того, каким образом игроки выполнили Задание 2. Существует несколько различных возможностей. Тем не менее, большинство из них основывается на предыдущих действиях.

Если ПИ объединились с Оружейными мастерами и помогли им свергнуть Старших тактиков, тогда у них в долгу человек, который контролирует сухопутное судно. Будучи достаточно простым человеком, Хович будет рад предоставить ПИ образцы Зейтянской технологии, особенно если взамен они обеспечат его оружием и образцами Имперских. ПИ могут даже предоставить ему образцы мельта-оружия, которое он отчаянно желает получить после того, как услышал его описание от группы мятежных Механикус.

Камнем преткновения в данной ситуации может стать орден Машинистов, который не желает заключать сделок с ПИ или Ховичем. Если ПИ щедро заплатят Ховичу (и предложат ему свою помощь), он нападет на орден убив одну часть его членов и захватив в плен другую, чтобы допросить их и выпытать секреты. Чем лучшую сделку предложат ПИ, тем более яро Хович будет следовать этому курсу действий.

Как только ПИ получают столько информации, сколько смогут, то могут отбыть с Зейта и придумать, как превратить её в прибыль. Ренегаты Механикус будут рада заплатить за эту информацию, хотя с таким же успехом ПИ могут заключить сделку и с основной группой Адептус Механикус. Для этого потребуется найти представителей обеих групп техножрецов, что может занять достаточно времени и, следовательно, скорее всего произойдет вне этой сюжетной линии. Однако, если Старшие тактики и представители ордена Машинистов убиты или взяты в плен, Несокрушимый обречен на медленную смерть на Зейте. Несмотря на убеждения, Хович неспособен руководить сухопутным судном. После того, как другие наземные корабли узнают о том, что он получил технологии извне, все они будут нападать на Несокрушимый в надежде заполучить их.

Если же ПИ решат сотрудничать со Старшими тактиками, Грейвс пожелает подарить им некоторыми образцами технологий, например секретом технологии автоматического заряжания. Однако он останется верен тайнам ордена Машинистов и вряд ли ПИ смогут переубедить его.

Однако ПИ получают возможность установить торговлю с Зейтом и Несокрушимым. Одной из немногих вещей, которую всё ещё могут производить Зейтяне (и которая имеет хоть какую-то ценность в огромном Империиуме) являются макроорудия. Их производители веками оттачивали своё ремесло, поэтому местные макроорудия являются одними из самых высококачественных корабельных пушек, какие только можно найти в Корнусе.

Чтобы установить торговлю, ПИ придется предложить Грейвсу что-то взамен. Сырьё (например адамантий и керамитовый сплав), сервиторы, а так же еда и прометиевое топливо очень ценятся на Зейте. В качестве альтернативы, ПИ могут предложить свою помощь в уничтожении нескольких врагов при помощи орбитальной бомбардировки. Это намного более рискованная затея чем может показаться, поскольку сухопутные суда обладают крепкой бронёй, окружены множеством пустотных щитов и располагают внушительными батареями макроорудий. Для бомбардировки судно ПИ должно выйти на низкую орбиту (порядка 10,000 км или одной Пустотной Единицы от поверхности планеты). Оно не должно совершать действий Манёвра пока не покинет орбиту и должно оставаться на месте, за исключением смены направления, каждый ход, пока идет бомбардировка. Сухопутные суда Зейта считаются крейсером с Бронёй 16, Пустотными щитами 3 и 75 пунктами Прочности корпуса. Они также оснащены аналогами двух батарей макроорудий системы Марс, которые, хоть и предназначены для обстрела объектов на поверхности планеты, могут легко вести огонь по судну на низкой орбите. Сухопутное судно имеет Рейтинг обнаружения -10, и Первоклассную команду (умения и характеристики равны 40). Оно может осуществлять Длительные действия, такие как Направленная авгурия и Захват цели.

Что бы ни делали ПИ, они всё ещё имеют возможность продать информацию о мятежной группе Механикус их хозяевам на Станках (это трио миров-кузниц является самым могущественным бастионом Механикус в Каликсиде). Однако данные события – огромная трата времени, и должны происходить вне сюжетной линии текущего приключения. Если ПИ установят долгосрочные отношения с Несокрушимым, то сухопутное судно сильно выиграет от помощи извне и начнет медленно укреплять своё положение в Большой войне Зейта. Также у ПИ появится надёжный союзник на планете в лице Старшего тактика Грейвса.

Награды:

- 150 ОД, если ПИ помогли Ховичу и узнали секреты ордена Машинистов, чтобы продать их Механикус (любой группе, но +25, если продают ренегатам, готовым заплатить любую цену).
- 175 ОД, если ПИ установили долгосрочные торговые отношения с Грейвсом.
- 50 ОД за продажу информации о группе мятежных техножрецов обычным Механикус.
- -25 ОД, если в ходе действий против сухопутных судов Зейта корабль ПИ потерял более 10 пунктов Прочности корпуса.

Некоторые из наиболее трудоёмких аспектов данного приключения, такие как заключение долгосрочных торговых отношений с Грейвсом или продажа технологических секретов представителям Механикус могут, по желанию МИ и игроков, происходить “за сценой”. ПИ могут отправить слуг заниматься этими делами, или данные события могут происходить между игровыми сессиями. Если игроки разрабатывают планы и распоряжения, по которым в дальнейшем происходят эти события, МИ следует награждать их ОД.

ЦЕНА КОРОЛЯ-ЖРЕЦА

"Вода — жизненная основа любого мира, она течёт по венам земли, кормя праведных и топя грешников. Так было и будет всегда."

— Кальмера Ворс, Хранитель Ветров Атара

Вапорий — примитивный и опасный мир песка и пустынь. Так же он скрывает следующий ключ к конечной точке путешествия ПИ. Чтобы на планете найти нексус и заполучить ценную информацию, им придётся преодолеть скалистые пустоши, справиться с мелкими тиранами и рискнуть свободой воли за воды смерти.

СПРАВОЧНИК: ВАПОРИЙ

Звёзды Язычников названы так из-за обнаруженных там давно потерянных человеческих колоний. Миры, отошедшие от света Императора, иногда превращались в тёмные места. Вдали от границ Империи, по ту сторону пустошей Коронуса, эти миры зачастую загнивали без империйского правосудия и вмешательства. Иногда Министрум посылает к мирам миссионеров и пилигримов, чтобы вернуть планеты обратно на путь веры, но миссии продвигаются очень медленно. Одна из таких потерянных людских колоний — Вапорий, мир выжженных пустынь, управляемый божественной властью королей-жрецов. С данной засушливой планетой было установлено мало контактов, главным образом из-за удалённости и изоляции от Империи. Слухи, блуждающие на Поступи и в Порт-Странствии говорят, что на планете путешественников ожидает только примитивное общество, песок, обезвоживание и смерть. Те, кто копает глубже, могут услышать другие, более интересные слухи, согласно которым воды Вапория представляют собой сокровище настолько ценное, что ради него стоит пересечь весь Коронус.

ВОЗВЫШЕНИЕ КОРОЛЕЙ-ЖРЕЦОВ

Происхождение Вапория неизвестно Империи, хотя вероятно, что тысячелетия назад он был заселён колонистами, отправившимися за границы доминиона человечества. Однако за столетия изоляция, суровая окружающая среда их мира и человеческая натура привели к тому, что общество скатилось до феодального строя, в котором царят жестокие законы и строгое повиновение так называемым божественным правителям. Данная твёрдая кастовая система основана на распределении и использовании драгоценных водных ресурсов мира. На Вапории ценность человеческой жизни измерена в воде, и вода распределяется только волей королей-жрецов.

Хранители, древние адепты мудрости и закона, рассказывают истории о том, как люди появились на Вапории и о возвышении королей-жрецов. Рассказывают, что в давние времена люди приземлились в пустыне и попытались сделать мир зелёным. По словам хранителей, даже сейчас путешественники могут увидеть доказательства этого безумия в виде засохших лесов посреди пустыни и



обширных траншей, где должны были течь реки. Первые люди потерпели неудачу не потому, что их техника была неисправна и не потому, что у них было недостаточно желания изменить красные пустыни, а потому, что они не поняли, почему Вапорий был пустыней и куда делась вода. Первые люди трудились в течение многих столетий и потерпели неудачу, рождались и умирали, их кости выбелило рассветное, полуденное и закатное солнце. Позже машины сломались, и они были вынуждены жить как кочевники, блуждающие от омытых солнцем гор до ядовитых голубых морей.

Именно в эти века смерти пришли к власти первые короли-жрецы. Рождённые первыми поселенцами, короли-жрецы отличались от своих родителей. Высокие, они отличались тем, что можно описать бы как кошачьи жидко-голубые глаза. У них также был дар находить воду под песками пустыни и вызывать её. Обитатели Вапория не спрашивают, как это было возможно или почему. Этого вскоре стало достаточно для того, чтобы дети первых людей могли создать жизнь там, где её не было, а те, кто не могли — встали на их сторону. Вскоре стало очевидно, что источники не могут поддерживать себя сами и требуют, чтобы король-жрец сохранял его поток. Большие города из стекла, керамики и меди (одного из немногих металлов, присутствующих на Вапории) разрастались там, где короли-жрецы вызывали воду. Эти города одновременно были местами обитания и памятниками славе короля-жреца и его источнику.

Сегодня, спустя столетия после повышения королей-жрецов, их власть и происхождение поддерживается аккуратностью рождения и вниманием древних королевских семей. Учитывая расстояние между городами и нехватку ресурсов для борьбы, конфликты между королями-жрецами происходят крайне редко. Недавние события укрепили союзы между городами, а именно приход миссионеров, спустившихся на Вапорий с небес и проповедующих божественное существо, даже более влиятельное, чем короли-жрецы. Это то, что может потрясти основы их мироздания и пошатнуть устоявшуюся власть.

ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ

Вапорий представляет собой одну сплошную пустыню, разделённую пересекающими континент горными цепями, несколько гигантских бассейнов, заполненных пылью и песком и горсткой мёртвых морей, слишком солёных,

чтобы поддерживать любую жизнь. Кажется, что можно выжить только возле источников во власти королев-жрецов. Однако в пустыне живёт гораздо больше живых существ, чем могут ожидать исследователи. Ключевые области Вапория включают:

Стеклянные города: Исчисляемые сотнями, стеклянные города королев-жрецов рассеяны по пустыне подобно выброшенным драгоценностям. Всегда разделённые сотнями километров (чтобы влияние одного короля не сталкивалось с другим), они связаны путями караванов, проходящих через запыленные равнины. Величественные и огромные, города в основном самодостаточны, и организованы вокруг больших божественных колодцев в их центрах. Фермы снабжаются через сеть акведуков и каналов, в то время как глубокие ямы и прохладные пещеры скрывают от солнца стеклолитейные заводы, медеплавильни и кузницы. Со временем разные города начали производить собственные товары, продвигая торговлю между королями. Например, тканые плащи Вира или драгоценные камни ветра Атара, однако по большей части они остаются изолированными.

Небесные горы: Подобно широким шрамам на поверхности земли, горы рассекают равнины и делают Вапорий на множество пылевых котлов. Странно, что в горах нет ни одного поселения, и за всю историю планеты ни один король никогда не создавал городов в их тени. Хранители утверждают, что это потому, что под каменными корнями гор нет воды, и местная земля тверда и неблагодарна для человеческих рук. Другие шепчутся, что это совсем не так, и на самом деле горы полны каменных чудовищ, способные превратить даже самых сильных людей в лепёшку.

Мёртвые моря: Бирюзовые и лазурные моря усеивают поверхность Вапория подобно мелким каплям дождя. С расстояния они кажутся манящими и прохладными, сулящими отдых после долгих лиг пустыни. Тем не менее, это мёртвые места, ибо воды токсичны и разъедают плоть. Путешественники стараются избегать этих мест, где внезапные порывы ветра способны принести обжигающий и ослепляющий кислотный дождь.

Океан пыли: За Небесными горами, стеклянными городами и песчаными равнинами лежит Океан пыли, окружённый со всех сторон гигантскими обрывами и кажущийся бесконечным каньоном. Хранители говорят, что некогда Океан пыли был настоящим океаном, подобным мёртвым морям, и первые люди даже придумали лодки. Что они нашли на другом берегу и почему он исчез — остаётся загадкой, поскольку путешественники никогда не рискуют путешествовать через океан, поскольку там нет ничего кроме жажды и смерти.

Храм первых людей: Легенды рассказывают о судах, на которых первые люди прибыли на Вапорий и о первом великом храме, который они построили в честь своих богов. Даже короли-жрецы периодически посылают экспедиции в погоне за слухами об этом месте. В котором, по рассказам, скрыты древние технологии и богатства из других миров. Для прибывших на Вапорий путешественников храм может представлять большую ценность, если хотя бы половина историй о его чудесах окажется правдой.

РАБЫ ВАПОРИЯ

Большинство жителей Вапория — верные слуги царей-жрецов, связанные с ними узами служения и выживания. На первый взгляд они похожи на людей любого Имперского мира, но при ближайшем рассмотрении заметны кошачьи черты и глубоко посаженные голубые глаза, адаптировавшиеся к яркому свету их мира. Вапориане обычно безволосы и обладают гладкой бронзовой кожей. Конечно, они редко выставляют её напоказ, предпочитая мантии из разноцветного стекла, одетые поверх блестящей одежды, которые сверкают и звенят при движении.

В центре вапорианской культуры находятся король-жрецы и королевские семьи. Их редко можно увидеть за пределами огромных дворцов и почти никогда за пределами городов. Жители Вапория видят в них богов, наделённых властью над водой и способностью даровать жизнь или смерть. На самом деле правда намного более горька, и если кто-то пробрался бы в мерцающие залы королевского дворца, то увидел бы сцены разврата и насилия, в которых члены благородных семей, обладающих властью над своими городами, предаются худшим из человеческих пороков. Некоторые имперцы, посетившие инкогнито стеклянные города, возвращались с ещё более жуткими историями и теориями о природе королев-жрецов. Одну из таких историй рассказал навигатор Элий Вил, прибывший на борту торгового судна Дух покорности. Психически чувствительный Вил пришёл к убеждению, что король-жрецы являются псайкерами с определённой властью над водами Вапория, которые они каким-то образом ощущают. И, что намного хуже, он ощутил их психический отпечаток на каждой живой душе в пределах стеклянных городов, что привело его к выводу, что они каким-то образом держат весь мир под заклятьем.

В подчинении королей находятся касты рабов. Они разделены на пять групп: Кромсатели, Создатели, Мусорщики, Заводчики и Дети Воды. Кромсатели — солдаты Вапория, сильные мужчины и женщины, выбранные за размер и агрессию. Они в основном действуют как внутренняя полиция, хотя могут быть призваны для защиты городских границ. Создатели — мастера, работающие по меди и стеклу, а также по ткани, тростнику, известняку и кости. В городах они занимают уважаемое положение, поскольку их навыки ценятся королями-жрецами. Мусорщики — городские переработчики, гарантирующие, чтобы ничто никогда не выбрасывалось впустую. Как крысы древней Терры, они шныряют по улицам, собирая и каталогизируя то, что выбрасывают другие. Если необходимо снарядить экспедицию за городские стены, первыми отправляют мусорщиков. Заводчики — фермеры стеклянных городов, выращивающие зерновые культуры и маленьких ящериц и птиц, завезённых на Вапорий первыми людьми. И последняя каста — Дети Воды, жертвы, приносимые городом королю-жрецу, чтобы он мог поддерживать источник. Неизвестно, для чего и почему король нуждается в них, но быть Дитём Воды означает жить жизнью, полной привилегий и комфорта, по крайней мере до тех пор, пока не достигнут зрелости и не будут призваны к королю.

Хотя короли и рабы никогда не признают этого, но есть те, кто живёт вне городов. Они известны как Песчанники, и их можно найти в Небесных горах, если, конечно, они захотят чтобы их нашли. Неизвестно, как они выживают, хотя ходят слухи об обширных известняковых пещерах в

горах и глубоких колодцах, свободных от чар королев-жрецов. Также неизвестно, есть ли у Песчаников какая-либо цель, но иногда ночами можно заметить, как они издали наблюдают за городом.

НЕКСУС НА ВАПОРИИ

Для считывания нексуса Вапория понадобится совершить путешествие в Небесные горы, где оно укрыто на вершине огромного, продуваемого всеми ветрами пика.

Если ПИ прибывают на посадочном модуле, то придётся найти подходящее место для приземления – либо высоко на плато, либо глубоко в одной из продуваемых всеми ветрами долин. Если ПИ решат приземлиться на плато, им придётся пройти **Тяжёлый (-20) тест на Бдительность**, чтобы найти подходящее место. Кроме того, его узость и ненадёжное положение потребуют **Сложного (-10) теста Пилотирования (Авиация)** для успешного приземления. При провале теста шаттл может получить повреждения (на усмотрение МИ).

Намного проще приземлиться в долине, но это означает, что ПИ придётся проделать долгий путь в горы и потратить как минимум один день на поиски нексуса. Чем дольше занимает путь до нексуса, тем больше вероятность привлечь внимание обитающих в горах странных существ.

Если ПИ приземляются на плато, путь до нексуса занимает пять километров. Если они высаживаются в долине, расстояние увеличивается до десяти. В обоих случаях МИ может превратить процесс поиска нексуса в Исследовательское изыскание (**стр. 250 ОКП Rogue**

Trader rus 1.01). Пятикилометровый марш-бросок представляет собой Простое испытание, в то время как десятикилометровый будет Объёмным (в ходе которого порой придётся карабкаться по очень крутым горным склонам). Во время марш-броска ПИ встретятся с некоторыми автохтонными формами жизни (см. врезку Обитатели высот). Успех в Исследовательском изыскании означает, что ПИ по желанию могут избежать встречи с этими существами, в то время как при провале они привлекут ненужное внимание. Данный факт будет иметь значение позже.

ПИ могут использовать телепортационное устройство, чтобы оказаться напрямик около нексуса. Но это достаточно рискованный способ. Нексус расположен на горном пике, поэтому любые отклонения в координатах телепортации могут привести к трагическим последствиям. Чтобы безошибочно навестись на необходимую точку, программирующий телепортатор должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**. В случае провала каждый ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест Лазания**, чтобы избежать падения с высоты 2d10 метров после материализации на краю пропасти (см. правила по падению на **стр. 248 ОКП Rogue Trader rus 1.01**).

Нексус представляет собой сводчатое сооружение, взгромоздившееся на гребне плоской скалы шириной всего в несколько метров. Через его арки открывается захватывающий вид на окрестности, и на один сияющий в солнечном свете стеклянный город Вапория. Если ПИ привлекли к себе внимание, на них нападёт несколько местных существ.

ОБИТАТЕЛИ ВЫСОТ

Обитающие среди пиков существа представляют собой очень необычную форму жизни. Они встречаются очень редко, люди Вапория очень боятся этих существ и избегают гор. Существа выглядят так, словно сделаны из ожившего камня, из чего можно сделать предположение, что основу их тел составляет кремний, а не углерод. **Серьёзный (+0) тест Учёного знания (Звери) или Напряжённый (-40) тест на Интеллект** покажет, что такая форма жизни вряд ли могла развиваться на планете. На основании этого можно предположить, что мир либо перенёс разительные перемены, либо создания прибыли извне, либо были искусственно созданы в давно забытые времена.

Обитатели высот имеют ужасающий внешний вид, поскольку кажется, что они бросают вызов всем законам природы. Чудища обладают различным видом, варьируясь в размерах от одного до десяти метров (в большинстве случаев порядка трёх). Похоже, что тела существ сделаны из того же самого материала, что и горы, в которых они обитают. Это позволяет им скрытно нападать на тех, кто вторгается в область их обитания, внезапно приходя в движение и нападая без предупреждения. Тела созданий постоянно изменяются, и они способны мгновенно “отрашивать” необходимые в данный момент части тела. Таким образом, столкнувшись с несколькими врагами, они могут отрастить больше дюжины каменных шупалец, или массивную булаву против крупного противника.

Неизвестно, чем питаются эти существа, но они не охотятся на другие формы жизни ради еды. Скорее они полны решимости не пускать никого в горы, словно повинаясь некоему приказу, засевшему в их примитивных, животных и полностью чуждых умах. Профиль Обитателей высот можно найти в конце приключения.

Шанс на прибыль

Для ПИ нет таких ситуаций, из которых нельзя было бы извлечь прибыль, и Обитатели высот не исключение. Успешный тест Запретного знания (Ксеносы) или Обыденного знания (Адептус Механикус) позволит понять, что Адептус Механикус Биологис хорошо заплатили бы за возможность изучить такое странное существо. Так же ПИ могут получить прибыль продав подобных созданий в карниории и бойцовые ямы Коронуса или соседней Каликсиды. Преступные организации, подобные Дому Зверей, готовы дорого заплатить за такое создание.

Подобные действия лежат вне основного сюжета приключения, но МИ не должен стесняться развивать их, или даже превратить в отдельные Предприятия. В качестве альтернативы, это может стать еще одним способом заработать дополнительные очки Достижений по окончании основного приключения (объяснив это тем, что ПИ заключили несколько небольших сделок на стороне).



ПРИКЛЮЧЕНИЕ “ЦЕНА КОРОЛЯ-ЖРЕЦА”

Если ПИ пожелают извлечь выгоду из своего визита, то мир может предложить богатые возможности. Если ПИ осматривали планету с орбиты, то могли заметить поселения. Либо же они могут решить посетить сияющий город, который увидели из нексуса. Представленное приключение позволит ПИ узнать о свойствах воды Вапория. Они получают возможность выгодно продать её в Коронусе, но за определённую цену...

ЗАДАНИЕ I: АУДИЕНЦИЯ У КОРОЛЯ-ЖРЕЦА

Тема: Нет

Если ПИ решили исследовать один или несколько стеклянных городов Вапория, то вскоре приземлятся снаружи экзотически выглядящего города из сияющей меди и стекла. Это город Лах'Ндан, которым правит король-жрец Ансай (см. врезку). ПИ не вызывают особого интереса у местных жителей, и вскоре к ним обращаются слуги короля-жреца, которым приказали привести незнакомцев к господину. ПИ достаточно быстро понимают, что в городе и около него ничего не происходит без благословения его короля-жреца, и торговля любого рода осуществляется через представителей местных правителей.

После того, как ПИ прибывают ко двору, им предлагают красивый стеклянный сосуд, содержащий обычную воду, чтобы те могли освежиться. Нет никаких причин сомневаться, что жидкость — просто вода, но в играках без сомнения могут зародиться подозрения. Ожидается, что ПИ присоединятся к придворным в ритуальном питье жидкости, и быстро становится очевидным, что будет нанесено большое оскорбление, если они не присоединятся.

В этот момент ПИ могут решить, что жидкость отравлена, что вызовет праведный гнев у придворных. Главный советник короля-жреца даст ПИ последний шанс разделить благодать их повелителя, но предупредит, что если они продолжают проявлять свой варварский характер, то их силой выведут из дворца и города. Если ПИ сделают глоток жидкости, зачитайте или перефразируйте следующее:

Сразу после того, как вы делаете глоток чистой жидкости, вас переполняет чувство чистоты и ясности, словно вода была благословлена, и это свойство передаётся и вам. Вы чувствуете себя ожившими и взбодрившимися, будто вся тьма галактики и опасности, подстерегающие вас на каждом шагу, развеялись, позволяя вам ясно мыслить впервые за, казалось бы, целую вечность.

После этого игроки могут сделать Серьёзный (+0) тест Оценки. Успех покажет, что для этой жидкости есть готовые рынки в различных областях Империи, например пилигримы, желающие очистить себя перед посещением объекта

своего поклонения. На ум приходит множество подобных рынков сбыта.

Если ПИ решат торговать этой чудесной жидкостью, то придётся вступить в переговоры с королём-жрецом, в городе которого они находятся. Последующие торговые переговоры могут оказаться интересными. МИ должен позволить ПИ предлагать всё, что по их мнению, может пожелать король-жрец. Что бы они не предложили, правитель будет вежливо улыбаться, ожидая следующего предложения. Когда ПИ исчерпают возможности, король-жрец назовёт цену. Зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

“Я услышал ваши щедрые предложения, путешественники, и благодарю вас за них. Но затем мне сокровища звёзд? Оглянитесь вокруг – неужели вы не видите, что у меня и без того есть всё, что я могу пожелать? Нет, путешественники, мне не нужны богатства. Однако мне действительно нужно кое-то другое”. В этот момент король-жрец делает знак своему помощнику, и толпа придворных расступается. Появляются два крупных стража, ведя человека, который может быть только миссионером из Миссионерии Галактики. Человека грубо швыряют на пол между вами и королём-жрецом. Миссионер встает на колени, поднимает голову, закрывает глаза и складывает знамение аквилы. “Вот моя цена, путешественники. Этот человек и его товарищи стремятся настроить мой народ против меня. Они проповедуют, что существует правитель выше тех королей-жрецов! Они убеждают людей признать власть этого человека, этого “Императора” выше людей! Ах, он говорит, что я могу продолжать править своими народами, но только если короли-жрецы признают этого так называемого Бога-Императора. Я не слуга какого-то далёкого бога, и не поступаю так. Избавьте меня от этих назойливых священников и я дам вам столько жидкости, сколько пожелаете”.

Награды:

50 ОД, если ПИ встретятся с королём-жрецом и заключат с ним сделку.

-25 ОД, если действия ПИ настроят короля-жреца против них.



ЗАДАНИЕ 2: ЗАПЛАТИТЬ ЦЕНУ КОРОЛЯ-ЖРЕЦА

Тема: Криминал, Кредо или Война

То, как игроки отреагируют на предложение короля-жреца, остаётся полностью на их усмотрение. Однако им не удастся поколебать его, равно как не удастся убедить назначить другую цену, вне зависимости от любых попыток. Ансай объяснит, что миссионеры обосновались в пустыне, откуда они стремятся обратить его людей в веру в кого-то, кого они называют “Богом-Императором Человечества”, и настроить их против его правления. Если ПИ убедят или вынудят этих миссионеров уйти, то смогут взять хоть всю воду из его владений.

Что бы ни решили игроки, их персонажи также столкнутся с вопросом, что делать с миссионером, которого держит в плену Ансай. ПИ могут быть жестокими и просто оставить его на милость короля-жреца или же попытаться освободить его в ходе переговоров. В таком случае Ансай согласится освободить миссионера и забрать с собой, но только после того, как ПИ избавят его от миссии.

Если ПИ откажутся заплатить цену Ансая, то он примет это, и избавит себя от их присутствия. При таком развитии событий ПИ потеряют возможность установить законную торговлю с Ансаем, как и любым другим королём-жрецом на Вапории.

У ПИ не так много вариантов. Они могут попытаться убедить миссию отбыть с планеты, но, миссионеры, безусловно, никогда не согласятся уехать, пока каждая заблудшая душа на Вапории не придёт к свету Императора. ПИ также могут попробовать обмануть миссионеров. Позвольте игрокам мыслить самостоятельно. МИ должен дать шанс на успех любому творческому или смелому плану. При этом любой план потребует встречных проверок Обмана. Во время реализации данного замысла могут оказаться полезными Обыденные знания (Экклезиархия и Имперское Кредо) и Учёное знание (Имперское Кредо). Если потребуется профиль для миссионеров, используйте профиль Адепта со **стр. 349 ОКП Rogue Trader rus 1.01**, но увеличьте Восприятие на 10 и добавьте тренированные умения Проницательности и Обыденные знания (Экклезиархия и Имперское Кредо).

ПИ могут выполнить просьбу короля-жреца, ибо за пределами Империи единственными законами являются сила и богатство. Сама миссия представляет собой грубое сооружение, построенное из камня руками миссионеров и небольшой группы вапорианцев, которых они обратили к свету. Если ПИ оказались достаточно жестокими и согласились истребить проповедников, тогда могут использовать лэнс-удар с орбиты и сжечь поселение дотла. Это удастся по факту, и МИ должен отыграть, насколько легко было уничтожить миссию таким образом, чтобы игроки стали подозрительными, параноидальными, и возможно даже почувствовали себя виновными. И ПИ действительно стоит быть такими, ибо если они последуют этому плану действий, то те миссионеры, которые не присутствовали в миссии, вскоре узнают их личности и однажды Министориум услышит об этом злодеянии. Тогда ПИ обнаружат, что нажили себе влиятельных врагов. Однажды в будущем, после того, как закончатся

Ансай: король-жрец стеклянного города Лах'Ндан

Ансай — король-жрец ближайшего к нексусу города — Лах'Ндана и, следовательно, правитель, с которым ПИ могут столкнуться. Внешне король-жрец Ансай довольно поразителен, у него худощавое лицо, широко расставленные и пронзительные глубокие голубые глаза. Его лысая голова покрыта замысловато раскрашенными закрученными узорами красного и фиолетового цветов. Ансай правит двором, восседая на троне из роскошных подушек, на котором он и его приближенные лениво разваливаются, в то время как придворные и подхалимы толпятся вокруг, чтобы удовлетворить все его потребности. Его поведение всегда вежливое и томное, он не повышает голос и не позволяет себе волноваться.

Однако томная внешность — лишь видимость. Ансай обладает острым умом и, как и все короли-жрецы, мощным психоталантом, хотя ПИ могут и не распознать его как таковой. Он также является абсолютным правителем своего города и обладает высочайшей уверенностью в себе. Все его ответы окрашены соответствующим образом — он ожидает почтения, ему всё равно на угрозы, и он не заинтересован в торге.



приключения данной книги, почему бы не появиться пленнику короля-жреца и не осудить ПИ за их низменный поступок?

Последним и самым изощрённым путём, к которому могут прибегнуть ПИ, является обман. Здесь есть множество вариантов: ПИ могут переправить миссионеров в другую область Вапория, а королю-жрецу сказать, что те были убиты. Сообщение между различными городами Вапория фрагментировано, и ПИ смогут сделать несколько рейсов за товаром прежде, чем Ансай поймёт, что его обманули. Или же они могут попытаться вывезти воду контрабандой из-под носа короля-жреца. Хотя у Ансая есть неограниченная власть над горожанами, ПИ могут тайно убедить одного из его граждан, чтобы тот добыл некоторое количество воды. Это сработает только в том случае, если горожанин не понимает, что этими действиями он предаёт своего короля. Также ПИ могут попросить помощи у обращённых миссионерами вапорианцев.

Награды:

- 150 ОД за выполнение условия короля-жреца.
- 150 ОД за успешный обман короля-жреца.
- 100 ОД, если ПИ убили миссионеров и нажили врагов в Екклезиархии.
- 25 ОД, если ПИ убили миссионеров и об этом узнала

команда судна.

- 50 ОД, если ПИ попытались одурачить короля-жреца, но тот распознал их двуличность.

Задание 3: Установить торговлю водами Вапория**Тема: Торговля или Криминал**

Как бы ни было решено Задание 2, ПИ должны обсудить детали торгового соглашения. Это влечёт за собой вторую аудиенцию с королём-жрецом и второй ритуал питья вод Вапория. Только теперь становится очевидной их истинная природа. **Сложный (-10) тест Психонауки** после того, как вода будет выпита покажет, что у жидкости есть некоторый психический эффект, и что он и является причиной чувства всеобъемлющей чистоты, которое снисходит на пьющего. Захотят ли после этого ПИ торговать водой Вапория — это их дело, но данное Предприятие может принести значительную прибыль. Король-жрец доставит первую партию вод к посадочным шаттлам. Партия состоит из ста больших запечатанных медных кувшинов.

Конечно, если ПИ придумали другие способы получить воду, то поставку следует отыграть



НЕ ПЕЙТЕ ВОДУ ...

У вод Вапория есть власть над всеми, кто их пьёт, и чем больше вы пьёте, тем сильнее становится хватка.

Первое питье: Чувство эйфории наполняет пьющего, и его разум умиротворяется. Эффекты Страха и Шока игнорируются последующие 1d5 часов. Таланты, требующие сильного эмоционального состояния, такие как Неистовство, не могут быть использованы.

Второе питье: Удовлетворённость и чувство безопасности полностью вытесняют любые страхи и сомнения, даже перед лицом очевидной опасности. Как и при первом питье, требующие сильного эмоционального состояния таланты не могут быть использованы. Вдобавок, пьющий получает талант Бесстрашие на 2d10 часов и иммунитет к получению очков Безумия.

Третье питье: Ничто не имеет значения кроме этих ощущений. В дополнение ко всем эффектам второго питья, которые теперь сохраняются в течении 1d5 дней, пьющий должен пройти **Тяжёлый (-20) тест на Силу воли**, чтобы сопротивляться желанию пить воду Вапория.

Те, кто продолжает пить воду больше недели в итоге ощущают на себе её полный эффект и становятся рабами королей-жрецов, становясь спокойными и восприимчивыми к любым командам, отданным одним из членов королевской династии. Кроме того, они будут работать неустанно и без жалоб, абсолютно довольствуясь своей судьбой и будут счастливы помогать всем вокруг себя, даже если придётся стереть руки в кровь. И будут делать трудную работу до тех пор, пока их сердца не остановятся. К сожалению, именно в таком состоянии находится большая часть обитателей Вапория, живущих под “защитой” королей-жрецов.

иначе. Если они провозят воду из города контрабандой, то будут вынуждены выждать пару недель, пока им принесут кувшин за кувшином всю партию.

ПИ также должны решить, где они будут продавать эту воду, которая (осознают они это или нет) вызывает сильное привыкание. Большинство миров Коронуса достаточно отсталые и нерегулируемые, по крайней мере, относительно человеческих колоний. Поэтому достаточно легко установить торговый маршрут на один из подобных миров. Однако, вероятно самым выгодным рынком сбыта будет богатая и декадентская знать Империума. Мало того, что для этого потребуется установить торговый маршрут обратно в Каликсиду (не самая лёгкая задача), но, вдобавок, подозрительные свойства воды могут привлечь нежелательное внимание официальных лиц. У агентов Святой Инквизиции есть как средства для определения истинных свойств воды, так и явный интерес в устранении подобной торговли.

В долгосрочной перспективе ПИ также придётся предоставить Ансаю что-то взамен (поскольку решение проблемы с миссионерами касались только первой поставки). Достаточно будет предметов роскоши и других вещей, способных удовлетворить гедонистические желания короля-жреца. Более жестокие ПИ могут решить импортировать на Вапорий рабов, чтобы увеличить количество верных слуг короля-жреца.

Награды:

- 250 ОД за успешно установленные торговые пути в Коронусе.
- 350 ОД за успешно установленные торговые пути в Коронусе и Каликсиде (или просто в Каликсиде)
- -150 ОД, если Инквизиция узнала о торговле подозрительной водой в Каликсиде и о причастности ПИ к ним.
- -50 ОД, если король-жрец узнал о двуличности или предательстве со стороны ПИ, что резко сократит объёмы поставок.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Непосредственным результатом данного Предприятия является то, что ПИ должны были получить прибыльный интерес к регулярной транспортировке вод Вапория на один или несколько миров в Коронусе и/или Каликсиде. Подробности о том, кому они продают этот ценный товар, могут быть оставлены на усмотрение их агентов или даже лечь в основу будущего приключения. Независимо от того, отреагируют ли власти Каликсиды на воздействие воды или нет, это также может стать интересной нитью, которую стоит проследить в будущем, как и любое продолжающееся воздействие, которое вода может оказать на тех ПИ, которые выпили жидкость во время аудиенций у короля-жреца.

Также стоит отследить, как действия ПИ влияют на отношения их династии с Адептус Министорум. Это зависит от того, как ПИ вели себя во время Задания 2, и вполне может иметь серьёзные последствия, которые стоит изучить в будущих приключениях.



КОВЧЕГ ЗАБЫТЫХ

“Свет Терры гаснет на границе владений Императора.”

— поговорка пустотоплавателей

Третий нексус расположен в холодных глубинах космоса. Его местоположение отмечено одиноким сооружением эльдар, парящим в пустоте на орбите безымянного газового гиганта, вращающегося вокруг непримечательной звезды. Как и остальные, данный нексус отмечает пересечение каналов космической энергии — нитей судьбы, выгравированных на звёздной карте эльдар. Однако в этом месте есть кое-что ещё. В то время, как большинство подобных объектов лишь призраки давно затерявшихся в варпе судов, около нексуса дрейфует нечто, давно утерянное для Имперiums, но всё ещё упрямо цепляющееся за жизнь.

Это нечто — легендарное судно Свет Терры — могучий военный корабль времён святого Друза. Пропавшее века назад, судно вернулось, предоставляя ПИ широкие возможности.

СПРАВОЧНИК: СВЕТ ТЕРРЫ

Пустота опасна, но варп ещё опаснее. Ибо судно может затеряться в нём в мгновение ока. Каждый, кто путешествовал между звёздами, слышал жуткие истории о судах, которых поглотила тьма. Например, о Свете Терры, величайшем боевом корабле Друза, что некогда был остриём Анжуйского крестового похода. Гигант среди боевых машин Имперiums, Свет пронёсся сквозь звёзды и проложил путь в участок космоса, со временем ставший известным как сектор Каликсиды.

Потерянный тысячелетия назад со всем экипажем, говорят, что терзаемый воспоминаниями о его давно погибшей команде скиталец всё ещё дрейфует в Коронусе — запятнанном ксеносами проклятому месту.

ЗАТЕРЯННЫЕ В ПУСТОТЕ

Свет Терры был древним ещё до Анжуйского крестового похода. Он был отправлен в составе армады имперских военных кораблей для отвоевания обширных пространств вдоль западного края и возвращения света Императора в эти мрачнейшие места. Поговаривали, что по крайней мере его корпус был построен во времена первого великого расселения людей среди звёзд. И если слухи правдивы, то это действительно древнее судно. Что доподлинно известно, так это то, что он был одним из самых мощных боевых кораблей Имперского флота, наравне с Великим Искуплением, Словом Императора или Божественным Правом.

Во всех записях крестового похода можно найти истории о его подвигах. Всегда в авангарде, всегда сеет смерть среди врагов Императора. В течение долгих и кровавых лет, когда он нёс волю Императора, бесчисленное количество миров и вражеских судов пало под его громоподобными орудиями и разрывающими лэнсами.

Так же хорошо задокументированы рассказы о его лорде-капитане Дракене Роте — уважаемом Друзом безжалостном командире и искусном тактике (во всяком случае, так гласят истории). Лорд Рот был навсегда соединён со Светом, его тело было сплавлено с треном лорда-капитана, а органы и плоть почти полностью заменены хитрыми устройствами Механикус. Среди команды ходили слухи, что Рот погибнет только тогда, когда будет уничтожено судно.

Жестокая участь постигла Свет, когда он отправился на встречу с флотилией меньших судов, чтобы объединиться с Друзом и помочь ему справиться с новой ксенонугрозой, известной как Ю'ват. По пути через варп поднялся ужасный шторм, что поглотил Свет и унёс его по волнам сильных потоков эмпирей, сделав то, что не смогли сделать армии ксеносов и флоты ренегатов за многие тысячи лет. Отрезанный от флота и затерянный в варпе, капитан Рот пытался поддерживать дисциплину и сохранять надежду в сердцах людей, но неудача за неудачей преследовали его. Сначала волна безумия пронеслась среди псайкеров, вынудив его к массовым расстрелам, чтобы те не причинили вреда команде. Потом демон проник на корабль через брешь в поле Геллера и вселился в палубного офицера, что повлекло за собой месяцы кровавых убийств. А затем корабельные навигаторы, неспособные найти выход из шторма, начали погибать один за другим, доведённые до самоубийств давящей тяжестью варпа.

Попавший в западню шторма и неспособный выбраться Свет Терры дрейфовал вдали от границ Имперiums. Месяцы превращались в года, года в десятилетия, а затем и в века. Экипаж начал враждовать между собой и раскололся на племена, начав сражаться за скудные ресурсы. Поколения рождались и умирали во тьме трюмов судна, всё больше и больше информации утрачивалось. Они больше не осознавали, что находятся на судне. Оно стало для них миром стальных пещер и тоннелей, разделённых древними границами племён. К тому времени, когда судно, наконец, вернулось обратно в пустоту и легло в дрейф среди Звёзд Язычников, только лорд-капитан Рот помнил истинную историю корабля. Сплавленный с мостиком и несущий бессмыслицу сумасшедший оракул, в то время как одичавшие потомки команды складывают подношения к его ногам.

КОРАБЛЬ-МИР

В повреждённом битвами и тысячелетиями дрейфа Свете Терры с большим трудом угадывается Имперское боевое судно. Вблизи, на покрытых кратерами от бесчисленных столкновений повреждённых элементах обшивки едва различимы изъязвленные коррозией аквилы и имперская иконография. Снаружи Свет кошмарно искорёжен, но внутри всё ещё хуже. Некогда тесные и загромождённые, коридоры боевого судна превратились в запутанный лабиринт полуразрушенных тоннелей и пещер, освещённых мигающим светом ламп и свечей из человеческого жира. На Свете Терры ПИ могут побывать в шести различных областях.

Холодные окраины: Отсеки рядом с повреждённой обшивкой очень опасны, и примитивные обитатели судна знают об этом. Туннели и помещения могут внезапно лишиться воздуха или тепла. Открыв древнюю герметичную перегородку, беспечный исследователь может оказаться в открытом космосе. Некоторые места купаются в смертельной радиации или заполнены шипящей плазмой. Для племён Света Терры эти места означают границу их мира и окраину известной вселенной.

Стальные пещеры: Данная область занимает большую часть судна и представляет собой почти весь известный племенам мир. Стальные пещеры — это относительно безопасная область, протянувшаяся по всей длине корабля и уходящая вверх и вниз на несколько палуб. Пещеры некогда были каютами и бараками, арсеналами, складами и молельнями. Теперь они превратились в бесконечную череду примитивных лагерей и заполненных обломками пустошей, разделённых древними границами.

Глубокие колодцы: За годы древние цистерны и обширные акведуки вышли из строя и дали течь, затопив некоторые части корабля. Племена называют эти области Глубокими колодцами. В недрах колодцев можно найти лучшую добычу, но не только лишь все, мало кто осмеливается погрузиться в их глубины. Старейшины говорят, что в тёмных водах колодцев обитают голодные зубастые чудовища с взглядом беспощадных убийц.

Тёмные хранилища: Некоторые секции судна остаются запечатанными древними печатями чистоты или простой нехваткой энергии, удерживающей закрытыми стотонные противовзрывные перегородки. Хитрые и находчивые дикари иногда находят проходы в эти холодные тёмные места и возвращаются оттуда с чудесными вещами и рассказами о слепых троглодитах, лесах светящихся грибов и смертоносных полуметаллических войнах, с оружием из огня и света.

Трон оракула: Мостик корабля стал священным местом для племён и считается нейтральной территорией. Там обитает Оракул — странное существо, некогда известное как капитан Рот. Старейшины часто совершают паломничество в это место, чтобы послушать разглагольствования Оракула и попытаться различить в его словах тайную истину. Однако, в большинстве своём, эти слова не имеют для них никакого смысла, особенно когда он начинает бредить об открытом космосе.

Пылающий бог: Намного ниже Трона оракула, на самой границе известного мира, там, где некогда было машинное отделение, обитает Пылающий бог. В огромной зале, залитой светом и жаром, возвышается Он. В высоту с тысячу человек и почти так же широк, как и весь мир. Все знают, что Пылающий бог освещает и согревает

СКРЫТЫЕ ТРЮМЫ

Помимо невероятного потенциала самого судна (монументальная задача по спасению и ремонту даже для самых хорошо оснащённых расхитителей), трюмы Света хранят секреты и чудеса тех времён, когда он грабил целые миры и во славе возвращал их богатства Империи. В недрах корабля спрятаны обширные хранилища, которые веками оставались запечатанными, содержащие чужацкие сокровища или забытый археотех. Свет также был домом для нескольких полков имперской гвардии, и большая часть их снаряжения сохранилась: от стеллажей с лазганами и флак-бронёй до штурмовых шаттлов Стервятник и боевых танков Леман Русс.

Другим великим сокровищем Света являются знания, всё ещё хранящиеся в его давно дремлющем когитаторе или искажённом разуме капитана Рота. Знания о мирах и врагах, утраченные с течением времени.

мир. Говорят, что те, кто отважились совершить к нему путешествие, чтобы внять его шуму и рокоту осеняются священным теплом, а самые верные и благословенные теряют волосы и возвращаются, покрытыми священными волдырями и ожогами.

ПЛЕМЕНА ТЕРРЫ

Каждую область Света Терры населяют различные племена, каждое со своими традициями, историей и различным отношением к чужакам.

Род Железа

Легенды рассказывают о таинственных людях из железа, которые некогда работали в Стальных пещерах. Их разум обитал в проводах, сердца были сделаны из металла, и они знали мир так, как никто после. Железные люди пытаются сохранить то, что осталось от их памяти вместе с теми немногими знаниями, что те оставили после себя. Они украшают тела металлоломом и раскрашивают лица ржавчиной. Многие другие племена приходят к ним за знаниями о том, как устроен мир.

Род Железа в основном обитает в Стальных пещерах, около проходов к Оракулу и Пылающему богу. Анклавы Железных людей можно найти и на территориях других племён, поскольку большинство вождей ценят их советы.

Лидер: В отличие от остальных племён, народ Железных людей не управляется каким-либо всемогущим вождём или лидером племени. Вместо этого они объединяются в анклавы и клики, ведомые Железными пророками — теми, кому, как гласят древние письмены хранителей пещер, однажды суждено понять устройство мира. Более того, когда член племени присоединяется к Железным людям, он отрекается от своего имени дабы принять новый облик, скрыв лицо за маской из ткани и стали. Поэтому у Железных пророков нет имён. Вместо этого их называют по областям, за которыми они ухаживают, например Мастер соединения ЗБ7 или Хранитель переплетения трубопроводов средней палубы.

Соплеменники: Под руководством Железных пророков члены племени Железных людей проводят большую часть времени странствуя по миру в поисках добычи или занимаясь работой. Зачастую они помогают членам других

племён, когда у тех случаются проблемы с ветром или водой, или возглавляют экспедиции в заброшенные места, например в Глубокие колодцы или Тёмные хранилища в поисках древних артефактов и потерянных секретов.

Союзники и враги: В отличие от остальных племён Род Железа держится в стороне от борьбы между народами Терры. Ради выживания все племена доверяются их мудрости и руководству, когда совершают паломничество к Оракулу или Пылающему богу. Поэтому большинство поддерживает нейтралитет с Железными пророками, и убить кого-либо из них считается дурной приметой. Однако иногда Железные люди гибнут, оказавшись втянутыми в племенные конфликты или попав в немилость вождей.

Мотивация: Род Железа существует ради единственной цели – изучать и сохранять мир, в основном в окрестностях Стальных пещер. Хотя их понимание технологий, с которыми они работают, в лучшем случае минимально, они обладают особой любовью к машинам. Ибо она напрямую вытекает из учений их предков – Адептус Механикус. Вероятнее всего, встретив пришельцев извне их мира или столкнувшись со странной и продвинутой технологией, они окажутся самыми непредвзятыми и любознательными и могут даже предложить помощь гостям, если это пойдет на пользу миру Терры.

Войнотворцы

Потомки орудийной команды судна, Войнотворцы в основном обитают в огромных арсеналах, делая жилища из древних снарядов для макроорудий, и сжигая порох, чтобы наполнить свои дома запахом войны. Агрессивные и опасные, Войнотворцы живут ради борьбы с другими племенами. Они воюют ради того, чтобы проливать кровь и доказывать свою силу. Войнотворцы правят Стальными пещерами и контролируют большинство помещений и проходов, включая области, номинально населенные другими племенами. За пределами пещер их власть слабеет. В Холодных окраинах или на нижних палубах, над которыми у них нет прямого контроля, они путешествуют группами, как и любые другие племена.

Лидер: Войнотворцами правит человек-гора по имени Ургун. Он властвует благодаря силе и любви к насилию. Ургун, вероятно, является самым могущественным человеком на Терре, ибо влияние его племени распространяется почти на все уголки и племена Стальных пещер. В отличие от многих предшественников, Ургун мечтает властвовать над всеми землями мира, поэтому агрессивно расширяет владения. Брутальный и кровожадный, Ургун уважает только силу и готовность её использовать.

Соплеменники: Мужчины и женщины Войнотворцев самые крупные и агрессивные среди племён Терры независимо от того, родились они в племени или были избраны из других за силу и агрессию. Они обычно прогуливаются по Стальным пещерам, обвесившись оружием: мечами, сделанными из ржавых металлических обломков и копьями из тяжёлых трубок со стеклянными наконечниками. Они считают себя воинами и с гордостью демонстрируют шрамы. Войнотворцы часто собирают трофеи с жертв. Однако они не безмозглые головорезы и обладают подобием кодекса чести, нападая в основном только на тех, кого расценивают как достойных соперников. Иногда они пытаются произвести впечатление на равных себе, отважно спускаясь на нижние палубы.

Союзники и враги: Войнотворцы считают себя лидерами всех людей Света и хозяевами всех племён. Естественно, на самом деле часть племён пудрит им мозги, а некоторые даже активно противостоят. В особенности Гуляющие-по-пустоте, которые постоянно вступают в стычки с Войнотворцами, делают засады на их охотничьи группы и совершают набеги на территории. Время от времени Войнотворцы нападают на Холодные границы в надежде выследить Гуляющих-по-пустоте и покончить с ними, но до сих пор попытки не увенчались успехом.

Мотивация: Ургун и его племя хотят только одного – быть самыми могущественными. Поскольку они считают себя лидерами и правителями Света, им зачастую приходится убеждать другие племена служить им, поэтому большую часть времени они заняты попытками добиться повиновения. Войнотворцы очень суеверно и предвзято относятся ко всему неизвестному, например к секретам нижних палуб и тому, что лежит за пределами мира (одна из причин, по которым они так ненавидят Гуляющих-по-пустоте). Они негативно отреагируют на что-либо извне.

Гуляющие-по-пустоте

Гуляющие-по-пустоте обитают в повреждённых отсеках вдоль корпуса Света, на границе между Стальными пещерами и Великим Ничем снаружи. Кочевое племя Гуляющих путешествует по Холодным окраинам в постоянных поисках воздуха, тепла, еды и воды. Покрытые следами вакуумных ожогов и декомпрессий, Гуляющие являются самым выносливым племенем на Свете, и обладают уникальными знаниями о пустоте. Они почти всегда селятся только в Холодных окраинах, и выживают только благодаря познаниям об этих опасных и непредсказуемых местах.

Лидер: Племя возглавляет Слепой Палик, незрячий старик. Гуляющие ценят Палика за мудрость и несравненное знание Холодных окраин. Палик потерял зрение во



время внезапной декомпрессии, но его остальные чувства обострились. Он может мгновенно обнаружить изменения в температуре и чистоте воздуха и, благодаря этому, может вести Гуляющих к тем отсекам, где можно найти воздух, воду и тепло.

Соплеменники: Представители Гуляющих невысокие и худые, поскольку постоянно претерпевают лишения и обитают в маленьких узких местах, таких как вентиляции и трубы. Их одежда сделана из изодранных остатков скафандров, изоляции воздушных каналов и теплозащитного покрытия. В качестве оружия они предпочитают те предметы, которые одновременно могут служить инструментом, например монтировки и ножовки. Гуляющие считают себя самым смелым и выносливым племенем, обитающим на краю мира и не боящимся смотреть на далёкие мерцающие огни.

Союзники и враги: Гуляющие-по-пустоте почти не контактируют с другими племенами. Они крепко враждуют с Войнотворцами и их меньшими вассальными племенами. Между ними постоянно происходят набеги и боевые действия. Иногда они имеют дело с Бледными сынами в Тёмных хранилищах или на нижних уровнях Стальных пещер, но такие союзы незначительны и краткосрочны. Они также ведут дела с Железными людьми, которых уважают за знания о мире.

Мотивация: Гуляющие-по-пустоте почти полностью заняты постоянной борьбой за выживание. Однако они мечтают о путешествии к огням за пределами мира.

Бледные сыны

У каждого общества есть свои изгои и отбросы. На Свете они известны как Бледные сыны. Это забытое племя обитает на незаселённых другими племенами территориях, в глубинах нижних палуб и в зловещих Тёмных хранилищах. Многие из Бледных сынов мутанты, за что и были изгнаны из родных племён. Они зачастую обитают вблизи токсичных и радиоактивных областей, где выживают исключительно благодаря уникальной физиологии. Хотя точное число Бледных сынов неизвестно, но многие племена опасаются, что на корабле их тысячи, и однажды они вылезут из своих логов, чтобы уничтожить всех на Свете. Главными владениями Бледных сынов считаются Тёмные хранилища, где они скрываются от света и преследования других племен.

Лидер: Бледные сыны живут маленькими изолированными группами и не имеют лидера в прямом смысле этого слова. Однако у них есть Бледная мать. В других племенах ходят слухи, что это огромный мутант, настолько большой, что не может покинуть скрытый в недрах Тёмных хранилищ отсек, с которым сросся. Бледная мать тонко управляет теми, кто находится наверху, преследуя свои извращённые цели. Доподлинно неизвестно, существует ли Мать, поскольку Бледные сыны никогда не рассказывают о ней.

Соплеменники: Бледные сыны настолько различны, насколько и места их обитания. За века они адаптировались к жизни в областях интенсивной радиации, ледяного холода и даже к существованию в затопленных Глубоких колодцах вдали от света поверхности. Хотя некоторые могут сойти за людей, большинство несут на себе проклятие мутаций. Поэтому они опасаются показываться на глаза.

Союзники и враги: Никто не любит Бледных сынов. Даже в их рядах мутанты часто бьются с мутантами, влекомые бессмысленной

жаждой крови. Единственное, что объединяет сынов — это страх и ненависть других племен. В случае опасности мутанты объединяются для того, чтобы спрятаться, сбежать, или бороться за выживание. Самая большая ирония их гонений заключается в том, что мутанты могли бы предложить другим племенам ценную помощь, учитывая их знания о бесконечных проходах и отсеках Света Терры.

Мотивация: Большинство Бледных сынов заботятся только о собственном выживании. Хотя многие испытывают горькую ненависть к другим племенам, особенно если были вышвырнуты из них за мутации или предполагаемые проклятия. Но, если слухи о Бледной матери окажутся правдой, тогда статус-кво может измениться, ведь в таком случае Сыны окажутся более мотивированными и организованными, чем предполагалось.

НЕКСУС В ПУСТОТЕ

Третий нексус расположен в холодных просторах космоса, на орбите безымянного газового гиганта. Нексус подобен предыдущим, но построен на орбите.

Прибыв на место, ПИ должны выполнить полное сканирование орбиты газового гиганта. Данная задача требует сканеров судна и **Тяжёлого (-20) теста Обнаружения+Проницательности**. Если ПИ пройдут тест с одним и более степенями успеха, то обнаружат на авгурах и другие сигналы — отражения от астероидов и обломков в кольцах газового гиганта. Один из сигналов вернётся от совершенно иного источника, но ПИ пока не знают об этом.

Нексус представляет собой маленькое сооружение из призрачной кости, подобное тем, что ПИ уже встречали ранее, но выглядит скорее как орбитальная станция, а не наземное сооружение. Эта небольшая конструкция имеет порядка 50 метров в диаметре и открыта пустоте. Рёбра из бледной призрачной кости пронизывают несколько “этажей” станции. На верхнем уровне располагается звёздная карта.

Найдя нексус и выяснив, что это парящее в космосе сооружение, ПИ придётся придумать план, как провести ритуал считывания. В крайнем случае, навигатору придётся облачиться в скафандр и совершить прогулку в вакууме.

В зависимости от навыков навигатора, это может оказаться опасной задачей, которую, тем не менее, придётся выполнить. Возможно, другим ПИ будет благоразумнее сопроводить его. После того, как навигатор завершит ритуал считывания, зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Прогулка по пустоте

Правила для невесомости находятся на **стр. 256 ОКП Rogue Trader rus 1.01**, правила по воздействию вакуума можно найти там же на **стр. 248**. На нексус распространяются оба воздействия. Если только ПИ не погрузят его целиком в трюм (что невозможно сделать, если у ПИ нет большого судна, специально сконструированного для подобных целей), то им понадобятся скафандры и соответствующий способ передвижения, например прыжковый ранец.



В течение последнего часа вы слышали только собственное дыхание и мерное жужжание систем жизнеобеспечения скафандра. Когда вы уже собираетесь возвращаться на судно, ваш вокс-передатчик оживает, транслируя статические помехи. Через шум вы с трудом разгадываете возбуждённый голос вахтенного офицера, но передача сильно искажена и невозможно разобрать его слова. Затем звёзды перед вами гаснут, словно всепоглощающая тернота космоса поглотила их, и тень покрывает вас. В сураке вы разгадываете повреждённые борты могучего космического корабля. Его иллюминаторы мертвы как глаза трупа, а огромные двигатели злобеще молчат.

Данное судно – Свет Терры, чьё бесконечно путешествие через пустоту привело его к нексусу, словно его притянули сюда невидимые нити судьбы. Изначально судно никак не реагирует на присутствие ПИ, и продолжает медленно дрейфовать по орбите газового гиганта. Когда ПИ возвращаются на мостик своего корабля, по воксу приходит странная и искажённая передача, в которой их приветствует капитан Света Терры:

Странники, братья-пустотоплаватели, внешние Свету Терры! Во имя всех Имперских святых, я приказываю вам прибыть ко мне... проклятые бездны поразило столь многих моих слуг. Они потеряны для меня, потеряны. Тем не менее, я... я снова продолжу свой путь... избавлюсь от тьмы и пролью свет на глубины бездны... придуте ко мне, братья-пустотоплаватели, придуте ко мне!

На этом передача завершается, и ПИ больше не получают сообщений. Однако на несущей частоте продолжает идти слабый сигнал. Это будет важно позднее. Решат ли игроки отправить персонажей на судно – зависит от них, однако Сложный (-10) тест Учёного знания (Легенды) или Тяжёлый (-20) тест Обыденного знания (Война) позволит узнать в очертаниях Свет Терры, детали его судьбы и легенды о том, что перед тем, как судно пропало, его трюмы ломились от невообразимых сокровищ. Конечно, ни один вольный торговец достойный своего Патента не упустит такую возможность!

ПРИКЛЮЧЕНИЕ “КОВЧЕГ ЗАБЫТЫХ”

ПИ прибывают на космический скиталец, в который превратился легендарный Свет Терры – судно, считавшееся пропавшим много веков назад. Если в легендах пустотоплавателей есть хоть доля истины, то на корабле должны находиться несметные сокровища. Но, чтобы наложить руки на эти богатства, ПИ придётся иметь дело с его сумасшедшим хозяином и выжить среди диких потомков экипажа корабля.

Данное приключение не является Предприятием и поэтому не содержит наград в виде ОД или ФП. Непосредственные награды не настолько велики, чтобы их можно было перевести в долгосрочную прибыль (однако они очень полезны для персонажей). Тем не менее, в конце приключения содержатся советы о

том, как можно превратить результаты приключения в Предприятие.

ЗАДАНИЕ 1: НАЙТИ КАПИТАНА

Тема: Исследование

Хозяин Света Терры, лорд-капитан Дракен Рот, пригласил ПИ посетить его на мостике. Это нелёгкая задача, поскольку на Свете функционирует самый минимум систем. Помимо этого, судно достигает 10 километров в длину, и ничто не указывает на то, кто и откуда посылал сообщение. Несмотря на то, что лорд-капитан напрямую соединён с мостиком, у него нет контроля над системами судна, хотя он может получать некоторую информацию о происходящем через полурабочие вспомогательные системы.

В первую очередь ПИ должны придумать, как им попасть на Свет Терры. Если их судно наделено телепортарием, то это не должно стать проблемой. Хотя МИ стоит быть готовым отыграть встречу с обитателями корабля, если ПИ материализуются прямо посреди них. Если они решат отправиться на шаттле, то придётся придумать, как поднять противозрывную перегородку любого из многих ангаров Света. Прогулка в открытом космосе и несколько лазерных резаков помогут решить проблему, хотя ПИ могут просто взорвать створки ангара огнём орудий шаттла или своего судна. Конечно, есть вероятность того, что сам ангар будет безнадежно повреждён, но они могут найти другой и попробовать снова.

Высадившись на борт ПИ должны найти место, откуда исходит сигнал. **Серьёзный (+0) тест Техпользования** позволит с помощью ауспика грубо определить направление на источник всё ещё передающегося сигнала. Успех позволит определить, что сигнал исходит с мостика корабля. Если тест провален, ПИ могут попробовать снова после перемещения с исходного места – эффективно триангулируя сигнал. **Тяжёлый (-20) тест Логики** позволит определить, что вокс-передатчик любой мощности обычно располагается на мостике или рядом с ним.

Чтобы добраться до мостика потребуется несколько **Трудных (-10) тестов Навигации (Наземная)**. Внутренние помещения Света чрезвычайно удручают покрытыми плесенью неосвещёнными сырыми коридорами

карманами затхлого воздуха. Местами гравитационные пластины вышли из строя, вынуждая ПИ пробираться через области невесомости. МИ может подбросить пару встреч с потомками команды для того, чтобы дать представление о типах людей, называющих это судно своим домом. Однако на данном этапе сделайте подобные встречи незначительными и непродолжительными. Пусть аборигены убегают в тёмные проходы, скрываются в тенях или устраивают небольшие ловушки на пути ПИ. Суть состоит в том, чтобы держать ПИ в напряжении и создать ощущение того, что они не одни на корабле. Большая часть пути пролегает через Холодные окраины, здесь ПИ должны избегать повреждения тонкой внешней оболочки, поскольку это может привести к декомпрессии в небольшой секции. Любой промах из оружия с Бронейностью 4 и выше имеет 20% шанс пробить корпус насквозь, что приведёт к резкому падению давления в области (коридор 1d10x10 метров, который может быть запечатан с помощью противозрывных перегородок). Если это произойдёт, используйте правила по декомпрессии со **стр. 248 ОКП Rogue Trader rus 1.01**.

Через несколько часов нелёгкого пути ПИ находят Трон оракула. То, что некогда было мостиком славного судна, превратилось в пыльную усыпальницу, заполненную дарами, которые старейшины приносят Дракену Роту. В центре всего этого, в свечении пришедших в упадок систем жизнеобеспечения, находится высохшее тело лорда-капитана.

Рот кажется мёртвым. Его тело иссохло, а некогда великолепная флотская униформа превратилась в истлевшие лохмотья. Мёртвые глаза впали, а череп проступает из-под кожи, сухой и тонкой как древний пергамент. Только когда ПИ подходят к командному трону или как-либо взаимодействуют с давно отключёнными постами управления мостика, капитан пробуждается:

Легендарный хозяин Света Терры, лорд-капитан Дракен Рот сидит перед вами на командном троне, навсегда заключённый в древние устройства жизнеобеспечения, которые в течение многих веков сохраняли его тело, но не разум. Когда вы рассматриваете тёрты его высохшего лица, он открывает глаза и поднимает голову. "Ах, дорогие путешественники", шептут высохшие губы лорда-капитана, "Вы пришли... вы пришли освободить меня..."



Лорд-капитан обращается к ПИ с просьбой. Рот отчаянно хочет, чтобы они помогли его судну снова отправиться в путь. Оно дрейфовало по варпу, а затем по Коронусу так долго, что некогда овеванный славой Свет Терры превратился в заброшенный скиталец, населённый дикими и отсталыми потомками его давно мёртвой команды. Системы командного трона поддерживали жизнь Рота всё это время. Лорд-капитан осознаёт, что давно сошёл с ума и никогда не сможет вернуться к прежней жизни. Однако хочет, чтобы корабль снова отправился к звёздам. Он жаждет направить судно далеко за пределы владений людей, дабы принести священный свет Императора в глубины Звёзд Гало, и найти славную смерть среди них. Рот предлагает ПИ сделку. Они восстанавливают управление судном, пробуждают его системы и отправляют в путь. А взамен получают доступ к содержимому Скрытых хранилищ.

Награды:

- 50 ОД за обнаружение лорда-капитана Рота и встречу с ним.
- 25 ОД за заключение союза с любым племенем на борту Света.
- -25 ОД за действия, приведшие к длительной вражде с одним из племён на борту Света.

ЗАДАНИЕ 2: ПОЛУЧИТЬ УПРАВЛЕНИЕ НАД СВЕТОМ ТЕРРЫ

Тема: Исследование, Война

Второй этап данного приключения заключается в том, чтобы выполнить просьбу лорда-капитана. Для этого ПИ понадобится восстановить контроль над различными секциями корабля. Для возврата контроля над судном необходимо выполнить три основных задачи. А именно, вернуть питание основному плазменному реактору, восстановить силовые реле между плазменным реактором и секцией мостика, и перезапустить центральный когитатор.

Пробудить Пылающего бога

Прежде чем Свет Терры сможет отправиться куда-либо, необходимо восстановить питание основных систем. МИ должен объяснить игрокам, что аварийного питания, поддерживающего освещение аварийных ламп и работу пустотных печатей, для этих целей недостаточно. Тестирование с мостика или проверка любой проходящей через судно цепи питания покажет, что от плазменного двигателя поступает только небольшое количество энергии. Рутинный (+20) тест Логики или Техпользования подскажет, что первым делом необходимо вернуть к жизни реактор.

Для этого придётся добраться до машинного отделения. Это означает встречу с охраняющими вход Железными людьми. Попытка проложить путь силой, убив Железных людей, приведёт к жестокой вражде с остальными племенами. В таком случае выполнить остальные задачи будет сложнее.

Чтобы добиться своего, необходимо убедить Железных людей, что они почитают Пылающего бога и идут к нему с лучшими побуждениями. Потребуется **Тяжёлый (-20) тест Оваяния, или Сложный (-10) тест**

Техпользования, чтобы умиротворить их машинными тайнами. Любой персонаж с заметными механическими частями тела и персонаж-эксплоратор получают +20 к тестам.

После того, как ПИ окажутся внутри, им придётся пробраться через внешнюю защиту реактора и преодолеть жёсткую радиацию и вакуум внутри, чтобы оценить его состояние. Для персонажа в скафандре это означает получение не уменьшаемого Бронёй и бонусом Выносливости 2d10 пунктов Энергетического урона, а также постоянный уровень Усталости (до тех пор, пока он не вернётся на корабль и не пройдёт очищение организма от радиации). Учитывайте, что находится внутри реактора можно не более 10 минут, поскольку более длительное пребывание означает смерть. За это время ПИ должен пройти один **Серьёзный (+0) тест Техпользования**, чтобы выяснить, какие части реактора вышли из строя, и какой ремонт необходим. Успешно пройдя проверку ПИ могут начать ритуал ремонта (занимающий несколько часов), чтобы восстановить работу реактора.

Умный или не желающий рисковать жизнью может найти другие способы исследовать внутреннюю часть реактора, например, с помощью сервиторов. Особенно красноречивые ПИ могут даже уговорить представителя племени Железных людей войти внутрь и рассказать, что он видел, хотя это, разумеется, означает гибель дикаря...

Луч света

Теперь, когда реактор работает в полную силу, ПИ сталкиваются со следующим препятствием. В моторном отделении пульсирующие янтарные руны и завывающие сирены оповещают их о неполадках в силовых реле судна. Если рядом с ПИ находится Железный человек, он незамедлительно начинает подвывать сиренам, пытаясь успокоить Пылающего бога и сильно раздражая ПИ. На дисплеях выводится информация о том, что во многих местах имеются повреждения. **Тяжёлый (-20) тест Техпользования** покажет, что большая часть из них расположена в области, которую дикари называют Стальными пещерами, хотя некоторые находятся ближе к обшивке. Необходимо найти и починить их. Если ПИ прошли тест с двумя и более степенями успеха, то поймут, что для подачи питания на мостик достаточно починить только некоторые из них.

Чтобы найти реле, ПИ придётся обыскать судно, ориентируясь по светящимся силовым линиям, идущим вдоль коридоров и тоннелей. 12 реле находятся в Стальных пещерах, два в Тёмных хранилищах, одно в Глубоких колодцах и три в Холодных окраинах. Те, которые находятся в Тёмных хранилищах и Глубоких колодцах можно проигнорировать (см. про степени успеха в тесте выше). Для нахождения реле потребуется успешно пройти **Серьёзный (+0) тест Навигации (Наземная) или Техпользования (для каждого из них)**. Если ПИ помогают Железные люди, то игроки могут добавить +20 к броскам. Найдя реле, ПИ могут починить его, используя ресурсы со своего судна и знания эксплоратора. Если игроки провалили тест на поиск реле, то МИ может отыграть, что ПИ забрели в опасную область судна или попали в засаду дикарей. Для починки реле в Холодных окраинах понадобится помощь Гуляющих-пустоте, и в особенности Слепого Палика. Это потребует нескольких тестов Оваяния

или Общительности. Возможно придётся пообещать Гуляющим-по-пустоте, что ПИ возьмут их с собой, когда будут улетать (если игроки выполняют обещание, то получают +1d5 бонус к численности экипажа).

Разум и дух

После восстановления питания на мостике заключительной задачей является пробуждение машинного духа основного когитатора. Любой персонаж-эксплоратор знает, что это необходимо сделать для возвращения капитану управление судном. Чтобы понять это, остальные ПИ могут пройти **Серьёзный (+0) тест Техпользования**. Вдобавок, Рот уже говорил им о необходимости данной процедуры. Для перезагрузки необходимо найти отсек центрального когитатора и провести ритуал пробуждения. На пути ПИ встанут два главных препятствия. Первое — это путь к отсеку, пролегающий через Глубокие колодцы. Даже если они узнали местонахождение когитатора от Железных людей или прошли **Тяжёлый (-20) тест Навигации (Наземная)**, чтобы разобраться в хаотичных проходах судна, это не будет легкой прогулкой. Потребуется проплыть некоторое расстояние под водой. Вторым препятствием является обитатель отсека — Бледная мать.

Проплывая через Глубокие колодцы ПИ могут встретить несколько Бледных сынов или более жутких обитателей глубин (используйте профили мутантов-изгоев и чудовищных мутантов со стр. 350 ОКП **Rogue Trader rus 1.01**). Особенно жутким моментом для игроков может оказаться ситуация, в которой мутанты (которые могут дышать под водой) попытаются повредить скафандры или дыхательные аппараты (см. стр. 249 для правил по удушью). Некоторые типы оружия могут не работать под водой, а другие, например взрывчатка, будут иметь больший радиус действия. МИ должен учитывать, что Бледные сыны будут нападать и отступать, а не биться насмерть — ведь их цель состоит в том, чтобы прогнать проходимцев и не дать добраться до Бледной матери. Понеся небольшие потери, Сыны отступят к центральному когитатору для защиты Матери.

Вынырнув из тёмных вод Глубоких колодцев, ПИ обнаружат центральный когитатор и чудовищное создание, обвившееся вокруг него — Мать мутантов. Так же в отсеке находятся несколько защищающих её Бледных сынов. ПИ могут договориться с Матерью (она говорит на гортанном Низком Готике) пообещав, что они не причинят ей и её детям никакого вреда. Это потребует как минимум **Тяжёлого (-20) теста на Обаяние**. Если игроки решат напасть, то используйте профиль чудовищного мутанта, изменённый следующим образом: 40 ран, Сверхъестественная сила (x3) и Сверхъестественная выносливость (x2). Получив полный доступ к отсеку ПИ могут начать ритуал пробуждения и вернуть к жизни дух машины.

Взаимодействие с племенами

В ходе выполнения ремонта ПИ придётся взаимодействовать с различными племенами корабля. Некоторые задачи сложно или даже невозможно выполнить без помощи местных жителей. Далее следует описание, которое МИ может использовать для отыгрыша взаимодействий с племенами:

Войнотворцы: Для того, чтобы завербовать Ургуна и Войнотворцев, ПИ потребуется продемонстрировать силу или произвести

на них впечатление разрушительным оружием. А возможно и убить некоторых представителей племени в бою. Чтобы создать особенно прочные взаимоотношения, один ПИ может победить Ургуна, лучше всего в рукопашной гачи-схватке. Если Войнотворцы встанут на сторону ПИ, те смогут беспрепятственно перемещаться по Стальным пещерам. Также дикари будут помогать им в работе.

Железные люди: Чтобы начать сотрудничать с Железными людьми ПИ придётся уважать их нравы и веру в технологии. В сочетании с доказательствами того, что они действуют по воле Оракула это означает, что Железные люди будут помогать им в чём угодно. Убийство любого Железного человека приведёт к охлаждению отношений с другими племенами.

Гуляющие-по-пустоте: Гуляющие-по-пустоте очарованы ПИ, ведь те являют собой доказательство того, что за пределами мира тоже есть жизнь и существует ещё что-то кроме пустоты. Они будут охотно помогать ПИ. Однако если игроки также ведут дела с Войнотворцами, то это может привести к трениям, которые могут даже перерасти в насилие.

Бледные сыны: Вести дела с Бледными сынами сложно, ведь они очень подозрительны к чужакам. Их можно побудить сотрудничать с помощью убеждений и подарков. В таком случае они могут оказаться очень полезными, ибо их помощь добавит +20 к любым тестам Навигации (Наземная) на Свете Терры, и +20 к проверке Ловкости в Задании 3. Однако, если ПИ будут общаться с Бледными сынами в присутствии других племён, то это почти наверняка приведёт к насилию.

Награды:

- 25 ОД за запуск реактора.
- 25 ОД за восстановление силовых реле.
- 25 ОД за перезапуск центрального когитатора.
- 25 ОД за заключение союза с любым племенем на борту (не суммируется с заключёнными ранее союзами).
- -25 ОД за действия, приведшие к длительной вражде с одним из племен на борту (не суммируется с вызванной ранее враждой).

ЗАДАНИЕ 3: ОБЫСКАТЬ ТРЮМЫ

Тема: Нет

Восстановив контроль над каждой из пяти секций, ПИ вновь предстают перед лордом-капитаном, ожидая награду за проделанную тяжёлую работу. Рот верен своему слову, но только до определённых пор. Его речь сквозит

ЗАЧИСТКА КОВЧЕГА

Игроки могут счесть, вся эта возня с дикарями (которые даже не осознают, что находятся на судне посреди космоса) — это пустая трата времени, и поэтому решат зачистить корабль от них. Однако, племена насчитывают тысячи человек и обязательно объединятся перед лицом внешней угрозы в лице ПИ. Они могут оказать реальное сопротивление, несмотря на примитивное вооружение. Поэтому МИ должен объяснить, что попытка захватить судно обойдётся очень дорого.

нетерпением и желанием отправиться в путешествие ещё раз. Среди сумасшедших бормотаний Рот рассказывает, где расположены Скрытые хранилища и как попасть в них. Затем он включает автоматизированный обратный отсчёт, по окончании которого Свет Терры совершит неконтролируемый прыжок к окраинам галактики. У ПИ есть всего час до того, как отсчёт достигнет нуля. За это время они должны достичь трюма, взять всё, что смогут и сбежать до того, как окажутся в ловушке на Свете Терры.

Путь до хранилищ занимает 30 минут сумасшедшего бега до нижних палуб. Однако, позвольте каждому ПИ сделать **Рутинный (+20) тест на Ловкость**. За каждую степень успеха снизьте время на 5 минут до минимума в 10. Конечно, это означает, что некоторые ПИ могут прибыть раньше других. МИ также может позволить ПИ придумать другие способы, как добраться до хранилищ быстрее. Например, телепортацией (очень, очень опасный способ), или пройдя в вакууме по внешней обшивке (что окажется ненамного более быстрым способом) или, пользуясь знаниями о коммуникациях, срезать путь через вентиляцию (потребуется **Напряжённый (-40) тест Навигации (Наземная)**, чтобы не закончить путешествие в плазмопроводе или системе выхлопа углекислого газа). МИ может усложнить ситуацию, создав игрокам сложности с племенами. Возможно непростые союзы рухнут после того как голос Рота возвестит по воксу об отправке судна. МИ должен создать у ПИ ощущение того, что время стремительно истекает и они могут не успеть. В момент, когда ПИ достигают скрытых хранилищ, их вахтенный офицер связывается по воксу и умоляет вернуться предупредив, что Свет Терры начинает переход в варп и полёт вглубь Звёзд Гало. Мощные древние противозрывные перегородки открываются перед ПИ, открывая взору затемнённое помещение, настолько огромное, что дальний конец теряется в темноте. В хранилище закреплены длинные ряды стазис-контейнеров, на каждом из которых мерцает небольшой индикатор, показывающий, что они всё ещё активны. Контейнеры различаются размером: от небольших коробок, что умещаются в ладони, до огромных ящиков, которые можно сдвинуть только с помощью часового-погрузчика.

Если у них есть как минимум 5 минут, то каждый из ПИ может как следует осмотреть хранилище, сделав единственный **Серьёзный (+0) тест на Поиск**, чтобы найти что-нибудь действительно ценное среди пустых контейнеров и безделушек. Если проверка пройдена успешно, то ПИ нашёл сокровище и может сделать один (и только один) бросок по **Таблице 2-2: Сокровища Скрытых хранилищ**. Обратите внимание, что каждое из этих сокровищ уникально (и имеет редкость “Уникальное”) и ПИ должны перебросить кубик в случае повторяющихся результатов. ПИ делают броски в том порядке, в котором прибыли в хранилище, в противном случае очередность задаётся проверкой Инициативы. Каждый ПИ может получить только один трофей. Сделавший последний успешный бросок также находит ценность иного рода – полный инфопланшетов небольшой контейнер, содержащих хроники путешествий Света Терры во время крестового похода. Эти данные будут важны позднее.

Игрок также может модифицировать тест на Поиск, чтобы потратив больше времени, найти что-то ещё более ценное. Однако это отнимет время, необходимое для безопасного возвращения. ПИ может добавить от 10 до 30 к броску (назвав его до того, как сделает бросок), но теряет столько же минут времени на поиски вдобавок к тем пяти, что потратил бы, просто осматривая хранилище. ПИ могут потратить 10 минут, чтобы перебросить результат теста на Поиск (также можно перебросить результат используя очки Судьбы). Это действие можно повторить несколько раз, в зависимости от оставшегося времени. ПИ необходимо оставить как минимум 5 минут, чтобы добраться до ближайшего люка, ведущего с корабля. Если игроки захотят телепортировать другие сокровища из хранилищ, то на это просто не хватит времени.

Исход

Наблюдают ли ПИ за этим с мостика своего судна или из кабины шаттла, только что покинувшего посадочный ангар, зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

За мгновение до того, как Свет Терры активирует древний варп-двигатель и переходит в Эпирей, вам кажется, что его окружает золотое сияние. Его величественные, изъеденные ворта освещаются, как во времена самого Друза, иллюминаторы светятся, и сигнальные огни ярко сияют в тёмной пустоте. Невозможно не ощутить, что пусть и на мгновение, Свет Терры восстал во всей своей славе, как в древние времена.

Затем он исчезает, влекомый в холодную пустоту глубин Звёзд Гало.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По итогу каждый ПИ может стать обладателем действительно уникальной вещи (получить которую можно только в этом приключении). Однако, вольный торговец редко оказывается в ситуации, из которой он не смог бы извлечь прибыль. Бортовые журналы Света Терры уникальны и сами по себе очень ценны. Если они попадут к официальным лицам боевого флота Каликсиды (или Имперского флота в целом), то флот щедро заплатит за них и окажется в долгу перед ПИ. Вдобавок, репутация ПИ в Каликсиде и Коронусе стремительно вырастет. Всё это выливается в +2 очка Фактора Прибыли и охотную помощь Имперского флота в будущих Предприятиях. Однако эти события не рассматриваются в данном приключении.

- 50 ОД, если как минимум один ПИ получил трофей из трюма.

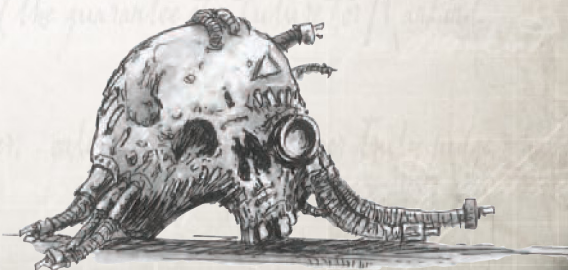


ТАБЛИЦА 2-2: СОКРОВИЩА СКРЫТЫХ ХРАНИЛИЩ

Результат броска	Археотех
1	Рука возмездия: Маленькое круглое устройство, которое идеально ложится в ладонь. Его легко спрятать (+30 к любым тестам на скрытие). Когда устройство активировано, из него вырастает тонкое лезвие мерцающей энергии. Считается силовым оружием Лучшего качества: (1d10+4 Энерг; Бронь 6; Силовое поле).
2	Броня сталкера: Странная чужацкая панцирная броня (всё 5), изготовленная из чего-то похожего на чёрное вулканическое стекло, которое, кажется, поглощает окружающий свет. Те, кто носит полный комплект, получают +20 к тестам на Скрытность. Если персонаж остаётся неподвижным в затенённом или тускло освещённом месте, то автоматически проходит все тесты на Скрытность, но без какой-либо степени успеха в случае Встречных тестов.
3	Многоствольная пушка Дарлота: Это громоздкое и устрашающее многоствольное оружие считается лучшим в своём классе тяжёлым стаббером модели Ортлак (см. стр. 119 ОКП Rogue Trader rus 1.01). Она имеет свойства Разрывающее и Штормовое. Вдобавок, это самозарядное оружие и перезарядка требует только Полудействия.
4	Болт-снаряды “Возмездие”: Чрезвычайно редкие, эти болтерные снаряды содержат боевую часть двойного взрыва, предназначенные для того, чтобы прикончить цель, пережившую первичное попадание. Во всех отношениях это обычные болты, которыми можно заряжать болтеры и болт-пистолеты. Однако, на следующий после удачного попадания раунд, они повторно наносят урон, когда взрывается второй заряд. Этот вторичный урон не модифицируется никакими талантами или чертами, увеличивающими урон. Снарядов достаточно, чтобы экипировать одного человека.
5	Книга императорских милостей: Это редкое произведение Имперского культа рассказывает об основополагающих принципах святых Каликсыды и окрестностей. Она написана настолько изящно, что любой цитирующий её при разговоре с верующими в Императора может добавить +20 ко всем основанным на Общительности тестам. Кроме того, так как Министорум считает эти книги реликвиями, то ПИ заслужит величайшее уважение Экклезиархии.
6	Клинок чести консорта: Некогда использовавшаяся только королевской стражей Гельтора (мира, поглощённого крестовым походом), данная глефа Лучшего качества считается двуручным силовым топором (см. стр. 131 ОКП Rogue Trader rus 1.01). Кроме того, в его древко встроен хеллган (см. стр. 116 ОКП Rogue Trader rus 1.01). В любом раунде владелец должен решить, использует ли он глефу или хеллгана.
7	Плащ из ткани пустоты: Изготовленный из шерсти какого-то неизвестного зверя, этот неестественно тёмный плащ чрезвычайно устойчив к повреждениям, особенно к огню. Его можно носить поверх других доспехов, и он обеспечивает 3 очков Брони корпусу, рукам и ногам. Кроме того, данные очки Брони учитываются при нанесении урона от огня (обычно урон от огня не учитывает броню) и никогда не уменьшаются оружием, наносящим энергетический урон.
8	Ауспик “Призрачный голос”: Это сенсорное устройство древней и удивительной конструкции функционирует как обычный ауспик (но имеет радиус действия 100 метров и не может блокироваться обычными материалами). Ауспик постоянно шепчет пользователю, предупреждая об опасности, поэтому такого персонажа нельзя застать врасплох. Вдобавок, пользователь получает +4 к броскам Инициативы.
9	Боевой сервитор крестового похода: Гигант, созданный для боя и заключённый в стазисный гроб. Этот сервитор прошёл через множество битв, и готов к ещё большему. Данный артефакт считается боевым сервитором модели Харон (см. стр. 353 ОКП Rogue Trader rus 1.01) со следующими изменениями: 25 ран, 9 очков Брони во всех зонах, он вооружён силовым топором и тяжёлым огнемётом, и имеет особенность Крупный.
10	Кибер-оружие скитариев: Данное оружие, изготовленное Адептус Механикус для техногвардейцев, на первый взгляд представляет собой кибернетическую руку Лучшего качества. При ближайшем рассмотрении выясняется, что в неё встроено лазерное оружие и гранатомёт, скрытые под пластинами брони. Они считаются как хеллпистолет Лучшего качества и гранатомёт Лучшего качества с улучшением Компактный (см. стр. 134 ОКП Rogue Trader rus 1.01), и могут быть использованы хозяином руки (при условии, что та хирургически имплантирована) в бою – но не одновременно.

ЗЕМЛЯ ОТЦА-НЕБА

“Надо ещё поискать более отдалённое место, тем Дросс”

— Тарак Гиппал, пилигрим Красного похода

Приключение “Земля Отца-Неба” отправляет ПИ на Дросс — планету, которая представителями Империи была посещена лишь единожды за всю историю исследования Коронуса. Проникнув через окружающие мир смертельные штормы, ПИ увидят, что земля усыпана обломками от крушения прошлых экспедиций. Хотя обломки сулят богатую добычу, ПИ придётся столкнуться с мстительными аборигенами, для которых место каждой аварии — священо, а также найти способ покинуть планету.

СПРАВОЧНИК: ДРОСС

Планета Дросс присутствует на большинстве имперских карт Коронуса. Название планете дал вольный торговец Неджо Скилакс, который утверждал, что установил торговые контакты с дикими племенами этого мира и узнал данное название от них. Согласно записям Неджо, у этого названия есть различные значения в примитивном языке уроженцев Дросса. Наиболее распространёнными являются “Земля Отца-Неба” и “Место Изгнания”.

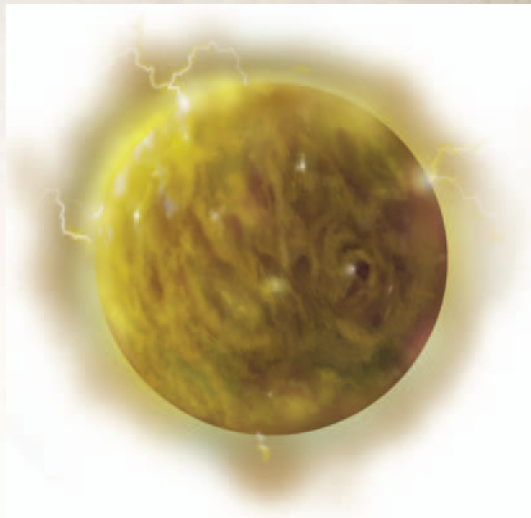
Неджо Скилакс — единственный известный исследователь, который побывал на Дроссе и вернулся, написав о своих впечатлениях. За столетия было заявлено более дюжины экспедиций на эту планету. Никто не уверен, сколько подобных миссий было предпринято на самом деле, но ни одна из них не вернулась.

ШТОРМЫ ДРОССА

Очевидная причина, по которой не удалось вернуться стольким экспедициям, состоит в том, что планета Дросс полностью охвачена штормом неизвестного типа и происхождения. Шторм не связан с Имматериумом, но это — единственная информация, которую могут предоставить корабельные авгуры. Необходимые измерения может произвести только отправленный в шторм зонд. Если такие зонды и запускались, то ни один также не возвратился.

Шторм покрывает всю поверхность планеты, и распространяется на тысячи километров в ближайший космос. Бушующие энергии способны причинить катастрофический урон судну, которое попытается пройти через них. Местами шторм силён настолько, что штатлы испепеляются кипящей плазмой, сминаются давлением, более уместным на дне самых глубоких океанов, или облучаются разрушительной радиацией.

Это худшие из особенностей штормов, но даже в самых спокойных регионах он вызывает настолько сильные помехи в системах штатла, что чувствительные когитационные системы плавятся. Эти помехи приводят в замешательство даже самых стойких духов машины. Вот истинная причина, почему столько экспедиций было потеряно. Хотя большинство из них смогло избежать самых сильных штормов, помехи вызывали свои всех сложных



систем штатла и отключение двигателей. Только один человек, Неджо Скилакс, смог успешно осуществить полёт в таких условиях. Остальные либо сгорели в атмосфере, либо разбились о поверхность планеты.

Поверхность Дросса усеяна обломками, напоминающими о попытках различных исследователей, пиратов и грабителей проникнуть через шторм. Из-за него на поверхность падали и корабли ксеносов. Они разнятся от кораблей орков и эльдар до тех, что были построены руками давно погибших и забытых рас. Подобные обломки, безусловно, станут очень ценным призом для тех, кто сможет заполучить их.

В заключение своего визита на Дросс ПИ смогут выяснить, что шторм напрямую связан с Местом Силы на поверхности планеты. Сооружение из призрачной кости, было повреждено много лет назад, поэтому космические энергии прорываются через ткань реальности и охватывают весь мир целиком.

ГЕОГРАФИЯ

На засушливой поверхности очень мало растительности. На планете есть моря, но они мелководны и ядовиты, и в них способны обитать только не менее ядовитые формы жизни. Главной особенностью Дросса являются скопления гигантских валунов, образовавшихся из вулканической породы вследствие неизвестных процессов эрозии. Миллионы подобных образований покрывают почти всю поверхность планеты, и многие из них достигают в высоту нескольких километров. Очевидно, что любой пилот, достаточно умелый или удачливый, чтобы выжить в неконтролируемом падении на планету, имеет очень мало шансов избежать столкновения с этими могучими природными объектами. И действительно, подножия многих из этих валунов усеяны искореженными обломками.

ПЛЕМЕНА ДРОССА

Несмотря на неприветливый климат и окружающую среду, Дросс является домом не только разнообразным подземным формам жизни, но и популяции людей. Согласно записям Скилакса — они дикари, разделённые на сотни малочисленных вечно враждующих племён. Каждое племя считает своим домом самое большое и самое



защищённое скопление валунов, которое оно сможет захватить и превратить в огромную горную крепость. Из этих цитаделей они совершают вылазки для того, чтобы бороться за усеивающих их мир обломки множества судов, которые, по примитивным верованиям, являются священными дарами их бога – Отца-Неба.

Святыни Отца-Неба

Отец-Небо является ключевой фигурой религии племен Дросса. Жрецы проповедуют, что Отец-Небо создал племена, но изгнал их на Дросс в качестве наказания за некое давно забытое зло, которое люди должны искупить, после чего Отец-Небо вернётся и дарует прощение. Жрецы верят, что обломки, которые падают с небес, являются Его дарами.

Артефакты с мест аварий ценятся очень высоко, а относительно неповреждённые объекты почитаются как священные реликвии. Некоторые разбившиеся летательные аппараты превращают в святыни, украшая их символами местной религии. В одном из таких святынь, например, хранится тело давно погибшего пилота, обернутое в прорезиненную ткань. В другом – разбитой аквиле приносят кровавые жертвы в особенно тяжёлые времена.

Святыни Отца-Неба являются не только священными местами для жрецов, но и мерой власти контролирующих их племён. Воины каждого племени непрерывно борются за владение самыми почитаемыми местами, и омыают их кровью побеждённых. Как проповедуют жрецы, только когда все святыни окажутся во владении одного племени, люди Дросса докажут свою силу и заработают

прощение Отца-Неба. До настоящего времени ни одно племя не преуспело в этом, и поэтому древняя религиозная война продолжается не ослабевая.

Забутые Отца-Неба

Люди Дросса существуют в состоянии варварства, и всё их общество основано на принципе постоянной войны во имя их почитаемого пропавшего бога. Они носят одежду, в основном сделанную из грубой ткани, сотканной из волокон лианы гнундага – одного из немногих видов растений, распространённых на планете. Большинство предметов быта также изготовлены из этого растения, а его плоды дистиллируются для того, чтобы сделать крепкий, но мерзкий самогон, известный как “кровь гнундага”. Получаемый напиток используется во время почти ежедневных ритуалов жрецов. В достаточно больших количествах напиток способен вызывать эйфорическое состояние, в котором жрец “может общаться” с далёким Отцом-Небом. Неджо Скилакс в своих записях упоминает, что был вынужден употребить это пойло в знак готовности говорить со жрецами, и уподобил его эффект Закатному лотусу, чрезвычайно ядовитому наркотику.

НЕКСУС НА ДРОССЕ

Нексус расположен в экваториальной зоне, где преобладают горные кряжи. Приблизившись к планете ПИ замечают, что вокруг неё бушует шторм, простирающийся в ближайший космос вплоть до трёх маленьких спутников мира. Тяжёлый (-20) тест Обыденного знания (Корунус) позволит вспомнить, что только один

исследователь — вольный торговец Неджо Скилакс — вернулся с поверхности планеты. Очевидно, что многие другие погибли, пытаясь сделать это. Чтобы навигатор смог считать нексус, ПИ должны выдержать шторм и спуститься на поверхность. Телепортация через него невозможна.

По мере того, как судно приближается к Дроссу, авгуры сообщают о широком диапазоне охватывающих мир необычных энергий. Штормы выглядят как рваные бурлящие облака, пронизанные яростными молниями и местами наполненные ярким золотым светом. Чтобы проникнуть авгурами сквозь завесу шторма ПИ должен сделать Мучительный (-50) тест Обнаружения+Проницательности. В случае успеха устройства улавливают отражённые сигналы от рассеянного по поверхности металла, указывающие на возможные места крушений. В противном случае авгуры просто показывают наличие планеты за завесой шторма. Сам нексус обнаруживается автоматически, вне зависимости от результата этого броска.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ “ЗЕМЛЯ ОТЦА-НЕБА”

Данное приключение напрямую связано с попытками ПИ достигнуть нексуса на планете. Однако, если ПИ просто доберутся до нексуса, считают его и покинут планету, то не получат большого количества ОД. Поэтому ПИ должны найти возможность извлечь прибыль.

ЗАДАНИЕ 1: ПРОНИКНУТЬ ЧЕРЕЗ ШТОРМА ДРОССА

Тема: Исследование

Высадка на поверхность очень рискованна. Намного рискованнее, чем ПИ могут предположить, пока непосредственно не начнут спуск. Постепенно пилот замечает, что навигационные системы судна становятся всё ненадежнее, и он всё больше вынужден полагаться на собственные навыки. Но уже поздно поворачивать назад!

Вскоре авгуры шаттла начинают отказывать и, некоторое время спустя, пилоту остаются доступны только самые простые данные о состоянии полёта. Ему придётся полагаться только на то, что он видит через иллюминатор кабины.

Пилот шаттла должен сделать **Напряжённый (-40) тест Пилотирования (Космический корабль)**, чтобы успешно провести его через шторм. Однако, данный бросок может быть модифицирован помощью от других ПИ:

- **Навигация “на глаз”:** Если ПИ успешно проходит **Сложный (-10) тест Навигации (Наземная или Звёздная)**, добавьте бонус +20 к броску пилота.
- **Перезапуск систем:** Если ПИ успешно проходит **Серьёзный (+0) тест Техпользования**, добавьте +10 к броску пилота
- **Сбросить лишний вес:** Если ПИ успешно проходит **Серьёзный (+0) тест Оценки**, добавьте +10 к броску пилота. Обратите внимание, что если проверка не пройдена, то МИ может решить, что ПИ выкинули что-то ценное по ошибке...
- **Молитва Императору:** Если ПИ успешно проходит

Сложный (-10) тест Оваяния, он уверенно читает молитву, точно подходящую в этой ситуации. Молитва укрепляет общую веру и вселяет надежду на выживание, в итоге добавляя +10 к броску пилота.

Каждый из этих тестов может быть предпринят только один раз одним выбранным ПИ. Когда тест Пилотирования будет выполнен, зачитайте или перефразируйте следующее:

Ваш шаттл завывает, освещающий вспышками молний в то время, пока вы боретесь с отказавшими средствами управления. Внезапно, клубящиеся облака расступаются, и становится видна поверхность Дросса. Ваше судно находится всего в нескольких километрах от засушливой земли, покрытой колоссальными горами, возвышающимися на тысячи метров подобно гигантским мёртвым деревьям или древним сталагмитам.

Если пилот успешно прошёл тест, то шаттл совершает грубую посадку, после которой всё ещё способен подняться в воздух. В противном случае он разбивается. Шаттл пропахивает широкую борозду, прежде чем остановиться уже грудой обломков. Все внутри должны успешно пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость** или получить 2d10 урона (не уменьшаемого бронёй) в результате катастрофы.

Награды:

- 75 ОД за высадку на планету.
- -25 ОД, если шаттл разбился.

При выполнении данного задания ПИ не могут получать бонусов от источников, не находящихся на поверхности планеты.

ЗАДАНИЕ 2: СБОР ТРОФЕЕВ И ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Тема: Исследование, Торговля, и/или Война

После приземления среди горных гряд ПИ обнаруживают множество обломков, усеивающих землю вокруг. Успешный **Серьёзный (+10) тест Оценки** показывает, что многие обломки представляют собой хорошие трофеи. ПИ приземлились в пятидесяти километрах от нексуса и, учитывая состояние их судна, вероятно, им не стоит испытывать удачу, пытаясь подняться к нему ближе. Если игроки решат рискнуть и совершить короткий полёт, то необходимо успешно пройти **Очень тяжёлый (-30) тест Пилотирования (Космический корабль)** или шаттл потерпит крушение.

По мере того, как они исследуют область, ПИ наталкиваются на всё большее количество потерпевших крушение судов. Некоторые представляют собой только разбросанные по земле обломки, в то время как другие почти не повреждены, лишь засыпаны песком у подножия гигантских валунов. От третьих остались лишь давно сгнившие остовы, в то время как четвертые отлично сохранились.

Хотя большинство обломков принадлежит человеческим судам, ПИ вскоре замечают и остатки кораблей ксеносов. Обломки орочьих судов сложно опознать (а тем более сказать, разбиты они или были такими сразу), обломки кораблей эльдар легко опознаются по возвышающимся из песка большим пустотным парусам и раскиданным по округе обломкам призрачной кости. Ещё больше обломков имеет неизвестное происхождение.

Некоторые выглядят как кусок угольно-чёрного камня, в то время как, по крайней мере, одно из разбившихся судов представляет собой гигантскую сферу. По желанию МИ, ПИ могут найти части снаряжения ксеносов, хотя вряд ли они будут целыми. По мере изучения обломков ПИ замечают, что некоторые испещрены начертанными кровью неразборчивыми рунами, в то время как другие тщательно окружены человеческими костями.

Со временем ПИ привлекают внимание местных жителей. Успешный **Очень тяжёлый (-30) тест на Бдительность** позволит заметить, что за ними следят. Если ПИ не предпримут чего-нибудь действительно хитрого, то будут атакованы группой из десяти дикарей (плюс пять за каждую степень провала теста на Бдительность). ПИ могут попытаться утихомирить дикарей, установив контакт с помощью теста на Обаяние (поощрите бонусами хороший отыгрыш). Итоговый успех определяется тем, прошли ли ПИ эту проверку и трогали ли они принадлежащие племенам обломки. Если они касались обломков, то никакие доводы не умерят религиозный гнев дикарей.

После того, как ПИ победят или сбегут от дикарей, позвольте группе сделать **Сложный (-10) тест Логики**. Простой успех покажет, что дикари сражались не для того, чтобы убить или ранить, а чтобы отогнать от последних встреченных обломков. Если тест пройден на одну степень успеха, ПИ догадываются, что данные обломки представляют ценность для дикарей. Если проверка пройдена на три и более степени успеха, то ПИ понимают, что обломки имеют не просто ценность, но и религиозное значение.

Затем на сцене появляется Асира Говорящая-с-Бурей. Верховная жрица Отца-Неба решила лично взглянуть на незнакомцев и узнать, благословенны ли они богом её народа. Она приближается во главе нескольких дюжин своих лучших воинов и ожидает ответа ПИ.

Что произойдёт дальше, зависит только от игроков. ПИ могут как попытаться поговорить с верховной жрицей, так и сразиться с ней. Первое приводит к тому, что Асира просит о помощи против врагов племени, во втором она направит против них могущественные силы.

Помогая аборигенам

Если ПИ решат помочь Асире, она объяснит на ломанном и несовершенном низком готике, что хочет, чтобы ПИ вели войну с её врагами. Асира охотно сообщит, что её предназначение состоит в том, чтобы объединить племена и тем самым утихомирить штормы. Такое мнение связано

с успехами в ведении войны. Но даже воин-псайкер её уровня не может надеяться выиграть религиозную войну в одиночку. Однако Асира полагает, что ПИ могут предоставить ей помощь, в которой она так нуждается.

Вероятно ПИ будут вооружены намного лучше, чем кто-либо из обитателей Дросса. Однако, даже они не могут вести войну против целой планеты (если, конечно, не высажат на поверхность многочисленный военный контингент, что вряд ли позволят сделать обстоятельства). Если игроки захотят помочь Асире самостоятельно, то МИ должен дать им такую возможность. Фактически, МИ может придумать несколько заданий, подходящих для малочисленной и хорошо вооружённой группы. Например, демонстративно и жестоко захватить важное святилище для того, чтобы вызвать благоговение в других племенах или скрытно проникнуть ночью в крепость дикарей для того, чтобы отпереть ворота для захватчиков из племени Асиры.

Однако игрокам должно стать очевидно, что, в конечном итоге, они проиграют битву. Чем больших успехов достигает Асира, тем больше других племён объединяются против неё. ПИ не могут самостоятельно помочь жрице достигнуть её целей. Однако есть несколько способов сделать это. Они обсуждаются в следующем задании.

Награды:

- 100 ОД, если у ПИ сложились мирные отношения с Асирой и они предложили ей помощь.
- 50 ОД если ПИ сделали что-либо, чтобы помочь Асире победить её врагов, например открыто выступили против них.
- -100 ОД, если Асира стала врагом ПИ.

При выполнении этого задания ПИ не могут получать бонусов от источников, не находящихся на поверхности планеты.

ЗАДАНИЕ 3: ПОКИНУТЬ ШТОРМЫ ДРОССА

Тема: Кредо и/или Война

В конечном счёте ПИ достигают нексуса и навигатор может считать его. Однако, в ходе считывания навигатор также узнаёт, что штормы связаны с психическим диссонансом, вызванным неправильной работой частички разрушенного нексуса. Более того, достаточно сильный псайкер может

ОБЩЕНИЕ С МЕСТНЫМИ ЖИТЕЛЯМИ

Когда ПИ взаимодействуют с Детями Отца-Неба, **Очень тяжёлый (-30) тест Языкознания (Низкий Готик)** покажет, что дикари говорят на очень искажённом диалекте низкого готика. Это связано с тем, что Дети неба происходят от Имперских паломников, чьё судно сбилось с курса в варпе и оказалось во власти штормов Дросса. Хотя судно паломников потерпело крушение, многим удалось выжить с помощью спасательных капсул. Эти выжившие стали предками нынешних обитателей Дросса. Если ПИ имеет подходящие языковые таланты (например, Полиглот), сложность теста изменяется на **Серьёзный (+0)**.

Во время беседы с дикарями ПИ должны проходить тест Языкознания (Низкий Готик) каждый раз. Провал означает, что обе стороны просто не могут понять друг друга. Если тест пройден, степень успеха указывает на уровень ясности общения. Например, если имел место стандартный успех, то считайте, что дикари говорят очень упрощёнными терминами и т.п. Если же тест пройден с большим количеством степеней успеха, то используйте в общении более сложные термины. Разрешите ПИ периодически пересдавать вышеуказанный тест, когда они проведут достаточно времени в компании дикарей.

Асира Говорящая-с-Бурей, Верховная Жрица Отца-Неба

Асира — один из выдающихся религиозных лидеров Дросса. Её племя, Небесные Разведчики, является одним из самых успешных и воинственных. Асира сама ведёт воинов в битву и была достаточно успешна в узурпировании фактической власти в племени. Асира не только талантливый воин. Она также одарена потрясающими психическими способностями. Враги часто бегут от одного её взгляда.

обуздать и даже контролировать бурлящие энергии, по крайней мере, в течение короткого промежутка времени.

У ПИ есть несколько вариантов действий. Если, конечно, один из ПИ не пожелает остаться на Дроссе, в то время как другие улетят с планеты. Им понадобится помощь другого псайкера, и очевидной кандидатурой будет Асира. То, каким образом ПИ поступят с данной информацией определит, смогут ли они извлечь какую-либо прибыль в дальнейшем.

ПИ могут встретиться с Асирой и объяснить ситуацию. В таком случае, она любезно предложит взять на себя управление нексусом и поможет ПИ покинуть планету. Фактически, она доброжелательно принудит их поступить так. Острый ум Асиры немедленно догадается, что после отлёта ПИ, обладая властью над покрывающими её мир штормами, она сможет исполнить пророчество о возвращении Отца-Неба. Как только ПИ покинут планету, Асира сможет заявить о себе как о высшей жрице. И с её способностью на время прекращать шторма, племена, возможно, добровольно объединятся под её началом.

Однако, обладая контролем над нексусом, она не будет иметь причин вести с ПИ какие-либо дела в будущем. Более того, она откажется очистить небеса для них в случае, если они вернутся. Если при этом ПИ воспользуются шаттлом, то Асира будет держать их в заложниках на планете до тех пор, пока они не согласятся улететь. Само собой разумеется, она не позволит забрать с собой какие-либо трофеи, и ПИ потеряют возможность заработать на планете дополнительные очки Достижений.

Другой вариант действий состоит в том, чтобы ПИ представиться посланниками Отца-Неба, которые тайно прибыли на планету для того, чтобы даровать Асире власть над штормами. Это потребует тонкого обмана, однако у плана есть большие шансы на успех. Поскольку Асира — жрица, поклоняющейся технологическим реликвиям, она вряд ли усомнится в том, что иноземцы, обладающие чудесным оружием, являются посланниками её божества. ПИ могут пообещать вернуться с дарами, оружием и даже солдатами, чтобы помочь Асире завоевать планету.

Если обман удастся, то ПИ могут убедить Асиру прекратить штормы на время, достаточное для того, чтобы вернуться с множеством десантных челноков и шаттлов. Они могут также убедить жрицу позволить им осмотреть бесчисленное количество разбившихся судов в поисках ценного архео- и ксенотеха.

Обратный путь

Если ПИ удалось заручиться помощью Асиры, они обнаружат, что обратный полёт был намного менее опасным, чем посадка. После взлёта шаттла зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Когда ваш шаттл взлетает, небо всё ещё покрывают клубящиеся гроззовые облака. По мере того, как вы набираете высоту, тучи расступаются, образуя туннель сквозь штормы. Края туннеля бурлят от психических энергий, но сдерживаются мощью нексуса и потрясающими психическими способностями Асиры. Пролетая через него вы видите впереди терноту космоя, и через некоторое время замечаете неясный силуэт вашего судна. Туннель захлопывается позади шаттла, и Дросс пропадает из поля зрения и с экранов сенсоров.

Возвращение без помощи Небесных Разведчиков потребует прохождения такого же теста Пилотирования (Космический корабль), что и приземление. И может быть также модифицирована действиями других ПИ.

Награды:

- 25 ОД за отлёт с планеты.
- 150 ОД, если удалось убедить Асиру позволить в дальнейшем собирать и забирать трофеи с планеты.
- -100 ОД, если разрешение Асиры на сбор трофеев не получено.
- -10 ОД, если покинули планету, не заручившись поддержкой Асиры в управлении нексусом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если ПИ представились посланниками Отца-Неба, и впоследствии помогли Асире в объединении планеты, то они обнаружат, что их обман обладает долгосрочной выгодой. Обитатели Дросса будут благоприятно относиться к ПИ в будущем, что позволит отправлять экспедиции и осуществлять различные Предприятия на планете на чрезвычайно выгодных условиях. Конечно, Экклезиархия вряд ли благожелательно отнесётся к их действиям, что может в будущем привести к ряду проблем. ПИ могут привлечь своих слуг к долгосрочной операции по сбору трофеев, которая продлится несколько лет или даже десятилетий. Если ПИ заключат определённые договорённости с Асирой, и сделают некоторую предварительную подготовку, то МИ может наградить их дополнительными очками Достижений или даже 1 или 2 единицами Фактора Прибыли.



ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ПРОЦЕССИИ

"У смерти есть лицо. Я видел его среди звезд, видел во тьме, видел в Процессии Проклятых."

— Орлис Сильбер, единственный выживший
с Завешания Бродяги.

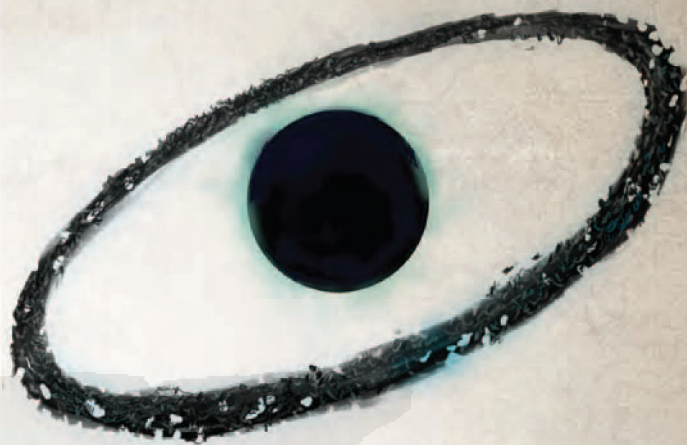
Вдали от Звёзд Язычников, в месте, куда можно попасть только через варп-портал, известный как Врата Проклятых, лежит кладбище космических кораблей, занимающее целую систему. В легендах его называют Процессией Проклятых. Во время считывания следующей звёздной карты ПИ сталкиваются с группой странных затравленных мужчин и женщин, желающих сбежать из Процессии раз и навсегда. Но это проклятое место является родиной и для других существ, которые мечтают, чтобы судно ПИ присоединилось к морю искореженных обломков.

СПРАВОЧНИК: ПРОЦЕССИЯ ПРОКЛЯТЫХ

Процессия Проклятых, скрытая в глубинах Проклятых Владений, является ужасным местом, куда опасаются путешествовать даже самые отважные исследователи. За века лишь горстка имперских кораблей посетила Процессию и вернулась, что создало ей странную и жуткую репутацию среди обитателей Коронуса. Истории повествуют о месте, где смерть вершит суд над бесконечной флотилией древних погибших кораблей и смертельных разлагающихся миров, которые притянуло изо всех уголков космоса таинственное дремлющее зло. Процессия — кладбище кораблей, состоящее из более чем миллиона судов и представляющее собой заманчивую цель для мародёров и охотников за сокровищами, поэтому каждые несколько десятилетий экспедиция из Поступи отчаивается во тьму с мечтами о богатствах и славе. Те немногие вернувшиеся приносят с собой ужасные истории о смерти и зловещих тайнах, но также достаточное состояние, чтобы соблазнить других попытать удачу, и поэтому поток добровольных жертв Процессии никогда не иссякает.

ЧУЖДЫЙ РАЗУМ

Как и почему возникла Процессия Проклятых неизвестно ни людям, ни даже мириадам чужацких рас, которые ведут дела с человечеством или уничтожены им. Если кто-то и знает тайны проклятого места, то они либо давно умерли, либо хорошо прячутся. Известно лишь то, что звезда в центре Процессии — бурлящая мерцающая масса тёмной материи — является своего рода воронкой в варпе, а мёртвые корабли, чьи экипажи давно погибли, стягиваются, чтобы присоединиться к обширным кольцам обломков на её орбите. Столь велико могущество Процессии, что ей подвластны даже мёртвые миры, и несколько проклятых разрушающихся планетоидов протиснулись на позиции среди моря космических скитальцев. За века Процессию посещали случайные имперские исследователи: от непритязательных пиратов и искателей приключений



до благородных вольных торговцев. Большинство так и не вернулось из-за случайностей, предательств или чего-то похуже. Впрочем, труды Рофа Амбольтта, капитана Праведного Крестоносца и первого вольного торговца, нашедшего Процессию и вернувшегося, описывают границы системы и рисуют схематичную картину ужасных сил, действующих в кольцах крушений. То, что раскрывают эти кусочки информации наводят на мысль о странных силах, действующих внутри Процессии. На основе длительных замеров Амбольтт определил закономерности в приливах и отливах космических скитальцев: некоторые из них притягивались ближе, некоторые отталкивались. Его люди также утверждали, что чем ближе корабли находились к звезде, тем более ветхими и древними они казались, хотя маркировка некоторых свидетельствовала о том, что они были более поздней постройки чем те, что находились дальше. Всё это, по-видимому, указывает на действие какой-то силы, которая становится всё сильнее по мере того, как путешественники приближаются к центру Процессии.

За годы множество теорий было создано теми, кто обладает доступом к подробной информации о космическом кладбище. В большинстве случаев это лишь бесцельные гипотетические измышления, которые постулируют никогда не посещавшие это проклятое место люди. Случалось, что схоласты отправляли наёмников для дальнейших исследований или проверки достоверности теорий, что обрекало тысячи душ на гибель. Существует предположение, что Процессия существует одновременно во множестве времён, а исследователи пересекают грань между ними по мере приближения к тёмной звезде. В иной трактовке данной теории высказана мысль, что чем ближе наблюдатель к центру, тем сильнее ускоряется время. Так, рядом со звездой исследователь может пребывать во времени, которое многие тысячелетия отделяют от настоящего, в котором существуют те, кто находится на окраинах системы. Ходят слухи, что несколько учёных из Ордосов Каликсиды сошли с ума в попытке раскрыть тайну Процессии. Есть и утверждения, что тёмная звезда на самом деле является некой формой чуждой жизни или ранее невиданным типом чёрной дыры. Одна теория даже предполагает, что она является нависшей тенью чего-то, что существует вне фазы этого измерения, но, тем не менее, там присутствует.

Тех, кто пытается постичь Процессию, несколько сбивает с толку часть писаний Амбольдта, которая была написана через много времени после того, как он вернулся из злополучного путешествия. Очевидно, что во время исследований произошло нечто ужасное, чью суть никогда не поняли ни вольный торговец, ни вернувшаяся часть экипажа. Похоже, что из безумного бреда собственных людей и записанных видений астропатов Амбольдт сделал вывод, что тёмный свет в центре Процессии был на самом деле самой смертью или неким древним чуждым богом разложения, который медленно затягивает трупы мёртвых кораблей в свои холодные объятия. Чем бы ни была правда, Роф никогда не возвращался к Процессии и отказался открыть её местоположение другим, несмотря на найденные им сокровища и предложенные большие суммы.

Амбольдт отказался говорить о Процессии, но его выживший экипаж принёс с собой бесчисленные истории. Они распространялись из корабля на корабль, из порта в порт до тех пор, пока различные версии не появились в каждой рюмочной Коронуса. В этих историях говорится о месте, которое наполнено призраками прошлого и будущего, где мимолётные отблески грядущего скользят на периферии зрения. Поговаривают о том, как вокс-каналы бурлили, когда корабль исследователей разом вызывали сотни голосов, а затем внезапно обрывались, и на их месте воцарялась холодная злобная статика. В другие времена голоса шепчут из глубин белого шума и затихают, когда приборы хорошенько настраивают. Некоторые утверждают, что видели давно потерянных любимых и иные чудовищные вещи, когда странствовали во внешних пределах системы. Из тех, кто надевал скафандры и покидал безопасность корабля, лишь самые удачливые возвращались в здравом уме.

Более того, ходят мрачные тревожащие слухи, что каждое бедствие, каждый голос и каждый мимолётный силуэт на самом деле является проявлением страшного зла, что таится в недрах системы. Пустоторождённые утверждают, что в Процессии ничто не происходит случайно, а все тайны ведомы тому, что лежит в центре.

Одна из величайших тайн Процессии – откуда взялись все эти погибшие корабли. Действительно, в Коронусе было потеряно бессчётное число судов, но их количества и близко недостаточно для того, чтобы объяснить появление всех остовов. Некоторые высказывают мысль, что это место – последнее пристанище кораблей, которые пропадают в варпе по всей галактике, словно их выбрасывает сюда некая космическая вентиляция. Несомненно, что над варпом не властны законы материального мира, поэтому возможно, что корабль, который был потерян во время странствия меж двух миров на другой стороне галактики, может выйти на тёмных берегах Процессии. Другие утверждают, что многие из обломков – это остовы ещё действующих судов, отголоски будущих катастроф.

В некоторых мрачных писаниях на эту тему выдвигается мысль, что Процессия может быть регионом, где некогда произошло нечто ужасное, которое в определённой степени продолжается до сих пор. Вряд ли когда-нибудь будет известно, что за зверства вызвали подобный феномен, но бредящие безумцы говорят о богоубийстве и законах пространства и времени, которые нарушаются самими

презренными способами из всего, что можно представить. Также они повествуют о том, как целые цивилизации и виды были замучены и принесены в жертву на алтарях запретных сил, безымянных богов или существ, которые уже были древними на время зарождения вселенной.

Последний ключ к разгадке есть у эльдар. Они капризны и ненадёжны, но многие верят, что эти древние ксеносы знают о Процессии больше, чем кто-либо другой. Говорят, что задолго до прибытия людей в Коронус эльдар узнали о Процессии, проследив за потерянными кораблями до мёртвых берегов. Там они нашли существо, которое связано с самой тканью судьбы, нечто крайне интересное для провидцев эльдар. Это творение судьбы за гранью рока, или энтропийный дух, как его называют эльдар, было воронкой в реальности и прорехой в ткани времён. Никто не может сказать наверняка, правда это или нет, и заинтересованы ли эльдар в феномене, однако ксеносы воздвигли портал паутины, чтобы связать её со своими владениями, что указывает на некоторую важность, которую приписывают проклятой системе и её мёртвым обитателям.

Призраки глубин

Несмотря на чудовищную природу Процессии, несколько групп называют это проклятое место домом. Первая из них известна как Падальщики Рофа. Они – потомки экипажа Амбольдта, которых бросили, когда их хозяин бежал в пустоту. Эти люди выжили, копаясь в отбросах во внешних областях Процессии. О них мало что известно, хотя с падальщиками связано много слухов и мифов суеверных пустотоплавателей.

Некоторые говорят, что падальщиков коснулось зло, что таится в Процессии. Другие утверждают, что без связи со своим домом падальщики не люди из плоти и крови, но призрачные видения. Третьи слухи указывают на то, что падальщики слишком реальны, но поработены неким древним злом, возможно в наказание за некое преступление. Из контактов с падальщиками ясно, что некоторые из них действительно странно холодны в поведении, словно едва способны замечать присутствие чужаков. Другие стремятся спастись от того, что поработило остальных, но по неким причинам не могут вырваться из Процессии. Они молят чужаков о спасении из тёмного царства – лично или по потрескивающим вокс-каналам. Такие передачи часто обрываются без предупреждения, словно некая сила не желает их отпускать.

Также есть Пустые люди, которые обычно встречаются лишь в глубинах системы. О них неизвестно даже то, являются ли они людьми, ксеносами и кем-то иным. Большинство сходится в том, что Пустые люди – это скрытые под тяжёлыми скафандрами мусорщики, которые крадутся среди обломков космических скитальцев и медленно разбирают их до тех пор, пока не остаётся ничего, кроме голого скелета. Пустые люди – постоянная угроза любому, кто странствует по Процессии. Они редко двигаются открыто, но всегда рядом на периферии зрения и дальнем пределе сенсоров корабля. Пустые ползают среди обломков подобно мухам на трупе и перелетают с одного скитальца на другой, когда внимание исследователей обращено в другое место. Иногда их присутствие можно заметить по увеличению ложных сигналов на сенсорах,



злых выбросах белого шума на вокс-каналах или странных звуках, которые доносятся сквозь внешний корпус корабля.

Никто не может объяснить, почему Пустые люди взялись за опасное дело разборки обломков Процессии. Их цель и происхождение остаются загадкой.

Наконец, Процессия, как и можно ожидать, пугающее призрачное место. У варпа странные отношения с турбулентной звездой, поэтому собиратели трофеев регулярно видят "сущест", которые дрейфуют между космическими скитальцами или прячутся в трюмах. Судя по некоторым докладам, среди разрушенных космических скитальцев видели людей или корабли, которые на тот момент находились целыми и невредимыми на расстоянии многих световых лет, словно наблюдатели видели отблеск грядущей кошмарной судьбы. Другие рассказывали, что на их сенсоры приходили странные сигналы, когда они пробирались через поля обломков. Или даже разговаривали по воксу с экипажами кораблей, которые погибли давным-давно. Такие беседы – испытание рассудка для тех, кто проник в тайны Процессии Проклятых...

ЗВЁЗДНОЕ КЛАДБИЩЕ

Процессия Проклятых – это кладбище кораблей невероятных размеров. Оно больше всего, что можно встретить в Коронусе, и затмевает поля обломков на Поле Битвы возле Пасти и разрушенные Аль'Терранские верфи. Процессия – растянувшаяся на миллионы километров орбита из мёртвых миров и ржавых кораблей, которые большими фрагментированными кругами вращаются вокруг тёмной звезды. Несмотря на разрозненный и хаотичный вид, кладбище обладает множеством документально подтверждённых колец, заботливо обвивающих турбулентное солнце. У каждого уровня есть свои отличительные особенности и опасности.

Врата проклятых: Несмотря на то, что Процессия находится далеко от установленных границ Звёзд Язычников, она остаётся постоянно связанной с этим отдалённым местом порталом паутины эльдар. Неизвестно, используют ли ксеносы врата до сих пор, хотя он продолжает функционировать питаясь энергиями, которые находятся за гранью понимания Империи.

Фрагментное облако: Окраины Процессии известны как Фрагментное облако – регион небольших разбитых судов и изломанных островов. В облаке мало ценного, хотя оно может стать хорошей базой для путешествия вглубь системы. Также оно обиталище Падальщиков – потомков брошенного экипажа Рофа Амбольтта.

Упадок – Первый мир: Первая из трёх планет, что угодила в бесконечный танец Процессии – мёртвое и высохшее

место. Упадок пуст изнутри, словно съеденное червями яблоко, улей из туннелей размером с корабль и расщелин, некоторые из которых забиты притянутыми слабой гравитацией кораблями. Падальщики обычно исследуют планету на предмет кораблей, которые принесло дрейфом из Моря Космических скитальцев, хотя даже они стараются держаться у края, поскольку известно, что Пустые люди также собирают мусор в мёртвом мире.

Внешнее Море Космических скитальцев: Большая часть Процессии известна как Море Космических скитальцев – регион космоса, что забит обломками кораблей любого производства, расы и типа, притянутых со всего Коронуса и даже из алчных когтей варпа. Размер моря таков, что одного взгляда на него достаточно, чтобы довести большинство исследователей до отчаяния бесконечными кувыркающимися силуэтами и обломками, которые заполняют обзор и забивают сенсоры корабля. Можно провести сто жизней в изучении моря и исследовать лишь горсть кораблей.

Разложение – Второй мир: Глубоко в Море Космических скитальцев таится опустошённый мир, который известен как Разложение. Он меньше Упадка и является не настоящей планетой, а скорее луной, чья адская поверхность скрывается во тьме пустоты. Его можно засечь лишь по тусклому свету турбулентной звезды или вялой гравитационной тени. Падальщики сообщают любым посетителям Процессии, что Разложение – дом Пустых людей и его лучше избегать.

Внутреннее Море Космических скитальцев: Чем дальше исследователи погружаются в Море Космических скитальцев, тем очевиднее становится воздействие турбулентной звезды, на что указывают всё более повреждённые космические скитальцы. Так далеко забираются немногие странники, хотя истории твердят об уникальных судах и сказочных корабельных сокровищах, что таятся во внутренних кольцах моря. Однако трудно найти точные сведения о данном регионе, а Падальщики и Пустые люди не углубляются во Внутреннее море далеко.

Завнение – Третий мир: Третий и последний мир в хватке турбулентной звезды известен лишь как Завнение. Об этой планете, которую могут заметить из окраины системы лишь мощные сенсоры и ауспики, неизвестно практически ничего, кроме того, что Завнение больше Упадка и Разложения и очевидно имеет мутноватую атмосферу. Однако остаётся загадкой то, что таится под бурлящими серыми облаками.

Глубины Падальщиков: За Завнением море практически полностью истощается, а плотные поля обломков и погибших кораблей уступают место разрозненным космическим скитальцам и изуродованным фрагментам судов. Слухи, обычно передаваемые падальщиками, утверждают, что самые огромные корабли постепенно притягивает ближе к гибельному свету турбулентной звезды. Но информацию невозможно подтвердить или опровергнуть, ибо ещё ни одна живая душа не вернулась из странствия в Глубины Падальщиков.

Турбулентная звезда: В центре системы висит Турбулентная звезда, также известная как Око Жнеца, Чёрное Сердце или Дыра-в-Пустоте. Никто никогда не забирался достаточно близко, чтобы понять истинную природу небесного феномена или узнать, действительно ли за его присутствием кроется тёмный разум.

НЕКСУС В ПРОЦЕССИИ ПРОКЛЯТЫХ

Следующая точка на звёздной карте, в которой навигатор должен совершить ритуал считывания, находится не на поверхности планеты, а в глубинах космоса. Тем не менее, достигнув правильных координат, ПИ вместо древнего храма обнаруживают мерцающие варп-врата. **Ординарный (+10) тест Психонауки** покажет, что некая сила поразительной мощи исказила ведущую к этому месту нить судьбы, полностью перенеся нексус прочь через портал.

Если ПИ собираются получить жизненно важную часть координат, то им придётся направить судно через портал. Врата выглядят как маленькая область (всего несколько километров в диаметре) фиолетового света, обрамлённая мерцающими острыми конструкциями из призрачной кости, достаточно широкая для того, чтобы судно могло пролететь сквозь неё. Для пролёта потребуются все способности рулевого, но у ПИ нет иного выбора, если они хотят найти нексус и определить местоположение Зловещей Жемчужины раньше конкурентов.

Для пролёта через портал необходимо пройти **Ординарный (+10) тест Пилотирования (Космический корабль)+Манёвренность**. Провал означает, что судно просто пролетело мимо и необходимо сделать ещё один заход, в то время как рулевой вынужден терпеть дружественные насмешки своей команды. Однако МИ может сделать эту ситуацию более напряжённой. Например, около портала судно может быть атаковано из засады эльдарским фрегатом типа Акони́т или кем-либо из конкурентов.

Переход происходит мгновенно, а затем ПИ сталкиваются со зрелищем, которое немногие когда-либо видели – Процессией во всей красе. Врата расположены на самом краю космического кладбища, но даже на этом расстоянии пульсирующую аномалию можно видеть по тёмному ореолу погибших судов, окружающих её. Облако настолько плотное, что на этом расстоянии авгуры судна не могут различить отдельные корабли, только массу, от которой исходят жуткие отражённые передачи, а сенсоры засекают призрачные сигналы.

Почти сразу после прибытия, ПИ переполняет страх. Температура на мостике судна необъяснимым образом понижается, обзорные панели покрываются инеем, а при дыхании в воздухе появляются облачка пара. Вокс-каналы оживают, и мостик заполняет тихое бормотание, прерываемое статикой и едва слышным шёпотом.

Первоочередная задача ПИ – определить местоположение нексуса. Это потребует **Ординарного (+10) теста Обнаружения+Проницательности**. Уже знакомое сооружение эльдар плавает в пустоте в регионе, известном как Внутреннее Море. (Сооружение отображается на экранах авгуров очень чётко. Это странно, ведь оно окружено раскинувшимся на миллионы километров морем кораблей. Это не имеет отношения к дальнейшему приключению, но МИ стоит обратить внимание игроков на эту особенность, чтобы усилить ощущение “неправильности”. К несчастью, чтобы достигнуть нексуса ПИ будут вынуждены провести судно через поля погибших кораблей, поскольку объект находится вне радиуса полёта шаттлов.

Прежде чем ПИ смогут достичь нексуса, им придётся преодолеть поле обломков. Это приведёт ко встрече с несколькими падальщиками и послужит началом приключения в Процессии, описанному далее.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ “ПРОЦЕССИЯ ПРОКЛЯТЫХ”

Данное приключение связано с попытками ПИ достигнуть нексуса, и позволяет им попутно получить прибыль.

ЗАДАНИЕ 1: ВСТРЕТИТЬ ПАДАЛЬЩИКОВ

Тема: Исследование

Во время полёта через поле обломков потребуются, по крайней мере, один успешный **Сложный (-10) тест Пилотирования (Космический корабль)+Манёвренность**, чтобы избежать столкновений (2d10-5 урона) с медленно летящими заброшенными судами, от которых не спасают пустотные щиты. МИ может сделать проверку сложнее или просить игроков пройти её более одного раза, если те решат исследовать облако или лететь быстрее, чем на минимальной скорости.

После того, как судно преодолевает облако, команда мостика докладывает об активности среди остовов кораблей на расстоянии всего нескольких сотен тысяч километров. Попросите игроков пройти **Тяжёлый (-20) тест Обнаружения+Проницательности**, чтобы определить природу возмущений и опишите им, что многие офицеры на мостике показывают признаки волнения. Они складывают знамения аквилы, теребят обереги, и бормочут молитвы, оберегающие от опасностей пустоты. Степени успеха в тесте определяют, на каком расстоянии была обнаружена подозрительная активность, в то время как провал означает, что возмущение не было замечено до самого последнего момента.

Странная активность среди обломков на самом деле является действиями группы Пустых людей, преследующих корабль ПИ. Каждый из них одет в бронированный костюм и едва регистрируется авгурами управления огнём судна. В зависимости от результата теста у ПИ, возможно, будет некоторое время, чтобы понять, что что-то не так. Однако даже если они засекут непонятные точки, то пока ещё не знают, что это Пустые люди. Пустые устремляются к судну ПИ и роятся на его корпусе, срезая компоненты, словно это один из мёртвых кораблей Процессии. Хотя Пустые люди не причиняют катастрофического ущерба (если не дать им достаточно времени), их действия скоро начинают вмешиваться в работу корабельных авгуров, систем связи и других подобных устройств.

Если ПИ заметили Пустых людей на подлёте к кораблю, то могут открыть по ним огонь из корабельных орудий. Такая атака получает штраф -40 к попаданию. Успешное попадание расщепляет 1d5 Пустых людей на атомы.

Каким бы образом ни решили ПИ расправляться с Пустыми, им стоит сделать это как можно быстрее, пока судну не был нанесён значительный урон. Самым очевидным решением будет надеть пустотные скафандры и встретить врага лицом к лицу. Для этого ПИ понадобится помощь их верных слуг, поскольку врагов очень много. Игроки могут придумать и более изощрённый план, так что дайте им простор для действий. По корпусу рассеялось 50 Пустых людей. С ними можно сражаться один на один, если ПИ решат поступить подобным образом.

Если ПИ игнорируют Пустых людей или слишком долго расправляются с ними, те неизбежно начнут повреждать судно, отрывая внешние конструкции и даже проникают через корпус. Каждые 15 минут игрового времени, пока судно ПИ находится под атакой, МИ должны подсчитать число выживших Пустых людей и бросить процентные кости, аналогично при проверке характеристики. Если выпало число меньше или равное числу выживших Пустых людей, то это означает, что была повреждена жизненно важная система судна. Выберите

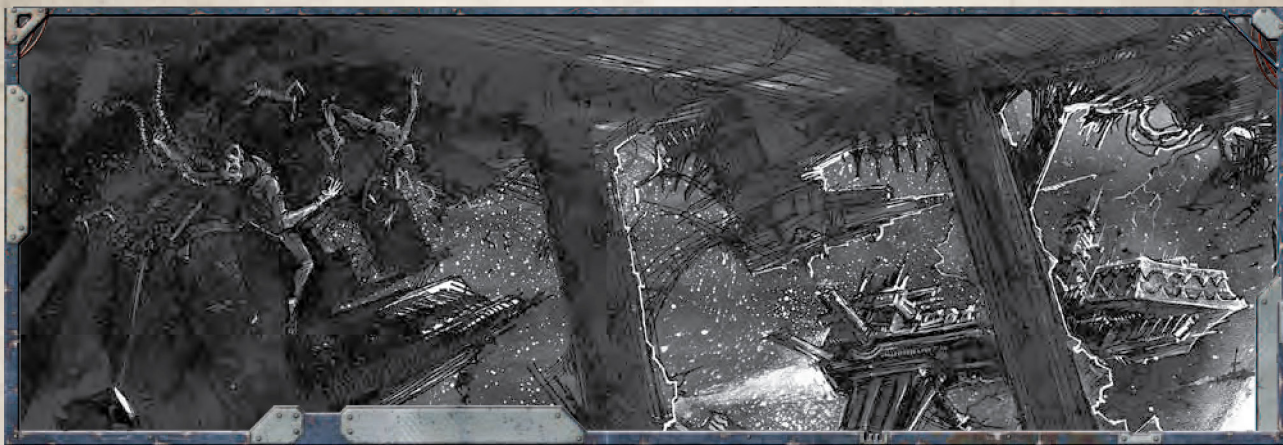
ПУСТЫЕ ЛЮДИ

Температурные диапазоны многих планет состоят не из чего иного, как из различной степени враждебности со стороны стихий. И даже более гостеприимные планеты могут стать опасными для человека на определённых широтах или высотах. Без надлежащей подготовки, оборудования или специализированного убежища ПИ могут серьёзно пострадать от неблагоприятных последствий.

Игрометрически эффекты экстремальной жары и холода очень похожи, хотя мера предосторожности, которая защищает от одной крайности, может не повлиять на другую или даже ухудшить её. После каждого часа, проведённого в экстремальных температурах, ПИ должен пройти тест на Выносливость, причём сложность теста варьируется в зависимости от суровости экстремальной температуры: от **Ординарного (+10) для лета на умеренной планеты до Адского (-60) для самых жарких миров Внутреннего котла**. Провал наносит один уровень Усталости, плюс один дополнительный за каждые три степени провала после первого. За каждый уровень Усталости, который превышает бонус Выносливости, ПИ получает Рану, игнорирующую Броню и бонус Выносливости.

Броню можно модифицировать для защиты от стихий. Эти модификации считаются Очень редкими и против стихий дают бонус +10 к тестам на Выносливость для открытой, и бонус +20 для герметичной брони. Герметичная броня полностью защищает как от экстремальной жары, так и от экстремального холода.

Большинство имперских сборных конструкций полностью защищают от экстремальных температур и могут смягчить последствия сурового климата.



случайный компонент, расположенный на внешней поверхности судна (компонент может быть как Основным так и Вспомогательным). Данный компонент оказывается повреждён (см. Таблицу 8-12: Критические попадания на стр. 215 ОКП *Rogue Trader* rus 1.01) и требует ремонта. Если МИ выбросил 05 или меньше, вместо этого Пустые люди вскрыли обшивку в жизненно важной части судна и уничтожили один пункт Прочности корпуса.

Если ПИ удаётся убить половину Пустых, остальные отцепляются от корпуса и растворяются среди окружающих обломков. Их невозможно отследить среди заброшенных кораблей, а сканирование с помощью авгуров засекает только периодическое движение и редкие всплески энергии.

Прогнав незваных гостей, ПИ могут решить продолжить поиски нексуса. Но сперва они получают следующую вокс-передачу:

"...неизвестное судно, повторяю, вызываю неизвестное судно. Запрашиваю разрешение подняться на борт. Вы нас слышите? Пожалуйста, ответьте, вы нас слышите?"

Голос звучит отчётливо напряженно, словно вышедший на контакт боится, что его могут подслушать. Говорящий – один из падальщиков, однако он и его друзья отличаются от остальных, полностью находящихся в рабстве этого злого места. Они – преследуемое меньшинство, живущее в страхе и вынужденное скрываться не только от зла Процессии, но и от своего народа. В судне ПИ изгои видят шанс на спасение.

Если ПИ будут слишком долго решать, что им делать, Пустые люди вернутся, приземляясь на соседние обломки, в которых скрываются вышедшие на связь падальщики. Если их не отогнать, то изгои будут убиты на глазах у ПИ.

Если ПИ позволят незнакомцам подняться на борт, те появятся из своего укрытия на маленьком ветхом десантном шаттле, которое едва в состоянии "прохромать" короткое расстояние до корабля ПИ. Изгои представляют собой группу оборванных седых пустотоплавателей, несущих на себе пёструю коллекцию снаряжения, собранного на обломках с окраин Процессии. Самое большое впечатление производит выражение их глаз, словно каждый из них видел такие вещи, которые свели бы большинство людей с ума. Изгои спокойным тоном рассказывают, что они потомки команды Рофа, про то, что

они сами представляют собой маленькую группу изгоев, что они больше не могут более оставаться в Процессии и хотят покинуть её любой ценой. Изгои рассеяны по всей системе, каждая группа выживает, как может, избегая остальных падальщиков и других опасностей Процессии. Каждая группа, по сути, просто семья, а падальщики намного превосходят их числом. По словам изгоев, не пройдет и десятилетия, как их всех истребят.

Здесь появляется возможность поторгаться с изгоями. Они просят, чтобы их собратьев подобрали и в безопасности доставили на Поступь. Взамен изгои согласны служить ПИ два года и один день.

Серьёзный (+0) тест Оценки покажет, что изгои – закалённые бойцы, и кажутся заслуживающими доверия. В качестве абордажной команды или гвардейцев они внесли бы большой вклад в ресурсы корабля ПИ. Также их спасение может повысить репутацию вольного торговца, как достойного доверия человека.

Награды:

- 50 ОД за спасение изгоев.
- 25 ОД за обнаружение нексуса.
- -25 ОД за каждый компонент, повреждённый Пустыми людьми.

Постоянная угроза

Во время исследования Процессии и спасения изгоев напоминайте игрокам, что это место преисполнено злом и страхом. Опишите тихий шёпот на грани слышимости и призрачные фигуры на краю зрения. Пусть авгуры постоянно получают ложные сигналы, и как только игроки привыкнут к напряжению, произойдёт что-то неожиданное. Такие события могут варьироваться от обломков, дрейфующих поперёк курса судна, как будто их специально направили на них (возможно, требуется проверка Пилотирования, чтобы избежать столкновения). Или очередное нападение ужасных Пустых людей. Суть в том, чтобы поддерживать динамику ситуации, создать ощущение, что может случиться что-то действительно плохое ... в любую минуту ... прямо сейчас ...

ЗАДАНИЕ 2: СОБРАТЬ ИЗГОЕВ

Тема: Исследование и/или Война

Несколько сотен изгоев, желающих покинуть Процессию, живут на рассеянных по всей системе погибших кораблях. Каждую из групп необходимо найти и доставить на судно ПИ. В каждой крупной области Процессии скрывается по группе, и при их спасении ПИ столкнутся с определёнными трудностями:

Упадок: Вторая группа изгоев обитает на разрушенном фрегате типа Меч, спрятанный глубоко в запутанных туннелях Упадка. Хотя туннели в основном достаточно большие, чтобы судно ПИ могло пролететь через них, это чрезвычайно опасная задача, и если что-то пойдет не так, ПИ застрянут здесь подобно падальщикам. Намного безопаснее совершить прогулку по пустоте внутри полого астероида (см. **стр. 76**) через микрогравитацию и жёсткий вакуум абсолютно тёмных туннелей. Возможно, игрокам придется столкнуться с Пустыми людьми.

Внешнее Море Космических скитальцев: Море Космических скитальцев настолько плотно наполнено погибшими кораблями, что придётся постоянно держать турели наготове, если ПИ не хотят, чтобы их корабль повредили дрейфующие обломки. Море также снижает эффективность авгуров судна, поэтому для обнаружения группы изгоев необходимо проходить **Сложный (-10) тест Проницательности+Обнаружения** (раз в час игрового времени). За каждый час, включая первый, который ПИ проводят во Внешнем Море Космических скитальцев, один из ПИ должен пройти проверку Дальнего боя при использовании орудий судна. Успех означает, что удалось уничтожить самые опасные обломки. Провал приводит к сильному столкновению, причиняющее кораблю 2d10+2 урона, игнорирующих пустотные щиты.

Разложение: Следующая группа изгоев скрывается на погибшем корабле, дрейфующем в опасной близости к Разложению, дому Пустых людей. Для того, чтобы найти этот корабль потребуется пройти **Тяжёлый (-20) тест Проницательности+Обнаружения** (можно проходить повторно каждый час игрового времени). Здесь ПИ могут быть атакованы в любой момент. Каждый час после первого существует 50% шанс нападения 4d10 Пустых людей. Если ПИ всё ещё спасают изгоев, то Пустые люди атакуют корабль изгоев. Если они уже на борту судна (или находятся в пути на него), Пустые атакуют корабль ПИ как было описано ранее.

Внутреннее Море Космических скитальцев: Внутреннее Море является границей регионов, в которых обитают Падальщики, и это их самый отдалённый край. Последняя небольшая группа изгоев живёт на борту древнего космического скитальца, построенного на заре Империи. Это судно настолько древнее, что ПИ могут решить задержаться и снарядить на него экспедицию за археотехом. Так же во Внутреннем Море находится нексус, который, кажется, медленно дрейфует к корчащейся темноте в центре системы. ПИ теперь должны провести ритуал считывания, так что навигатору придётся экипироваться и совершить прогулку в космосе (см. **стр. 76**) пока спасают последних изгоев.

Если ПИ решат исследовать древнее судно, на

котором обитала последняя группа изгоев, то найдут много интересных технореликвий, которые могут прихватить с собой и исследовать позднее.

Награды:

- 50 ОД за каждую спасённую группу изгоев.
- 75 ОД за исследование космических скитальцев.
- -25 ОД за каждый компонент, повреждённый Пустыми людьми.

ЗАДАНИЕ 3: СПАСТИСЬ!

Тема: Война

Последняя часть приключения кажется простой, но и самой опасной. Когда ПИ отбывают из Внутреннего Моря, сканеры засекают впереди несколько судов с активными двигателями, идущих курсом на перехват.

Большая группа падальщиков, которая не хочет иметь ничего общего с Империем или любыми другими пришельцами извне, догнала ПИ. У данной группы в распоряжении есть три судна, аналогичные рейдерам из Волчьей стаи (см. **стр. 203 ОКП Rogue Trader rus 1.01**), а также дюжина судов огневой поддержки меньшего размера. Они преследуют корабль ПИ из-за того, что на нём находятся отколовшиеся падальщики. ПИ вынуждены пробиваться через главную группу падальщиков и поля обломков, чтобы проложить путь к свободе. Даже когда ПИ покинут Внутреннее Море, падальщики продолжают преследовать их, используя любую возможность, чтобы гарантировать, что изгой не сбежит. Отыграйте последнее задание как ряд тестов Проницательности+Обнаружения и Пилотирования (Космический корабль)+Манёвренность, чтобы отобразить игру в кошки-мышки и попытки оторваться от преследователей. МИ также может использовать любые правила из данного приключения для того, чтобы отобразить опасности полей обломков, особенно во время полётов на большой скорости. Если враг предпримет попытку абсордажа, изгой встанут на защиту судна ПИ (добавляя +10 к следующим действиям абсордажа), поскольку они отчаянно борются за выживание со своим бывшим народом.

Награды:

- 75 ОД за побег из Процессии.
- -50 ОД, если во время побега у судна осталось меньше половины пунктов Прочности корпуса.



ПЛАНЕТА МЯТЕЖНИКОВ

“Лучше перетить Императору, чем идти против своего лорда-капитана”.

— древнее изречение пустоходов

Планета Мятежников — это заключительный этап Тропы язычников, где ПИ получают последнюю часть координат, ведущих к местоположению Зловещей Жемчужины. Планета Сабрин — опасное место, где обитают мятежные аборигены во главе с вероломным правителем; имеются губительные болота с населяющими их зомби; мстительные конкуренты и, наконец, но не в последнюю очередь, капризные эльдары — все они идут практически на всё, чтобы вы никогда не достигли нексуса на Сабрине.

СПРАВОЧНИК: ПЛАНЕТА САБРИН

Хотя звезда Сабрина отмечена на священных картах домов навигаторов, однако, планету никто и никогда не посещал, во всяком случае, согласно имеющимся записям. Ближайшая известная экспедиция прошла неподалёку два века назад, когда эксплораторский флот Пифий изучал звёздный кластер примерно в двух световых годах от Сабрина. Когда он ненадолго направил свои сенсоры на звезду, ничего примечательного не обнаружил и поэтому отправился дальше. С тех пор имперские силы не посещали мир.

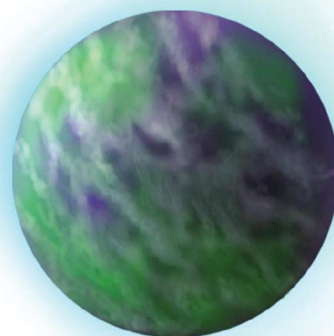
ГЕОГРАФИЯ

Планета находится рядом с обширным астероидным полем, поэтому её поверхность усеяна многочисленными кратерами, со временем превратившимися в болота. Только возвышающиеся над поверхностью края древних кратеров образуют сухие убежища.

Болота изобилуют животным и растительным миром. Хотя Сабрин не так смертелен, как настоящий мир смерти, на нём определён есть своя доля опасностей, многие из которых скрываются в болотистых чашах кратеров. Кроме того, расположенные внутри более крупных кратеров острова почти полностью изолированы от окружающих земель. Из-за таких особенностей микроклимата, в каждом кратере образовалась высокоспециализированная флора и фауна, кардинально отличная от наличествующей в других кратерах. Таким образом, экспедиция может приземлиться в глубинах кратера и каталогизировать часть его биомассы только для того, чтобы обнаружить, что её результаты полностью отличаются от результатов экспедиции, посещающей болота другого кратера.

ПРОКЛЯТЬЕ

Побочным продуктом изолированных болот Сабрина стало то, что в некоторых кратерах появились странные (но запечатанные в естественном карантине) бактериологические угрозы. Многие из них — высоковирулентные пожирающие плоть штаммы. Но есть один, распространённый в крупнейшем кратере и обладающий возможностью



«возвращать к жизни» заражённых. Кажется, что штамм размножается в носителе, берёт контроль над его телом и заставляет заражать остальных. Мёртв ли на самом деле носитель или сохраняет хоть какую-то частичку сознания неизвестно, и даже задумываться об этом жутко. Тело заражённого превращается в разлагающуюся, вонючую массу, пока «лишние» части медленно гниют и отваливаются. На последней стадии носитель окончательно разваливается.

УБЕЖИЩЕ

В тайне от Империи на Сабрине существует небольшое человеческое население. Эти люди цепляются за существование на краю кратеров. Но для выращивания в топах пищи они также создали множество болотных поселений на толстых сваях. Эти люди — мятежные имперские гвардейцы. Их полк, 37-ой Коммицарский (набранный на мире-тюрьме Коммицарь в Каликсиде) был когда-то в дар приписан одной из экспедиций Каллигоса Винтерскейла. Вдали от порта полк захватил транспортное судно, съезжал от прочих кораблей экспедиции и отправился к ближайшей системе. Так они и нашли Сабрин. На нём они разбили транспорт в болотах одного из крупнейших кратеров и забрали всё снаряжение, что смогли, прежде чем судно утонуло в грязи. Хотя скелет верхних палуб ещё можно различить в топи, он заражён болотными зомби, а всё на борту заржавело и стало совершенно бесполезным. Хотя многие штрафники погибли за считанные дни после высадки, сожранные плотоядными бактериями или став жертвами кошмарного “Проклятья Сабрина”, достаточное их количество выжило и основало поселение “Убежище”.

Убежище ненадёжно цепляется за один из краёв крупнейшего кратера, нависая над раскинувшимся внизу болотом. Оно грубо сработано — у гвардейцев было немного ресурсов, когда они разбились на Сабрине, и им пришлось полагаться только на те материалы, что смогли вытащить из топей. Здания Убежища построены из перекрученных ветвей болотных деревьев, грубо перевязанных толстыми лозами, вьющимися по всем топам. В Убежище живут примерно шесть тысяч человек: две сотни изначальных мятежников и их дети. Ещё примерно тысяча живёт в свайных посёлках на болотах.

Убежище — кое-как построенное местечко, и дома в нём возводились в случайном порядке вместе с ростом поселения. Многие цепляются за бока кратера, а другие неустойчиво взгромождаются на вершине его стен. Каждое здание связано с другими узкими настилами из гниющего дерева. Жители Убежища, будучи мятежными

штрафниками и их потомками, так же грубы и просты, как их дом. Лишь изредка встречается оружие, обрывки униформы, знаки различия или инструменты имперского производства. И это единственное, что отличает местных от варваров с диких миров.

Король Коммицарь

Человек, который правит Убежищем и, следовательно, всей планетой, называет себя “королём Коммицарём” и управляет своим мятежным населением со смесью небрежного безразличия и тоталитарного угнетения. Официально известный как сержант-майор Квас, этот человек спровоцировал мятеж, убив большую часть экипажа 37-го десантного транспорта и подчинив остальных силой оружия.

Король Коммицарь управляет Убежищем со своего двора, который занимает широкую деревянную платформу на вершине поселения. Под навесами, сделанными из сплетённых болотных лоз, король и его наложницы отдыхают, поедая плоды болотных угодий, выращенных его подданными, и потягивая дистиллированное домашнее пойло. Король и его гарем считают такое существование верхом благородства, поскольку никто никогда не знал ничего, кроме тюремной камеры или Убежища. Король Коммицарь вполне доволен своим праздным существованием, но время от времени какой-нибудь, казалось бы, тривиальный вопрос злит его, и тогда его народ трепещет перед его диким гневом. В такие периоды король имеет обыкновение делать совершенно нелогичные заявления, часто наносящие ущерб жизни и безопасности подданных.

Не только сила личности короля и прекрасная боевая подготовка удерживали его у власти так долго. Хотя, безусловно, только очень глупый подчинённый, осмелится подвергать сомнению его слово. На шее короля сверкает драгоценный камень, на самом деле являющийся частью нексуса Сабрина.

Король Коммицарь выковырял его сразу же, как только обнаружил вскоре после попадания мятежников на планету. Камень даровал королю определённую степень психической силы, позволяющей тому запугивать слабовольных. Без драгоценного камня деспотическое правление короля Коммицаря завершилось бы много лет назад.

Набеги

За прошедшие годы население Убежища и, в особенности, фермеры из хижин на сваях, сильно пострадали от “Проклятья Сабрина”. Время от времени одинокий стражник или фермер пропадает, чтобы через несколько дней вернуться в виде чудовищного ходячего трупа, желающего лишь распространить заразу на своих бывших товарищей. Фермеры постоянно следят, не появилась ли подобная тварь. Вторжения этих “проклятых” — причина, почему двор короля Коммицаря обосновался в высочайшем доме Убежища.

Иногда одинокий зомби прорывается в селение и тогда вспыхивает пандемия. Людям из неупорядоченного ополчения поручают отвратительную задачу: выследить и уничтожить ходячего мертвеца. Однако после каждого набега оружейные запасы сокращаются, и вскоре придёт время, когда у людей не останется работающего стрелкового оружия.

Отгонщики

Когда мятежники восстали против надзирателей, одна небольшая группа сумела избежать резни, вверив свою судьбу королю Коммицарю, ибо он был их единственным шансом выжить. Эти перебежчики — группа боевых псайкеров, приписанных к полку для поддержки на поле боя. И ныне они заняли уникальную нишу в обществе Сабрина. Отгонщики присматривают за теми, кто пострадал от “Проклятья Сабрина” и умоляют их повернуть назад, когда начинается набег. Невероятно, но заражённые иногда прислушиваются к словам отгонщиков. Возможно, из-за психических способностей последних.

Хотя отгонщики, вероятно, являются единственным шансом народа Сабрина пережить истощение запасов оружия и удержать “Проклятье” от распространения, они же могут привести к окончательной гибели. Хотя изначально отгонщики были санкционированными псайкерами, многие из их детей унаследовали психический дар, и никто из них не был санкционирован. Каждый — это бомба замедленного действия, потенциальный канал, через который могут пройти дикие и необузданные силы варпа и демоны. И если такое случится, то Убежище безусловно падёт, замешано в том “Проклятье Сабрина” или нет.

НЕКСУС НА САБРИНЕ

Последний нексус, в котором навигатор ПИ должен прочитать звёздную карту, находится на поверхности неизведанного Сабрина. Он находится в центре крупнейшего в мире кратера, на небольшом холмике посреди того самого болота, которое и породило “Проклятие Сабрины”. Если ПИ решатся на высадку, то



будут должны будут преодолеть болота и все их опасности, рискуя столкнуться с плотоядными вирусами и голодными зомби!

Найти нексус несложно, так как он находится на расширенном участке болота, но добраться до него сложнее. ПИ должны найти безопасное место для посадки среди болот, что требует **Тяжёлого (-20) теста Поиска**. Если ПИ преуспеют, то обнаружат небольшую насыпь всего в трёх километрах от нексуса, которая как раз должна выдержать вес посадочного модуля. Если игроки провалят тест, то придётся приземлиться на краю кратера и пройти пятьдесят километров по болотам, населённым зомби. Как вариант, можно попытаться приземлиться возле Убежища. Однако, поскольку поселение использует маломощные искусственные источники энергии и построено из натуральных материалов, его практически невозможно обнаружить с орбиты, если только сканирование не будет сопровождаться как минимум пятью степенями успеха. Если игроки смогут обнаружить поселение беглых гвардейцев, то переходите к главе Приключение на Сабрине, а раздел Цель 3: Провести чтение оставьте на потом.

ПЕРЕСЕКАЯ БОЛОТА

Где бы они ни приземлились, ПИ нужно пересечь кишашие опасностями болота Сабрина. Это опасное предприятие, и МИ стоит посоветовать облачиться в самые прочные защитные костюмы, к которым у ПИ есть доступ. Независимо от того, как далеко ПИ должны пройти по болотам, им нужно будет пройти только одно испытание, чтобы проверить, не заразились ли они “Проклятием”. Тем не менее, МИ должен подчеркнуть, насколько гнилая и вредная окружающая среда, и даже заставить их ауспексы и датчики обнаруживать мириады микробных форм жизни (см. врезку “Заражение проклятием”).

Если ПИ пересекут болота без происшествий, то пусть на них нападёт один болотный зомби, когда они приблизятся к нексусу. ПИ натываются на недавно “обращённую” женщину, которая, спотыкаясь, выходит к ним из болота. Требуется **Сложный (-10) тест на Проницательность** для определения, что с этим человеком что-то не так — она не реагирует на вопросы и угрозы. Вместо этого женщина приближается к ближайшему ПИ и, если её не остановить, атакует! Это, вероятно, встряхнёт ПИ. Если они потратят время на осмотр тела, то увидят, что конечности находятся в последней стадии разложения, хотя торс всё ещё в основном неповреждён и “живой”. Очень тяжёлый (-30) тест Медики и ауспекс покажут присутствие штамма бактерий, вызывающих “Проклятие”.

Когда ПИ достигают нексуса и навигатор начинает расшифровку, он быстро понимает, что есть проблема. Нексус не реагирует на его психическое зондирование. Тем временем ПИ всё чаще слышат низкие, стонущие звуки, доносящиеся со всех окрестных болот. Всё больше болотных зомби приближаются к нексусу, хотя пока никто не нападает. Попросите навигатора пройти **Серьёзный (+0) тест Психонауки**. Успех показывает, что нексус был каким-то образом осквернён. Несколько степеней успеха определяют, что его часть была удалена, а именно компонент размером с небольшую подвеску был грубо извлечён из структуры. Без нужного предмета расшифровка невозможна. На данном этапе переходите к главе Приключение на Сабрине, представленному ниже.

ЗАРАЖЕНИЕ ПРОКЛЯТИЕМ

Мерзкая болезнь, известная как “Проклятие”, может поразить любого, кто проведёт длительное время на болоте или будет атакован болотным зомби в ближнем бою. Если это происходит, субъект должен пройти Встречный **Серьёзный (+0) тест на Выносливость**, изменённый следующими факторами:

-10, если зомби наносит урон.

+10, если персонаж принимает детокс.

+30 при ношении полностью закрытой брони или средств защиты от окружающей среды, таких как пустотный костюм.

+20, если у персонажа есть особенность Машина.

Если тест провален, то ПИ начнёт чувствовать себя всё хуже и хуже в течение 1d5 часов, получая -10 к Выносливости. После дня болезни ПИ должен пройти повторный тест (с вышеуказанным штрафом к броску). Если и второй тест будет провален, то проклятие начинает действовать, и у ПИ будет 2d10 + бонус Выносливости часов до того, как организм сдастся.

Единственное, что может спасти ПИ, так это интенсивная медицинская помощь по детоксикации (например, на их судне). Лечение может быть выполнено только с полным набором медицинского оборудования и требует **Тяжёлого (-20) теста Медики**.

Наконец, если страдающий от проклятия умрёт, то восстанет как болотный зомби в течение 1d10 минут.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ “ПЛАНЕТА МЯТЕЖНИКОВ”

В данном приключении ПИ подвергаются нападению гнилостных болотных зомби — несчастных жертв “Проклятия Сабрина”. Как раз в тот момент, когда шансы кажутся непреодолимыми, вмешивается странный человек, и мерзкие существа изгоняются. Однако в этом проклятом мире всё не то чем кажется:

Густой, вонючий туман вокруг оглашается ужасными низкими стоном, за которыми следует звук десятков ног, неуклюже шлепающих по мелководью. Из-за тумана трудно точно определить, с какой стороны доносятся звуки, но вскоре вы понимаете, что окружены. Тянутся минуты, и звуки всё время приближаются, пока десятки серых силуэтов не выйдут из тумана. Повсюду вокруг вас стоят неуклюжие, грязные, разложившиеся тела ходячих мертвецов. Глаза каждого зомби лютят вас о пощаде, даже когда их руки тянутся, чтобы схватить вас в разлагающихся объятиях смерти!

У ПИ нет другого выбора, кроме как сражаться, но каждый убитый ими зомби заменяется ещё двумя, пока они не окажутся в абсолютном меньшинстве и поражение не покажется неизбежным. Если у ПИ есть средство спасения, такое как посадочный модуль или телепорт, для их спасения потребуется некоторое время, за которое их смогут задавить числом. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Вы стоите спиной к спине, повсюду разбросаны изломанные тела поверженных зомби, и ещё больше мерзких тварей окружают вас плотным кольцом, как вдруг воздух раскалывается пронзительной, высокой нотой. Зомби, кажется, замедляют продвижение, прежде чем вторая пронзительная нота прорезает туман и они останавливаются.

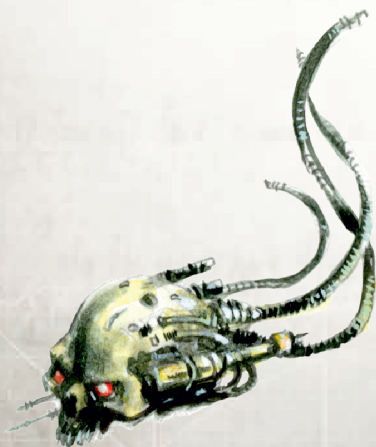
Любой игрок за псайкера может пройти **Серьёзный (+0) тест Психонауки**. Успех указывает на то, что поблизости использовалась какая-то форма психосилы:

Туман расступается перед вами, и вы видите, как в вашу сторону направляется высохший и сутулый человек, одетый в украшенные всевозможными фетишами кожаные лохмотья. Фигура размахивает посохом, сделанным из скрученной ветки, и зомби шарахаются в стороны, обеспокоивая тёткий проход между незнакомцем и вами. "Поторопитесь!" – кричит мужчина, – "Я не смогу их долго отвлекать!". С этими словами фигура манит вас следовать за ней и убегает через болота.

Этот человек – отгонщик по имени Папа Йок и, как только он оторвётся от болотных зомби, то представляется и говорит, что им исключительно повезло встретить его. В последнее время в болотистых землях происходит много странных вещей. Если расспросить подробнее, становится ясно, что Папа Йок не считает болотных зомби одним из этих необычных событий, но объясняет, что "незнакомцы идут, незнакомцы уже здесь".

Последующий разговор с Йоксом показывает, что он является отгонщиком – одним из первых санкционированных псайкеров. Он описывает поселение Убежище так, как оно представлено в справочнике. Йок также рассказывает про короля Коммицаря, и при этом его манеры становятся всё более ожесточёнными. Псайкер презирает самопровозглашённого короля Сабрина со жгучей страстью, потому что Йок – один из немногих, кого не пугает аура, исходящая от драгоценного камня короля. Любой игрок может пройти **Тяжёлый (-20) тест на Логiku** и определить, что описание драгоценного камня совпадает с описанием углубления на Нексусе.

Если ПИ хотят завершить поиски Жемчужины, у них не остаётся другого выбора, кроме как вернуть драгоценный камень и вставить его обратно в нексус.



Цель 1: Вернуть драгоценный камень нексуса

То, как ПИ будут возвращать драгоценный камень, полностью зависит от них. Ниже представлены несколько вариантов и, без сомнения, игроки смогут придумать ещё больше. Вот несколько предложений и то, как могут отреагировать король Коммицарь с последователями.

Кстати, хотя драгоценный камень действительно даёт королю некоторые скрытые пассивные пси-способности, они работают только при постоянном воздействии в течение длительного периода времени, и даже тогда только на "нормальных" (не псайкерах) людях. Игроки, будучи совершенно неординарными личностями, не могут быть затронуты его силами за то короткое время, что будут находиться на Сабрине. Драгоценный камень также не делает Коммицаря псайкером.

С добрым словом...

Один из способов, который могут попробовать ПИ – это прийти в Убежище и попросить аудиенции у короля, надеясь заключить какую-нибудь сделку. Проникновение в посёлок – потенциально опасное дело, так как часовые поселения не привыкли ни к чему, кроме ковыляющих из тумана болотных зомби, и могут быть склонны поднять тревогу и собрать ополчение, если ПИ не смогут вступить в довольно напряжённые переговоры. Однако, оказавшись внутри, ПИ попадают прямо ко двору короля Коммицаря, единолично принимающий все важные решения в поселении.

Король сразу же с подозрением отнесётся к пришельцам – в конце концов, он скрывается от имперского правосудия и надеялся никогда больше не увидеть никого из Имперума. Требуется некоторое усилие, чтобы убедить его в том, что ПИ не являются охотниками за головами, посланными, чтобы вернуть его обратно в камеры смертников каторжного мира, из которого был сформирован его полк. Фактически, один промах, и король моментально впадёт в ярость и прикажет убить ПИ.

Если им удастся достаточно долго не злить Коммицаря, ПИ заметят сверкающий пурпурный драгоценный камень, висевший на ремешке у него на шее. Если они упоминают драгоценный камень, король становится иррациональным и ревнивым, и никакие доводы не смогут убедить его не изгонять ПИ со своего двора или не казнить на месте. Если они смогут каким-то образом поддерживать дружескую беседу, ПИ смогут обнаружить, что король открыт для возможности какой-либо формы торговли, и проявляет интерес к автоматическому оружию (оно ему нужно, чтобы держать болотных зомби в страхе). Однако он не будет вступать в связанные с драгоценным камнем какие-либо дискуссии, а давление по этому вопросу сразу вызовет гнев.

У ПИ может возникнуть соблазн поторговаться на том факте, что у них есть выход с Сабрина. Хотя королю Коммицарю это не будет интересно, могут быть и другие темы. Хотя возможность повредить или уничтожить драгоценный камень пугает и удерживает от прямого нападения на Коммицаря, ПИ могут использовать короля в своих интересах.

... и пистолетом

Пользуясь тем фактом, что ПИ имеют доступ к оружию, значительно превосходящему оружие жителей Убежища, вполне возможно, что они могут прибегнуть к старому доброму запугиванию, чтобы заполучить драгоценный камень. В конце концов, у ПИ есть хорошо вооружённое судно на орбите и небольшая личная армия. Коммицарь реагирует на любые подобные угрозы с удивительной ясностью — он спокойно приглашает ПИ попытаться вырвать драгоценный камень “из его холодных мёртвых рук”. Король также попытается уничтожить драгоценный камень в качестве последнего средства — он достаточно хрупок, и может быть уничтожен выстрелом или несколькими ударами молотка.

Если ПИ начнут тотальную атаку, им придётся вести массированный бой против тысяч бывших гвардейцев. Часть мятежников используют профиль в конце книги, а часть профиль Подонка со стр. 350 ОКП *Rogue Trader* rus 1.01.

Хитрость

Другой из наиболее очевидных вариантов предполагает, что ПИ пробираются ко двору короля Коммицаря и крадут драгоценный камень буквально у него из-под носа. На самом деле, этот подход наиболее вероятен для успеха,

и Папа Йок может предоставить описание посёлка, чтобы ПИ могли проникнуть в него поздно ночью. Король спит на платформе, занимающую самую высокую точку Убежища. В течение всей ночи десять дремлющих охранников с копьями дежурят в зале суда под платформой, а двое охраняют ведущую к ней лестницу. Короля сопровождают пять спутников, один из которых является телохранителем невероятного мастерства, размещённым там в качестве страховки от того, что другие охранники будут обойдены или побеждены.

Профиль короля Коммицаря можно найти в конце этого приложения. Его охранники и спутники могут быть представлены профилями мятежников, описанными в конце этого дополнения. Его спутники должны быть вооружены копьями с улучшением Монозаточка и старыми лазганами.

Награды

- 25 ОД за получение драгоценного камня от короля Коммицаря.
- 10 ОД, если кого-либо из членов Убежища удастся увидеть работать на ПИ.
- -25 ОД, если для получения драгоценного камня используется значительная военная сила (например, несколько рот войск или более).



Цель 2: Восстановить Нексус

Каким бы способом ПИ не заполучили драгоценный камень, им нужно вернуться к нексусу и попытаться его починить. Путешествие обратно может быть пешим, и если это так, то, безусловно, было бы уместно развязать хотя бы одну встречу с болотными зомби. Тем не менее, Папа Йок хочет сопровождать ПИ через болота, и может вести их по извилистым тропинкам и использовать свои силы, чтобы держать зомби на расстоянии.

Если ПИ совершили какое-либо нападение на короля и/или его подданных, то есть большая вероятность, что их также будет преследовать разъярённая толпа. Если это так, МИ должен нагнать атмосферу, поторапливать игроков и увеличивать риск того, что ПИ наткнутся на ранее не обнаруженные группы болотных зомби, заблудятся, попадут в топь или иным образом пострадают убегая от мятежников.

В конце концов ПИ возвращаются к нексусу. Прежде чем можно будет провести считывание, они должны его починить. Для этого навигатор должен потратить на выполнение этой задачи не менее пятнадцати минут. Вернуть драгоценный камень в гнездо несложно, но камень также необходимо психически связать со структурой призрачной кости. Что потребует Сложного (-10) теста на Силу воли от любого псайкера. Если два и более псайкера объединяют усилия, то тест становится на одну ступень менее сложным за каждого псайкера после первого. Данный тест можно повторять несколько раз, однако всегда, когда тест проваливается на четыре и более степеней, психическая обратная реакция наносит 1 очко Безумия любому псайкеру, принимающему участие в ритуале.

Награды

- 50 ОД за восстановление нексуса.
- -10 ОД, если 10 и более дружественных NPC будут потеряны из-за большого количества атак зомби. (Команда не доверяет лидеру, который не может о них позаботиться.)

Цель 3: Провести чтение

Только после того, как нексус будет отремонтирован, навигатор сможет извлечь нужные данные. Однако на данном этапе (и ранее, когда у ПИ ещё не было драгоценного камня), МИ должен использовать некоторое количество (в зависимости от желаемой опасности концовки) из следующих событий:

- Папа Йок кричит в ужасе, когда дюжина болотных зомби, шатаясь, выходят из тумана.
- Если король Коммицарь всё ещё жив, то он в сопровождении трёх отгонщиков и двух десятков ополченцев появляется на дороге и немедленно нападает на ПИ.
- Воздух разрывается от хлесткого треска точной стрельбы, когда пять эльдарских следопытов, занявших позиции на деревьях вокруг, открывают огонь.
- Нексус взрывается колдовскими энергиями, когда колдун эльдар выходит из тумана, окружённый кружащимся вихрем ведьмино огня, и пытается помешать ПИ.
- Появляется, по крайней мере, один из конкурентов — является ли он союзником или соперником, зависит от МИ (очень многое зависит от того, какая помощь или

помеха требуется игрокам в данный момент времени”.

В случае, если у ПИ нет драгоценного камня, Тяжёлый (-20) тест Психонауки показывает, что колдун эльдар (который, предположительно, либо мёртв, либо иным образом выведен из строя) владеет драгоценным камнем соответствующий тому, который носил король Коммицарь. Кроме того, если король не был убит ранее, то он всё также носит драгоценный камень при себе.

Награда

Награда за успешное чтение нексуса — 200 ОД. В дополнение к обычным наградам за опыт, если ПИ получают камень от короля Коммицаря особенно изобретательным и творческим способом (предпочтительно таким, который использует минимум ресурсов, МИ должен наградить игроков дополнительными 200 ОО.

ИТОГИ ВТОРОЙ ГЛАВЫ

Как говорилось в начале приключения, МИ должен заранее определить, сколько ритуалов считывания потребуется его игрокам, чтобы точно определить местоположение Зловещей Жемчужины. Когда игроки достигнут этого числа, зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Когда последний ритуал считывания завершён, вы снова предстает видение, которое вы созерцали на Поступи во время Пророчества Сели Веды. Вновь Зловещая Жемчужина открывается вашему взору, но на этот раз, вы твёрдо знаете, где она, и как до неё можно добраться. Идеальный драгоценный камень, который в вашем воображении олицетворяет эта планета, открывается вашему взору, когда утихает буря, долгое время скрывавшая её совершенный лик.

На этом завершается Тропа язычников, и теперь у игроков есть координаты Зловещей Жемчужины. Теперь им известны время и место, где появится планета, особенно их навигатору, который знает её местоположение и может проложить путь через варп. Пора переходить к следующему приключению Мир за завесой.



Опыт

По окончании приключения МИ должен наградить ПИ очками Опыта, в зависимости от их подвигов. В дополнение к стандартным наградам (см. стр. 275 ОКП Rogue Trader rus 1.01), МИ может дополнительно наградить каждого за следующее:

- За каждый успешно считанный нексус: 100 ОО
- За каждый новый союз, заключённый с конкурентом после первого приключения: 200 ОО
- За каждый союз с конкурентом, заключённый в первом приключении и сохранившийся до конца Тропы язычников: 50 ОО
- За каждого устранённого конкурента (не обязательно убитого): 200 ОО
- За создание нового торгового маршрута с Зейтом: 100 ОО
- За создание нового торгового маршрута с Вапорим: 100 ОО



МИР ЗА ЗАВЕСОЙ

ЗЛОВЕЩАЯ
ЖЕМЧУЖИНА

•

ЗЛОВЕЩАЯ
ЖЕМЧУЖИНА
ДОСТИГНУТА

•

ЗАВОЕВАНИЕ РАЯ

•

ВОЙНА ПРИХОДИТ
В РАЙ

•

ИТОГИ И
ПОСЛЕДСТВИЯ

МИР ЗА ЗАВЕСОЙ

“Пустота скрывает больше секретов, чем ты можешь представить, и каждый страшнее предыдущего”

Семус Вир, лорд-капитан Слэз Терры

Мир за завесой – третья и заключительная часть приключения. ПИ пересекли огромные просторы Коронуса, столкнулись с опасностями Звёзд Язычников и, наконец, добрались до легендарной планеты. Как и было предсказано в Пророчестве Семи Вельм, Зловещая Жемчужина находится в самом центре ужасного варп-шторма, который к моменту прибытия ПИ начинает стихать. Но они не знают, что Зловещая Жемчужина – не полная сокровищ планета, а девственный мир эльдар, который эта загадочная раса начала формировать эры тому назад. Давным-давно провидцы ксеносов предсказали, когда утихнет шторм, омывавший эту планету с момента падения их расы десять тысяч лет тому назад. Стражи эльдар ждали этого момента.

В древности эльдары потеряли свой райский мир в варп-шторме, и кое-кто иной занял его. Колонизаторское судно, посланное Империем в далёком прошлом, случайно оказалось на окраине системы. Возможно, оно сбилось с курса из-за окружающего планету потоков варп-шторма. Потомки колонистов объявили этот мир своим, и до сих пор обитают там, веря, что достигли утопии, обещанной в священных текстах.

ЗАПОЛУЧИТЬ СОКРОВИЩЕ

Прибыв к Зловещей Жемчужине ПИ обнаружат, что их конкуренты тоже не стояли на месте. Некоторые также собрали подсказки с нексусов и самостоятельно нашли координаты, другие же нашли путь с помощью силы или хитрости. И, разумеется, каждый из них считает, что Зловещая Жемчужина и её сокровища должны достаться только ему. Некоторые из конкурентов всё ещё могут пойти на переговоры, но большинство откажутся. Будут ли ПИ ждать, рискуя вступить в схватку с соперниками, или же попробуют проникнуть через бушующие энергии варпа не дожидаясь момента, когда шторм утихнет?

После высадки ПИ обнаружат, что планета – настоящий райский мир, с огромными океанами и тысячами тропических островов. Как и предсказывали Вельмы, это – сокровище, и остаётся только взять его.

Некоторое время спустя ПИ встречают санктархов, потомков древних колонистов, которые верят, что их мир – благословенное посмертие, дарованное им за тяжкий труд предков. Какой будет эта встреча? Обретут ли ПИ верных союзников в лице аборигенов или же принесут разрушение и смерть?

Вскоре после того, как ПИ встретят санктархов, эльдары вернутся в свой девственный мир, чтобы заявить права на него. ПИ, их конкурентам и каждому человеку на планете ставится ультиматум – немедленно покинуть планету или умереть. В тот самый момент, когда пробуждаются древние хранители мира – давно неактивные призрачные стражи, небеса вскипают и варп-шторм снова набирает силу. Семь Вельм предсказывали, что он утихнет, но не скрыли ли они того, что только временно?

Столкнувшись с могущественными провидцами, тысячами призрачных стражей, мстительными аборигенами и опасными конкурентами, ПИ остаётся только спастись бегством. Смогут ли они обернуть творящийся хаос и разрушение к своей пользе и извлечь какую-нибудь выгоду?

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ В КАЧЕСТВЕ ОТДЕЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Мир за завесой варпа представляет собой большой финал *Lure of the Expanse*, в котором ПИ достигают легендарного мира, известного как Зловещая Жемчужина. Несмотря на то, что глава во многом опирается на два предыдущих приключения, в ходе которых самые известные соперники также ищут Жемчужину, её все равно можно отыграть как отдельный сюжет. В конце концов, Зловещая Жемчужина – это мир-сокровище, который может находиться где угодно в галактике (по усмотрению МИ). Вот несколько возможных вариантов, как игроки могут узнать о Зловещей Жемчужине:

Карта сокровищ: ПИ могут узнать о девственном мире заполучив древнюю карту сокровищ. Это самый простой вариант. А вот как и где они получили карту – предстоит придумать МИ, но столь ценная вещь не может достаться персонажам легко.

Случайная встреча: В космосе или в варпе ПИ могут случайно встретиться с капитаном или эльдарским корсаром, который, в обмен на товары или некую услугу, расскажет им о местоположении Жемчужины.

Руины эльдар: Руины на мёртвом мире, который посетили ПИ, могут хранить секрет Зловещей Жемчужины.

В любом случае, МИ стоит использовать существующих NPC-вольных торговцев для создания персонажам игроков достойных конкурентов.

ЗЛОВЕЩАЯ ЖЕМЧУЖИНА

“Зловещая Жемчужина — лиф! Ещё один проклятый и потерянный мир во вселенной проклятых и потерянных миров!”

— Корбус, мусорщик доков Поступи

Много тысяч лет назад Зловещая Жемчужина называлась Лилаэ’Фионнад. В далёкую эпоху на планету прибыли эльдары. Несмотря на то, что Фионнад на тот момент представлял собой лишённый атмосферы пылающий мир, эльдар сочли его местоположение очень знаменательным. Тогда древние ксеносы приступили к преобразованию планеты в соответствии со своими нуждами и желаниями.

В процессе гео-магического психопреобразования, что длился эры, эльдары медленно, молекула за молекулой, изменяли планету, превращая её в цветущий рай. Преобразование не было похоже на грубые, промышленные и абсолютно разрушительные процессы, которые происходят при колонизации миров людьми. Вместо этого каждая песчинка, каждая капля воды и каждая клеточка растений и животных медленно создавались древними эльдар в соответствии с их видением вселенной, наполняя каждое живое существо на планете благодатью.

В конце этого благородного процесса мир Фионнад пробудился и набрал силу, словно был разумен и как-то связан с расой, создавшей его. Во многом мир и прибывшие для заселения эльдары были единым целым. Даже самые долгоживущие из остроухих рано или поздно умирают, но настолько сильной была их связь с планетой, что после смерти души сливались с душой Фионнада, поэтому даже земля была благодатна, воздух благословлён, а океаны освящены.

Несмотря на долгую юность, зрелость Фионнада была недолгой и трагически прервалась, когда простиравшаяся на многие галактики империя ксеносов рухнула, поглощённая тёмными страстями своего народа в ужасном катаклизме, известном как Грехопадение. Почти вся раса эльдар была стёрта в апокалипсисе, и Фионнад не был исключением.

ГРЕХОПАДЕНИЕ

На Фионнаде эльдар постигла мрачная участь. Они создали множество порталов, которые проходили через мрачные чертоги варпа и соединялись с подобными вратами на других мирах, отстоящих на многие световые годы. Путешественники могли проходить между мирами за один единственный шаг. Но в момент катаклизма эти врата исказились и изверглись грубыми энергиями рвущегося наружу варпа. Большинство эльдар Фионнада погибли, некоторые оказались заточены в камнях душ, которые щедро усеяли поверхность планеты. Варп наполнил космическое пространство вокруг планеты, вырвавшись в реальный мир. Хотя поверхность планеты была защищена берегами, заложенными при её рождении, Фионнад был окружён варп-штормом, через который не мог проникнуть абсолютно никто, и никто не мог обнаружить идеальный мир, который шторм скрывал.

Тишина

Хотя обитатели погибли, а от их поселений остались только руины, планета медленно восстановилась от катаклизма. В течение многих тысячелетий на неё не ступала нога разумного существа. Постепенно сооружения ксеносов пришли в запустение и вросли в землю. Даже те, которые пережили разрушительное Грехопадение и беспощадный бег времени, постепенно обрушивались. Их покрыла буйная растительность, распространённая на островах Фионнада.

ПРИБЫТИЕ ЧУЖАКОВ

Однажды новая звезда появилась в нефритовых небесах. Впервые за века разумные существа прибыли на Фионнад. Это были не эльдар, а люди, которые на заре Империи покинули родной мир на огромном колонизаторском корабле.

Возможно, оно затерялось в бесконечной пустоте и какой-то случайный космический феномен выбросил судно к золотистым берегам Фионнада. Может быть, бушующий вокруг мира варп-шторм каким-то образом притянул судно непреклонными потоками и выбросил в спокойствие ока бури. Какими бы ни были причины, корабль оказался в ловушке шторма на орбите планеты.

Вскоре новоприбывшие основались на самом большом из цветущих островов Фионнада. Они радовались найденному миру, поскольку их религиозные тексты обещали рай в награду за рвение. И эта планета была похожа на него. Сладкие фрукты свисали с деревьев, тёплые моря кишели жизнью, и один улов мог кормить



семью целый месяц. Воздух был тёплым и ароматным, земля — богатой и плодородной. Очевидно, это и был рай.

Со временем колонисты обнаружили следы прежних обитателей их нового мира. Многие острова были совершенно нетронуты, но другие были усыпаны странными объектами и усеяны руинами. Драгоценные камни размером с кулак просто валялись в траве ожидая, когда их поднимут. Колонисты собирали бесчисленные артефакты, что были сделаны из изящного, но прочного материала, больше всего похожего на кость. Некоторые из предметов, очевидно, были инструментами, в то время как другие походили на оружие. Большинству колонисты никогда не смогли найти применение, но они собрали множество вещей для изучения или украшения.

В течение десятилетия колонисты жили среди руин поселений эльдар. Они украшали себя собранными с земли драгоценностями, о поселенцы не знали, почему и кем были созданы эти драгоценные камни.

РАЙ НАЙДЕН

В течение нескольких поколений техника колонистов пришла в негодность. Однако потеря возможности строить механизмы почти не повлияла на жизнь поселенцев, ведь у них под рукой было всё необходимое. Они нашли себе убежище в похожих на раковины руинах, а моря и джунгли были полны пищи. Колонисты расселились по небольшим островам, и могли пересекать спокойные неглубокие моря без помощи механизмов на простых парусных лодках.

Более того, колонисты заметили, что срок жизни увеличился, что ещё больше укрепило их уверенность в том, что это место — обещанный рай. Со временем они отказались от имперских технологий, сохранив только остатки регалий и некоторые предметы одежды в качестве напоминания о происхождении.

Колонисты назвались санктархами и объявили себя законными наследниками этого рая, подготовленного для них Святым Императором. Но они даже не подозревали, что их прибытие не осталось незамеченным и даже было предсказано потомками истинных творцов Фионнада.

Когда общество эльдар восстановилось после Грехопадения, ксеносы устремили взор в пустоту и обнаружили, что человечество расселилось по их бывшим владениям. По всей галактике девственные миры, засеянные эры назад, чтобы однажды стать домами для эльдар, были захвачены людьми и другими столь же варварскими расами. Везде, где только можно, раса эльдар отправлялась к звёздам и бросала вызов этим пришельцам, изгоняя из райских миров, на которые те пытались заявить свои права. Однако многие миры оставались вне досягаемости эльдар, например Фионнад. Провидцы видели захватчиков, ступающих по поверхности Фионнада, и чувствовали ужасную скорбь от того, что их сокровище оказалось запятнано. Однако ничего не могли поделать с этим.

ДОЛГИЙ ДОЗОР

Эльдар не опрометчивы и редко действуют без предварительного анализа всех возможных последствий своих действий. Провидцы мира-корабля Казлор вопрошали руны, гадали над миллиардами нитей судьбы и вычислили день, в который окружающий Фионнад варп-шторм отступит на время.

По мере приближения этого дня, Казлор воззвал к разбросанным по всему Коронусу агентам и к союзникам среди корсаров Сумеречных мечей. Внедрившиеся на миры Коронуса следопыты и разведчики оторвались от всех своих дел, чтобы найти тех, кто может знать о местоположении Фионнада, и вскоре узнали о Семи Вельмах Поступи.

Одновременно с этим судно корсар скрытно патрулировало космические проходы, готовясь атаковать возможных захватчиков. Эльдары подготовились к тому дню, когда варп-шторм утихнет. Ко дню, когда они обрушатся на нечестивцев и изгонят со своей священной земли. И этот день настал.

СКВОЗЬ ШТОРМ

После всех скитаний по Коронусу ПИ, наконец, выходят из варпа только для того, чтобы увидеть ужасный варп-шторм, охватывающий Зловещую Жемчужину. С мостика судна открывается вид на следующую сцену:

Через бронированные обзорные иллюминаторы люка вы видите бушующий шторм, в центре которого находится Зловещая Жемчужина. Ваши души переполняет желание обладать этим сокровищем, находящимся в пределах досягаемости. Теперь вы близки к тому, чтобы сделать первый шаг по поверхности этого прекрасного мира, который раньше видели только во снах. Яростные пурпурные и фиолетовые энергии варпа натаивают бурить по мере того, как ваше судно приближается к планете, и вашему взгляду открывается невиданное зрелище. Энергии шторма сливаются друг друга в медленном завораживающем танце, заставляя дрожать корпус корабля. Ошеломлённые, вы смотрите, как призрачные молнии вспыхивают в глубине медленно расступающихся клубящихся облаков. Среди яростного шторма появляется небольшая, но расширяющаяся область затишья. Мерцающий свет звезды натаивает пробиваться через шторм в эпицентре спокойствия. Энергии шторма натаивают стремительно рассеиваться, и вашему взгляду предстает звёздная система Зловещей Жемчужины.

Прежде чем рассеются скрывавшие планетус эфирные энергии, вахтенный офицер начинает бить тревогу. Авгуры засекли присутствие нескольких судов, стремительно приближающихся к Зловещей Жемчужине.

У ПИ есть два варианта действий. Они могут немедленно отправиться к планете, через опасности ещё не рассеявшихся варп-энергий. Или же могут дожидаться, пока шторм полностью затихнет. Однако если они будут ждать, то суда, которые засекли авгуры, окажутся далеко впереди. ПИ ещё не знают, кому принадлежат эти корабли. Конкуренты ли это? И если да, то союзники или враги?



Объясните игрокам, что у них нет лишнего времени, и им необходимо срочно определить курс действий, иначе будет слишком поздно. Возможно, лучше всего передать напряжённость ситуации посредством команды офицеров мостика, периодически запрашивающих приказы, прерывая любую дискуссию по этому вопросу. Если ПИ рискнут приблизиться к планете до того, как варп-шторм, переходите к разделу По волнам проклятия. Если же игроки решат подождать и встретить любого, кто приблизится к их позициям, перейдите к разделу Битва за Зловещую Жемчужину.

ПО ВОЛНАМ ПРОКЛЯТИЯ

Тема: Исследование

Прохождение через наложение варпа/реального пространства, как зачастую классифицируется феномен варп-шторма – это опасная задача, требующая отточенных навыков навигатора и рулевого. Оба понимают, что от них требуется и, несомненно, захотят прочесть краткую молитву о защите души от глубин варпа и жутких сущностей. Навигатор знает и может объяснить тем, кто не осознаёт этого, что прохождение судна через варп-шторм подобно варп-переходу без защиты поля Геллера. Необходимо поднять поле Геллера, но даже в этом случае варп-шторм остаётся чрезвычайно опасен.

Во время полёта возникает множество сложностей, которые ПИ должны преодолеть, прежде чем смогут достичь орбиты. МИ может выбрать, сколько и какие из этих событий он хочет включить в сюжет, чтобы создать своим игрокам атмосферу драматического напряжения.

ВЫ УВЕРЕНЫ, СЭР?

(НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Того, что собираются сделать ПИ, предпочла бы избежать даже команда из закалённых пустотоплавателей. Экипаж обеспокоен необходимостью полёта через варп-шторм, и даже офицеры мостика, лояльные и профессиональные мужчины и женщины, выглядят взволнованными и обеспокоенными. Для достижения Зловещей Жемчужины ПИ требуется слаженная работа всей команды, и они должны действовать быстро, чтобы успокоить любые сомнения и пресечь любое возможное восстание.

Данный элемент сюжета можно отыграть двумя способами. Простой способ заключается в том, что хозяин судна должен пройти **Сложный (-10) тест Командования**, чтобы донести свою волю до экипажа. ПИ-вольный торговец должен записать краткое вдохновляющее обращение к команде, которое будет транслировано по вокс-сети всего судна. За особо вдохновляющую речь добавьте бонус +10 к вышеописанной проверке. Если тест пройден, то команда сплотилась вокруг своих начальников и мораль восстановлена. В случае провала, снизьте Боевой дух на 20.

Вторым вариантом отыгрыша события является конфронтация между ПИ и офицерами мостика, отказывающимся направить судно в варп-шторм. Начните ситуацию с того, что офицер начинает оспаривать приказы вольного торговца и предоставьте ПИ достаточно возможностей урезонить или вдохновить его. В зависимости от развития ситуации, дела могут пойти не самым приятным образом. Если ПИ решат прибегнуть к насилию, офицер будет защищаться и станет призывать других членов команды мостика присоединиться к нему. Если вольный торговец решит преподать урок офицеру и лично победит его (для этого достаточно разоружить или пустить первую кровь), тогда остальные будут подчиняться командам беспрекословно. Подобные действия повысят Боевой дух на 1d5. Однако, если ситуация выйдет из-под контроля и ПИ не смогут быстро справиться с ней, по кораблю быстро распространятся слухи о том, что хозяин судна не может заставить команду подчиняться. Это снизит Боевой дух на 10.

Профиль мятежного офицера можно найти в Приложении.

КАСАНИЕ ВАРПА

(НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Судно ПИ проходит через варп-шторм, и светящаяся нефритовая сфера Зловещей Жемчужины увеличивается на передних обзорных иллюминаторах. В этот момент огромное завихрение варпа устремляется из рассеивающегося шторма. Оно мгновенно устремляется наперерез кораблю. Завихрение превращается в огромное, мерцающее светом варпа зловещее волосатое шупальце, протянувшееся через космос, словно пытаясь схватить судно ПИ.

Рулевой должен пройти **Очень тяжёлый (-30) тест Пилотирования (Космический корабль)+Манёвренность**, чтобы избежать этого

массивного отростка. Если столкновения не удалось избежать, судно получает игнорирующего щиты 4d10 урона. Кроме того, ужасные смерти от варпа среди команды нижних палуб снижают Боевой дух на 5.

ПРОКЛЯТЫЕ НА СВОБОДЕ! (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ)

Когда последняя угроза отступает, нечто более ужасное начинает подниматься из бездны варп-шторма. Начинают звучать тысячи сигналов тревоги и ревуны, предупреждающие о возможном столкновении, заводят свою жалобную панихиду. Авгурь предупреждают о множественных контактах, а бесчисленные сенсоры заполняют все инфопланы данными о множестве возвращённых сигналов. ПИ не знают, что сенсоры засекли эфирные проекции давно потерявшихся в варпе судов. Наложение варпа/реального пространства в отступающем варп-шторме порождает различные ужасающие феномены, например этот. Кажется, что команды этих проклятых судов жаждут сбежать от вечных мучений, на которые оказались обречены.

Один из этих кораблей идёт курсом, ведущим к неизбежному столкновению с судном ПИ. Один из ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест Проницательности+Обнаружения**, чтобы используя сенсоры корабля распознать опасность среди сотен призрачных судов. Пройдя тест ПИ заметит, что один из кораблей идет прямо на них. За каждую степень успеха, полученную при этой проверке, рулевой может добавить +10 к последующему **Мучительному (-50) тесту Пилотирования (Космический корабль)+Манёвренность**. Успех означает, что пилот выкрутил штурвал и смог каким-то чудом вывести могучее судно на новый курс, в то время как второй корабль заполняет обзорные панели и проходит над судном ПИ так близко, что можно чётко разглядеть каждый кратер на киле. Если тест провален, то все индикаторы предупреждают игроков о том, что суда сейчас столкнутся. Учитывая скорости, с которыми движутся оба судна, шансы на выживание в столкновении минимальны. Опишите, как судно увеличивается на обзорных панелях по мере приближения, и одинаково искренние молитвы и проклятия наполняют мостик. А затем суда сталкиваются...

...и проходят друг сквозь друга! Каждый находящийся на мостике должен незамедлительно пройти **Тяжёлый (-20) тест на Страх (3)**, поскольку мостик быстро наполняется призраками затерявшихся пустотоплавателей. Капитан должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Командования или Оваяния**, или команда потеряет 1d5 Боевого духа. Через мгновение призрачное судно исчезает, и теперь Зловещая Жемчужина заполняет обзорные экраны.

Награды:

- 50 ОД за прибытие к Зловещей Жемчужине
- -10 ОД за каждые 5 потерянных пунктов Боевого духа.



БИТВА ЗА ЗЛОВЕЩУЮ ЖЕМЧУЖИНУ

Если ПИ решили дождаться момента, когда варп-шторм полностью утихнет, то вскоре встретятся с конкурентами. Кто из соперников прибудет, зависит от событий, происходивших с ними в предыдущих двух приключениях. Некоторые из них могли погибнуть от рук ПИ или других соперников, поэтому их суда будут присутствовать только в том случае, если вы решили, что командование перешло к одному из подчинённых или было унаследовано другим членом дома.

Последний шанс поговорить

Когда суда прибудут, у ПИ появляется последний шанс провести переговоры. Согласны ли с этим те или иные конкуренты, очень сильно зависит от их личности. Подсказки о возможных действиях других капитанов содержатся в первой главе. Если ПИ не будут пытаться вступить в союзы, тогда один или два конкурента могут сделать подобные предложения, и вовсе не обязательно к ПИ.

У ПИ будет не так много времени, поскольку переговоры ограничены вокс-передачами от судна к судну, и никто не хочет, чтобы другая группа заполучила преимущество в этот критический момент.

Что делают эльдары?

Эльдары ждали тысячелетия утихая шторма, столь долго окружавший их девственный мир. Провидцы предсказали данный момент много веков назад, и с тех пор их народ готовился к этому событию. Однако у эльдар Казлора и Сумеречных мечей есть другие жизненно важные дела в Коронусе, и они не могут действовать всеми силами. Ксеносы с горечью наблюдают за тем, как соперники устремились к Зловещей Жемчужине. Сейчас они не располагают силами достаточными для того, чтобы остановить несущих разрушение людей. Однако эльдары не медлят, и большие силы устремились к девственному миру через паутину. Они ещё не добрались до Зловещей Жемчужины, но когда это произойдёт, то монкей поплатятся.

Если ПИ решат проследить за эльдарами, им придётся потратить некоторое время на сканирование окраин системы, где скрываются дозорные суда ксеносов. Это потребует больше времени, чем есть у ПИ в запасе, и поступив таким образом они позволят конкурентам первыми достичь Зловещей Жемчужины. Для ПИ единственный приемлемый способ обнаружить присутствие эльдар — с помощью Трансцендентного астропата просканировать эфир в поисках мыслей ксеносов. Это потребует **Очень тяжёлого (-30) теста Психонауки**. В случае успеха удаётся обнаружить только слабое эхо, наполненное безграничной скорбью, но ничего более определённого.

Битва в космосе

Если ПИ не будут тянуть время пытаясь создать новые альянсы, то всё ещё могут успеть добраться до Зловещей Жемчужины раньше конкурентов. Возможно, одним из самых захватывающих вариантов будет сформировать с имеющимися союзниками флотилию судов и выступить против соперников. И МИ может придумать соответствующий сценарий битвы основываясь на том, кто из соперников жив и какие союзы заключены.

Хотя данная битва отнюдь не является заключительным моментом погони за сокровищами Зловещей Жемчужины, она должна быть отыграна в достаточно подробно. В конце концов, происходит столкновение между множеством боевых и грузовых судов, что открывает широкий простор для драматичных и захватывающих ситуаций. Также существует вероятность, что погибнут некоторые важные NPC. Однако МИ должен убедиться, что соперники действуют осмотрительно. Большинство предпочтёт выйти из схватки, если их судно будет сильно повреждено. А другие попытаются прорваться к планете.

ПИ могут первыми открыть огонь по приближающимся конкурентам. Подобная реакция неизбежно сделает любые переговоры бессмысленными, хотя старые союзы могут остаться в силе. Если ПИ будут атакованы превосходящими силами, разумным вариантом действий будет выйти из схватки и сделать рывок к Зловещей Жемчужине. Очень вероятно, что битва будет неравной для одной из сторон. Если ПИ сильно превосходят числом, самым разумным вариантом будет перейти на Бесшумный ход, дабы избежать обнаружения по пути к планете.

Награды:

- 50 ОД за каждый союз, заключённый или оставшийся в силе в ходе последних событий.
- 25 ОД за каждого временно выведенного из строя соперника.
- 100 ОД за каждого уничтоженного соперника.
- -10 ОД, если ПИ были вынуждены отступить к Зловещей Жемчужине.
- -75 ОД, если судно ПИ было выведено из строя.



ЗЛОВЕЩАЯ ЖЕМЧУЖИНА ДОСТИГНУТА

"Обытные люди не понимают, что этот мир значит для нас. В своих скудных мыслях они представляют леса вырубленными, а горы раскопанными, в то время, как мы видим истинную ценность этой планеты..."

— Амон Хар, капитан Осколка Рассвета

Во время спуска на поверхность первое, что бросается в глаза — это невероятно красивая природа. С орбиты мир подобен мерцающему голубому драгоценному камню, явившемуся персонажам во время Пророчества Семи Веем. Тонкие и изящные облака танцуют высоко над поверхностью мира, словно образуя загадочные руны. Ниже уровня облаков планета покрыта океаном, и свет солнца, отражаясь от поверхности вод, создаёт танцующий узор.

По мере спуска ПИ начинают различать сотни зелёных островков, выстроенных в изящно изогнутые цепи, словно их сотворила рука неведомого художника. Многие из островов в длину не превышают нескольких метров, в то время как другие раскинулись на несколько километров. Вскоре становится возможным подробнее рассмотреть острова. Каждый из них покрыт густой растительностью и окружён ореолом золотистого песка.

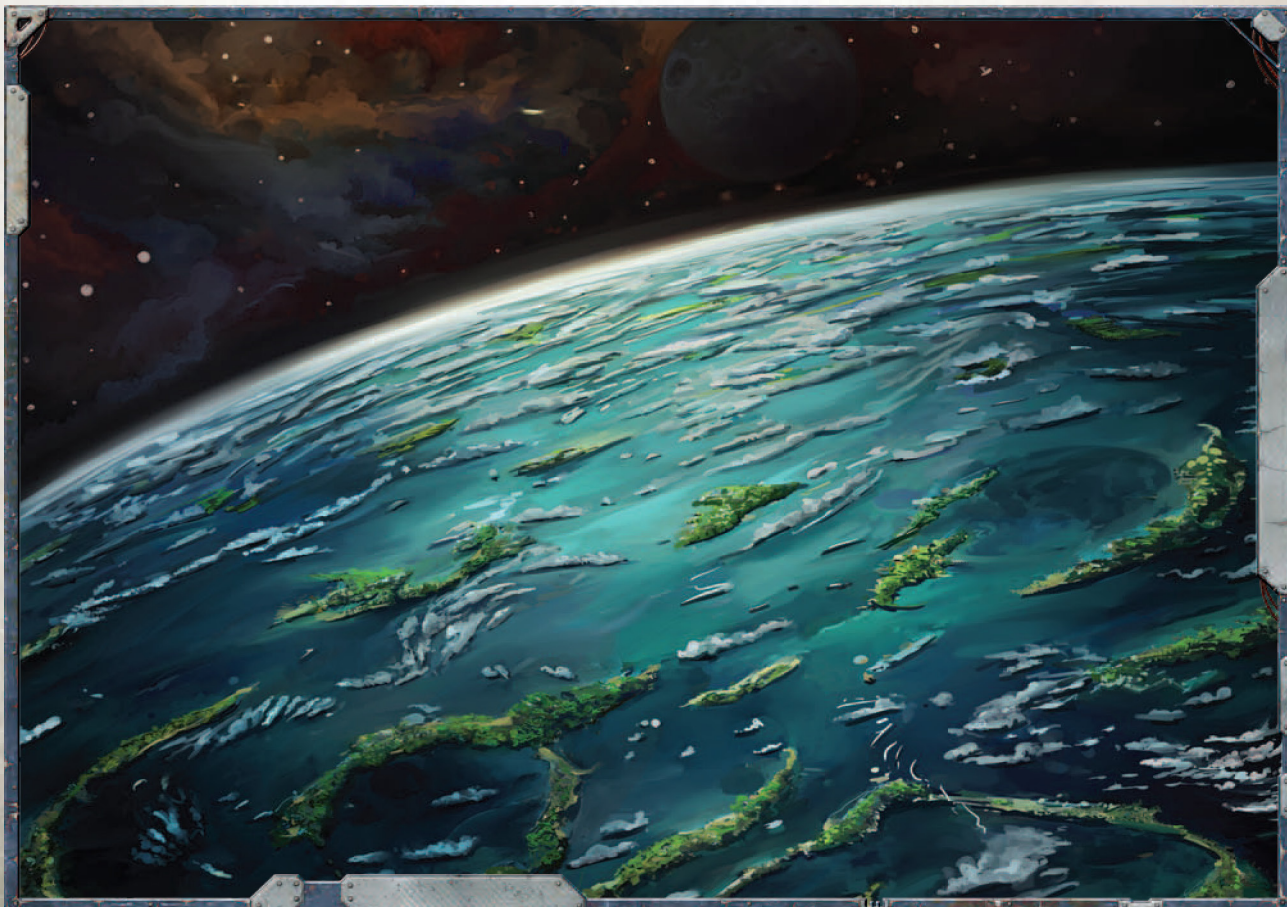
Моря Фионнада

Лазурные воды Зловещей Жемчужины наполнены самыми разными формами жизни, от похожих на креветок огромных косяков, до похожих на китов могучих животных, пересекающих моря в величественных процессиях. Океаны стали домом для созданной древними сложной экосистемы, поэтому большинство морских обитателей не представляет опасности. Подобное можно встретить только на девственных мирах эльдар.

Санктархи бороздят моря на небольших рыбацких лодках, сделанных из блестящих раковин морских существ, выброшенных на золотые берега райских островов. Поскольку рыбакам не нужно плавать далеко в поисках хорошего улова, а моря достаточно спокойны, эти лодки невелики. ПИ могут легко проглядеть их во время полёта. Когда шаттл ПИ спустится до высоты в 500 метров над поверхностью моря, попросите игроков пройти Тяжёлый (-20) тест на Бдительность, чтобы узнать, заметили ли персонажи судёнышки санктархов.

Полюса

Северный и южный полюса покрыты скромными ледяными шапками. У санктархов никогда не было причины посещать эти холодные края, хотя они знают об их существовании. На островах, скрытых под полярными льдами, как и на многих других островах в океане, скрывается множество сооружений ксеносов. В отличие от руин в более жарких регионах, сооружения подо льдом сохранились намного лучше. Тот, кто доберётся до них, сможет отыскать множество драгоценностей эльдар и другие реликвии.



НЕТРОНУТЫЕ ОСТРОВА

На большинстве райских островов Фионнада нет ничего, кроме разнообразной флоры и фауны. Санктархи посетили только малую часть из бесчисленных островов, и почти не подозревают о том, какие богатства могут скрываться на остальных клочках суши. Даже древние эльдары, обитавшие на этом девственном мире многие столетия (хотя для них это было всего одно поколение) никогда не посещали все острова Фионнада. Поэтому руины сооружений из призрачной кости встречаются только на некоторых островах.

РУИНЫ ДРЕВНИХ

На нескольких сотнях из многих тысяч островов Фионнада находятся руины древней цивилизации ксеносов. На большинстве подобных островов следы предыдущих обитателей планеты не сразу бросаются в глаза. Они настолько увиты виноградными лозами, что едва различимы на фоне окружающей растительности.

На некоторых островах расположены более крупные сооружения. Хотя большинство из них пришло в упадок, тут и там можно обнаружить возвышающиеся среди деревьев элегантные статуи богов эльдар, покрытые фресками по истории ксеносов стены, а также храмы и святилища Провидцев. На других островах можно встретить руины самых различных сооружений, от статуй до арок, чьё предназначение непонятно.

ПОРТАЛЫ

На Фионнаде, как и на многих других эльдарских мирах, находится несколько порталов, позволяющих путешественникам мгновенно перемещаться от одной планеты к другой. Используя Паутину, проходящий через измерение варпа лабиринт, эльдары могут путешествовать из одного конца галактики в другой. Но в момент Грехопадения ксеносы были вынуждены запечатать многие из входов, чтобы ожившие кошмары не вырвались на свободу и не пожрали их, как случилось на Фионнаде. В отличие от многих миров, полностью поглощённых вторгнувшимися демоническими силами, Фионнад избежал подобной участи. Наиболее вероятное объяснение состоит в том, что кто-то из эльдар (или их божеств) закрыл порталы, хотя, вероятнее всего, ему было очень больно обрекать своих братьев и сестёр на такую ужасную участь. Каковой бы ни была правда, но до сих пор порталы, ныне скрытые среди буйной растительности островов Фионнада, оставались неактивными.

БЛАГОСЛОВЕННЫЕ ОСТРОВА

Острова Блаженных, или Родные острова, заселены людскими колонистами. Эта цепочка из нескольких сотен небольших островов протянулась на пять тысяч километров вдоль экватора. Тамашнее население составляет порядка полумиллиона человек. Каждый остров служит домом для небольшой общины, сформировавшейся вокруг родовой группы, возглавляемой патриархом или матриархом (иногда обоими). Племена в основном обитают в эльдарских руинах. Члены общины собирают фрукты

и ловят рыбу в прибрежных водах. У санктархов есть одомашненные животные. Аборигены предпочитают рыбачить, а не охотиться. Излишки обмениваются у соседей на предметы быта, инструменты и другие вещи. Таким образом, на планете существует здоровая, хотя и рудиментарная, экономика. Несмотря на это, каждое племя способно легко выжить самостоятельно.

Санктархи редко строят что-либо. Обычно эти сооружения представляют собой временные конструкции, состоящие из деревянного каркаса с навесом из грубой шерсти. Для того, чтобы укрыться от непогоды, аборигены используют эльдарские руины, вокруг которых и строится быт островных сообществ. В них расположен пёстрый и оживлённый общинный дом, служащий местом встреч, кухни и складом.

САНКТАРХИ

Обитающие на Фионнаде люди называют свой мир Соляр Фидэ, потому что такое название было в древних текстах, обещавших их предкам рай в награду за праведные труды. Санктархи верят, что являются реинкарнациями своих предшественников, некогда обречённых прожить жизни снова и снова до тех пор, пока их деяний не станет достаточно для того, чтобы в последний раз переродиться в раю. Смерть и болезни – редкость на девственных мирах, и в сочетании с тем фактом, что продолжительность жизни на планете намного больше обычного, это дало санктархам все основания полагать, что они оказались в загробном мире. На самом деле причина кроется в том, что вся природа девственного мира, вплоть до микроскопического уровня, направлена на поддержание жизни во всех её проявлениях. Существа всё равно умирают естественной смертью, но только по прошествии многих сотен лет. Санктархи верят, что умершие снова реинкарнируются в этом райском мире, продолжая цикл смены одного долгоживущего поколения на другое.

Люди Фионнада сильны и здоровы, поскольку их образ жизни и эффекты окружающей среды способствуют поддержанию хорошего физического и умственного состояния. Они носят лёгкие мантии из окружающих естественных материалов. Фасон некоторых одеяний походит на древнюю имперскую одежду, другие же изготовлены в более простом стиле. Наиболее поразительно, что украшения санктархов, к которым они относятся как к простым безделушкам, в глазах простого жителя Империи стоят целое состояние. Санктархи собирают эти драгоценности среди руин и не подозревают об их истинной природе.

Аборигены почти не нуждаются в каком-либо централизованном правительстве кроме матриархов и патриархов. Эти вожди периодически встречаются с коллегами с соседних островов для обсуждения вопросов торговли или межклановых браков. Иногда собираются большие советы глав общин, но это происходит крайне редко и только в крайнем случае. Реальная власть сосредоточена в руках глав семейства, и до сих пор не было причин оспаривать подобный порядок вещей. По крайней мере, до момента прибытия ПИ и их конкурентов.

ЗАВОЕВАНИЕ РАЯ

После того удачного приземления на поверхность Зловещей Жемчужины у ПИ и их спутников появится возможность осмотреть природу рая, в котором они оказались. Несмотря на то, что многие другие тоже желают обладать этим миром, ПИ могут исследовать его в своё удовольствие, подсчитывая прибыль, несомненно, рассчитывая провести жизнь в такой роскоши, которая заставит позеленеть от зависти даже правителя сектора.

Несколько следующих страниц описывают начальное времяпрепровождение ПИ на Зловещей Жемчужине. На них описаны несколько мест вблизи зоны высадки, а также несколько возможных событий. Данные события необходимы для того, чтобы игроки получили представление о планете. Необязательно отыгрывать их все, но МИ должен вдохновить игроков тем, какие богатства они нашли.

По мере того, как ПИ исследуют Зловещую Жемчужину, у них начинают зарождаться мысли об истинной природе планеты. Если сами ПИ могут и не распознать в планете девственный мир, вполне вероятно, что игроки догадаются об этом. Помните, что в Империи подобные знания не распространены, и для того, чтобы получить информацию о подовных мирах потребуется пройти как минимум **Тяжёлый (-20) тест Запретного знания (Ксеносы)**.

В определённый момент ПИ захотят приземлиться на одном из островов. Испытывая недостаток информации, они могут наугад выбрать любой. Если по пути они заметят руины эльдар, рыбацкие лодки или поселения, вероятнее всего, решат приземлиться около них. Или же ПИ могут выбрать остров исходя из соображений удобства. Самый большой из островов, который они смогут найти, будет лучшей зоной для посадки. Деревни санктархов невелики и скрываются среди больших тропических деревьев. В них не используются современные технологии, поэтому с воздуха их можно обнаружить только пройдя **Напряжённый (-40) тест на Бдительность**.

Когда ПИ делают первый шаг по густой траве, зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

После столь долгого пребывания в замкнутом пространстве корабля, где воздух переработан тысячи раз, а вода имеет сомнительное происхождение, в момент, когда вы ступаете на поверхность мира, который вы знали только как Зловещую Жемчужину, вы чувствуете себя освободившимися. Даже те, кто был рождён в пустоте и для кого планеты вселенной обычно означают только нищету и давящее чувство заточения, чувствуют себя здесь... несколько иначе.

Первое, что бросается в глаза — это чудесный свет. Небеса имеют нежный нефритовый оттенок с танцующими в вышине изящными облаками. Оглядевшись вы обнаруживаете, что находитесь на поляне среди светлого леса райской красоты. Деревья купаются в свете, тёплый бриз наполнен запахом фруктов, а трава под ногами мягкая как пух. Сквозь просветы между деревьями вы можете разглядеть лазурное море и волны, мягко накатывающие на золотой песок пляжа.

Затем вы делаете первый глоток воздуха. Вы никогда прежде не вдыхали таких райских ароматов. Бриз приносит приятный шепот листьев, пение птиц и звуки животных, зовущих друг друга.

Воистину, здесь рай, и он в вашем распоряжении.

Несомненно, ПИ захотят осмотреться. По мере того, как они будут изучать окрестности, опишите игрокам буйную растительность, кристально чистые воды и другие несущественные детали. Если ПИ высадились около поселения санктархов, обратитесь к разделу Встреча с туземцами. В ином случае персонажи высадились на необитаемом острове. Далее следует описание сокровищ и событий, с которыми могут столкнуться ПИ. Каждое из них зависит от места событий более значимо и ценно чем предыдущие, поэтому будет идеально, если МИ проведёт их в том порядке, в каком они представлены в книге, чтобы поддержать у игроков чувство нарастающего восхищения.

НЕЗАВИСЯЩИЕ ОТ МЕСТА СОБЫТИЯ

Тема: Нет

Следующие события могут произойти в любое время на любом острове. Используйте их для того, чтобы создать у игроков ощущение, что прекрасные сокровища скрыты повсюду, и чтобы переключить их внимание на тайны Зловещей Жемчужины.

ЗАСТЫВШИЕ СЛЁЗЫ

Вскоре после того, как ПИ отправятся изучать окрестности, попросите одного из членов группы сделать **Серьёзный (+0) тест на Бдительность**. Успех покажет, что небольшой камешек, на который он чуть не наступил, на самом деле представляет собой нечто большее, чем обычную гальку. Если присмотреться можно разглядеть, что это какой-то драгоценный камень, которому искусный ремесленник придал форму красивой и идеально гладкой слезы. **Ординарный (+10) тест Оценки** позволит определить, что камень имеет очень большую ценность, и может стоить большие деньги в среде знати Каликсиды. **Очень тяжёлый (-30) тест Запретного знания (Ксеносы)** позволит предположить, что камень как-то связан с эльдарами. А **Тяжёлый (-20) тест Психонауки** покажет, что камень имеет психический отпечаток. Данные факты должны отбить у ПИ желание открыто продавать подовный артефакт в Империи. МИ может самостоятельно решить, является ли найденная драгоценность камнем душ. И если да, то действительно ли камень содержит душу давно погибшего эльдара.

Несомненно, найдя один камень игроки захотят поискать и другие. Поблизости можно найти ещё пять.

Чтобы найти два других потребуются **Серьёзные (+0) тесты на Бдительность**, два последующих **Тяжёлые (-20) тесты на Бдительность**, а последний можно отыскать пройдя **Напряжённый (-40) тест на Бдительность**.

- Если игроки нашли хотя бы три драгоценных камня, они должны получить 5 ОД.

Руны

Если ПИ решат осмотреть пляж, то обнаружат на берегу множество изящных кораллов. Если кто-то решит осмотреть их, попросите пройти **Тяжёлый (-20) тест на Бдительность**. В случае успеха ПИ заметит среди мерцающих кораллов небольшой объект, сделанный из такого же материала. При ближайшем рассмотрении объект окажется небольшим украшением, вырезанным или, вернее, выращенным в виде руны чуждой расы. Игроки могут решить обыскать пляж в поисках подобных предметов, и смогут найти ещё три благодаря **Очень тяжёлому (-30) тесту на Бдительность**, чтобы различить их среди коралловых ветвей на линии прибоя.

Каждая руна является Талисманом (см. стр. 141 **ОКП Rogue Trader rus 1.01**). Для псайкера руна считается Пси-фокусом (см. стр. 146 **ОКП Rogue Trader rus 1.01**).

Древняя статуя

По мере того, как ПИ исследуют лесистый остров, то обнаруживают всё больше следов того, что планета некогда была населена. Каждый прошедший **Очень тяжёлый (-30) тест на Бдительность** может заметить, что местами из плодородной почвы выступает нечто, похожее на камни из странного белого материала, принимающие различные изящные изогнутые формы. Взглянув на них поближе можно понять, что формы не естественного происхождения, а были обработаны разумными и искусными существами.

Продвигаясь через лес ПИ выходят на небольшую поляну. Лучи солнца пробиваются через густой полог листьев над головами. Воздух здесь спокоен и не тронут бризом, который колышет листья в других местах. Когда глаза привыкают к мягкому полумраку, ПИ замечают, что один из лучей света падает на что-то, похожее на увитое лозами колонну.

Приглядевшись ПИ замечают, что это статуя, сделанная из того же странного материала. Расчистив от лиан ПИ видят, что она изображает неизвестную богиню. Статуя слишком велика, чтобы ПИ могли с лёгкостью унести её, но если они располагают достаточными ресурсами, то могут приказать сервиторам перенести её на шаттл. **Трудный (-10) тест Запретного знания (Ксеносы)** позволит опознать в статуе богиню эльдар Ишу.

- Если игроки забрали статую, то должны получить 5 ОД.

Священный меч

После того, как ПИ осмотрят статую, попросите одного игрока пройти **Очень тяжёлый (-30) тест Психонауки**. Успех позволит почувствовать, что совсем рядом находится некий предмет со слабым психическим следом. Следуя указаниям псайкера, персонажи могут осмотреть окрестности и, пройдя **Трудный (-10) тест на Поиск**, примерно через 20 минут найти объект, скрытый в густой растительности у основания статуи. Объект представляет собой меч, очевидно изготовленный эльдарами. Когда кто-либо из ПИ возьмёт его, зачитайте или перефразируйте следующее:

В тот момент, когда вы подбираете клинок, вас переполняет чувство грусти. Вы чувствуете, что окружающий мир реагирует на ваше присутствие, словно через контакт с этим оружием вы внезапно оказались связаны с некими высшими разумом.

Поднявший меч должен незамедлительно пройти **Тяжёлый (-20) тест на Силу воли**. В случае провала персонаж получает 1d10 временного урона Интеллекту и Силе воли (урон восстанавливается со скоростью 1 пункт в час) и не может касаться клинка как минимум день (это причиняет сильную душевную боль). Успех же даёт чувство родства с мечом, что позволяет использовать его в бою. Данный меч – Ведьмин клинок (см. стр. 132), который функционирует как силовой¹ клинок Лучшего качества (Броня 0), если использующий является псайкером. Спустя количество часов, равное бонусу Силы воли, владелец должен пройти дополнительную проверку на Силу воли (как описано выше) или аналогично получить урон и бросить оружие. Любой другой желающий взять в руки клинок должен пройти тот же процесс.

По своему усмотрению, МИ может позволить персонажу-псайкеру полностью настроиться на клинок (и пользоваться им без дополнительных тестов на Силу воли) если он пройдёт три и более проверок Силы воли подряд по указанным выше правилам.

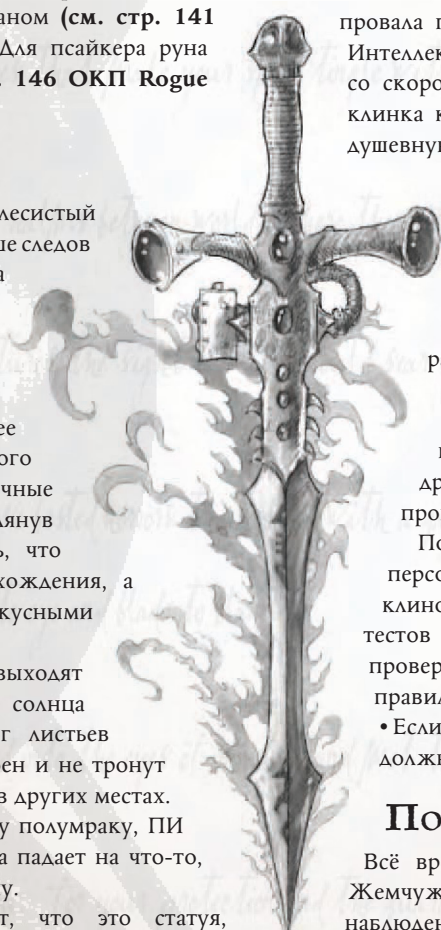
- Если игроки заполучили Ведьмин клинок, то должны получить 5 ОД.

Появление следопытов

Всё время, пока ПИ пытались найти Зловещую Жемчужину, они находились под пристальным наблюдением эльдар, которые тщательно отслеживали их передвижения и оценивали поступки. В наблюдении участвовали и следопыты – очень умелые разведчики, наблюдавшие за действиями персонажей на мирах Звёзд Язычников. Теперь, когда время вышло, и ПИ высадились на их девственный мир, следопыты вынуждены выйти из тени и вмешаться в происходящее.

Группой из шести следопытов руководит неумолимый, жестокий и озлобленный эльдар по имени Ателорн-Кай. Из-за небольшого

¹ Удивительно, но это так. Авторы сторизии?



размера отряда они не заинтересованы в открытом столкновении, и постараются избежать его, предпочитая выждать подходящего момента, чтобы обернуть события против оскверняющих Жемчужину людей.

Ателорн и его следопыты — это козырь, с помощью которого МИ может влиять на события и поддерживать баланс битв. Используя исключительные навыки скрытности и снайперские винтовки, следопыты обычно нападают с большого расстояния, а затем бесследно исчезают. Обычно ксеносы нападают на отставших или сражающихся, не оставляя следов своего присутствия, а затем растворяются в лесу. Особенно красноречивые ПИ могут (если им удастся вступить в контакт со следопытами) заключить с ними союз. И если удастся убедить следопытов, что они не хотят навредить девственному миру, могут помочь защитить его от других вольных торговцев или даже эвакуировать людское население. Сработает ли этот план и сколько времени уйдет на его реализацию — полностью зависит от МИ, так как такое развитие событий может сильно изменить исход приключения. Вероятнее всего, следопыты будут наблюдать за ПИ, выжидая подходящий момент для нападения. Возможно, они впервые покажутся только в ходе заключительного сражения, в котором будут защищать своего провидца.

Возможно, Ателорн и часть следопытов переживут события Зловещей Жемчужины, сбежав через паутину или на корабле. Тогда, по усмотрению МИ, ПИ могут неожиданно встретиться с ним во время путешествий по неизведанным частям Коронуса. Он может стать для них как союзником, так и врагом (однако второе более вероятно).

ЗАВИСЯЩИЕ ОТ МЕСТА СОБЫТИЯ

Следующие события основаны на конкретных местах определённых островов. Они могут произойти где угодно, но отображают места, к которым ПИ могут захотеть вернуться в ходе приключений на планете. Если ПИ заметят одно из данных мест с воздуха, то могут принять решение приземлиться именно на конкретный остров.

Зона посадки

ПИ прибывают на острова с помощью шаттла, и наиболее вероятным местом посадки станет один из пляжей. Острова покрыты пышной и густой растительностью, а пляжи представляют собой широкие полосы белого песка. Высадившись на пляже, ПИ окажутся в тропическом раю, где белый песок обрамлён кромкой небольших волн, а раскидистые пальмы мерно качаются над головами. ПИ могут заметить руины в глубине леса (для чего потребует **Ординарный (+10) тест на Бдительность**). Зона посадки и окрестности хорошо подходят для того, чтобы отыграть “Застывшие слезы” или “Руны”.



Заросшие руины

В густом лесу ПИ обнаруживают руины большого сооружения, очевидно построенного эльдарами. Оно очень похоже на храм Провидения с Каппа-Пси-12. По мере продвижения ПИ встречают ещё несколько подобных сооружений. Многие сильно повреждены временем — местами огромные секции давно обрушились. **Сложный (-10) тест на Бдительность** позволит заметить, что местами сооружения повреждены, обгорели или потрескались. Также очевидно сходство с повреждениями на звёздной карте с Каппа-Пси-12.

Вскоре ПИ доходят до возвышающегося над лесом огромного сооружения (его легко заметить с высоты и возможно, что ПИ направились к нему сразу после посадки). Оно сохранилось лучше, чем предыдущие встреченные сооружения. А его похожее на паруса постройки почти идентичны встреченным на Каппа-Пси-12. Блестящие белые поверхности покрыты невероятно красивым узором из изящных линий и спиралей. В узор вплетено множество рун. **Серьёзный (+0) тест Учёного знания (Астромантия)** позволит определить, что данные руны как-то связаны с положением ближайших звёздных систем. Если тест пройден на одну и более степеней успеха, станет ясно, что некоторые руны связаны с мирами вне пределов Коронуса. Если тест пройден на две и более степеней успеха, станет ясно, что некоторые из планет расположены

НЕОЖИДАННЫЙ СОЮЗНИК

Во время путешествия через джунгли попросите каждого ПИ пройти **Тяжелый (-20) тест на Бдительность**. В случае успеха они замечают, что кто-то крадётся за ними, скрываясь в густой поросли и выдерживая дистанцию. Как ПИ будут решать эту проблему — полностью зависит от них. Они могут затаиться и устроить засаду на таинственного преследователя или начать палить из всех стволов.

Если ПИ предпочитают действовать менее агрессивно то выяснят, что за ними следует небольшое, похожее на кошку существо, в котором с помощью Очень тяжёлого (-30) теста Учёного знания (Звери) можно распознать гиринокса. Сначала существо держится на расстоянии, и смотрит на ПИ с кошачьим превосходством. Если кто-то из ПИ попытается приблизиться к гириноксу, то персонаж и животное должны пройти Встречный тест Обаяния. Несколько ПИ могут попытаться сделать это, но гиринокс будет доверять первому, кому удастся пройти проверку.

Если ПИ пытались выяснить, кто их преследовал, агрессивными способами, тогда у них есть только одна попытка со штрафом в -20. Провал будет означать, что гиринокс растворился в густой траве.

Если ПИ удалось заполучить доверие котэ, предоставьте игроку профиль со **стр. 127**. Теперь существо будет стараться всё время быть с ним, даже если персонаж не хочет этого. Позвольте игроку управлять гириноксом как собственным персонажем, но смело вмешивайтесь, если считаете, что существо должно действовать иначе, чем того хочет игрок.

Гириноксы

Гиринокс напоминает большую кошку с очень мягким мехом и ярко-голубыми глазами. Эти существа могут достигать до метра в длину. Гириноксы как таковые неразумны, но обладают поразительной способностью к эмпатии с другими существами, формируя с хозяином ментальную связь, сравнимую с настоящей дружбой. Ментальная эмпатия приносит большую выгоду владельцу существа. Пока он находится вблизи гиринокса, скорость мышления и реакции увеличивается. Неясно, какую пользу гириноксы получают от подобных взаимоотношений, но у них существует некая глубокая потребность в этом, поскольку бездомный котэ начинает активно искать других существ, с которыми можно сформировать подобную связь. Достаточно странно, что гириноксы медленно перестраиваются на метаболическом уровне, чтобы походить на своих владельцев физически, в характере и привычках.

в Каликсиде. Если тест пройден на три и более степеней успеха, станет ясно, что одна из рун означает планету в Каликсиде, известную как мир-семья АФГ:218. Данная информация может оказаться важной на заключительном этапе приключения.

ЗАПЕЧАТАННЫЕ ВРАТА

Данные врата могут располагаться около Заросших руин или в любом другом месте. Сооружение представляет собой изящную, инкрустированную блестящими драгоценными камнями арку, порядка десяти метров в высшей точке. Каждый из камней источает зловещее сияние, и любой, кто попытается коснуться их (или украсть!), должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**. В случае успеха ПИ быстро отдергивает руку, внезапно осознав всю глупость попытки коснуться этого драгоценного камня. Провал означает, что персонаж не прислушался к внутреннему голосу и по глупости коснулся камня. И в данном случае должен незамедлительно пройти **Сложный (-10) тест на Страх (2)**, поскольку в этот момент он чувствует присутствие чего-то древнего, чего-то, что не должно пройти через эти врата.

Сооружение представляет собой врата, с помощью которых можно путешествовать одного мира в другой через паутину. Врата кажутся неактивными, и ПИ могут чётко видеть окрестности через арку. Портал действительно запечатан и закрыт, и находятся в таком состоянии с момента Грехопадения. Любой попытавшийся пройти через арку оказывается сбит с ног и оглушён на 1d10 раундов.

ИССЛЕДОВАНИЕ МОРЕЙ

Персонажи могут захотеть исследовать окружающее острова мелководье. Когда ПИ будут идти по одному из соединяющих острова мостов из призрачной кости или по песчаной косе, попросите их пройти **Рутинный (+20) тест на Бдительность**. В случае успеха они заметят на дне моря множество небольших блестящих объектов. Дальнейшее исследование, включающее в себя прогулку по мелководью, позволяет обнаружить сотни крошечных драгоценных камней, усеивающих золотой песок дна. На большей глубине можно найти ещё больше соблазнительных сокровищ. Но для того, чтобы добраться до них, ПИ должны уметь надолго задерживать дыхание или иметь при себе акваланг. Правила Плавания и Удушья можно найти на **стр. 254 и 249 ОКП Rogue Trader rus 1.01**. МИ может сам решить, сколько драгоценных эльдарских камней удастся найти персонажам. Однако учитывайте, что количество должно быть пропорционально тому, насколько сильно рискуют ПИ, и на какой глубине они будут добывать эти камни.

Помните о том, что время дорого, и если группа не заинтересована в заданиях подобного рода, то сборка может быстро наскучить. Данная задача может быть легко делегирования верным членам команды.

- 25 ОД если ПИ (или члены команды) собирали камни в течение нескольких часов. Если ПИ направили 50+ членов команды на выполнение этой задачи, замените награду на 50 ОД.

ЗНАМЕНИЕ В НЕБЕСАХ

Данное короткое событие должно напомнить о том, что ПИ не обладают бесконечным запасом времени. Оно может произойти в любой момент, который МИ сочтёт подходящим. Зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Когда вы пробираетесь через пыльный лес то замечаете, что звери и птицы, громко певшие на протяжении всей вашей экспедиции, внезапно смолкают. Вы прислушиваетесь и обращаете взор к небу. И различаете гулкий рокот, перерастающий в невыносимый рёв. Небеса над вами прорезает шаттл. Его раскалённый корпус ещё светится от жара после входа в атмосферу. Шаттл оставляет за собой тёрный инверсионный след, рассекающий наполовину безмятежное небо и разрывающий изящные облака. Через мгновение шаттл пропадает из поля зрения и скрывается за горизонтом. Он может принадлежать только кому-то из ваших конкурентов. Неплохое наполнение (если, конечно, кто-то в нём нуждается) о том, что другие тоже желают присвоить сокровища этого мира.

Как всегда, МИ должен отслеживать действия конкурентов, даже если игроки не знают о них. Обратитесь к **стр. 113** за подробной информацией о том, какие действия предпринимают конкуренты по прибытии на Зловещую Жемчужину.

Армия из призрачной кости

По мере того, как ПИ изучают руины эльдар, им часто встречаются странные культовые статуи. Многие из них были уничтожены временем или под собственным весом ушли под землю. Места с подобными статуями разбросаны по всей планете, и ПИ должны найти, по крайней мере,

Признаки санктархов

Во время экспедиции ПИ должны начать замечать следы того, что эльдары – не единственная разумная раса на планете. Хотя они ещё не встречали местных жителей, некоторые следы позволяют предположить их присутствие. Так же это позволит держать игроков в напряжении, ведь зачастую именно небольшая паранойя отличает живого исследователя от мёртвого. Возможно, лучший способ добиться этого – периодически просить игроков проходить **Серьёзный (+0) тест на Бдительность**, изменяя сложность по вашему усмотрению. Несомненно, игроки решат, что вы делаете эти проверки для того, чтобы определить, заметили ли они разбросанные по округе сокровища. МИ следует перемежать реальные проверки на обнаружение подовых артефактов с тестами на то, заметили ли игроки следы местных жителей. Признаками присутствия санктархов могут быть, например:

- Дым от очага, поднимающийся над далёким островом.
- Признаки давно оставленного лагеря.
- Что-то плывущее по морю вдалеке.
- Выброшенный, давно истлевший предмет одежды.
- Следы босых ног на песке.
- Вы валялись в свежее говно, хотя точно знаете, что никто из вас не срал. Это говно точно человеческое, потому что рядом лежат листья лопуха с черкашами.

один, чтобы иметь возможность предвидеть, какую роль в последующих событиях будут играть призрачные стражи.

Хранилище призрачных стражей не похож на арсенал или муниториум, знакомый любому жителю Империиума. Поэтому можно простить ПИ, если они примут его за храм или музей. Скорее всего, впервые они встретят пару этих статуй, полностью скрытых лозами, возле главных ворот хранилища, где те несут вахту длиной в тысячелетия. Если ПИ успешно пройдут **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** проходя мимо “статуй”, зачитайте или перефразируйте следующее:

Когда вы проходите между парой, как вам кажется, тахлых деревьев, то замечаете отблеск белого камня или того-то похожего на него. Вглядевшись вы обнаруживаете, что эти “деревья” на самом деле являются парой статуй ксеносов. Изысканные изгибы материала цвета кости тела-то напоминают формы зданий, руины которых вы встречали не так давно. Похоже, что статуи изображают воинов. Их лица полностью скрыты под шлемами с изящно изогнутыми гребнями. Обе фигуры густо оплетены лианами и другой растительностью, поэтому сложно разглядеть остальные детали.

Когда ПИ входят в хранилище, то обнаруживают всё больше и больше “статуй” в изящных арках открытой галереи. Галерея представляет собой восемь альковов, шесть из которых содержат неактивных призрачных стражей, а два служат выходами. В хранилище могут находиться и другие сокровища, например средства связи эльдар, но большинство предметов было уничтожено временем или при Грехопадении.

Призрачная гвардия бездействовала долгие тысячелетия. Возможно, ксеносы оставили их как последнюю линию обороны за несколько дней до Грехопадения. С тех пор они ожидают момента активации, чтобы начать поход против тех, кто оскверняет священную землю Фионнада. Хотя игроки не могут знать об этом, но души многих эльдар, погибших в катаклизме на планете, оказались заперты в камнях душ призрачных стражей, а не были поглощены варпом. Эльдары не планировали ничего подобного, и неизвестно, было ли это простой удачей, побочным эффектом вызванной Грехопадением психической ударной волны или каким-то неизвестным механизмом самой планеты. В любом случае, без приказаний или наставлений от провидца или ведьмака, души оказались в заточении внутри массивных механизмов, не зная ничего о том, что происходит в окружающем мире. Эти призрачные стражи никогда не оставляли свой пост и не выходили из сна, длившегося более десяти тысяч лет.

Учитывайте, что, вероятнее всего, персонажи не могут знать о том, что такое призрачный страж, даже если сами игроки знают об этом. Не называйте воинов призрачными стражами, вместо этого просто описывайте их и упоминайте, например как “статуи могучих воинов”. Если вы считаете, что кто-либо из ПИ имеет веское основание для того, чтобы попытаться распознать их, позвольте ему пройти **Напряжённый (-40) тест Запретного знания (Ксеносы)**. В случае успеха персонаж может знать общие детали, включая очень важный факт, что эти изящные механизмы управляются душами давно умерших эльдарских героев. Если ПИ прошёл проверку с одной и

ПРИЗРАЧНЫЕ СТРАЖИ

Для эльдар смерть не всегда означает окончание войны. Под руководством провидца дух эльдара может перетечь в камень души для дальнейшего использования. Подобный камень души может быть помещён в механическое тело призрачного воина, наделяя искусственное тело живым разумом. Хотя данный процесс отвратителен для эльдар, бесполезно отрицать, что подобное сочетание яростного воинского духа и неуязвимого тела является главным оружием в арсенале остроухих.

Самым распространённым типом призрачных воинов является призрачный страж. Созданные полностью из эластичного психопластика призрачной кости, они возвышаются над прочими созданиями. Конструкты наделены тем же самым изящным дизайном и плавными органическими формами, что и остальные конструкции эльдар. Они разительно контрастируют со своими живыми противоположностями, и не наделены рассудительностью и живостью. Вместо этого они целенаправленно идут навстречу неизбежности смерти в могильной тишине, нарушаемой только звуками выстрелов призрачных орудий, разрывающих саму ткань реальности.

Призрачное орудие, слишком тяжёлое для обычных эльдар, позволяет Стражам концентрировать психическую энергию в конкретной точке. Это невероятное орудие способно на долю секунды создавать в месте попадания прорыв между варпом и материальной вселенной. Если подобный проход открывается внутри противника, результат может различаться от катастрофических повреждений до полного перемещения объекта в бездну варпа. Лучше не спрашивать, какая участь постигает несчастных жертв.

более степень успеха, он сможет вспомнить название этих воинов (что подтвердит подозрения игроков, которые возможно догадались о том, что это за статуи). В таком случае вы можете открыто использовать название в дальнейших описаниях.

Последующие события зависят от игроков. Некоторые варианты, к которым вы должны быть готовы, описаны ниже. Убедитесь, что вы полностью понимаете, что собираются делать ваши игроки, поскольку их действия могут иметь большое значение в более поздних событиях.

Грабьте их!: Если ваши игроки принадлежат к тому типу, который во всём ищет выгоду (они – вольные торговцы, так что это нормально), то вполне могут попробовать обыскать призрачных стражей в поисках чего-нибудь ценного. Больше всего на эту роль подходят закреплённые на груди каждого призрачного стража камень души, а также их оружие. На извлечение камня потребуются достаточно много времени – не меньше часа для каждого. Попытка проделать эти операции быстрее приведет к тому, что камень расколется. Если это произойдёт, гиринокс (если таковой присутствует) прижмёт уши, громко зашипит и отойдет на безопасное расстояние.

Возможно, это натолкнёт ПИ на мысль, что взаимодействовать с камнями душ было не самой лучшей идеей. Извлечь оружие призрачных стражей ещё сложнее, поскольку они держат его мёртвой хваткой и не ослабляют её уже тысячи лет. И, опять-таки, это займёт несколько часов и потребует специального оборудования. Вероятнее всего, в данный момент ПИ не располагают ни тем, ни другим. Как ни странно, самым простым решением будет перевезти саму статую. Несмотря на вес, группа сервиторов или достаточное количество членов команды смогут перенести её к шаттлу.

Разбейте их!: Более осторожные игроки могут догадаться, что призрачные стражи представляют опасность если не сейчас, то в не столь отдалённом будущем. Они абсолютно правы, но не говорите об этом. Некоторые игроки могут решить вывести призрачных стражей из строя, чтобы их не смогли пробудить позднее. Учитывайте, что здесь находится множество воинов и ещё больше в окрестностях. Но если игроки действительно хотят попробовать уничтожить всех, то предоставьте эту возможность. Концентрированный огонь из нескольких стволов или мощные удары постепенно разрушат



призрачного стража, но на это уйдёт много времени. Особо прямолинейные персонажи могут вызвать орбитальный удар. Если это произойдёт (к стыду игроков, прибегающих к таким грубым методам!) позвольте им поверить, что они уничтожили всех призрачных стражей. Естественно, этого не так, но пусть хотя бы помечтают.

Уничтожив всех призрачных стражей в данном месте ПИ только купят себе немного времени. По всей Зловешей Жемчужине разбросано так много “статуй”, что даже если все вольные торговцы объединят усилия, то смогут проделать лишь небольшую брешь в ряду призрачной гвардии. Однако игроки должны быть вознаграждены за старания. Например, ослабьте первую волну призрачных стражей, если ПИ остались в том же регионе.

ВСТРЕЧА С АБОРИГЕНАМИ

Когда вы решите, что ПИ в достаточной мере изучили окрестности, наступит время представить их санктархам. Существует несколько вариантов, каким образом ПИ могут встретить аборигенов, а также множество возможных исходов первого контакта. Ниже представлены несколько вариантов встречи с санктархами:

- Если ПИ будут создавать много шума, то обязательно привлекут к себе внимание. Например, группы рыболовов отправят гонцов для извещения лидеров санктархов о присутствии чужаков, а тем временем сами будут следить за персонажами. Первые заметившие ПИ аборигены будут тщательно скрываться и держаться на расстоянии. Примерно через тридцать минут от санктархов прибудет делегация (см. ниже).
- Если ПИ будут действовать разрушительно во время экспедиции по островам, особенно в ходе события “Армия из призрачной кости”, их немедленно заметят. Вскоре после этого прибудет делегация санктархов.
- Если ПИ подозревают о присутствии людей на планете, особенно если они заметили признаки (см. врезку), то могут самостоятельно найти местных жителей. В таком случае, если ПИ будут действовать достаточно осторожно, позвольте им встретить рыбака, занятого своими делами на рифе. Если они приблизятся к этому человеку, он попытается убежать. Если ПИ схватят его, то другой рыбак заметит это. В любом случае такой вариант развития событий приведёт к тому, что прибудет делегация санктархов.
- И, наконец, если ПИ обладают выдающимися навыками выслеживания, то могут решить проследить за случайно замеченным местным жителем. Позвольте проследовать за ним до его деревни. Когда ПИ приблизятся к поселению, санктархи спешно соберутся, чтобы встретить их.

ГДЕ И КОГДА?

ПИ могут встретиться с лидерами санктархов в двух местах. Первое – где-то на островах, которые они исследуют. В таком случае проведите первую встречу там, где персонажи находились в данный момент. Второй вариант – ПИ

встретятся с санктархами на Домашних островах. Такой вариант развития событий возможен только в том случае, если персонажи проследили за местным жителем. В таком случае используйте описание островов Блаженных со [стр. 103](#).

ДЕЛЕГАЦИЯ САНКТАРХОВ

Независимо от того, где, и когда произойдёт встреча, санктархи выйдут смело и не таясь. Делегация состоит из двух правителей (матриарха и патриарха) в сопровождении двух дюжин жителей деревни. Зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Навстрету вам величественной процессией идёт группа людей, возглавляемая мужчиной и женщиной благородного вида. Как опытные исследователи вы мгновенно замечаете несколько вещей. Во-первых, члены группы не имеют при себе никакого технологического оружия, только остроги и гарпуны, более подходящие для рыбалки, чем для битвы. Во-вторых, члены группы одеты в прищипившую одежду. Двое во главе колонны облачены в мантии из тёмно-зелёной ткани (отдалённо напоминающие имперскую униформу). Остальные члены процессии одеты только в набедренные повязки из того же материала. Когда группа подходит ближе, вы замечаете блеск и многоцветное сияние. Оно исходит от драгоценных камней, которые все эти люди носят на шее или кончике ушей, на простых шнурках из переплетённой лозы. Приблизившись к вам, группа останавливается и воцаряется тишина. Двое представителей знати, мужчина и женщина неопределённых лет определённо благородного происхождения, молча оценивают вас. Их спутники разглядывают вас с выражениями, варьирующимися от любопытства до страха.

Перед тем, как начнутся любые взаимодействия определите, как санктархи относятся к ПИ. Это зависит от множества факторов, среди которых отнюдь не самым последним будет то, как ПИ действовали с того момента, как впервые ступили на планету. Если они вели себя ужасно, им придётся поплатиться за это. Поскольку персонажам потребуется использовать их навыки Обаяния, чтобы заполучить расположение санктархов, используйте следующий диапазон отношений для описания, как аборигены относятся к ПИ: “Без ума”, “С любовью”, “Благосклонно”, “Безразлично”, “Плохо”, “Презрительно” и “С отвращением”.

Начальное отношение “Безразлично”. Чтобы выявить текущее отношение подсчитайте модификатор, и соответствующим образом измените стартовое отношение. Каждый из приведённых ниже факторов имеет свой модификатор. Один пункт изменяет модификатор на один “уровень”. Например, изменив “Безразлично” на +1 получим “Благосклонно”, а изменив на -1 получим “Плохо”. Модификаторы суммируются, поэтому при определении итогового отношения учитывайте все факторы ниже.

-1: Санктархи будут менее дружелюбны, если ПИ сопровождает гирикс. Они относятся к этим существам с суеверной неприязнью, возможно унаследованной от предков.

-1: Если в группе есть один и более миссионеров, либо ПИ открыто говорят о своей вере, санктархи окажутся в растерянности. Причина в том, что аборигены верят,



что они уже попали в рай, и полузабытые знаки веры (о которых они помнят только из переходящих из поколения в поколение историй) вызывают у них некоторое беспокойство. Тем не менее, санктархи по традиции носят некоторые символы, например изображение аквилы, в качестве напоминания о жертвах их предков.

-1: За любую демонстрацию силы. В том числе, если с ПИ прибыла большая группа вооружённых слуг. Если ПИ сопровождает большое число подобных спутников, тогда применяйте модификатор в -1 за каждые 10 человек.

-1: Любое упоминание о галактике за пределами планеты может стать большим потрясением для санктархов. Всегда учитывайте, что они верят, что попали в рай. Просто, насколько им известно, никто из остального человечества никогда не смог сделать этого.

+1: Если в ходе предыдущих событий ПИ собрали на планете драгоценные камни и носят их открыто, тогда санктархи решат, что ПИ “стараяются соответствовать”. Для аборигенов эти драгоценности не больше чем безделушки, но вид незнакомцев, тоже носящих их, поможет местным жителям чувствовать себя более непринуждённо.

+1: Если ПИ преподнесут санктархам подарки, это может улучшить их взаимоотношение. Но учитывайте, что санктархи избегают технологий, поскольку считают их неуместными в своём нынешнем существовании. Хотя они не откажутся, например, от инфопланшета, но такой подарок не улучшит отношения. Зато они с радостью примут любой яркий и красивый предмет, независимо от его функций или материальной ценности.

+1: Общение на высоком готике произведёт впечатление на правителей санктархов, поскольку они считают его священным языком. Местные жители решат, что если незнакомцы говорят на этом языке, значит они “наделены правом” присоединиться к ним в раю.

Вариативно: Для ПИ лучшим способом заполучить расположение санктархов будет предоставить им хорошее объяснение о том, кто они такие и что они делают на их планете. Это полностью зависит от воображения игроков и должно быть отыграно надлежащим образом. В ходе отыгрыша беседы предоставьте игрокам некоторые намёки на верования санктархов. По решению МИ данные модификатор может быть как положительным, так и отрицательным.

После того, как МИ определил, как санктархи относятся к ПИ, игроки могут использовать социальные умения для улучшения отношения между группами. Это не должно быть простым бросанием кубиков, и МИ должен применять любые модификаторы за хороший отыгрыш, которые сочтёт уместными.

Какой результат игроки хотят получить от этих взаимодействий, остаётся полностью на их усмотрение. Санктархи просто хотят узнать, кто ПИ такие, и чего хотят. В зависимости от манеры действий, игроки могут попытаться получить самые различные результаты от этого события: от торговых переговоров до требования вечной вассальной верности. Реакция санктархов зависит от их отношения:

ЯЗЫК САНКТАРХОВ

Хотя санктархи были отделены от основной массы человечества на протяжении бесчисленных поколений, их язык имеет нечто общее с тем, на котором говорят ПИ, что делает возможным общение. Правители санктархов говорят на высоком готике, но для них это священный язык, передаваемый из поколения в поколение правителями на протяжении долгого путешествия их народа по звёздам. Простолюдины говорят на искажённом диалекте низкого готика, который эволюционировал на протяжении веков и теперь имеет лишь малейшее сходство с источником. Таким образом, исследователям будет достаточно просто общаться с лидерами санктархов, но возникнут некоторые трудности с пониманием остальных туземцев.

Без ума: Правители санктархов принимают ПИ как равных, а затем снимают свои украшения и преподносят их в дар. Правители рады обсудить торговлю или другие взаимовыгодные предложения, и не пытаются извлечь из этого прибыль — они просто счастливы общению! Жители деревни осыпают ПИ дарами, набивая их карманы и рюкзаки небольшим состоянием из драгоценностей и артефактов. Возможно, кто-то из правителей проявляет любовный интерес к одному из ПИ (например, к персонажу с самым высоким параметром Общительности).

С любовью: Правители дарят каждому ПИ по украшению из числа своих собственных. Они охотно вступят в торговые переговоры. Жители деревни толятся вокруг, преподнося подарки, еду и питье каждому ПИ.

Благосклонно: Правители вежливы и расслаблены, и велют накормить и напоить ПИ. Они не возражают против торговых переговоров. Подкрепившись, жители деревни садятся широким полукругом и с интересом наблюдают за ПИ.

Безразлично: Санктархи готовы обсудить вопросы торговли, но не выглядят особо радушными. Жители деревни держатся на расстоянии.

Плохо: Разговор кажется неуклюжим и натянутым, а правители держатся надменно и угрюмо. Ближайшие к ПИ аборигены остаются настороже и держат оружие наготове, словно сомневаясь в намерениях незнакомцев.

Презрительно: Правители не заинтересованы в деловых переговорах, и ещё одно неверное слово или действие приведёт к тому, что они потребуют, чтобы ПИ немедленно ушли. При любом агрессивном слове или жесте жители деревни вклинятся между ПИ и своими правителями.

С отвращением: Правители требуют, чтобы ПИ покинули их края и уходят прочь. События балансируют на грани насилия и кровопролития, но достаточно небрежно брошенного слова или поспешно выхваченного оружия, чтобы перейти её.

Награды:

- 20 ОД за каждый уровень выше Безразличия, достигнутый в отношениях с местными жителями.
- -10 ОД за каждый уровень ниже Безразличия, достигнутый в отношениях с местными жителями.

ВОЙНА ПРИХОДИТ В РАЙ

“Вы сказали “местные жители”? Заряжайте батареи, командир Миланд, и давайте-ка покажем им, как Илперский флот ведёт переговоры.”

— лорд-адмирал Бастиль

Независимо от результатов первой встречи с санктархами, война приходит на девственный мир Фионнад. После того, как встреча с делегацией подходит к завершению (чем бы она ни завершилась), конкуренты делают ход. Некоторые хотят заполучить мир силой, в то время как другие всё ещё готовы вступить в союз.

Ниже описаны действия каждого из соперников. МИ может смело изменять или дополнять любые из них. Учитывайте, что некоторые конкуренты могли погибнуть ранее, и поэтому их действия необходимо опустить, если только в дело не вступили их преемники. То, что выглядело как шанс заполучить сокровища Зловещей Жемчужины, обернулось смертельно опасной ситуацией. В творящемся вокруг хаосе, ПИ придётся попытаться спасти свою прибыль. Опираясь на приведённые описания МИ следует предоставить игрокам возможность предпринять



какие-либо действия, прежде чем переходить к встрече с эльдарами в следующей главе.

ХАДАРАК ФЕЛ

Впервые ступив на поверхность планеты Хадарак Фел осознал, что овладеть Зловещей Жемчужиной будет непросто. Однако что-то узнав о происхождении этого мира вольный торговец решил, что за него стоит побороться. После этого он высадил на поверхность роту личной гвардии. Встретившись с санктархами, Фел вступил в длительные переговоры с местными жителями. Он сообщил им, что их мир стоит на грани уничтожения от рук поработителей, убийц и лжецов. Фел рассказал санктархам, что прибыл для того, чтобы спасти их, и что только приняв его власть, они смогут выжить в грядущей войне.

Сначала санктархи скептически отнеслись к заявлениям Фела, но затем увидели действия других незнакомцев. С этого момента правители, которым Фел сделал своё предложение, призывают остальных встать под его знамена и распространяют его влияние всё дальше и дальше. Когда Фел соберёт под своей властью достаточное, по его мнению, количество санктархов, он собирается повести их против любого, кто встанет на его пути к обладанию Зловещей Жемчужиной. Затем Фел собирается провозгласить себя правителем санктархов и разбогатеть за счёт сокровищ, которые те сложат к его ногам.

ИЕРЕМИЯ БЛИЦ

Встретившись с санктархами печально известный жулик Иеремия Блиц обманул их и наложил свои руки на все их богатства. Блиц осознал, что должен успеть лишить местных жителей такого количества сокровищ, какого только сможет, прежде чем конфликт между конкурентами выйдет из-под контроля. На самом деле он уже успел заполнить несколько транспортных шаттлов драгоценностями и артефактами. Вскоре Иеремия убедился, что предчувствие его не обмануло. Блиц планирует сделать столько погрузок, сколько успеет, и отбыть только когда разразятся сражения.

Иеремию сопровождает банда таких же отпетых мошенников. Судно ожидает на орбите, и Блиц собирается вернуться на него и покинуть Зловещую Жемчужину при первой же необходимости. Однако, по мере развития событий, Иеремия может изменить решение, возможно для того, чтобы помочь ПИ (если это не пойдёт в разрез с его жадной наживы и инстинктом самосохранения).

АБЕЛЬ ГЕРРИТ

По прибытию на планету Абель вскоре встретил санктархов и рассказал им о славе Империиума и о преимуществах бытия подданными Императора (санктархи давно забыли о своём истинном происхождении). Несмотря на благие намерения, слова Геррита не вдохновили санктархов, а разъярили их. Узнав, что их мир является не вечным раем, а всего лишь одной планетой из множества других, санктархи обернулись против Геррита и его спутников. Тем не оставалось ничего, кроме как спастись бегством.

Сейчас Абель Геррит перегруппировывается на острове неподалеку от того места, где ПИ вели переговоры с санктархами. Когда намерения конкурентов прояснятся, Абель попытается обратиться к ПИ и предложить объединить силы, чтобы обернуть ситуацию к обоюдной выгоде. Не будучи торопливым человеком, Абель приказал судну до поры до времени держаться на расстоянии и ждать дальнейшего развития событий.

МАДАМ ШАРЛАБЕЛЬ

Шарлабель высадилась на Нетронутых островах, на некотором расстоянии от мест, разведанных ПИ. Ей удалось почти сразу обнаружить большой комплекс руин, которые она начала разграблять настолько быстро, насколько это возможно. Шарлабель считает, что на этом можно разбогатеть, и поэтому загрузила шаттл огромным количеством артефактов эльдар. Она рассчитывает продать их в Каликсиде, чтобы восстановить состояние своего дома. К несчастью для Шарлабель, комплекс находится в самом сердце ещё одной армии из призрачной кости. В то время, как на островах Блаженных разгорается война, мадам Шарлабель остаётся в неведении о природе окружающих её статуй.

Когда правда становится явной (в следующей главе), мадам Шарлабель начинает взывать о помощи по всем вокс-частотам. Придут ли ПИ к ней на помощь – зависит только от них, ведь у них могут возникнуть и другие дела.

ЛЕДИ САН ЛИ

У леди Сан Ли есть большой опыт в ведении дел с аборигенами, несведущими о тайнах галактики. Встретив санктархов, она быстро поняла основные догматы их веры и обернула в свою пользу. Уловка Сан Ли удалась, и несколько сотен санктархов теперь верят, что она и есть творец их мира, вернувшийся после миллионов лет сражений против сил тьмы. Даже сейчас её новые верующие разносят весть, что божество ступает среди них.

Леди надеется переманить на свою сторону достаточное количество санктархов, чтобы те оказали ей поддержку против конкурентов. Это позволит завладеть богатствами планеты, хотя санктархи даже не подозревают об этом. Однако Сан Ли держится в стороне от варварских стычек, завязавшихся между остальными вольными торговцами по прибытии на планету.

ПИ обнаружат, что Сан Ли готова к заключению союза (если эти две группы ещё не сотрудничают). Единственное условие, на котором леди будет настаивать во время переговоров – это сохранение её статуса среди тех санктархов, с которыми она контактирует. Любые противоречия по этому вопросу немедленно вызовут её гнев.

Сан Ли всё время сопровождает свита из личной гвардии Ма'Као. Эти решительные бойцы, экипированные мощными хеллганами и тяжёлой панцирной бронёй, формируют непреодолимый заслон перед госпожой, и ПИ смогут встретиться с леди только если она пригласит их. Используйте профиль личной гвардии вольного торговца со **стр. 129**, но замените оружие и броню на хеллганы и панцирную броню силовиков.

Джанко Хлыст

Обнаружив, что планета не только усеяна невообразимыми богатствами, но и населена, Джанко Хлыст немедленно распорядился высадить войска с целью захвата мира и установки его власть. Когда ПИ встречались с делегацией санктархов, войска Хлыста начали высадку. Его тяжёлые десантные шаттлы приземлились в пятидесяти километрах севернее от позиции ПИ, после чего армия приступила к порабощению первых встреченных местных жителей.

В то время, как его войска демонстрируют санктархам, насколько бесполезно любое сопротивление, сам Джанко осматривает цепочку островов, которую он уже назвал “Пристанью Джанко”. Хлыст уже мечтает о завоеваниях, и пока всё больше его бойцов прибывает на планету, он смакует мысль о власти над миром.

Лорд-адмирал Бастиль VII

Бастиль обрушил потрясающую огневую мощь своего флагмана на основные населённые пункты, которые смог обнаружить с орбиты. В подобных ситуациях он применяет достаточно стандартные, а потому лишённые какой-либо фантазии протоколы “военной дипломатии” Имперского флота. Столкнувшись с примитивным населением, владеющим весьма желанным миром, устав предписывает к ошеломляющей демонстрации устрашающих разрушений, которые может принести даже один корабль Имперского флота. Обычная практика заключается в том, чтобы



пошагать крупнейшие населённые пункты (которые могут быть домом для руководства, чья капитуляция будет принята позже) и сровнять с землёй большое количество второстепенных населённых пунктов. Затем, по желанию командующего, можно провести десантирование войск.

ПИ узнают о действиях лорда-адмирала после того, как тот начинает орбитальную бомбардировку. Небеса внезапно заполняются инверсионными следами стремительно падающих снарядов. Когда бомбардировка достигает цели, несколько близлежащих островов превращаются в шары пламени. Сопровождающие суда флота Бастиля поддерживают бомбардировку ужасающим лэнс-огнем.

То, какотреагируют санктархи, напрямую зависит от того, как они относятся к ПИ. Пока селяне пытаются найти укрытия и вопят в ужасе, правители обращаются к ПИ. Если они враждебно или холодно относятся к ПИ, то могут немедля обвинить их в том, что те принесли смерть в их мир. Правители могут приказывать аборигенам напасть на ПИ или взять в плен. В таком случае игроки должны срочно взять ситуацию в руки или происходящее может обернуться бойней.

Бомбардировка продолжается некоторое время, и обеспечивает апокалиптические декорации для событий, которые разворачиваются в следующей главе.

Кравкин Феквард

Высадившись на Зловещую Жемчужину Феквард почти сразу нашёл местных жителей. Вскоре приземлилась одна из его огромных барж для перевозки рабов, и её трюмы начали стремительно заполняться ошеломлёнными дикарями, чья картина мира только что разбилась вдребезги. Гвардия поработителей Фекварда перемещается с острова на остров, собирая пленников в массивные клетки на гусеницах.

Эти рабовозки и сопровождающие их войска сейчас приближаются к острову, на котором расположились ПИ, намереваясь угнать в рабство всех, кто подвернётся по пути. Невзирая на любые союзы или взаимопонимание с другими конкурентами, они убьют любого, кто встанет на пути осуществления планов их хозяина.

Судно Фекварда остаётся на орбите, ожидая прибытия барж с рабами. Сам Кравкин находится на поверхности и подсчитывает выгоду, которую можно извлечь из планеты и её обитателей.

ВОЗВРАЩЕНИЕ СТРАЖЕЙ

Когда вокруг воцаряется хаос и разрушение, эльдары делают свой ход. МИ должен позволить игрокам отыграть конфронтации или взаимодействия с конкурентами. Однако эти столкновения должны происходить около особенно больших руин, большой платформы из призрачной кости, похожей на вершину храма Провидения. Данное место станет сценой для последующих событий. В самый драматический момент зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

В то время, как острова исчезают во вспышках огня, нефритовые небеса над вами внезапно темнеют. Нежные облака медленно развеиваются и небеса рассекает лёгвенно следящий вихрящийся шрапнель. По рядам местных жителей прокатывается волна ропота, а союзники и противники замирают и в ужасе смотрят на эту сцену.

Нефритовое небо медленно приобретает ярко-фиолетовый оттенок и начинает бурлить от сверхъестественных энергий. Небеса раздражаются ослепительной молнией, ударяющей в руины стоящего поблизости сооружения ксеносов. Воздух наполняется электричеством. Волосы встают дыбом от вида колдовского пламени, пляшущего на элементах этой конструкции. Кажется, что энергии стекаются в центр руин, собираясь в сгусток слишком яркого, неистового света.

Из бушующего колдовского пламени выходит фигура. Понатаму, из-за слишком яркого света, вы можете разглядеть только высокий худой силуэт, чьи одежды развеваются от призрачного ветра. Затем свет тускнеет и фигура начинает вещать, но не голосом простого смертного, а напрямую в ваши разум.

“Это место, этот мир — наш. Вы те, кто готовы разграбить всё, до того можете дотянуться, и принесите только разрушение. Вам здесь не место”.

При этих словах санктархи падают на колени и начинают стелать. Даже в ваших душах, несмотря на то, что вы повидали многие ужасы галактики, начинает зарождаться страх. Фигура продолжает.

“Ваши действия доказывают, что вы не способны вести себя иначе. Вы не способны исправить причинённый вред. Но даже несмотря на это, мы дали вам единственный шанс. Взгляните на небо и увидите, какими силами мы обладаем. Этот мир был заперт в неистовом шторме и потерян для нас на века. Века мы ждали, пока шторм утихнет. Теперь, когда мы получили то, что принадлежит нам по праву, мы снова пробудим шторм. Мы скорее выдворим вас с этой планеты, пусть даже нам придётся потерять этот мир на долгие годы, чем позволим вам распространять здесь свою скверну!”

Взглянув на небо, вы замечаете на горизонте мутно-фиолетовые клубы варп-шторма, подобные надвигающимся грозовым облакам. Пока вы смотрите, оно становится всё ближе.

“Вы должны оставить это место. Все вы. Или будете убиты и ваши кости навеки упокоятся в центре шторма!”

С этими словами фигура поднимает руки к небесам и её охватывает неистово бушующее колдовское пламя. С рук фигуры срывается огромная призрачная молния и рассыпается на тысячи нитей света, устремляющихся ко всем окрестным островам. Совершая мистические жесты, фигура манипулирует энергиями, и вскоре раздаётся новый звук.

Со всех сторон доносится топот ног тысяч стражей из призрачной кости, пробудившихся впервые за многие века.

ПИ оказываются в чрезвычайно затруднительном положении. На близлежащем постаменте из призрачной кости стоит невероятного могущественный провидец эльдар. Местные жители паникуют и разбегаются в разные стороны. Возможно, конкуренты находятся поблизости и попытаются убить ПИ, друг друга или местных жителей. Вдобавок ко всему, сюда приближаются тысячи призрачных стражей, которых пробудил провидец, и их цель заключается в том, чтобы устранить людей, столь долго осквернявших девственный мир.

Ясновидец контролирует призрачных стражей, пробудив камни душ в каждом из них. Чтобы защитить себя, пока его слуги выполняют свою задачу, он (подобно ведьмакам в “Игольном ушке”) использует колдовское пламя. Ксеноса на пьедестале окружает ореол пламени, уже знакомого ПИ. Пьедестал достигает в высоту двух метров и полностью окружён колдовским пламенем. Он расположен на одном краю поляны, с другого края которой находится пляж.

Армия из призрачной кости

Первые из пробуждённых провидцем призрачных стражей начинают выходить из-за деревьев небольшими группами и атакуют людей. Вначале в бой вступает небольшое количество конструктов, но если ПИ не придумают, как покончить с ними, их будет становиться всё больше и больше. Вскоре из воды начнут выходить и другие, откликнувшиеся на зов на других островах. Вдобавок к угрозе со стороны призрачных стражей ситуация может усложниться тем, что выжившие следопыты могут скрываться поблизости.

У игроков есть три варианта действий. Первый — сражаться, но он обречён на провал, потому что призрачных стражей попросту слишком много. Когда один погибает, другой выходит ему на смену из-за деревьев, увитый лозами, или поднимается со дна моря, покрытый водорослями. Второй — последовав совету провидца ПИ могут съехать к десантным судам. И, наконец, они могут убить ясновидца, чтобы прервать его контроль над непримиримыми творениями из призрачной кости.

Ясновидцы эльдар

Ясновидцы эльдар — мастера предсказаний и являются старейшими и опытнейшими советниками. Даже в бою они могут совершать свои пророчества, пользуясь сложными рунами из призрачной кости, и трактуя изменения светящихся знаков, вращающихся вокруг их тел. Таким образом, провидцы могут наблюдать за миллиардами нитей вероятностей прошлого и будущего. Осознавая исход малейших действий, они ведут народ к победе.

Ясновидцы управляют армиями во время войны так же, как и судьбами эльдар в мирное время. Провидец может раскрыть замыслы врага, рассчитать вероятные эффекты его неуклюжих атак и обречь на гибель. Сами провидцы сражаются с такой ловкостью, что противник кажется медлительным и предсказуемым. Они способны идти под градом огня не сбившись с шага. Провидцы настолько могущественны, что способны лишить противника разума или подбросить в воздух танк. В суровых битвах они создают будущее подобно искуснейшим ремесленникам. Их инструменты — войны, которых они ведут в бой. В данном случае это — призрачные стражи, готовые стереть в порошок всех, кто оскверняет девственный мир Фионнад.

Провидец Серренон прибыл на Фионнад не подозревая об армии призрачных стражей, дремлющих в храмах этого мира. Теперь он собирается использовать их для изгнания нарушителей, а затем вернуть камни душ призрачных стражей обратно на искусственный мир Казлор, чтобы те примкнули к кругу бесконечности.



Любой ПИ может пройти **Сложный (-10) тест Запретного знания (Ксеносы)** и понять, что провидец управляет призрачными стражами, и что его смерть может остановить или замедлить атаку конструкторов.

Колдовское пламя вокруг ясновидца препятствует любым атакам ПИ, так как энергии отклоняют болтерные снаряды и отбрасывают тех, кто пытается пройти сквозь эту защиту. Кроме того, провидец сам нападает на тех, кто рискнёт подойти слишком близко. Ведьмин огонь обладает следующими эффектами, которые сохраняются до тех пор, пока провидец не будет побеждён.

Для того, чтобы пройти через колдовское пламя на расстояние удара, потребуется пройти **Тяжёлый (-20) тест на Силу воли**. ПИ получает по 1d10 урона за каждый раунд, который он находится в ближнем бою с провидцем. Данный урон игнорирует броню, но снижается бонусом Силы воли так же, как обычный урон снижается бонусом Выносливости.

Стрельба по ясновидцу через ведьмин огонь затруднительна, и все подобные атаки получают штраф в -30 к попаданию. Навигаторы получают штраф в -30 к любому броску на использование психосил — психический свет ослепляет их третий глаз. Также колдовское пламя усиливает опасности варпа. Добавьте +20 ко всем броскам по таблице Психических феноменов в этой битве.

В отличие от ведьмаков из **Главы I**, провидец может совершать активные действия даже будучи окружённым колдовским пламенем. Ясновидец вступает в бой в сопровождении трёх призрачных стражей, появляющихся со

стороны, противоположной пьедесталу, на котором он стоит (они появляются из джунглей со стороны берега). Также неподалёку от эльдера скрываются два следопыта. Они концентрируют огонь на любом, кто попытается приблизиться к провидцу. Ясновидец, помимо других внушительных способностей, способен призвать несколько ближайших призрачных стражей, чтобы те сражались на его стороне. Чтобы сделать это, он должен затратить Полудействие и пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**. Успех означает, что один призрачный страж появляется со случайной стороны. Если провидец находится в ближнем бою, сложность теста изменяется на **Тяжёлый (-20)**.

Профиль провидца см. в Приложении. Карту поля боя можно найти на **стр. 142**.

САНКТАРХИ

Ситуация ещё больше осложняется действиями санктархов. В зависимости от того, насколько успешным был первый контакт, реакция местных жителей может быть разной — от мольбы о помощи до того, чтобы направить свой гнев на ПИ. Используйте следующую таблицу для определения того, как будут действовать аборигены в зависимости от Отношения, установившегося после первого контакта:

Без ума: Санктархи бросаются на призрачных стражей и провидца несмотря на то, что это означает верную смерть. Многие погибнут прежде, чем ПИ успеют выкрикнуть предупреждение, но местные жители всё равно продолжают сражаться. Даже правители будут биться насмерть, чтобы спасти ПИ и дать им возможность сбежать пока ещё не поздно.

С любовью: Множество местных жителей окружают ПИ настаивая на том, чтобы они увели правителей в безопасное время, пока остальные санктархи попробуют выиграть время, пусть даже ценой собственных жизней.

Благосклонно: Правители просят ПИ взять их и их людей с собой, обещая им любую плату, какую только смогут предоставить. В то время как другие члены племени попытаются задержать призрачных стражей.

Безразлично: Местные жители окружают правителей, но и не атакуют ПИ. Они будут сражаться за своих правителей, даже если при этом погибнут сами.

Плохо: Санктархи в основном будут сражаться для собственной защиты, но будут атаковать и ПИ, если представится такая возможность.

Презрительно: Местные жители окружают своих лидеров и ПИ, а правители вызывают ПИ на битву. Санктархи будут биться насмерть, чтобы дать своим почитаемым матриархам и патриархам возможность отомстить за разрушение, произошедшее в их мир.

С отращением: Санктархи обращаются против ПИ, виня исключительно их в гибели своего мира. Лидеры набрасываются на ПИ, желая увидеть их мёртвыми прежде, чем погибнут сами.

Конкуренты

В царящем хаосе также стоит учитывать действия конкурентов. Во многом они зависят от сложившимися к этому моменту взаимоотношений с ПИ и друг с другом, а также позицией этих персонажей относительно происходящего. Далее описаны действия каждого вольного торговца, если таковой присутствует. Возможно, МИ придётся изменить эти действия, если они противоречат произошедшим в ходе приключения событиям. Более того, нет необходимости использовать все события, только те, которые МИ сочтёт наиболее уместными.

Хадарак Фел: Фел прибывает во главе небольшой армии из сотни санктархов, которых он убедил следовать за собой. Они могут примкнуть к ПИ, если те также сражаются на стороне аборигенов. И могут даже обернуться против Хадарака, если ПИ успешно пройдут Встречный тест Обаяния против Фела. Фел не будет сидеть на месте, если призрачные стражи убьют слишком много островитян. Хотя Фел и не трус, в первую очередь он – бизнесмен, а во вторую – идеолог. Он предпочтёт вернуться на остров где приземлился его шаттл, и спокойно съезжать до того, как шторм лишит его такой возможности.

Иеремия Блиц: Во время атаки призрачных стражей Иеремия Блиц с подельниками, нагруженные похищенными артефактами эльдар, пытаются добраться до своих шаттлов. Их путь пролегает через место, в котором разворачиваются текущие события, и у ПИ есть последняя возможность напасть на Блица прежде чем тот спокойно покинет Зловещую Жемчужину как и планировал с самого момента высадки. Если ПИ решат не нападать на него, Блиц отбудет с планеты, его шаттлы пролетят над ПИ и вернутся на орбиту.

Абель Геррит: На Нетронутых островах, куда Абель Геррит отступил после неудачной первой встречи с санктархами, покоились несколько сотен призрачных стражей. Проложив путь с боем, Абель и дюжина его гвардейцев

появляются на поляне в разгар битвы ПИ с призрачными стражами и провидцем. Будучи верным товарищем, Абель бьётся бок обок с ПИ, однако он рассчитывает на помощь в побеге с планеты, поскольку шаттл Геррита теперь потерян.

Мадам Шарлабель: Нагрузив все три своих десантных судна добычей и отправив их на орбиту, мадам Шарлабель ожидала их возвращения, когда лес вокруг неё взорвался хаосом. Руины, разграблением которых она занималась, оказались домом для нескольких сотен призрачных стражей, которые теперь гонят её в направлении Исследователей. Её спутники уже погибли в серии отважных арьергардных действий, и теперь Шарлабель – единственная выжившая из своей группы. Она появляется на сцене, спасаясь бегством от неумолимых преследователей. ПИ могут решить, помогать ли ей, и в случае отказа она с радостью примкнёт к силам любого другого конкурента, готового прийти ей на помощь. Также если ПИ бросят её, Шарлабель затаит на них огромную обиду.

Леди Сан Ли: Леди Сан Ли находится на острие битвы. Она приказала своим гвардейцам и последователям из числа санктархов сформировать заслон против призрачных стражей. Благодаря этому у ПИ появляется достаточно времени, чтобы победить провидца, если это входит в их планы.

Джанко Хлыст: Хлыст, самопровозглашённый лорд Зловещей Жемчужины, вступил в проигрышную битву против несметного количества призрачных стражей. Разъярённый тем, что кто-то посмел оспорить его права на обладание этим миром, Хлыст приказал своим войскам вступить в бой с этим неведомым противником. К несчастью для Джанко, его войска были уничтожены, а он сам лишь чудом избежал смерти. Интересным вариантом будет, если Джанко Хлыст появится на сцене и обвинит ПИ в разрушении “его” планеты. Если обстановка накалится, Хлыст постарается съезжать с помощью телепортариума, которым оснащено его судно. Однако, пока провидец жив и может действовать, энергии вокруг него мешают системам наведения телепорта, так что Хлыст не может съезжать, пока ясновидец жив.

Лорд-адмирал Бастиль: Пока ПИ сражаются с призрачными стражами, лорд-адмирал Бастиль спокойно покидает планету на тяжёлом десантном шаттле. Вскоре он достигает флагамена и, отступив на безопасное расстояние, приступает к изучению сложившейся ситуации. Это означает, что он вряд ли будет присутствовать во время схватки с призрачными стражами. Однако Бастиль может устроить ПИ засаду, когда те доберутся до своего судна и попытаются вырваться из шторма.

Кравкин Феквард: Когда призрачные стражи пробудились, пленённые санктархи восстают против него, воспользовавшись творящимся хаосом. Хотя много местных погибло в разразившейся схватке, но и многие поработители тоже были убиты, а сам Феквард сейчас спасается бегством. Если Кравкин появится на сцене, вполне вероятно, что некоторые санктархи распознают в нём жестокого рабовладельца и, несмотря на происходящее вокруг, могут попытаться отомстить. Феквард обратится к ПИ с просьбой о помощи. Помогать ему или нет – полностью зависит от решения игроков. Если ПИ не вмешаются, Кравкин Феквард будет разорван на части толпой, или, если того пожелает МИ, свежит, чтобы когда-нибудь в будущем снова повстречаться с ПИ.



ПРОВИДЕЦ УБИТ

Когда ясновидец будет убит или как-либо иначе выведен из строя, зачитайте или перефразируйте следующее:

Во время битвы с ксеносами к месту битвы стекалось всё больше и больше непреклонных воинов-конструкторов. Вокруг вас царил хаос, санктархи яростно просались на врагов несмотря на то, что это было равносильно самоубийству. Но когда провидец ксеносов пал, статные воины начали колебаться, их движения начали становиться вялыми и нескоординированными. Они прекратили неприликий, безжалостный натиск, а затем застыли. И хотя войны из призрачной кости продолжают нападать на тех, кто подходит слишком близко, кажется, что они не зацеляют никого поодаль. Но некогда радоваться, ведь когда неистовые энергии, которые защищали пришельца, втягиваются в сооружение, на котором тот стоял, шторм над вами достигает оглушительного крещендо. Само вещество варпа закрывает небо клубящимися облаками, окружающими планету. Если вы собираетесь сбегать, то лучше делать это прямо сейчас ...

ВАРП-ШТОРМ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Когда ясновидец будет побеждён, ПИ смогут покинуть планету. Варп-шторм почти набрал полную силу, и очень скоро полностью поглотит мир. МИ должен пояснить игрокам, что если ПИ не покинут планету немедленно, то окажутся взаперти на Зловещей Жемчужине до конца своих дней. ПИ могут покинуть планету несколькими способами.

УЛЕТЕТЬ

Если шаттл ПИ находится неподалеку, они могут успеть добраться до него как раз вовремя, чтобы прорваться через стремительно набирающий силу шторм. Однако учитывая охватывающие планету щупальца варпа, это — очень опасный вариант.

Управляющий шаттлом должен пройти **Ординарный (+10) тест Пилотирования (Космический корабль)**. За каждую степень успеха удаётся набрать три километра высоты. Если удалось набрать двенадцать километров, шаттл вырывается в стратосферу и почти вырывается из хватки планеты. В таком случае переходите к разделу Битва в облаках ниже. Если шаттл не набрал высоту, двигатели начинают глохнуть, и ПИ необходимо справиться с ними, как описано в Отказ двигателя.

Отказ двигателя

Во время полёта двигатели шаттла борются со штормом и близки к отказу. Для начала ремонта необходимо успешно пройти **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**, предварительно вскрыв часть стенок шаттла, что создаст изрядный беспорядок в салоне. До того, как можно будет начать ремонт, двигатели полностью выйдут из строя и шаттл начинает падать в океан. ПИ могут предпринять **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**, чтобы починить двигатели. Провал означает, что шаттл потерял километр высоты. Если при этом шаттл не разбился, ПИ могут снова попытаться починить двигатели с той же сложностью. Успешно пройденный **Тяжёлый (-20) тест Пилотирования (Космический корабль)** позволит снизить скорость падения, и отменить снижение высоты от одной проваленной проверки.

После того, как двигатели будут отремонтированы, необходимо снова пройти **Ординарный (+10) тест Пилотирования (Космический корабль)**, при этом добавляйте набранную высоту к текущей высоте полёта. Провал означает, что шаттл полностью вышел из строя и каждый ПИ получает 2d10 Ударного урона. Если персонажи остались в живых, им придётся найти другой способ покинуть планету.

Битва в облаках

Ситуация осложняется тем, что как только шаттл достигает стратосферы и начинает прорываться через границу шторма, его накрывает огнём сюржикенной пушки перехватчика эльдар. Противник превосходит шаттл по огневой мощи и манёвренности (МИ должен объяснить игрокам, что перехватчик эльдар намного превосходит их). Есть всего несколько вариантов действий, чтобы оторваться от погони:

Скрыться в облаках: Самый простой способ оторваться от перехватчика — скрыться в облаках. Это потребует Встречного теста Пилотирования (Космический корабль) против Восприятия эльдарского пилота (50). В случае провала шаттл снова оказывается под огнём, в случае успеха ПИ удаётся скрыться от преследователя.

Оторваться от погони: Другой способ оторваться от перехватчика — скрыться от него на большой скорости. Это можно отыграть с помощью Встречного теста Пилотирования (Космический корабль) ПИ-пилота и эльдара (навык которого 50). Чтобы стряхнуть погоню необходимо три и более степени успеха. Если эльдарский пилот выигрывает тест, то может обстрелять шаттл ПИ. Данный урон абстрактен, хотя МИ должен описать, как сюрикенные снаряды разрывают крылья и пробивают корпус. Если перехватчик выстрелит четыре и более раз, то шаттл начнёт падать (переходи к разделу Отказ двигателя).

Если ни один из игроков не додумается до этих вариантов, то МИ может позволить персонажам пройти **Ординарный (+10) тест Логики или Рутинный (+20) тест Пилотирования (Космический корабль)**, чтобы догадаться об этих тактиках. МИ может позволить игрокам придумать другие варианты действий, например атаковать пилота эльдар с помощью психосил (СилВол 40) или сбросить часть прометиевого топлива и поджечь его для создания дымовой завесы (потребуется Тяжёлый (-20) тест Пилотирования и Техпользования, чтобы вовремя открыть клапана).

Как бы не действовали ПИ, если удалось избавиться от погони, они смогут вывести шаттл на орбиту. Когда ПИ прорвутся через варп-шторм, зачитайте вслух или перефразируйте следующее:

Внезапно ваш шаттл вырывается из цепкой хватки самой жесткой и сильной турбулентности варп-шторма, и вы снова оказываетесь в открытом космосе. Ваше судно стремительно приближается, и вид раскрывающихся створок ангара ещё никогда не был таким желанным. Позади вас варп-шторм смыкается вокруг Зловещей Келтужины, изолируя её ещё на десять тысяч лет.

Использование портала

Данный вариант вряд ли будет первым, что придёт на ум ПИ. И действительно, является крайним. Однако это — единственный способ спасти большое количество санктархов. Если игроки будут волноваться о спасении местных жителей, то в случае успешно пройденного **Трудного (-10) теста Логики** МИ может предложить им этот вариант.

Очевидно, что теперь портал активен. В арке из призрачной кости вращается воронка света. Помимо этого ПИ замечают, как несколько следопытов эльдар скрываются в портале, пока призрачные стражи (половина размера группы ПИ) прикрывают их отступление.

Призрачные стражи определённо остаются на планете, и ПИ придётся прорываться с боем, если они собираются воспользоваться порталом. ПИ могут пробежать мимо стражей и войти в портал, не вступая в бой. Однако, если с ПИ есть санктархи, то для эвакуации местных жителей придётся устранить конструкторов.

Если ПИ испытывают сомнения относительно того, стоит ли входить в портал, воспользуйтесь следующим: гирикс (если это существо присоединилось к партии) смотрит на них, затем спокойно подходит к portalу и исчезает войдя в него. Если ПИ последуют за котэ, зачитайте или перефразируйте следующее:

Глубоко вдохнув и зажирившись от слепящего света вьющихся вокруг вас энергий, вы шагаете в лирический портал. На мгновение ваши чувства обостряются, словно вы можете дотянуться до любого уголка галактики. Следующий шаг ощущается, словно вы ступаете по мягкой земле. Прежде чем ваше зрение проясняется, вы падаете на ковер мягкой растительности, и темнота поглощает вас...

ТЕЛЕПОРТИРОВАТЬСЯ

Если судно ПИ оснащено телепортарием, то им можно воспользоваться для того, чтобы покинуть планету. Персонал телепортария сможет навести устройство только если провидец мёртв или выведен из строя, но даже в этом случае — это очень опасный способ эвакуации. Для телепортации один из игроков должен пройти **Серьёзный (+0) тест Техпользования** с учётом следующих модификаторов:

- -10 за каждые 20 телепортируемых людей (например, местных жителей)
- -10 за каждые 100 килограммов груза
- +20 если процессом руководит эксплоратор
- +10 за пятиминутную отправку откорректированных координат.

МИ может позволить ПИ с умением Техпользования пройти **Серьёзный (+0) тест Логики** и понять какое-либо из вышеперечисленных условий, если игроки не додумались о них.

Хотя шторм уже приближается, у ПИ всё ещё есть немного времени в запасе для того, чтобы провести несколько телепортаций (что теоретически позволяет забрать с собой местных жителей). Однако МИ следует ограничить доступное время или количество попыток телепортации. Если ПИ затратят слишком много времени на перемещение добычи (или людей), то могут упустить возможность телепортировать себя. В этом случае им придётся искать другой способ покинуть планету. Как вариант, МИ может решить, что в случае провала теста часть объектов всё же переместилась на корабль (получив некоторые повреждения), в то время как остальные остались на месте. Так же МИ не следует быть слишком жестким, ведь это заключительная сцена приключения и ошибка при телепортации была бы слишком глупым (хотя и распространённым) способом умереть...

Если ПИ успешно телепортировались с планеты, зачитайте или перефразируйте следующее:

ВЫРВАТЬ БОГАТСТВА ИЗ КОГТЕЙ УНИЧТОЖЕНИЯ

Некоторые игроки ищут возможности извлечь выгоду из любой ситуации, а их персонажи хватают любые подвернувшиеся под руку артефакты даже в то время, пока все бегут к своему шаттлу. Если игроки поступают подобным образом, используйте следующие правила для того, чтобы дать им возможность захватить напоследок пару сувениров. Любой ПИ может пройти **Тяжёлый (-20) тест Поиска** и найти что-либо ценное в руинах. Игроки могут сделать столько попыток, сколько пожелают, однако каждая попытка после первой налагает штраф в -10 к соответствующим тестам Пилотирования (см. раздел Улететь) или Техпользования (см. раздел Телепортироваться). МИ должен предупредить игроков, что хотя эти поиски и прибыльны, но осложняют эвакуацию с планеты.

СПАСЕНИЕ САНКТАРХОВ

Игроков должен сильно волновать вопрос — спасти или не спасать аборигенов? ПИ могут спасти часть местных жителей, хотя во многом это зависит от того, какими средствами обладают для того, чтобы доставить санктархов на корабль. Если ПИ задумывались над этим, то могли вызвать несколько десантных шаттлов. И в таком случае могут спасти сотни или даже тысячи санктархов. Так же это зависит от того, как жители относятся к ПИ. Даже если санктархи враждебны, тем не менее, возможно, что некоторые из них всё-таки помогали сражаться против призрачных стражей и ясновидца, и есть шанс попытаться спасти хотя бы этих немногих. Это отличная возможность сыграть на моральных качествах игроков. Даже если ПИ не интересуется спасение местных жителей, возможно, их заинтересуют драгоценные камни, которые те носят. В таком случае игроки могут решить спасти их из корыстных побуждений!

ПОПУТНЫЙ ШАТТА

Если всё пойдет наперекосяк, то на сцене может появиться один из конкурентов и спасти ПИ. Используйте данный вариант только в самом крайнем случае. МИ может использовать для этих целей вольного торговца, который, вследствие предыдущих взаимодействий, наиболее вероятно выручит их, изменив курс своего шаттла в самый последний момент и подобрав персонажей. Не менее интересный вариант: отношения персонажей и конкурента далеки от добросердечных, но он готов предложить им места в последнем шаттле, разумеется, за определённую плату.

На мгновение мир вокруг вас превращается в сплошную боль и бушующие атомы, а затем вашему взору предстает загадочный вид корабельного телепортариума. Вы устремляетесь к люстику, но ваш вахтенный офицер уже отдал команде распоряжение на максимальной скорости увести корабль от разразившегося варп-шторма. Авгурь сообщают, что суда ваших соперников тоже устремляются прочь. Что ж, хотя вы не можете запугнуть Зловещую Келтужину, по крайней мере, этого не удалось и вашим конкурентам ...

Награды:

- 100 ОД за каждые 100 кг добычи, вывезенной с планеты с помощью телепорта или шаттла (до максимума в 500 ОД).
- 50 ОД за каждые 10 спасённых местных жителей (до максимума в 500 ОД).
- 50 ОД за спасение конкурента из крайне затруднительной ситуации.
- -50 ОД, если ПИ были спасены конкурентом.
- -10 ОД, если ПИ оставили на планете солдат или ценное снаряжение (такое как шаттл).

ИТОГИ И ПОСЛЕДСТВИЯ

В зависимости от того, каким образом ПИ избежали возвращающегося варп-шторма, возможны различные последствия. МИ может выбрать соответствующую концовку среди описанных далее, при желании расширив её (например для учёта действий различных соперников), или придумать свою.

ПРОШЛИ ЧЕРЕЗ ПОРТАЛ

Первое, что замечают ПИ очнувшись от обморока после прохождения портала — это гирикс (если ПИ приручили его), который сидит на камне рядом с мерцающим источником посреди зарослей, и насмешливо смотрит на них. Когда взор проясняется, ПИ замечают чистое голубое небо и густой лес вокруг. Также они не знают, где оказались.

Однако МИ точно знает, где они! Портал на Фионнаде вёл на другой девственный мир, находящийся относительно недалеко (по космическим меркам) от Зловещей Жемчужины. Данная планета находится в Каликсиде, где известна под названием Мир-семья АФГ:218. ПИ могут догадаться о своём местоположении только при помощи гравировки в заросших руинах, описанных на **стр. 106**. Если ПИ распознали на карте Мир-семья АФГ:218, тогда, разглядев звёзды и пройдя **Тяжёлый (-20) тест Научного знания (Астромантия)**, они смогут понять, где оказались.

В противном случае ПИ, конечно, не окажутся навеки запертыми на этом необитаемом райском мире, но может пройти достаточно времени прежде, чем кто-либо сможет добраться сюда и спасти их. В случае, если в группе есть Трансцендентный астропат, он может передать сигнал, благодаря которому помощь придёт быстрее, но всё равно это займёт некоторое время. Военный флот Каликсиды патрулирует эту систему, ибо планета находится на карантине. Поэтому ПИ придётся проявить сообразительность, чтобы не оказаться в корабельной тюрьме.

В конце концов, ПИ подберут с планеты и они смогут вернуться обратно в Коронус и возвратиться на борт своего судна на Поступи или в Порту-Странствии. Или, возможно, слуги приведут судно ПИ, чтобы забрать их

с планеты. Оба варианта могут послужить основой для захватывающего приключения, а пока что ПИ могут расслабиться и отдохнуть. Вселенная так редко даёт возможность насладиться спокойствием.

Судно, полное бездомных колонистов

Если ПИ озаботились судьбой санктархов, то вскоре обнаружат, что у них на руках оказалась группа бездомных колонистов. Количество может варьироваться от горстки до нескольких тысяч, в зависимости от действий ПИ в конце приключения. В любом случае, они столкнутся с рядом проблем. Будут ли ПИ пробовать ввести аборигенов в состав команды, и если да, то захотят ли этого колонисты? Как санктархи приспособятся к полностью чуждому миру имперского судна?

Интересный вариант – найти новый мир, где те смогут основать новую колонию. Санктархи благосклонно отнесутся к такому предложению, а ПИ могут получить ощутимую прибыль, если всё пройдёт как надо. Возможно, они решат основать подобную колонию на Каппа-Пси-12. Хотя это и не рай, к которому привыкли санктархи, и на этой планете придётся научиться противостоять хищным формам жизни, но это предприятие может оказаться успешным. Если колония окажется жизнеспособной, то её назовут в честь ПИ, что увековечит их имена даже за пределами окраин Империи.



Спасены соперником

Возможно, другой вольный торговец спас ПИ из варп-шторма. В зависимости от того, кто это был, могут возникнуть различные интересные ситуации. Например, доставит ли конкурент ПИ на борт их собственного судна, или же им придётся встретиться со своим кораблём позднее, например, на Поступи или в Порту-Странствии? Что более важно, какую цену или услугу соперник запросит за оказанную помощь? Это может быть использовано в последующих приключениях, желательно в тот момент, когда ПИ ожидают этого меньше всего. Ни один вольный торговец не захочет быть в долгу у конкурентов, но, что существеннее, ни один вольный торговец не захочет оказаться запертым на планете, окружённой варп-штормом.

НАГРАДЫ И ПОСЛЕДСТВИЯ

Погружение в Предсказания, изучение секретов Зловещей Жемчужины, а затем поиск по звездам её местонахождения – всё это было ради одной цели – удачи и славы. После такого эпического приключения, преодоления бесчисленных препятствий и опасностей на пути, МИ должен убедиться, что ПИ получают вознаграждение, соразмерную их усилиям. Также стоит учитывать последствия их действий не только на Зловещей Жемчужине, но и в ходе всех трёх приключений.



Опыт

В дополнение к стандартным наградам за игровую сессию (см. стр. 275 ОКП *Rogue Trader rus 1.01*) МИ может дополнительно наградить персонажей за следующее:

- За каждого устранённого конкурента (не обязательно убитого): 200 ОО.
- За соблюдение соглашения, заключённого с другим вольным торговцем, до самого конца: 500 ОО.
- За предательство другого вольного торговца после заключения с ним соглашения: 100 ОО.
- За уничтожение 10 и более активных призрачных стражей: 500 ОО
- За победу над ясновидцем без потерь среди ПИ (слуги и наёмники не учитываются): 100 ОО.
- За каждых 20 санктархов, спасённых со Зловещей Жемчужины: 50 ОО.
- За побег со Зловещей Жемчужины на шаттле: 200 ОО.
- За побег с мира-семени АФГ:218 и успешное возвращение в Коронус: 500 ОО.

ПРИБЫЛЬ И ДОСТИЖЕНИЯ

ПИ были вынуждены покинуть Зловещую Жемчужину, и не имеют возможности использовать все её богатства. Однако собранные на планете сокровища, драгоценности и артефакты эльдар чрезвычайно редки в Империуме, а значит один драгоценный камень может стоить дороже шаттла. Даже если количество собранных сокровищ намного меньше вместимости трюмов судна ПИ, каждая из этих драгоценностей может быть продана за невообразимые суммы.

Помимо прочего, каждый из санктархов представляет собой определённую ценность. Подобно драгоценным камням и артефактам, аборигены ценны своей редкостью (и уникальной биохимией). ПИ могут отдать их ксено-или архео-исследователям древностей. Эти группы непременно захотят узнать больше об их мире и культуре. Механикус и Ордо Ксенос также заинтересованы в том, чтобы узнать больше о санктархах, хотя вряд ли подобный опыт понравится самим колонистам. Или же ПИ могут продать их как рабов, выбросить где-нибудь в Коронусе или даже помочь им основать свою колонию. Всё это может увеличить Фактор Прибыли.

Также, если ПИ воспользовались множеством возможностей, представленных в ходе поисков Зловещей Жемчужины, может оказаться, что эти Предприятия намного прибыльнее, чем казалось на первый взгляд.

После того, как игроки потратят некоторое время на то, чтобы подсчитать, что они получили (и что сделали в ходе поисков Зловещей Жемчужины), МИ должен свериться со своими записями и подсчитать, сколько ОД набрали их персонажи (и сколько потеряли). Затем следует сравнить итог с условиями Великого Предприятия:

ЗАВОЕВАНИЕ ЗЛОВЕЩЕЙ ЖЕМЧУЖИНЫ

Великое Предприятие 3000 ОД

Фактор Прибыли +3

Темы: Все

Если ПИ набрали менее требуемых 3000 ОД, они всё равно получают +1 Фактор Прибыли, поскольку слава об их приключениях распространяется по Коронусу. Тем не менее, вся иная прибыль с трудом покрывает невероятные расходы, понесённые во время поисков планеты.

Однако, если ПИ накопили достаточно ОД, то получают Прибыль как описано в условии, несмотря на непомерные затраты. Вдобавок ко всему, покорение Зловещей Жемчужины составлено таким образом, что ПИ могут получить намного больше ОД, чем необходимо, если не упускали соответствующих возможностей. За каждые 100 ОД сверх 3000 ПИ получают дополнительно +1 Фактор Прибыли.

Так же приключения на Зейте и Вапории предоставляли возможности для получения долговременной прибыли. Если ПИ установили долговременные торговые отношения, то получают дополнительно по +1 Фактору Прибыли за успешное завершение такого приключения. Данная награда является дополнением к ОД, полученным за успешное завершение всего приключения.

Завершив приключение игроки могут почувствовать себя обманутыми, ведь им не удалось завладеть Зловещей Жемчужиной. Однако, если они верно разыграли карты, МИ должен описать им, что их действия заложили основу для династии и основу для операций в Звёздах Язычников. ПИ могли установить эксклюзивные торговые маршруты на многие тамошние миры, и даже основать собственные колонии. В конце концов, ПИ должны закончить Lure of the Expanse ощутив приумножив богатства и вписав имена в историю Коронуса, даже если им не удалось покорить Зловещую Жемчужину.



ПРИЛОЖЕНИЕ: NPC И АНТАГОНИСТЫ

В данной главе представлены профили ключевых NPC, противников и существ в том виде, в каком они появляются на протяжении всего приключения. Эти NPC расположены по общему типу (например, все вольные торговцы в одном разделе), затем по алфавиту.

Обратите внимание, что ко всему оружию NPC в профиль добавлены любые соответствующие бонусы (например, бонусы к урону за силу при использовании оружия ближнего боя или бонусы к урону от различных талантов). Также важно отметить, что NPC не обязаны соблюдать те же правила, что и ПИ.

ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ

Эти могущественные и способные личности являются соперниками ПИ (или союзниками) в гонке за Зловещей Жемчужиной. Обратите внимание, что ни с кем из этих уважаемых и могущественных личностей герои не встретятся в одиночку, и они всегда будут со свитой из телохранителей, личной армии и лакеев. МИ может использовать слуг со **стр. 128-129** или взять подходящих NPC со **стр. 349 ОКП ОКП Rogue Trader rus rus 1.01**.

АБЕЛЬ ГЕРРИТ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	41	38	42	40	37	38	45	56

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 20

Фактор Прибыли: 42

Умение: Бдительность (Вос)+10, Бартер (Общ), Обаяние (Общ), Коммерция (Общ) +10, Командование (Общ) +10, Обыденное знание (Империиум, Торговец) (Инт), Уклонение (Лов), Оценка (Инт) +10, Запретное знание (Ксеносы) (Инт), Дознание (Общ) +10, Навигация (Звёздная) (Инт) +10, Пилотирование (Космические корабли), Техпользование (Инт), Ремесло (Торговец), Проницательность (Вос) +10, Языкознание (Высокий готик, Низкий готик, Жаргон торговцев) (Инт).

Таланты: Аура власти, Владение лёгким оружием (Универсальный), Мастер клинков, Двойной удар, Железная дисциплина, Всё выдавший, Молниеносная атака, Хозяин и командир, Владение холодным оружием (Универсальный), Стальные нервы, Владение пистолетами (Болт, Лаз, Твёрдотельное), Сопrotивляемость (Страх), Связи (Аристократия), Уважаемый Патент, Быстрая атака, Парное оружие (Холодное).

Черты: Прикосновение судьбы 2.

Броня: Пышный наряд с ячеистой подкладкой (руки 3, корпус 4, ноги 3).

Оружие: Болт-пистолет (30m; S/2/-; 1d10+5 Взрывной; Бронь 4; Маг 8, Перез Полн; Разрывающее), 2 Силowych меча (1d10+8 Резаный; Бронь 5; Силковое поле, Сбалансированное).

Снаряжение: 2 обоймы для болт-пистолета, монета с тиснением крейсера Океаниа.

ДЖАНКО ХЛЫСТ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
41	33	50	54	28	36	32	37	33

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 30

Фактор Прибыли: 42

Умение: Бдительность (Вос), Бартер (Общ) +10, Кутёж (Вын) +10, Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Империиум, Имперская Гвардия, Война) (Инт), Уклонение (Лов), Запугивание (Сил) +20, Допрос (Общ) +10, Навигация (Звёздная) (Инт), Языкознание (Низкий готик, Жаргон торговцев) (Инт), Ремесло (Торговец) (Инт) +10.

Таланты: Аура власти, Владение лёгким оружием (Универсальный), Боевая ярость, Сокрушительный удар, Бесстрашие, Неистовство, Неистовый натиск, Стрельба от бедра, Железная дисциплина, Владение холодным оружием (Универсальный), Владение пистолетами (Универсальный), Верный удар, Быстрая атака.

Черты: Прикосновение судьбы 2.

Броня: Парадная форма на ячеистой подкладке (руки 4, корпус 4, ноги 4).

Оружие: Позолоченный плазменный пистолет лучшего качества (30m; S/2/-; 1d10+6 Энерг, Бронь 6, Маг 10, Перез 3 Полн), Цепной меч (1d10+9* Резаный; Бронь 2; Сбалансированное, Разрывающее).

Снаряжение: 1 флакон для плазменного пистолета.

ХАДАРАК ФЕЛ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
48	42	30	40	35	38	37	45	41

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 22

Фактор Прибыли: 45

Умение: Бдительность (Вос), Бартер (Общ), Обаяние (Общ) +20, Коммерция (Общ) +10, Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Империиум, Космос, Имперский флот, Война) (Инт), Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил), Допрос (Общ) +10, Дознание (Общ), Навигация (Звёздная) (Инт) +10, Языкознание (Высокий готик, Низкий готик) +10.

Таланты: Аура власти, Владение лёгким оружием (Лаз, Болт, Твёрдотельное), Декаданс, Всё выдавший, Владение холодным оружием (Универсальный), Стальные нервы, Владение пистолетами (Болт, Лаз, Твёрдотельное), Сопrotивляемость (Страх), Связи (Вольные торговцы, Преступники), Быстрая атака.

Черты: Прикосновение судьбы 2.

Броня: лёгкий панцирный доспех (руки 4, корпус 4, ноги 3).

Оружие: Болт-пистолет с лазерным целеуказателем (30m;

S/2/-; 1d10+5 Взрывной; Бронь 4; Маг 8, Перез Полн; Разрывающее), мономеч лучшего качества (1d10+4 Резаный; Бронь 2, Сбалансированное).

Снаряжение: Капитанская форма, 4 магазина для болт-пистолета, личный вокс, кольцо-печатка, респиратор.

ИЕРЕМИЯ БЛИЦ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
31	53	44	35	47	36	30	39	46

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 25

Фактор Прибыли: 38

Умение: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ) +20, Бартер (Общ) +10, Командование (Общ) +10, Коммерция (Общ), Обыденное знание (Империиум, Преступность, Торговец) (Инт), Обман (Общ), Уклонение (Лов) +20, Оценка (Инт) +10, Дознание (Общ), Запугивание (Общ), Навигация (Звёздная, Наземная) (Инт) +10, Пилотирование (Авиация, Космические корабли) (Лов) +20, Техпользование (Инт), Языкознание (Низкий готик) (Инт).

Таланты: Аура власти, Амбидекстрия, Владение лёгким оружием (Универсальный), Калечащий выстрел, Орлиный глаз, Двойной выстрел, Акимбо, Стрельба от бедра, Отчаянный пилот, Независимое прицеливание, Всё видавший, Последний герой, Подскок, Сокрушительный выстрел, Стальные нервы, Владение пистолетами (Универсальный), Быстрое выхватывание, Мгновенная реакция, Парное оружие (Стрелковое).

Черты: Прикосновение судьбы 2.

Броня: Лёгкий панцирь силовика (корпус, руки, ноги 5).

Оружие: 2 хеллпистолета лучшего качества (35m; S/2/-; 1d10+6* Энерг; Бронь 7; Маг 40, Перез 2 Полн)

Снаряжение: 2 набедренных источника энергии, плащ, 1 золотой трон-гельт, дхо-палочки, микробусина

КРАВКИН ФЕКВОРА

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
42	35	35	35	35	33	33	38	38

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 25

Умение: Бдительность (Вос)+20, Бартер (Общ), Обаяние (Общ), Химпользование (Инт), Командование (Общ)+10, Коммерция (Общ), Обыденное знание (Империиум) (Инт), Обман (Общ) +20, Оценка (Инт), Грамотность (Инт), Проницательность (Вос) +20, Языкознание (Высокий готик, Низкий готик, Жаргон торговцев) (Инт) +10, Дрессура (Инт).

Таланты: Владение лёгким оружием (Универсальный), Мастер клинков, Декаданс, Владение холодным оружием (Примитивное, Цепное, Силовое), Паранойя, Связи (Аристократия), Владение пистолетами (Универсальный).

Черты: Прикосновение судьбы 2.

Броня: Подбитое флак-подкладкой длинное пальто из шкуры ксеноса (3 корпус, 2 руки, 2 ноги).

Оружие: Болт-пистолет лучшего качества (30m; S/2/-; 1d10+5 Взрывной; Бронь 4; Маг 8, Перез Полн; Разрывающее), мономеч (1d10+3 Резаный; Бронь 2; Сбалансированное), мононож 1d5+3 Резаный; Бронь 2).

Снаряжение: 4 обоймы болт-пистолета с патронами

Инферно.

ЛЕДИ САН ЛИ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
54	33	50*	32	50	40	35	48	41

*Включает бонус от силовой фронти.

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 20

Фактор Прибыли: 55

Умение: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Скрытность (Лов) +10, Командование (Общ) +10, Коммерция (Общ), Обыденное знание (Экклезиархия, Имперское Кредо, Империиум, Преступность, Пространство Коронус) (Инт), Обман (Общ)+20, Уклонение (Лов) +20, Допрос (Общ) +10, Дознание (Общ), Логика (Инт) +10, Навигация (Звёздная) (Инт) +10, Пилотирование (Космические корабли), Техпользование (Инт), Ремесло (Торговец), Учёное знание (Архаика, Имперское Кредо, Легенды), Языкознание (Низкий готик, Высокий готик, Жаргон торговцев) (Инт).

Таланты: Броня презрения, Удар и отскок, Мастер клинков, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Калечащий удар, Разоружение, Железная дисциплина, Всё видавший, Молниеносная атака, Стальные нервы, Точный удар, Сопrotивляемость (Страх), Верный удар, Быстрая атака, Стена стали, Слухи.

Черты: Прикосновение судьбы 2.

Броня: лёгкая нефритовая силовая броня лучшего качества (Всё 8).

Оружие: 1 скрытая лазперчатка, встроенная в силовую броню (50m; S/4/-; 1d10+4 Энерг; Бронь 1; Маг 20, Перез Полн; Надёжное), Археотеховый силовой меч лучшего качества (1d10+9* Энерг; Бронь 10; Силовое поле, Сбалансированное).

Снаряжение: 2 батареи для лазперчатки, мантия лучшего качества из меняющейся ткани, 3 плазменные гранаты.

ЛОРА-АДМИРАЛ БАСТИЛЬ VII

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
38	45	30	30	38	45	30	48	37

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 22

Фактор Прибыли: 50

Умение: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Империиум, Космос, Имперский флот, Война) (Инт) +20, Вождение (Наземная техника Скиммер), Запугивание (Сил), Навигация (Звёздная) (Инт) +20, Пилотирование (Авиация, Космические корабли) +20, Языкознание (Высокий готик, Низкий готик) (Инт) +10, Языкознание (Высокий готик, Жаргон торговцев) (Инт), Техпользование.

Таланты: Аура власти, Амбидекстрия, Владение лёгким оружием (Лаз, Твёрдотельное, Болтерное), Мастер клинков, Контратака, Железная дисциплина, К демону в пасть, Стальные нервы, Хозяин и командир, Владение холодным оружием (Универсальный), Связи (Имперский флот),

ПРИКОСНОВЕНИЕ СУДЬБЫ

Предварительные условия: только для NPC, должен обладать свободой воли, не может применяться к демонам и неживым существам. NPC получает количество Очков Судьбы, равное половине бонуса Силы Воли (округление вверх). Данные очки могут быть потрачены или сожжены точно так же, как и у ПИ. Кроме того, правила Праведного гнева распространяются и на этих персонажей.

Владение пистолетами (Универсальный), Сопротивляемость (Страх), Парное оружие (Холодное, Стрелковое), Тактик Пустоты.

Броня: Усиленная капитанская форма (руки 3, корпус 4, ноги 3).

Оружие: Флотский пистолет (20m; S/3/—; 1d10+4 Ударн; Бронь 0; Маг 6; Перез Полн; Разрывающее), Силовая булава (Активированное: 1d10+8 Энерг; Бронь 4; Силовое поле, Шоковое; Неактивированное: 1d10+4 Энерг; Бронь 2; Шоковое).

Снаряжение: 2 запасные обоймы для флотского пистолета, кибернетическая нога, кибернетическая рука, микро-бусина, капитанская дубинка.

МАДАМ ШАРЛАБЕЛЬ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
48	32	27	40	44	35	50	47	47

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 23

Фактор Прибыли: 28

Умение: Бдительность (Вос)+10, Бартер (Общ)+10, Обаяние (Общ), Коммерция (Общ)+20, Скрытность (Лов)+10, Обыденное знание (Империи, Преступность, Торговец) (Инт), Обман (Общ), Уклонение (Лов)+10, Запретное знание (Ксеносы)+10, Дознание (Общ), Навигация (Звёздная) (Инт)+10, Пилотирование (Космические корабли), Техпользование (Инт), Ремесло (Торговец), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик, Жаргон торговцев, Круутский) (Инт), Проницательность (Вос)+10, Поиск (Вос).

Таланты: Аура власти, Боевое чутьё, Владение экзотическим оружием (Поцелуй арлекина), Бесстрашие, Дальновидность, Ненависть (Орки), Это просто царапина, Железная дисциплина, Чуткий сон, Владение холодным оружием (Универсальный), Паранойя, Владение пистолетами (Универсальный), Верный удар, Быстрая атака, Каменная кожа, Парное оружие (Холодное, Стрелковое).

Черты: Прикосновение судьбы 2.

Броня: Ячеистая ксеноброня (руки 5, корпус 5, ноги 5).

Оружие: Поцелуй арлекина (1d10+8 Резаный; Бронь 10; Разрывающее), плазменный пистолет (30m; S/2/—; 1d10+6 Энерг, Бронь 6, Маг 10, Перез 3 Полн, Перегревающееся).

Снаряжение: 2 флакона для плазменного пистолета, шинель капитана, личная бухгалтерская книга.

СОЮЗНИКИ И ПРОТИВНИКИ

Ниже представлена выборка из множества ксеносов, противников и персонажей, разбросанных по просторам Корнуса.

ВЗБУНТОВАВШИЙСЯ ОФИЦЕР НА МОСТИКЕ

Офицер мостика для встречи “Вы уверены, сэр?”. Используйте профиль компаньона вольного торговца (см. ниже), добавив Командование +10 и Пилотирование (Космический корабль) и удалив талант Верные до конца.

КОМПАНЬОН ВОЛЬНОГО ТОРГОВЦА

В дополнение к оруженосцам и лакеям, вольных торговцев часто сопровождают надёжные компаньоны. Эти люди являются коллегами и друзьями, которые стойко сражаются на стороне вольного торговца. Данный профиль также можно использовать для представления компаньонов конкурирующих вольных торговцев.

КОМПАНЬОН ВОЛЬНОГО ТОРГОВЦА

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	45	40	40	35	35	35	35	30

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 14

Умение: Бдительность (Вос)+10, Кутёж (Вын), Обыденное знание (Империи, Вольные торговцы) (Инт), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Дознание (Инт).

Таланты: Владение лёгким оружием (Лаз, Твёрдотельное, Болтерное), Калечащий выстрел, Разоружение, Верные до конца†, Владение холодным оружием (Цепное, Примитивное, Шоковое), Стальные нервы, Владение пистолетами (Лаз, Твёрдотельное, Болтерное), Быстрое выхватывание.

Броня: Флак и панцирь (корпус 4, руки 2, ноги 2).

Оружие: Болт-пистолет (30m; S/2/—; 1d10+5 Взрывной; Бронь 4; Маг 8, Перез Полн; Разрывающее), Компактный лазпистолет (25 m; S/2/—; 1d10+2 Ударн; Бронь 0, Маг 25; Перез Полн), Шоковая булава (1d10+6 Ударн; Шоковое).

Снаряжение: Прекрасная униформа с геральдикой династии или личное платье их господина, микробусина, 2 обоймы для болт-пистолета, 1 крак граната, фильтры-затычки, фотолинзы.

†**Верные до конца:** Пока жив хозяин, большинство компаньонов никогда не покинут его или её. Пока хозяин компаньона жив и либо виден, либо поддерживает голосовую связь (например, по воксу или с помощью пси-способностей), то добавляет +30 ко всем тестам на Силу воли против Страха, принуждению либо эффектам умений Общительности, которые заставили бы их работать против своего хозяина или каким-либо образом предать его. Если господин будет убит, то они либо умрут от горя, либо будут сражаться до смерти.

Личная гвардия вольного торговца



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
32	35	32	38	35	23	31	25	21

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 12

Умение: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Обыденное знание (Империиум, Война) (Инт), Скрытность (Лов), Вождение (Наземная, Шагоход) (Лов), Поиск (Вос), Бесшумный шаг (Лов).

Таланты: Владение лёгким оружием (Универсальный), Владение тяжёлым оружием (Твёрдотельное, Пусковые установки, Лаз), Владение холодным оружием (Цепное, Примитивное), Владение пистолетами (Универсальный), Сопротивляемость (Страх).

Броня: Флотская флак-броня (руки 3, корпус 4, голова 3, ноги 3).

Оружие: Лазган (S/3/-; 1d10+3 Энерг; Бронь 0; Маг 60; Перез Полн; Надёжное), 3 фраз-гранат (9 м, S/-/-, 2d10 Взрывной; Бронь 0; Взрыв [4]), мононож (1d5+3 Резаный; Бронь 2).

Снаряжение: 2 запасных батареи для лазгана, 2 запасных хотшот батареи для лазгана, личный вокс, униформа династии (в цветах либо с геральдикой дома), Противогаз, фотовизор.



АБОРДАЖНИКИ

То, сколько боевого экипажа может быть на борту корабля, определяется МИ и игроками заранее. Если требуются пояснения, трезвый расчёт подскажет, что на каждые 20 человек экипажа приходится в среднем один абордажник, т.е. боец, носящий оружие постоянно. Однако он скорее силовик, нежели солдат, и не имеет навыков для полевых сражений. Безусловно, некоторые вольные торговцы содержат личную армию, профессиональных наёмников и телохранителей, но это то, что приобретается отдельно и не может быть выдано автоматически.

Для описания характеристик используйте профиль Наёмного стрелка со стр. 349 ОКП Rogue Trader rus 1.01.

НРС ИЗ КАППА-ПСИ-12

Ниже приведены лишь некоторые из мириадов существ, с которыми исследователи столкнутся в адских джунглях затерянного мира Каппа-Пси-12.



Торговец стриксис

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
27	39	31	37	49	61	38 ⁽⁶⁾	42	46

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 12

Умение: Бдительность (Вос), Бартер (Общ) +10, Обман (Общ) +30, Дознание +20 (Общ), Проницательность (Вос) +20, Языкознание (Жаргон пустотников, Низкий готик) (Инт), Техпользование (Инт), Ремесло (Торговец).

Таланты: Владение лёгким оружием (Лаз, Твёрдотельное), Химическое оскпление, Всё выдавший, Владение холодным оружием (Цепное, Примитивное, Метательное), Параноя, Владение пистолетами (Лаз, Твёрдотельное).

Черты: Ночное зрение, Сверхъестественное восприятие (×2)

Броня: Шкуры ксеносов и скрепленные кожей тряпки (руки 3, корпус 4, ноги 3).

Оружие: Ксеноский лёгкий пистолет (30м; S/-/-; 1d10+5 Энерг; Бронь 0, Маг 30; Перез Полн; Надёжное, Точное).

Снаряжение: Тряпки, безделушки и сомнительные намерения.



Малиновые жала

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
31	—	11	17	24	09	21	03	—

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 60

Умение: Бдительность (Вос).

Таланты: Нет.

Черты: Летун (10), Сокрушительное†, Размер††, Странная физиология, Ядовитое, Существо роя†††.

Броня: Нет.

Оружие: Жало (1d10+1 Резаный; Бронь 1d5;Разрывающее; Ядовитое).

†**Сокрушительное:** Рой малиновых жал состоит из тысяч, если не миллионов насекомых и способен атаковать множество объектов одновременно. За каждые 10 оставшихся ран рой может нанести одну дополнительную атаку в ближнем бою в рамках стандартного атакующего действия. Эти атаки не могут быть направлены против одной и той же цели.

††**Размер:** Рой растёт или сокращается в зависимости от того, сколько насекомых ещё живы. Стаи с 1-20 ранами являются Средними, стаи с 20-40 ранами Крупными, с 40-60 Большими, а стаи с более чем 60 ранами Огромными. Кроме того, рои могут заполнять комнаты, покрывать поля и вообще занимать большое количество места по усмотрению МИ.

†††**Существо роя:** Любая атака, не обладающая свойствами Взрыв, Зажигательное или Разлёт, наносит существу только половину урона. В большинстве случаев существо из роя нельзя схватить, сбить с ног или прижать к земле, и рой может “хлынуть” через подходящие небольшие отверстия, такие как воздуховоды, вентиляционные отверстия и тому подобное, но он не может Прыгать. Рой считается уничтоженным, как только все его раны будут потеряны. Атаки роя имеют переменную величину Бронейности (бросок при каждой атаке), отражающую его способность поглощать своих жертв и атаковать уязвимые области.

ДРАКОНОВЫЙ ШЕРШЕНЬ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
36	—	(8) 40	(8) 40	40	10	45	23	—

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 80

Умение: Бдительность (Вос).

Таланты: Нет.

Черты: Летун (20), Многорукое, Смертоносное природное оружие, Природная броня (Всё 12), Странная физиология, Размер (Огромный), Удар хвостом†, Ядовитое, Сверхъестественная сила (×2), Сверхъестественная выносливость (×2).

Броня: Нет.

Оружие: Жвала (2d10+8), Гибкий хвост (1d10+10; Ядовитое).

†**Удар хвостом:** У драконьего шершня длинный колющий хвост, который он часто использует, чтобы заманить в ловушку свою добычу (будь то неуклюжий иловый бегун или шаттл Аквила). Если он ударит жертву хвостом, то может немедленно предпринять против неё Захват (см. стр. 237 ОКП Rogue Trader rus 1.01).

ХЛЕСТАТЕЛИ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
37	—	30	33	44	16	27	09	—

Передвижение: 8/16/24/48

Раны: 8

Умение: Бдительность (Вос), Скрытность +20 (Лов).

Таланты: Нет.

Черты: Природная броня (5), Сверхъестественная скорость (×2).

Броня: Хитиновые пластины (Всё 5).

Оружие: Жвала или коготки (1d10+3; Бронь 4).

Хитрый: Хлестатели прирождённые охотники и всегда пытаются атаковать из засады дюжиной или около того особей. Они отступят, если в их группе пострадает слишком много, но только для того, чтобы собрать ещё большую группу и напасть снова позже.

НРС ИЗ ЗЕЙТА

СТАРШИЙ ТАКТИК

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
24	22	28	31	30	44	38	39	35

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умение: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Командование (Общ) +10, Обман (Общ), Дознание (Общ), Навигация (Наземная) (Инт) +20, Языкознание (Низкий готик) (Инт).

Таланты: Аура власти, Боевое построение, Железная дисциплина, Владение холодным оружием (Примитивное, Цепное), Владение пистолетами (Болт, Твёрдотельное).

Броня: Нет.

Оружие: Болт-пистолет (30m; S/2/-; 1d10+5 Ударн; Бронь 4; Маг 8; Перез Полн; Разрывающее). Цепной меч (1d10+4 Резаный; Бронь 2; Разрывающее, Сбалансированное).

Снаряжение: Униформа Старшего тактика, обойма для болт-пистолета.



ОРДЕН МАШИНИСТОВ



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
30	35	38	38	30	40	35	38	19

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 15

Умение: Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Шифры (орден Машинистов) (Инт), Обыденное знание (Техника) (Инт), Вождение (Наземный транспорт, Шагоход) (Лов), Логика (Инт) +10, Пилотирование (Гражданский) (Лов), Языкознание (Низкий готик) (Инт), Безопасность (Лов), Техпользование (Инт) +20.

Таланты: Автосангвиния, Двоичный диалог, Тайная полость, Электрическая поддержка, Электропривой, Энергетический запас, Влечение железа, Благословение оружия, Железная челюсть, Светоносный заряд, Светоносный удар, Механодендрит (Манипулятор, Вспомогательный), Медитация, Владение холодным оружием (Примитивное, Цепное), Владение пистолетами (Болт, Твёрдотельное).

Черты: Долг перед сухопутным кораблём (см. профиль Оруженосца сухопутного корабля).

Броня: Аугметический бронированный костюм (Всё 5).

Оружие: Болт-пистолет (30м; S/2/-; 1d10+5 Ударн; Бронь 4; Маг 8; Перез Полн; Разрывающее), двуручный цепной топор (2d10+7 Резаный; Бронь 2; Разрывающее, Несбалансированное).

Имплантаты: Бионические руки (Хорошее качество), Бионическая дыхательная система (Хорошее качество), Комплексы авгуров (Хорошее качество), Манипуляторный механодендрит, Вспомогательный механодендрит, Кибернетические чувства (все, Хорошее качество, включая Ночное зрение, Фотовизор, Эхолокация и полная система вокса), Блок мыслеуправления (Хорошее качество).

Снаряжение: Инфопланшеты, силовые ячейки, запасной магазин для болт-пистолета, ключи шифрования, различные запчасти, инструменты и другие принадлежности.

ОРУЖЕЙНЫЙ МАСТЕР



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
34	50	46	42	31	29	31	28	26

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 16

Умение: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Техпользование (Инт), Языкознание (Низкий готик) (Инт).

Таланты: Универсальный солдат, Владение лёгким оружием (Твёрдотельное), Бугрящиеся бицепсы, Владение тяжёлым оружием (Твёрдотельное), Железная челюсть, Владение холодным оружием (Примитивное), Владение пистолетами (Твёрдотельное).

Броня: Панцирная броня (Всё 5).

Оружие: Тяжёлый ставбер (120м; -/-/10; 1d10+5 Ударн; Бронь 3; Маг 40; Перез Полн) или Флотская картечьница (40м; S/3/-; 2d10+4 Ударн; Бронь 0; Маг 24; Перез 2 Полн; Разлёт, Ненадёжное).

Снаряжение: униформа, 2 запасные ленты для ставбера либо 4 перезарядки для картечьницы.

ОРУЖЕНОСЕЦ СУХОПУТНОГО КОРАБЛЯ

Оруженосцы сухопутного корабля Зайта плохо вооружены и экипированы по сравнению с полками Имперской Гвардии. Они часто используются для фуражировки в бесконечных войнах Зейта. Воспользуйтесь профилем наёмного стрелка со стр. 349 ОКП Rogue Trader rus 1.01, заменив оружие на автоган (90 м; S/3/10; 1d10+3 Ударн; Бронь 0; Обойма 30; Перез 2 Полн) и мононож (1d5+3 Резаный; Бронь 2), а броню на устойчивую к токсинам флак-броню, (4 очка Брони на всё, включает респиратор).

НРС ИЗ ВАПОРИЯ

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ АНСАЙ

Следуя одному из правил стеклянных городов Вапория, Ансай прячет хитрый ум за фасадом декаданса.



КОРОЛЬ-ЖРЕЦ АНСАЙ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
25	25	30	35	35	49	38	44	41

Передвижение: 3/6/9/12

Раны: 20

Пси-рейтинг: 4

Disciplines: Телепатия

Варповство: Вдохновение, Уловка, Подчинение, Доминирование, Перепрограммирование.

Умение: Бдительность (Вос) +10, Трёп (Общ), Кутёж (Вын) +10, Обаяние (Общ) +10, Командование (Общ) +20, Обман (Общ) +20, Дознание (Общ), Запугивание (Сил), Психическое (СилВол), Проницательность (Вос) +20, Языкознание (Низкий готик) (Инт)

Таланты: Абсолютная преданность†, Аура власти, Тёмная душа, Декаданс, Бесстрашие, Враг (Экклезиархия), Дальновидность, Мастер-оратор, Медитация.

Броня: Доброжелательное презрение.

Оружие: Превосходное отношение.

Снаряжение: Наряды и регалии.

†**Абсолютная преданность:** Короли-жрецы обладают абсолютной лояльностью своих слуг. Если Ансай подвергнется нападению или угрозе, все жители его города бросятся на нападающих, жертвуя собой, чтобы защитить своего короля. Любые подданные считаются обладающими талантом Бесстрашие на время схватки.

ОБИТАТЕЛЬ ВЫСОТ



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
34	—	(8)	(12)	11	16	28	21	—

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 35

Умение: Бдительность (Вос), Скрытность (Лов) +10.

Таланты: Быстрая атака.

Черты: Аморфное, Копатель, Страх (1), Смертоносное природное оружие, Природная броня, Часть ландшафта (см. ниже), Размер (Крупный), Странная физиология, Коренастое, Сверхъестественные чувства, Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x3).

Оружие: Каменные выступы (1d10+8 Ударн; Бронь 0).

Броня: Каменный панцирь (Всё 4)

Часть ландшафта: В неподвижном состоянии Обитатели выглядят так же, как и любые другие камни, поэтому их практически невозможно обнаружить. Неподвижный Обитатель получает бонус +50 к тестам на Скрытность.

Переменный размер: Представленный здесь профиль относится к "стандартному" Обитателю ростом 3 метра, хотя они встречаются и в других размерах. МИ может увеличить или уменьшить размер на одну ступень, добавив +10 к Силе, +10 к Выносливости и +5 к Ранам более крупному существу и вычтя такое же количество у мелкого.

НРС ИЗ ДРОССА

Верховная жрица Асира Говорящая-с-Бурей

ВЕРХОВАЯ ЖРИЦА АСИРА

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
28	51	45	44	36	24	29	45	33

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 22

Пси-рейтинг: 6

Disciplines: Телепатия, Телекинез.

Варповство: Ближняя телепатия, Вторжение в разум, Устрашение, Уловка, Силовой болт, Подчинение, Телекинетическое сокрушение, Телекинетический щит.

Умение: Бдительность (Вос), Шифры (Оккультизм) (Инт), Обыденное знание (Пространство Коронус) (Инт), Командование (Общ), Обман (Общ) +10, Запретное знание (Варп) (Инт) +10, Запугивание (Сил) +10, Воззвание (СилВол) +10, Психувство (Вос), Языкознание (Низкий готик) (Инт).

Таланты: Бесстрашие, Всё выдавший, Владение холодным оружием (Примитивное), Сопrotивляемость (Психосилы).

Броня: Рваный кожаный халат (Всё 2, Примитивное).

Оружие: Посох Отца-Неба (1d10+4 Ударн; Бронь 0; Сбалансированное).

Снаряжение: Рунические камни, спасённые безделушки и мелкие кости.

СОПЛЕМЕННИК ДРОССА

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
44	44	43	42	41	18	38	32	36

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 15

Умение: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Скрытность (Лов) +10, Уклонение (Лов) +20, Бесшумный шаг (Лов) +10, Выживание (Инт), Выслеживание (Инт), Дрессура (Инт).

Таланты: Владение лёгким оружием (Примитивное), Владение холодным оружием (Примитивное, Метательное), Быстрая атака.

Броня: Шкуры и металлические пластины (корпус 2).

Оружие: Копьё из обломков корпуса (1d10+4 Резаный; Бронь 2), Рекурсивный лук (1d10+2 Резаный; Бронь 0; Маг 1; Перез Полов; Примитивное, Надёжное).

Снаряжение: Племенные регалии, фетиши Неба-Отца, 10 стрел.



НРС ИЗ ПРОЦЕССИИ ПРОКЛЯТЫХ

ПУСТОЙ ЧЕЛОВЕК

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
44	48	65	65	14	30	30	40	05

Передвижение: 2/4/8/16

Раны: 21

Умение: Бдительность (Вос), Пилотирование (Экзоброня) +10, Техпользование (Инт).

Таланты: Химическое оскoпление, Бесстрашие, Владение тяжёлым оружием (Мельта), Владение холодным оружием (Силовое).

Черты: Ночное зрение, Бесстрашие, Летун (10), Регенерация, Молчаливые убийцы (см. ниже), Размер (Крупный).

Броня: Герметичная экзоброня (Всё 8).

Оружие: Терморезак (10m; S/-/-; 2d10+10 Энерг; Бронь

12; Маг бесконечный; Перез —, силовой резак (1d10+11 Энерг; Бронь 5; Силовое поле, Громоздкое).

Снаряжение: Древний лом и утиль, давно иссушенный пустотой.

Молчаливые убийцы: Получив урон, равный или превышающий количество ран, они распадаются в шипящем облаке пара. Пустые не разговаривают и с ними нельзя договориться. Все основанные на Общительности умения автоматически проваливаются против пустых людей, как и любые виды допроса или запугивания. Если псайкер попробует прочесть их мысли, то лишь столкнётся с жуткой пустотой.

ПАДАЛЬЩИКИ С ПРОЦЕССИИ ПРОКЛЯТЫХ

Падальщики — разнообразная и разрозненная группа. МИ может использовать любой из профилей Колонистов для описания рядовых, и Свободного торговца для лидеров (см. стр. 349-350 ОКП Rogue Trader rus 1.01).

НРС ИЗ САБРИНА

КОРОЛЬ КОММИЦАРЬ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
50	38	34	42	34	34	38	42	36

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 20

Умение: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Уклонение (Лов), Бартер (Общ), Командование (Общ) +10, Обыденное знание (Империи, Преступный мир, Торговцы) (Инт), Обман (Общ), Запугивание (Сил), Допрос (Общ) +10, Дознание (Общ), Навигация (Звёздная) (Инт) +10, Пилотирование (Космические корабли), Техпользование (Инт), Языкознание (Жаргон пустотников) (Инт).

Таланты: Аура власти, Владение лёгким оружием (Лазер, Болт, Твёрдотельное), Декаданс, Всё выдавший, Чуткий сон, Владение холодным оружием (Цепное, Силовое, Прimitивное, Метательное), Паранойя, Владение пистолетами (Болт, Лазер, Твёрдотельное), Сопротивляемость (Страх), Быстрая атака.

Броня: Старый гвардейский панцирь и усиленная форма (руки 4, корпус 6, ноги 4).

Оружие: Старый цепной меч (1d10+5 Режущ.; Бронь 2; Сбалансированный, Разрывающее), Помповое ружьё (Лёгкое; 30 м; S/—/—; 1d10+4 Ударн.; Бронь 0, Обойма 8; Перез 2 Полн; Разлёт)

Снаряжение: Драгоценности, брелки и украденные безделушки.

Психическая команда: Драгоценный камень короля Коммицаря наделяет его странными пси-способностями, обеспечивающие определённую степень контроля над подданными. Имея дело с жителями Сабрина, Коммицарь получает бонус +20 к тестам Командования и Запугивания.

БОЛОТНЫЙ ЗОМБИ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
20	—	20	⁽⁹⁾ 20	13	—	15	—	—

Движение: 1/2/4/—

Раны: 8

Умение: Бдительность (Вос)

Таланты: Отсутствуют

Умение: Страх (1)†, Потустороннее, Толпа††, Природное оружие, Сверхъестественная выносливость (х3).

Броня: Отсутствует.

Оружие: Когти и зубы (1d10+3 Режущ.).

Снаряжение: Сгнившая одежда и разрушенное болотом снаряжение.

†Как только персонаж успешно прошёл тест на Страх от болотных зомби, он становится невосприимчивым к их эффекту Страха. (По усмотрению МИ персонаж может быть вынужден пройти повторный тест при определённых обстоятельствах, например, если его застигнет врасплох зомби, выпрыгивающий из лужи болотистой грязи.)

††Толпа: Вместо обычных бонусов за численное превосходство противника, болотные зомби получают +10 к тестам ББ и +1 бонус к урону за каждого дополнительного болотного зомби, поражающего цель. Не вовлечённые в рукопашную зомби всегда ковыляют к ближайшей цели, атакуя, если это возможно. Находясь в ближнем бою, они используют все атаки против любой доступной цели, выбирая ту, которую они атакуют во время предыдущего хода, если это возможно.

ВЗБУНТОВАВШИЕСЯ СОЛДАТЫ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
35	35	30	30	30	20	40	25	25

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 8

Умение: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Обыденное знание (Империи, Преступный мир) (Инт), Скрытность (Лов), Бесшумный шаг (Лов).

Таланты: Владение лёгким оружием (Лаз, Прimitивное, Твёрдотельное), Всё выдавший, Владение холодным оружием (Прimitивный), Владение пистолетами (Лаз, Прimitивное, Твёрдотельное).

Броня: Старый гвардейский панцирь (Корпус 4).

Оружие: Изношенный лазган (60 м; S/3/—; 1d10+3 Энерг.; Бронь 0; Обойма 30; Перез Полн) или составной лук (Лёгкое, 30 м; S/—/—; 1d10 Разрыв.; Бронь 0; Обойма 1; Перез Полов; Точное, Надёжное) и самодельное оружие ближнего боя (1d5+3 Разрыв.; Бронь 0).

Снаряжение: Гниющая униформа и бесполезные технические детали.

Обитатели болот: Мятежные солдаты получают бонус +20 к Скрытности и Бесшумному шагу в пределах болот Сабрина.

НРС ИЗ УЖАСНОЙ ЖЕМЧУЖИНЫ

Староста санктархов

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

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 12

Умение: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Командование (Общ) +10, Языкознание (Высокий готик, Диалект низкого готика) (Инт).

Таланты: Владение холодным оружием (Примитивное).

Черты: Благословения Девы†.

Оружие: Служебный посох (1d10+3 Ударн; Бронь 0: Сбалансированное, Примитивное)††.

Снаряжение: Роба, десятки драгоценных камней и блестящих безделушек.

†**Благословения Девы:** Человеческие обитатели девственного мира были изменены и эволюционировали под воздействием окружающей среды. В дополнение к очень долгому жизненному циклу, санктарх может повторно пройти любой неудачный тест на Выносливость, независимо от его источника, и обладает иммунитетом к токсичным свойствам оружия.

†† **Служебный посох:** Правитель носит сделанный из живого коралла длинный изогнутый посох. Как символ власти, староста может повторно провести любые провальные тесты Командования в отношении других аборигенов, пока он держит его в руках.

Житель деревни

Санктархи – потомки колонистов, которые случайно прибыли на Жемчужину тысячелетия назад. Их профиль такой же, как у старосты, но с +5 ББ, -5 Инт и -5 СилВол. Они также оснащены коралловыми трезубцами или гарпунами (1d10+6 Резаный; Бронь 4; Отравленное).

Гириккс

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
24	—	13	11	43	20	40	20	35

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 5

Умение: Бдительность (Вос), Скрытность (Лов) +20, Бесшумный шаг (Лов) +20.

Таланты: Нет.

Черты: Ночное зрение, Природное оружие, Четвероногое, Размер (Маленький), Телепатическая связь†, Сообразительность††.

Оружие: Лапки-царапки (1d5+1 Резаный; Примитивное).

Снаряжение: Нет.

†**Телепатическая связь:** Со временем человек может подружиться и сформировать связь с гириксом, и это, по-видимому, является ключевой целью котэ, хотя причина неизвестна. Как только персонаж подружился с существом, связь формируется. В течение нескольких часов персонаж образует телепатическую связь с шерстяным и может общаться с ним (он не может нормально говорить, но может общаться с помощью эмоций и образов). Эта телепатическая связь действует на расстоянии нескольких километров, равному бонусу Интеллекта персонажа. Кроме того, если персонаж является псайкером, гириккс извлекает выгоду из любых способностей, которые влияют, защищают или усиливают персонажа, пока они находятся на расстоянии не более двух метров друг от друга. Псайкеры также могут использовать усиливающие чувства способности или осуществлять обнаружение с помощью котэ (считая своё местоположение так, как если бы это было местоположение гириккса), пока они находятся в пределах телепатической досягаемости существа. Находясь в физическом контакте с хозяином, псайкер считает его пси-фокусом (см. стр. 146 ОКП Rogue Trader rus 1.01).

††**Сообразительность:** Гириксы обладают острым чужацким разумом, который они передают своему спутнику.

Связанные персонажи получают +10 к тестам на Интеллект при контакте с существом (например, поглаживая его во время чтения книги). Более того, быстрая реакция существа усиливает связь с ним, и пока гириккс находится в пределах телепатической связи со своим хозяином, тот получает +4 к броскам на инициативу.



ЭЛЬДАРЫ

Стремящиеся защитить свой девственный мир эльдары только недавно прибыли в Коронус. Считается, что они родом с мира-корабля Каэлор, хотя причины их пребывания в Коронусе (помимо стремления защитить Зловещую Жемчужину) неизвестны.

СЛЕДОПЫТ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
47	60	35	38	^(то) 55	39	58	39	31

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 14

Умение: Акробатика (Лов), Бдительность +20 (Вос), Лазание (Сил), Скрытность +20 (Лов), Обман (Общ), Маскировка (Общ), Уклонение +10 (Лов), Запретное знание (Ксеносы) (Инт), Дознание (Общ), Навигация (Наземная) (Инт), Проницательность (Вос), Поиск (Вос), Безопасность (Лов), Слежка (Лов) +10, Бесшумный шаг +20 (Лов), Языкознание (Эльдарский, Низкий готик), Выживание +20 (Инт), Выслеживание +20 (Инт).

Таланты: Универсальный солдат, Владение лёгким оружием (Лаз, Примитивное), Кошачье приземление, Калечащий выстрел, Прикрытие и перемещение†, Орлиный глаз, Владение экзотическим оружием (сюрикенный пистолет, длинная винтовка странников), Дальновидность, Обострённые чувства (Зрение, Слух), Всё видавший, Подскок, Владение холодным оружием (Примитивное), Меткий стрелок, Владение пистолетами (Лаз), Мгновенная реакция, Спринт, Быстрые и бесшумные††.

Черты: Сверхъестественная ловкость (×2).

Броня: Ксеноская ячеистая броня (корпус 4, руки 4, ноги 4).

Оружие: Длинная винтовка странников (200m; S/-/-; 1d10+3 Энерг; Бронёв 2; Маг 40; Перез Полн; Точное, Надёжное), сюрикенный пистолет (20m; S/3/5; 1d10+2; Бронёв 4; Маг 40; Перез 2 Полн), мононож лучшего качества (1d5+4† Резаный; Бронёв 2).

Снаряжение: Хамелеолиновый плащ, 2 обоймы к винтовке, 2 обоймы к сюрикенному пистолету, ксеноские магнукоуляры, драгоценный путеводный камень.

†Прикрытие и перемещение: Следопыты — исключительные снайперы и эксперты по камуфляжу, перемещению и использованию укрытий. Очки брони любого укрытия удваиваются только для следопыта. Следопыты могут повторно пройти проваленные тесты на Ловкость при передвижении по Пересечённой местности.

††Быстрые и бесшумные: Проводя годы в незнакомых мирах, блуждая по паутине и выслеживая врагов эльдар, они учатся быть призраками; просто тенями внутри теней. Следопыты могут повторно выполнить любые неудачные тесты на Скрытность или Бесшумный шаг. А также добавляют дополнительную степень успеха к любым успешным тестам на Скрытность и Бесшумный шаг. Следопыты также никогда не получают штрафов на Скрытность или Бесшумный шаг из-за местности, освещения или связанных с ними факторов.



ДАЛЬНОВИДЯЩИЙ СЕРРЕНОН

Видающие эльдар являются лидерами своего народа, направляя его с помощью способности видеть мириады возможных вариантов будущего и выбирать наиболее выгодный. Они также невероятно могущественные псайкеры и оказываются очень опасными противниками.

Серренон — уважаемый провидец мира-корабля Каэлор. Он один из многих эльдар, посланных его искусственным миром в Коронус для работы с Сумеречными мечами. Однако он рассматривает защиту Зловещей Жемчужины как священный долг и не будет уклоняться от него добровольно.

ДАЛЬНОВИДЯЩИЙ СЕРРЕНОН

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
59	57	33	41	^(то) 57	44	53	^(то) 59	35

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 30

Умение: Акробатика (Лов), Бдительность +20 (Вос), Лазание (Сил), Скрытность (Лов) +10, Обман (Общ), Уклонение +10 (Лов), Запретное знание (Ксеносы) (Инт) +20, Дознание (Общ), Психическое (Вос) +20, Проницательность (Вос), Поиск (Вос), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Эльдарский, Низкий готик).

Таланты: Владение лёгким оружием (Лаз), Мастер клинков, Владение экзотическим оружием (сюрикенный пистолет, ведьмин клинок), Глубокое чутьё варпа, Владение холодным оружием (Универсальный), Владение пистолетами (Лаз), Пси-рейтинг 8.

Пси-дисциплины: Телепатия, Телекинез

Черты: Прикосновение судьбы 5, Сверхъестественная ловкость (×2), Сверхъестественная сила воли (×2).

Пси-способности: Все умения телепатии и телекинеза подробно описаны в главе VI ОКП Rogue Trader rus 1.01. Кроме того, у видящих есть собственный набор уникальных пси-способностей (см. ниже).

Броня: Рунная броня† (всё 6; специальные).

Оружие: сюржикенный пистолет (20 м; S/3/5; 1d10+2; Броня 4; обойма 40; Перез 2 Полн), Вельмин клинок (1d10+14; Броня 8; силовое поле, сбалансированное, специальное).

Снаряжение: Инкрустированные рунами доспехи и развевающиеся одежды, камни духа††, призрачный шлем†††, руны защиты и предвидения††††.

††**Камни духа:** Видящие носят с собой драгоценные камни, в которых заключены души могущественных колдунов и провидиц, чтобы они могли призывать их психосилу в бою. Один раз за бой видящий может использовать камни духа, чтобы использовать одну из пси-способностей в качестве Свободного действия. Во всех отношениях она отыгрывается как обычная психосила.

†††**Призрачный шлем:** Покрытый тайными и паутинными рунами, призрачный шлем – мощное и древнее устройство, которое носят многие видящие для защиты от опасностей варпа. Во время ношения шлема, если на видящего повлияют результаты из таблиц психических феноменов или прорывов варпа, то может пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**, чтобы лично не подвергнуться негативному влиянию. Последствия результата из таблиц всё еще проявляются и могут повлиять на других или окружающую среду как обычно.

††††**Руны защиты и предвидения:** Видящие носят с собой бесчисленные безделушки, эзотерические устройства и руны, предназначенные для усиления сил и ослабления врагов. Все вражеские псайкеры в радиусе 20 метров должны добавить дополнительные +10 ко всем броскам по таблицам психических феноменов или прорывов варпа, а провидец может вычсть -10 из аналогичных бросков.

Пси-способности ясновидящих

Знания эльдар о военном искусстве намного превосходят человеческие. Видящие – особенно могущественные псайкеры с уровнем мастерства, который намного превосходит человеческий, позволяющий им совершать подвиги и использовать энергии, малоизученные, кроме основной массы псайкеров человечества. За исключением случаев, указанных в их описаниях, все умения используют обычные правила пси-способностей из главы VI ОКП Rogue Trader rus 1.01.

Обречение (Doom)

Время сосредоточения: Полудействие

Поддержание: Да

Проверка Фокусировки Мощи: Встречный тест на Силу воли

С помощью этой силы ясновидец помечает цель, искажая его судьбу и ускоряя гибель. Провидец выбирает цель в пределах 5м×[Пси-рейтинг]. И цель, и ясновидец немедленно проводят Встречный тест на Силу воли. Если цель побеждает, сила больше не действует. Если проигрывает, то все атаки против цели, а также любые враги в радиусе нескольких метров, равном пси-рейтингу эльдара, получают дополнительное количество урона, равное пси-рейтингу видящего. Эффекты Обречения действуют только в течение одного раунда, хотя психосила может поддерживаться как обычно.

Поводырь (Guide)

Время сосредоточения: Полудействие

Поддержание: Да

Проверка Фокусировки Мощи: Сила воли

Ясновидящие сосредоточены на том, чтобы вести расу эльдар к победе во всех их начинаниях, будь то среди звёзд или на поле боя. Это особенно верно, когда речь заходит об усилении воинов эльдар, использующих свои пророческие способности для направления ударов союзников. Поводырь воздействует на видящего плюс количество союзников, равное его Пси-рейтингу в радиусе 50м×[Пси-рейтинг]. В качестве альтернативы, если видящий не желает сам получать преимущества силы, сила может быть сосредоточена на любом союзнике в пределах прямой видимости с тем же радиусом действия (по сути, считая выбранного союзника ясновидящим). Все, на кого влияет психосила, могут повторно выполнить проваленные тесты ББ и ДБ на количество раундов, равное Пси-рейтингу. Данная сила не суммируется с повторными бросками от других эффектов. Она может поддерживаться как обычно.

Война умов (Mind War)

Время сосредоточения: Полудействие

Поддержание: Нет

Проверка Фокусировки Мощи: Встречный тест на Силу воли

Возможно, одной из самых страшных способностей видящего является война умов. Ужасающая точечная атака, эта способность позволяет проникнуть непосредственно в разум одного врага и буквально сокрушить его одной жестокой мыслью. Ясновидящий выбирает цель в пределах прямой видимости на расстоянии до 10м×[Пси-рейтинг]. И цель, и ясновидящий немедленно проводят Встречный тест на Силу воли. Если цель побеждает, сила больше не действует. Если проигрывает, то получает 1d10 Взрывного урона плюс дополнительно 1d10 единиц урона за каждую степень успеха ясновидящего в тесте на Силу воли. Урон не учитывает броню и уменьшается за счёт бонуса Силы воли, а не за счёт бонуса Выносливости. Критические эффекты урона от войны умов всегда приходятся по голове, часто с впечатляющими кровавыми результатами.

ВЕДЬМАК

Эти эльдарские псайкеры помогают ясновидящим в их обязанностях и часто сопровождают воинов эльдар в битве для усиления их пси- способностей.



ВЕДЬМАК

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
44	48	31	34	(10) 54	44	43	52	32

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 15

Умение: Акробатика (Лов), Бдительность +20 (Вос), Лазание (Сил), Скрытность (Лов) +10, Обман (Общ), Уклонение +10 (Лов), Запретное знание (Ксеносы) (Инт), Дознание (Общ), Псичувство (Вос) +10, Проницательность (Вос), Поиск (Вос), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Эльдарский, Низкий готик), Выживание (Инт).

СНАРЯЖЕНИЕ ЭЛЬДАРОВ

У эльдар есть множество странных и удивительных предметов, большинство из которых псиактивны и реагируют на психоспособности владельца.

Рунический доспех

Броня: Всё 6, **Вес:** 8 кг

Ведьмаки носят специальную, похожую на панцирную броню, изготовленную из призрачной кости и психически заряженную тайными рунами и мистическими оберегами. В дополнение к 6 очкам Брони во всех местах, рунный доспех игнорирует бронейность оружия. Это означает, что при атаке у всего оружия Бронь равна 0, а не их обычному значению. Если рунный доспех который носит кто-либо, кроме эльдарского псайкера, то броня теряет это особое свойство.

Ведьмин клинок

Эти мощные психосиловые мечи направляют и фокусируют психическую силу эльдара, увеличивая силу и вкладывая ментальную энергию в каждый удар. Ведьмин клинок считается силовым мечом с дополнительным эффектом утрое-ния бонуса Силы пользователя. Кроме того, бронейность ведьмино-го клинка равна пси-рейтингу пользователя, при условии, что пользователь является эльдарским псайкером. Для использования клинка требуется талант Владение экзотическим оружием. Кроме того, в руках не-эльдара это просто необычное силовое оружие.

Призрачная пушка

Из всего используемого эльдарами оружия, призрачная пушка – портативная версия гораздо более крупной призрачной пушки – является одной из самых страшных орудий в арсенале ксеносов. Используя неизвестную Империи форму варп-инверсии и когезии, призрачная пушка выпускает заряд нестабильной экзотической материи, создавая небольшую варп-дыру в реальном пространстве в том месте, куда она попадает. Это может иметь любое количество ужасных последствий для своих целей, таких как отправка их в эмпирею, телепортация в твёрдые объекты или буквально выворачивание наизнанку. Обычно выстрел просто разрывает жертву на кровавые куски мяса, поскольку их клетки разлетаются в миллион направлений одновременно.

Когда цель поражена выстрелом из призрачной пушки, сделайте бросок 2d10. Это количество урона. Аналогично варп-оружию, урон не учитывает Броню и бонус Выносливости. Кроме того, если результат равен 19-20, цель уничтожается сразу, независимо от количества полученных ею ран (Очки Судьбы могут быть сожжены как обычно). Если значение броска равно 2-10, цель получает урон и телепортируется на количество метров, равное результату, в случайном направлении (используйте диаграмму Промехов и разброса со стр. 239 ОКП *Rogue Trader* rus 1.01). Если цель телепортируется в другой объект, переместите цель в ближайшее открытое пространство. Однако цель получает дополнительный урон в размере 1d5, игнорирующий Броню и бонус Выносливости.

Призрачную пушку можно снять с призрачного стража. Однако источник питания оружия является частью самого стража, и это означает, что призрачная пушка не функционирует после её удаления. Ксенотехнология находится за пределами понимания почти всех людей. МИ следует очень тщательно подумать, прежде чем предоставлять игрокам функциональную призрачную пушку.

Таблица 3-1 Оружие эльдаров

Название	Класс	Дальность	Скорострел	Урон	Бронь	Маг	Перез	Особенности	Вес
Стрелковое									
Призрачная пушка	Тяжёлое	30м	S/-/-	Спец	Спец	1	Спец	—	40 кг
Холодное									
Ведьмин клинок	Холодное	—	—	1d10+5	Спец	—	—	Силовое поле, Сбалансированное	4 кг



Таланты: Владение лёгким оружием (Лаз), Мастер клинков, Владение экзотическим оружием (сюрикенный пистолет, ведьмин клинок), Глубокое чутьё варпа, Владение холодным оружием (Универсальный), Владение пистолетами (Лаз), Пси-рейтинг 5,

Пси-дисциплины: Телепатия, Телекинез.

Черты: Сверхъестественная ловкость (×2).

Психосилы: Ведьмаки обладают множеством прорицательских способностей, ни одна из которых не имеет здесь никакого применения. Кроме того, каждый ведьмак интенсивно тренируется использовать определённые психические силы, до такой степени, что их манипулирование становится второй натурой. Каждый ведьмак в этом приключении обладает одной из следующих способностей:

Разрушитель (Destructor): Колдун концентрирует свою волю во взрыве чистой психической силы. Данная способность функционирует как атака, наносящая 1d10+6 Энергетического урона (Бронё 0) со свойством Зажигательное, хотя и не поджигает цели. Она имеет дальность действия 10 метров и, как и всё огненное оружие, стреляет по дуге в 30 градусов. Однако способность наносит вред в пределах зоны действия. Хотя способность является психосилой, она работает автоматически и не вызывает никаких психических явлений.

Усиление (Enhance): Сверхъестественная сила ведьмака заряжает энергией его самого и любых союзников в радиусе 20 метров, улучшая рефлекс и время реакции. Те, на кого влияет эта способность, получают бонус +2 к Инициативе и +10% к ББ. Многократное использование способности не суммируется. Хотя данная способность является психосилой, она работает автоматически и не вызывает никаких психических явлений.

Броня: Рунический доспех (Всё 6; Специальное: см. врезку).

Оружие: сюрикенный пистолет (20m; S/3/5; 1d10+2; Бронё 4; Маг 40; Перез 2 Полн), ведьмин клинок (1d10+14; Бронё 5; Силовое поле, Сбалансированное, Специальное).

Снаряжение: Инкрустированные рунами доспехи и струющиеся одежды.



ПРИЗРАЧНЫЙ СТРАЖ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	45	(10) 50	(12) 60	(6) 30	—	25	40	—

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 20

Умение: Нет.

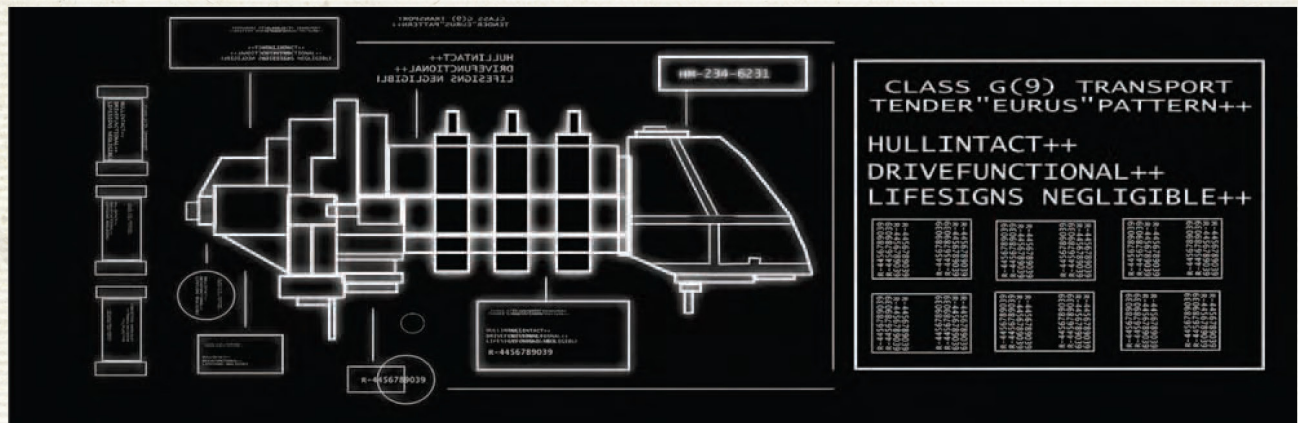
Таланты: Владение экзотическим оружием (Призрачная пушка).

Черты: Автостабилизация, Потустороннее, Машина (5), Природное оружие, Размер (Крупный), Странная физиология, Сверхъестественная ловкость (×2), Сверхъестественная сила (×2), Сверхъестественная выносливость (×2), Сверхъестественные чувства, Призрачное зрение†.

Броня: Нет (Всё 5).

Оружие: Призрачная пушка (50m; S/—/—; Урон Специальное: см. врезку; Бронё Специальное: см. врезку; Маг Специальное: см. врезку; Перез Специальное: см. врезку), Кулак (1d10+10 Ударн).

†**Призрачное зрение:** Призрачные стражи оживляются душами древних, умерших воинов эльдар, некоторые из которых жили тысячелетия назад и имеют мало связи с живым миром. Если в пределах прямой видимости призрачного стража находится дружелюбный эльдар-псайкер, то он может действовать нормально. Если эльдара-псайкера нет, который мог бы направлять призрачного стража, тогда он должен пройти Серьёзный (+0) тест на Восприятие. В случае успеха он может действовать нормально. В противном случае будет блуждать в случайном направлении (см. стр. 239 ОКП **Rogue Trader rus 1.01**) своим обычным шагом (т.е. не бежать) и не предпримет никаких других действий до следующего раунда, когда он может попытаться провести ещё один тест на Восприятие.



ЗВЕЗДОЛЁТЫ

В Империи нет двух одинаковых звездолётов, и это вдвойне верно для судов вольных торговцев. В разделе приведены характеристики наиболее выдающихся кораблей в приключении.

Зонд Адептус Механикус

Корпус: Неизвестно

Тип: Неизвестно

Размер: 0.1 км в диаметре

Вес: 1 мегатонн, приблизительно.

Экипаж: Нет

Ускорение: максимальное ускорение 9.5 гравитации

Зонд Адептус Механикус представляет собой странное сферическое судно. Похоже, у него нет экипажа, только очень продвинутый когитатор.

Характеристики

Скорость: 13

Манёвренность: +20

Обнаружение: +15

Броня: 13

Пустотные щиты: 1

Прочность корпуса: 30

Пространство: 35

Выработка энергии: 45

Боевой дух: Нет

Численность экипажа: Нет

Орудийная оснащённость: Надпалубное 3

Класс турелей: 0

Экипаж: Компетентная (30)

Основные компоненты

Варп-двигатель модели Стрелов 1, поле Геллера, Двигатель Юпитерской модели 2, Одиночный блок пустотных щитов, Комплекс авгуров М-201.b.

Дополнительные компоненты

Авто-стабилизируемый логис-целеуказатель, Надпалубная лазерная батарея Солнечный Ожог ×2

ЦЕПИ СУМЕРЕК

Корпус: Рейдер

Тип: Каперское судно типа "Асироф"

Размер: 1.5 км в длину, 0.25 км по траверзу приблизительно.

Вес: 5 мегатонн приблизительно.

Экипаж: 22000 членов экипажа приблизительно.

Ускорение: 6.5 максимальное устойчивое ускорение гравитации

Корабль Кравкина — лёгкий стремительный рейдер, который хорошо подходит для его целей. Однако, несмотря на размеры, он по-прежнему остаётся опасным противником, что усугубляется хитростью Кравкина и его умением устраивать засады.



Характеристики

Скорость: 11

Манёвренность: +28

Обнаружение: +12

Пустотные щиты: 1

Броня: 14

Прочность корпуса: 32

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Экипаж: Компетентная (30)

Класс турелей: 1

Орудийная оснащённость: Нос 1,

Надпалубное 1

Пространство: 35

Выработка энергии: 45

Основные компоненты

Варп-двигатель модели Стрелов 1, поле Геллера, Двигатель Юпитерской модели 2, Одиночный блок пустотных щитов, Командирский мостик, М-1.г Система жизнеобеспечения, Каюты экипажа, М-201.б Комплекс авгуров

Дополнительные компоненты

Носовая лазерная батарея Солнечный Ожог, Надпалубная лазерная батарея Солнечный Ожог, Грузовые трюмы и лихтерные отсеки, Гравитационные паруса

СКВЕРНАЯ РУКА

Корпус: Фрегат

Тип: модифицированный фрегат типа "Огненный шторм"

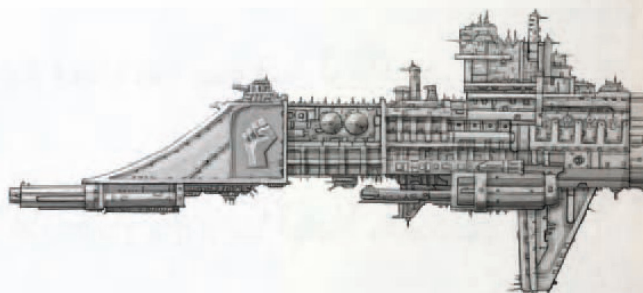
Размер: 1.8 км в длину, ширина 0.3 км в килях приблизительно.

Вес: 6 мегатонн приблизительно.

Экипаж: 22000 членов экипажа приблизительно.

Ускорение: 4.4 максимальное ускорение гравитации

Хотя судно Фела не обладает грубой мощностью крупного корабля, оно сочетает в себе силу, скорость и огневую мощь — это означает, что он способен справляться с различными ситуациями.



Характеристики

Скорость: 7

Манёвренность: +20

Обнаружение: +15

Пустотные щиты: 1

Броня: 15

Прочность корпуса: 37

Боевой дух: 97

Численность экипажа: 100

Экипаж: Компетентная (30)

Класс турелей: 1

Орудийная оснащённость: Нос 1,

Надпалубное 1

Пространство: 40

Выработка энергии: 45

Основные компоненты

Варп-двигатель модели Стрелов 1, Двигатель Юпитерской модели 2, поле Геллера, Одиночный блок пустотных щитов, Бронированный командирский мостик, М-1.г Система жизнеобеспечения, Каюты экипажа, М-201.б Комплекс авгуров

Дополнительные компоненты

Носовой лэнс-излучатель Кузница Титана, Надпалубные макропушки модели Марс, Грузовые трюмы и лихтерные отсеки, Роскошные пассажирские каюты, Усиленные внутренние переборки, Комната трофеев, Сервиторы-убийцы

Благодать Софы

Корпус: Транспортник

Тип: Торговое судно типа "Бродяга"

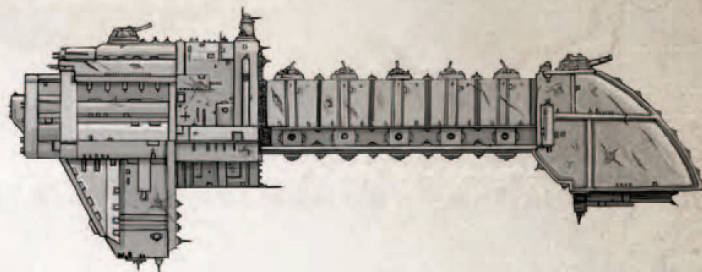
Размер: 2 км в длину, .4 км по траверзу приблизительно.

Вес: 8 мегатонн приблизительно.

Экипаж: 16000 членов экипажа приблизительно.

Ускорение: 2.1 максимальное ускорение гравитации

Древнее, изуродованное в боях судно, прожившее тяжёлую жизнь и попидавшее множество ожесточённых сражений. Шарлабель поддерживает его в хорошем состоянии и управляет командой железной рукой.



Характеристики

Скорость: 4

Манёвренность: -5

Обнаружение: +8

Пустотные щиты: 1

Броня: 13

Прочность корпуса: 40

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Экипаж: Ветеранский (50)

Класс турелей: 1

Орудийная оснащённость: Нос 1,
Надпалубное 1

Пространство: 40

Выработка энергии: 40

Основные компоненты

Варп-двигатель модели Стрелов 1, поле Геллера, Двигатель модели Станки 1, Одиночный блок пустотных щитов, Боевой мостик, Система жизнеобеспечения модели Витэ, Каюты экипажа, R-50 Многополосный Ауспик

Дополнительные компоненты

Носовая лазерная батарея Солнечный Ожог, Надпалубная лазерная батарея Солнечный Ожог, Главный грузовой трюм, Хранилище библиотеки

Молот истины

Корпус: Лёгкий крейсер

Тип: Лёгкий крейсер типа «Неустрасимый»

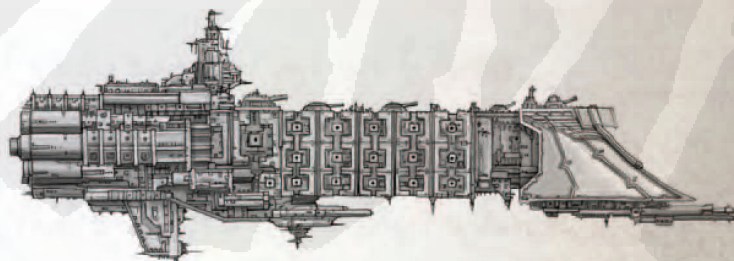
Размер: 4.5 км в длину, 0.5 км ширина в килях приблизительно.

Вес: 22 мегатонн приблизительно.

Экипаж: 65000 членов экипажа приблизительно.

Ускорение: 2.5 максимальное устойчивое ускорение гравитации

Корабль Джанко такой же бесхитростный, как и он сам. Некогда быстрый крейсер типа "Неустрасимый", он перегрузил его броней и оружием так, что его сильно повреждённые двигатели с трудом тащат корабль сквозь звёзды.



Характеристики

Скорость: 5

Манёвренность: +7

Обнаружение: +20

Пустотные щиты: 1

Броня: 22

Прочность корпуса: 60

Боевой дух: 98

Численность экипажа: 100

Экипаж: Компетентная (30)

Класс турелей: 1

Орудийная оснащённость: Нос 1,
Левый борт 1, Правый борт 1

Пространство: 60

Выработка энергии: 60

Основные компоненты

Варп-двигатель модели Стрелов 2, поле Геллера, Двигатель Юпитерской модели 3, Одиночный блок пустотных щитов, Бронированный командирский мостик, М-1.г Система жизнеобеспечения, Отсеки насильно набранных, М-100 Комплекс авгуров

Дополнительные компоненты

Макропушки модели Марс на правом и левом бортах, носовые макропушки модели Марс, Грузовые трюмы и лихтерные отсеки, Бараки, Усиленные внутренние переборки, Бронированная обшивка, Избыточная пустотная броня

Гамбит Максима

Корпус: Рейдер

Тип: Торговый рейдер типа "Опустошение"

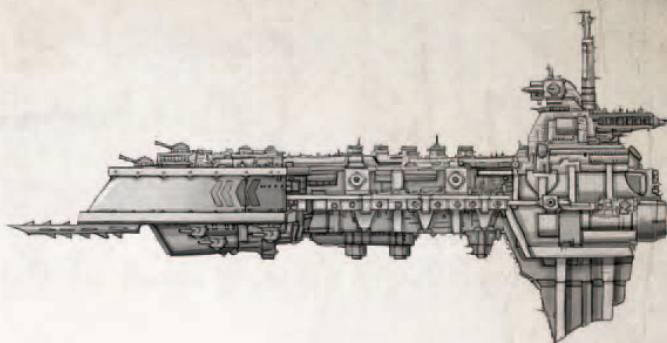
Размер: 1.6 км в длину, .4 км по траверзу приблизительно.

Вес: 6 мегатонн приблизительно.

Экипаж: 24000 членов экипажа приблизительно.

Ускорение: 5 максимальное устойчивое ускорение гравитации

Судно Абеля невелико для своего класса, но, тем не менее, хорошо вооружено. Оно также быстрее и манёвреннее многих судов.



Характеристики

Скорость: 9

Манёвренность: +22

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 1

Броня: 16

Прочность корпуса: 30

Боевой дух: 98

Численность экипажа: 100

Экипаж: Компетентная (30)

Класс турелей: 1

Орудийная оснащённость: Нос 1,
Надпалубное 1

Пространство: 40

Выработка энергии: 45

Основные компоненты

Варп-двигатель модели Стрелов 1, Двигатель Юпитерской модели 2, поле Геллера, Одиночный блок пустотных щитов, Боевой мостик, М-1.г Система жизнеобеспечения, Отсеки насильно набранных, М-100 Комплекс авгуров

Дополнительные компоненты

Надпалубные макропушки модели Марс, носовые макропушки модели Марс, Грузовые трюмы и лихтерные отсеки, Раздельный грузовой трюм, Бараки

Нихонту

Корпус: Лёгкий крейсер

Тип: Лёгкий крейсер типа "Неустрасимый"

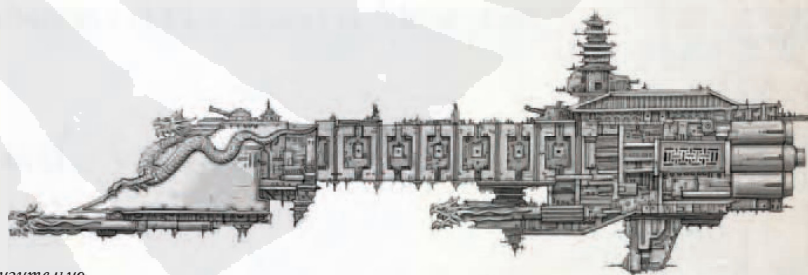
Размер: 4.5 км в длину, 0.5 км ширина в килях приблизительно.

Вес: 20 мегатонн приблизительно.

Экипаж: 65000 членов экипажа приблизительно.

Ускорение: 4.5 максимальное устойчивое ускорение гравитации

Грозный корабль, оснащенный рядами лэнс-турелей и тяжёлой броней, гордость династии Сан Ли. Однако её паранойя из-за возможности потери корабля в бою побуждает её никогда не покидать порт без сопровождения как минимум трёх рейдеров. Для описания рейдеров используйте профиль рейдера Волчьей стаи со стр. 203 ОКП Rogue Trader rus 1.01.



Характеристики

Скорость: 7

Манёвренность: +13

Обнаружение: +20

Пустотные щиты: 1

Броня: 19

Прочность корпуса: 60

Боевой дух: 98

Численность экипажа: 100

Экипаж: Компетентная (30)

Класс турелей: 1

Орудийная оснащённость: Нос 1,
Левый борт 1, Правый борт 1

Пространство: 60

Выработка энергии: 60

Основные компоненты

Варп-двигатель модели Стрелов 2, поле Геллера, Двигатель Юпитерской модели 3, Одиночный блок пустотных щитов, Командирский мостик, Система жизнеобеспечения модели Витэ, Каюты экипажа, М-100 Комплекс авгуров

Дополнительные компоненты

Плазменная батарея модели Риза на правом и левом бортах, носовая лэнс-пушка Дыхание дракона, Грузовые трюмы и лихтерные отсеки, Бараки, Расширенные хранилища припасов, Купол обсервации.

ПРЕДНАЧЕРТАННАЯ СУДЬБА

Корпус: Крейсер

Тип: *Сильно модифицированный крейсер типа "Лунный"*

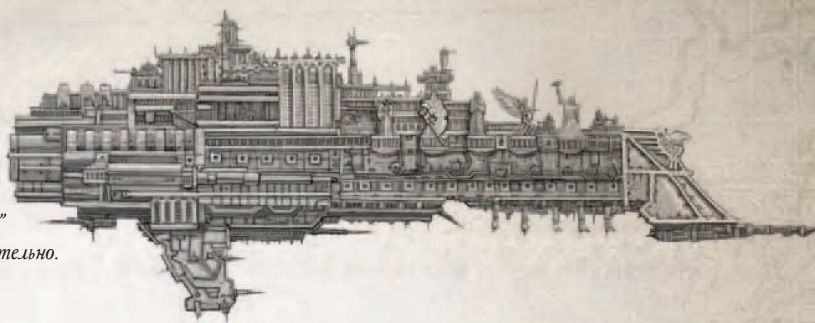
Размер: 5 км в длину, 0.8 км ширина в килях *приблизительно*.

Вес: 27 мегатонн *приблизительно*.

Экипаж: 80000 членов экипажа *приблизительно*.

Ускорение: 2.5 максимальное устойчивое ускорение гравитации

Судно Иеремии – грандиозное сооружение, на которое приятно смотреть. Некоторые говорят, что, несмотря на позолоченные зубчатые стены и резные пластины корпуса, оно не идёт ни в какое сравнение с настоящим крейсером. Однако те, кто сталкивался с ним, не могут с этим согласиться. Иеремия, выигравший судно вместе с патентом, никогда не был полностью доволен уровнем показухи, но всё равно относится к своему судну с определённой долей привязанности.



Характеристики

Скорость: 5

Манёвренность: +10

Обнаружение: +10

Пустотные щиты: 2

Броня: 17

Прочность корпуса: 65

Боевой дух: 98

Численность экипажа: 100

Экипаж: Компетентная (30)

Класс турелей: 2

Орудийная оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2

Пространство: 75

Выработка энергии: 75

Основные компоненты

Варп-двигатель модели Стрелов 2, поле Геллера, Двигатель Юпитерской модели 4, Множественный блок пустотных щитов, Мостик хозяина корабля, Система жизнеобеспечения модели Витэ, Отсеки насильно набранных, М-201.b Комплекс авгуров

Дополнительные компоненты

Макробатареи модели Марс на правом и левом бортах, лэнс-батареи Звездолом на правом и левом бортах, носовая лэнс-пушка Звездолом, Грузовые трюмы и лихтерные отсеки, Раздельный грузовой трюм, Бараки, Муниториум, Улучшенные тормозные двигатели, Позолоченный корпус

КОЛОСС

Корпус: Крейсер

Тип: крейсер типа "Лунный"

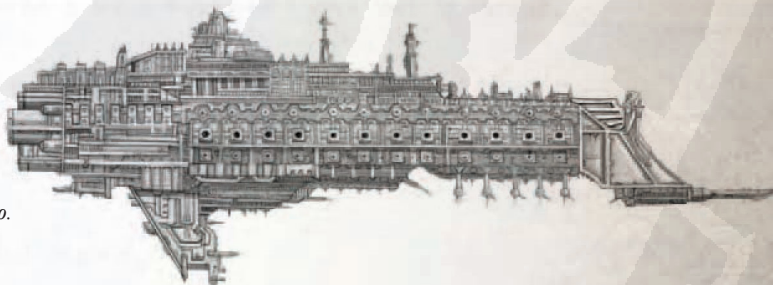
Размер: 5 км в длину, 0.8 км ширина в килях *приблизительно*.

Вес: 28 мегатонн *приблизительно*.

Экипаж: 98000 членов экипажа *приблизительно*.

Ускорение: 2.5 максимальное ускорение гравитации

Бастиль управляет кораблём как военным, годы службы в Имперском флоте поддерживают его в отличном боевом состоянии. Осторожный командир, он также часто путешествует с эскортом, фрегатом Аберрант типа "Огненный шторм". Аберрант использует профиль Сабли со стр. 205 ОКП Rogue Trader rus 1.01.



Характеристики

Скорость: 5

Манёвренность: +15

Обнаружение: +15

Пустотные щиты: 2

Броня: 20 (24 Нос)

Прочность корпуса: 71

Боевой дух: 101

Численность экипажа: 100

Экипаж: Первоклассная (40)

Класс турелей: 2

Орудийная оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2

Пространство: 75

Выработка энергии: 75

Основные компоненты

Варп-двигатель модели Стрелов 2, поле Геллера, Двигатель Юпитерской модели 4, Множественный блок пустотных щитов, Старинный мостик, Система жизнеобеспечения модели Витэ, Отсеки насильно набранных, М-201.b Комплекс авгуров

Дополнительные компоненты

Макробатареи модели Марс на правом и левом бортах, лазерная батарея Солнечный Ожог на правом и левом бортах, Грузовые трюмы и лихтерные отсеки, Бараки, Муниториум, Храм-святилище Бога-Императора, Комната трофеев, Бронированный нос, Улучшенные тормозные двигатели, Телепортарий.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ КОРАБЛЯ

Это некоторые из компонентов, которые можно найти на кораблях в Lure of the Expanse.

ЛЭНС-ПУШКА “ДЫХАНИЕ ДРАКОНА”

Редкая и древняя вариация Кузница титана, Дыхание дракона была разработана для использования на коротких дистанциях в ближнем бою.

Носовое орудие: Орудие может быть установлено только на носу, даже на кораблях размера крейсер и больше.

ИЗБЫТОЧНАЯ ПУСТОТНАЯ БРОНЯ

Для некоторых капитанов слишком много брони не бывает. Избыточная броня представляет собой тяжёлые пластины поверх существующих, давая мощную защиту за счёт скорости и манёвренности.

Больше мёртвого груза: Уменьшите Манёвренность судна на 3 и Скорость на 2.

ПОЗОЛОЧЕННЫЙ КОРПУС

Некоторые капитаны ставят богатство и стиль выше содержания и защиты. Эти обшительные ребята имеют обыкновенные ярко одеваться, носить впечатляющие, но непрактичные доспехи и владеть ярким оружием, которое больше подходит для комнаты трофеев, чем для поля боя. Такие люди также часто золотят броню кораблей до такой степени, что жертвуют защитой ради показухи.

Броня: Уменьшает броню судна на 3.

Впечатляющий: Любые тесты Общительности, проведённые капитаном корабля (находясь на корабле или в поле зрения), получают бонус +10.

Таблица 3-2 Дополнительные компоненты

Компонент	Можно установить на	Требование энергии	Занимаемое пространство	Цена в ОК
Избыточная пустотная броня	Рейдеры, фрегаты, транспортники	0	2	2
Избыточная пустотная броня	Лёгкие крейсеры, крейсеры	0	3	2
Позолоченный корпус	Рейдеры, фрегаты, транспортники	0	1	2
Позолоченный корпус	Лёгкие крейсеры, крейсеры	0	2	2
Лэнс-пушка “Дыхание дракона”	Все суда	13	8	3

ОСКОЛОК РАССВЕТА

Корпус: Фрегат

Тип: Фрегат типа Акони

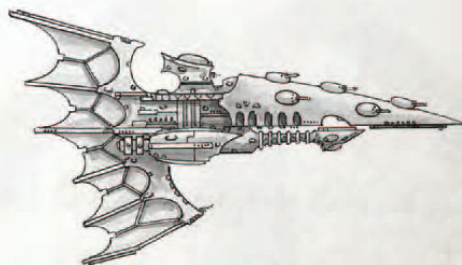
Размер: 1.5 км в длину, 0.2 км ширина в киле приблизительно.

Вес: 4 мегатонны приблизительно.

Экипаж: Неизвестно

Ускорение: Максимальное ускорение не определено в гиперских записях

Осколок — это эльдарский фрегат, которому поручено патрулировать границы имперского пространства и следить за теми, кто будет искать Жемчужину.



Характеристики

Скорость: 14

Манёвренность: +45

Обнаружение: +25

Пустотные щиты: —

Броня: 14

Прочность корпуса: 20

Боевой дух: 100

Численность экипажа: 100

Экипаж: Первокласная (40)

Класс турелей: 1

Орудийная оснащённость: Нос 2

Пространство: 30

Выработка энергии: 50

Основные компоненты

Аконитовые солнечные паруса, Варп-курсограф, Командирский мостик, Ксеноская система жизнеобеспечения, Ксеноские каюты экипажа, Ксеноский массив датчиков

Дополнительные компоненты

Носовая кассетная батарея звёздных пушек ×2, Голополе, Рунотолкователь

Дополнительные правила

Мастера звездоплаватели: Эльдары — одни из самых искусных пустотников среди существующих, и их корабли спроектированы так, чтобы максимально использовать их таланты. Любой эльдар на борту эльдарского корабля может перебросить любые тесты Пилотирования для выполнения Манёвров.

Компоненты эльдарских кораблей

Корабли эльдаров сильно отличаются от любых человеческих, и к ним могут применяться другие правила.

Аконитовые солнечные паруса

Эльдары пренебрегают использованием плазменных двигателей и вместо этого парят в пустоте, питаемые светом звёзд, пойманного в огромные солнечные паруса, которые простираются от корабля, как крылья. Это одновременно приводит корабль в действие и обеспечивает движение. Солнечный парус позволяет эльдарскому кораблю двигаться и снабжает его энергией. Кроме того, он даёт следующие преимущества:

Высочайшая манёвренность: Корабль с солнечными парусами может в любой момент прервать действие Манёвра, чтобы выполнить действие Стрельбы. Как только действие Стрельбы завершено, он должен завершить оставшуюся часть действия Манёвра. Ограничение на одно действие Стрельбы за ход остаётся в силе.

Носовая кассетная батарея звёздных пушек

Эльдары уже давно усовершенствовали плазменную технологию и не вооружают свои корабли грубыми пушками. Их “макробатареи” состоят из множества турелей, способных пробивать броню мощными плазменными лучами.

Превосходная точность: При стрельбе из носовых кассетных батарей звёздных пушек эльдарские корабли получают +10 к тестам ДБ.

Тип	Сила	Урон	Рейтинг крита	Дальность
Макробатарея	4	1d10+2	4	6

Голополе

Голополе — древнее чудо эльдарской расы и проклятие имперских артиллеристов. Поле создаёт множество “призрачных изображений” эльдарского судна, каждое из которых находится в разных местах. Оно эффективно маскирует истинное положение корабля до такой степени, что почти невозможно точно определить, где тот находится, делая случайные выстрелы в пустоту в надежде добиться скользящего попадания.

Голографическая маскировка: Все атаки, совершённые против корабля с функционирующим голополем, получают -40 к тесту на попадание в дополнение к любым другим штрафам (например, это будет включать как тест Дальнего боя для поражения корабля лэнсами, так и тест Пилотирования (Космический корабль)+ Манёвренность для тарана. Макробатареи, из-за огромного количества выпускаемых снарядов которые заполняют большую площадь пространства, получают только -20 при попадании. Вражеские корабли также получают штраф -30 к попыткам использовать любое Длительное действие против судна с голополем, включающие Обнаружение (например, Захват цели и Направленная авгурия).

Оборонительная доктрина эльдар: Корабли эльдаров не имеют пустотных щитов и всегда имеют активное голополе, пока оно не будет уничтожено.

Таблица 3-3 Компоненты эльдар

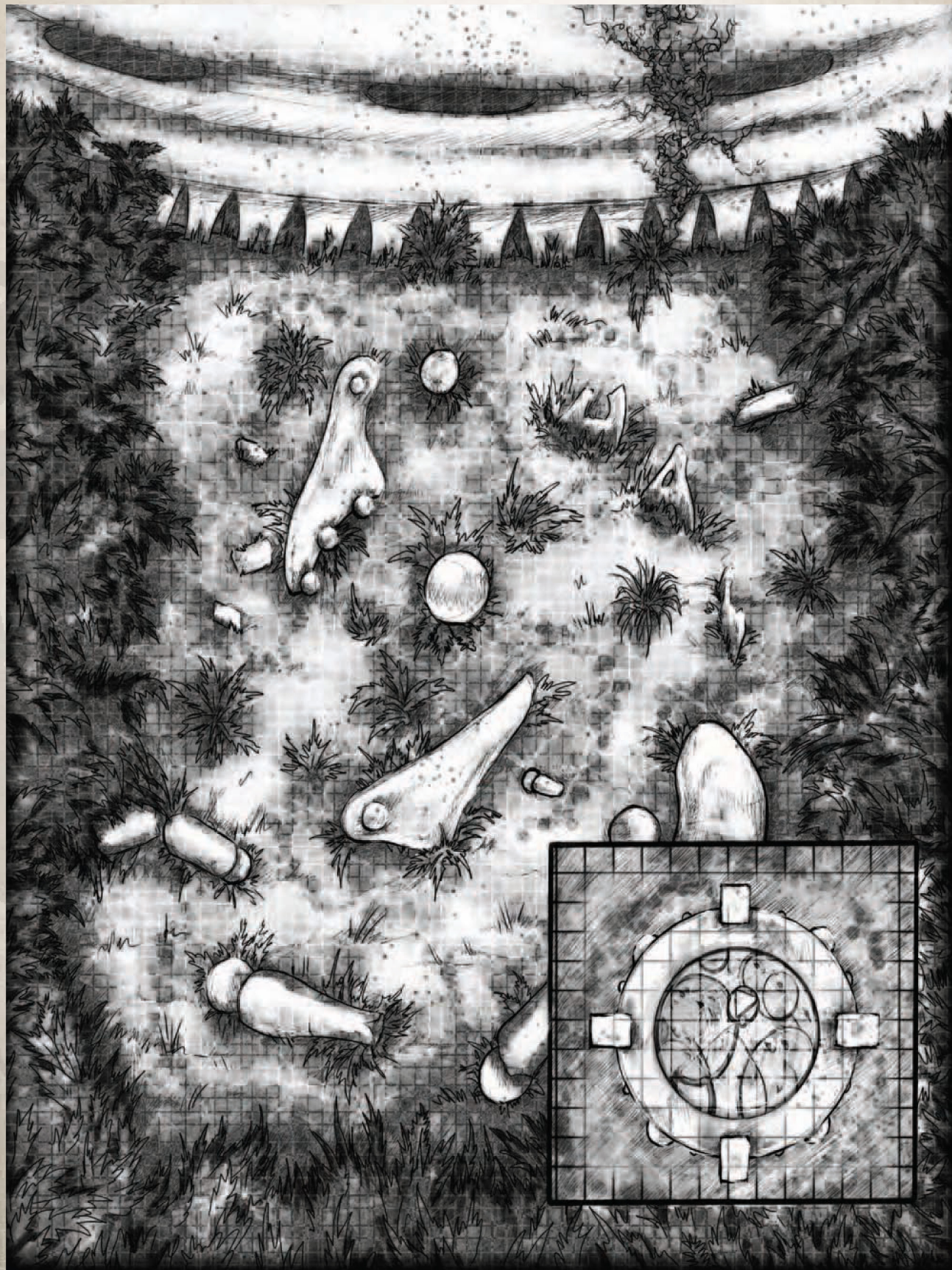
Компонент	Можно установить на	Требуемые энергии	Занимаемое пространство
Аконитовые солнечные паруса	Фрегат	Генерирует 50	0
Носовая кассетная батарея звёздных пушек	Все суда	5	3
Голополе	Все суда	8	4

Эльдарские звездолёты

Раса эльдар — древняя, а её корабли одни из самых совершенных в галактике. Кроме того, экипажи ксеносов являются наиболее подготовленными и способными космическими путешественниками среди всех рас. Корабли эльдар движутся, улавливая звёздную энергию своими парусами. Количество энергии, которую они могут уловить, и, следовательно, расстояние, которое могут преодолеть, зависит от их ориентации относительно ближайшей звезды. Корабли изящны и чрезвычайно манёвренны, что позволяет им ворваться в бой и начать атаку, а затем отступить, прежде чем их более медленные враги смогут отреагировать. Корабли эльдар защищены голополями, которые искажают датчики наведения и затрудняют попадание в них, но не обеспечивают какую-либо физическую защиту. Однако атаки, которые действительно достигают цели, обычно наносят значительный ущерб этим сложным, но хрупким судам.

Как раса, эльдары — высококвалифицированные рейдеры. Полагаясь на скорость и манёвренность, они используют быстрые атаки “ударил и отступил” для уничтожения изолированных противников. Однако корабли эльдар недостаточно прочны, чтобы выдержать яростные перестрелки полномасштабного сражения. Поэтому численная сила и компактная оборона всегда были лучшей тактикой против нападения этих ксеносов.

КАРТА I: ХРАМ ЯСНОВИДЕНИЯ



КАРТА II: МЕСТО ФИНАЛЬНОЙ БИТВЫ ЗА ЗЛОВЕЩУЮ ЖЕМЧУЖИНУ



ROGUE TRADER™

TRAITOR'S NEXUS™



WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

ROGUE TRADER™

LURE OF THE EXPANSE™

ПОПЫТАЙТЕ СЧАСТЬЯ НА ПРОСТОРАХ КОРОНУСА

В данном томе рассказывается
о трёх приключениях,
происходящих среди
неизвестных звёзд за пределами
Империума. Богатство и
слава ждут тех, у кого хватит
смелости отправиться в дальние
пределы Коронуса.

Игольное ушко – ПИ отправляются в
полный опасностей порт Поступь, чтобы
узнать о мрачном пророчестве о давно
утерянных богатствах.

Тропа язычников – На пути к несметным
богатствам ПИ должны пересечь
дикий регион Звёзд Язычников. Угроз
предостаточно, но смогут ли персонажи
превратить опасность в прибыль?

Мир за завесой – ПИ находят легендарную
планету-сокровище. Сможут ли они
противостоять несметным полчищам врагов?

ИССЛЕДУЙТЕ НЕИЗВЕДАНОЕ
ПОГРАНИЧЬЕ ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER
40,000!

Подходит для игроков всех уровней. Для
использования дополнения понадобится ОКП
ROGUE TRADER RUS

