

Жнев и слава

[Глава 1. Вступление](#)

[Глава 2. Правила](#)

[Глава 3. Создание персонажа](#)

[Глава 4. Бой](#)

[Глава 5. Приключения](#)

[Глава 6. Снаряжение](#)

[Глава 7. Психосилы](#)

[Глава 8. Ведущий](#)

[Глава 9. Бестиарий](#)

Переводчик: Широхов С. П.

Больше переводов в группе

«Dark Heresy в Екатеринбурге» (www.vk.com/darkheresyekb)

Сверхсырая версия сверхутилитарного и лишённого всех красот перевода, сделанного только для того, чтобы можно было играть, не грузясь английским.

Глава 1: Вступление

Тут нам разжёвывают про то, что такое настольные ролевые игры, кто такой мастер, что нужно для игры и так далее. Ничего необычного.

Дальше идёт бэкговая часть, где нам рассказывают про Империум, его миры и его врагов – хаоситов, эльдара, орков, некронов, тиранидов, тау и прочих. Все это, только другими словами, вы читали уже много раз в других книгах. Разница только в том, что здесь говорится о Великом разломе и Тёмном Империуме. Ну и две страницы описания системы Галаад. Этот приведён полностью, уникальный бэк как-никак.

Тёмный Империум

Десять тысяч лет не поставили Империум на колени. С мига восхождения Императора на Золотой трон в конце Ереси Гора он держался – хотя порой выживать ему удавалось лишь благодаря инерции. Бедствия сотрясали его и проходили – от эры Отступничества и Чёрных крестовых походов до бесчисленных мятежей и ксеноимперий, что возвышались и гибли одна за другой. Некоторые опасности были поистине грозными, другие проходили почти незамеченными. Но ни одна из них не потрясла Империум так, как появление Великого разлома. Когда разверзся Цикатрикс Маледиктум, половина галактики была потеряна. Связь с северными рубежами Империума ненадёжна и непостоянна, а каждая весть оттуда полна ужаса и отчаяния.

Великий разлом стал настоящим камнем преткновения, что надвое разделил Империум, когда-то претендовавший на власть над всей галактикой. Вблизи Терры, под светом Астрономикана лежит Империум Санктус, который по-прежнему защищают солдаты и боевые машины. По ту сторону Великого разлома лежат утерянные миры – Империум Нигилус или Тёмный Империум. Мало известно о том, каково жить вдали от света Императора, но говорят, что демоны там свободно воплощаются в материальном мире, а банды хаоситов без страха грабят и убивают, кого вздумается.

Империум Нигилус

В Тёмный Империум превратилась львиная доля галактического северо-востока – Великий разлом начинается у Ока Ужаса в сегментуме Обскурус, а его конец венчает аномалия Гадекса в сегментуме Ультима. Попытка обогнуть Разлом неминуемо приведет путешественника в неизведанные Звезды Ореола, лежащие на границах галактики и окруженные ярящимися варп-штормами. Очень немногие решаются на такое странствие, и лишь единицам удастся завершить его. Отсутствие сообщения с Террой и Империумом Санктус сильно мешает действиям Астры Милитарум и Лиги чёрных кораблей, что должна собирать с миров бродячих псайкеров. Но даже это – не главная проблема. Куда страшнее то, что Великий разлом затмевает свет Астрономикана и делает путешествия в Варпе и астротелепатическую связь в Тёмном Империуме почти невозможными. Каждый мир здесь – это осажденная крепость, жители которой не уверены ни в чем, что происходит за пределами их планеты, и не могут поручиться за то, существует ли вообще тот Империум, который они не могут увидеть невооруженным глазом.

Робаут Жиллиман повёл в Тёмный Империум Неодолимый крестовый поход и одержал немало побед, что казались невозможными. Это вдохнуло в людей надежду и вновь разожгло веру в величие Империума. Но с каждым миром быстро терялась связь, и никому не под силу было отследить, что происходит на спасённых, но уже оставленных крестоносцами мирах. Worse того – нападение на Ультрамар заставило Жиллимана вернуться в Империум Санктус, лишив Неодолимый крестовый поход своего стратегического и логистического гения, передав руководство менее одаренным командирам.

Вместо Жиллимана, регентом Империума Нигилус стал Данте, магистр ордена Кровавых Ангелов. Защищать это колоссальное царство от бесчисленных врагов, когда твои навигаторы слепы, а астропаты безмолвны – задача неблагодарная и почти невыполнимая, но сыны Сангвиния не сдаются. На плечах Данте лежит судьба всего Тёмного Империума, и он несёт это бремя с такой же гордостью, как его ангелоподобный прародитель нёс свои крылья. Везде, где может, он сражается со слугами Хаоса, отгоняя воющее безумие Варпа и ввергая в ужас предателей и хищных ксеносов. Хотя силы Данте отнюдь не беспредельны, каждая одержанная им невозможная победа вдохновляет других и позволяет одержать следующую.

Империум Санктус

Это название получила та часть Империума, что озаряется светом Астрономикана и живет почти как в прежние времена. Но пышное именование ничего не значит, ибо даже здесь, далеко от Великого разлома, нельзя не чувствовать роковых перемен. Демоны и армады предателей атаковали саму Святую Терру, а ярящиеся повсюду варп-шторма позволяют слугам Хаоса неожиданно ударить откуда угодно. И хотя десятину продолжает поступать с большинства миров, хотя Империум созывает вдвое больше полков и строит вдвое больше боевых машин, всего этого едва хватает. Территория Империума уменьшилась вдвое – но это не сделало снабжение проще, а опасности, грозящие каждому миру, удвоились.

И хотя среди войн и опустошения сложно найти повод для радости, воскресение примарха разожгло в людях невиданную прежде веру и надежду. Чудесное возрождение Жиллимана позволило Империуму отбросить самых страшных врагов и заставило каждого человека воспрянуть духом. Новые ордена воинов-примарис, созданные в Основание Ультима, оказались столь нужным подкреплением, противопоставив растущей мощи Хаоса вновь воссиявший свет избранных воинов Императора. Потеря множества миров, что оказались в Тёмном Империуме, делают каждое новое поражение куда чувствительнее, но силы Империума Санктус достаточно велики, чтобы давать хаоситам достойный отпор.

Кроме того, Империум Санктус – не единственная сила, что противостоит Хаосу. На многих мирах шепчутся о том, что эльдары стали смелыми и отчаянными и полностью отдались борьбе с врагом, что погубил их древнюю империю, оставив пока что свою вражду с человечеством. Впрочем, мира между двумя расами нет, а любой союз – в лучшем случае временный, но эльдары нередко сражаются на одной стороне с имперцами – даже если это выражается лишь в том, что они воюют против общего врага. Среди властей придерживающих лишь о Губительных силах говорят чаще, чем об эльдарах, но пока что верховные лорды предоставляют всему идти своим чередом. Они не верят в дружелюбие ксеносов, но собранных по крупницам имперских сил слишком мало, чтобы тратить их на войну с врагами своих же врагов.

Сейчас Империум одинок как никогда.

Система Галаад

Планеты системы Галаад, расположенные на границе сегментумов Солар и Обскурус тысячелетиями были оплотом и маяком порядка. Множество планет и спутников этой системы оказались пригодны для жизни. Открытые эксплорационным флотом Адептус Механикус эти миры были приведены под руку Империума после краткой войны с еретиками и космодесантниками Хаоса, попытавшихся осквернить эти края.

Вплоть до появления Великого разлома, Галаад процветал. Эта система считалась одной из самых успешных в секторе, сверкающим воплощением величия и правоты Империума. Увы, Ноктис Этерна отрезала систему от внешнего мира, повергла в прах все достижения Галаада и окутала его миры варп-штормами Великого разлома.

Династия Варониев и Проливы Андрасте

Волны Великого разлома ярились и бушевали, но со временем в них появилось нечто, что походило на первый устойчивый путь в Империум Санктус. Увы, то была лишь предательская и лживая видимость, из-за которой десятки кораблей погибли или навсегда затерялись среди отмелей Варпа. Лишь через много десятилетий, когда надежда угасла, невозможное свершилось.

Вольный торговец Якель Вароний и его флот сумел пересечь Великий разлом через проливы Андрасте – это название проход через шторм получил в честь разведывательного фрегата, что нашёл его. Флагман вольного торговца вёл древний и искусный навигатор из дома Оминкара. Лишь его мастерство и немалая доля удачи позволили флоту добраться до Галаада, где обаяние Варония, его торговый патент и влияние дома Оминкара убедили правителей системы признать вольного торговца своим спасителем и покровителем.

Центральные миры

Столичный мир носит то же название, что вся система. Галаад Прим – это мир-улей, где обитает шестнадцать миллиардов душ. Его многоярусные города возносятся среди ключев вечного тумана, а вся поверхность покрыта мануфактурами, жилыми кварталами, трущобами и фабриками. В небесах видны могучие орбитальные платформы. Планету сопровождает несколько спутников.

Мир-кузница Авахр расположен опасно близко к звезде и чрезвычайно враждебен к людям, но члены Адептус Механикус ценят эту планету за изобилие ресурсов. Над Авахром находится орбитальное кольцо и верфи, где обслуживают флотилию Варония.

Нетрей – рыцарский мир, управляемый верховным королем Вилмааром. Эта планета – родина нескольких рыцарских домов и огромных чудовищ, с которыми эти рыцари не без успеха сражаются.

Остия – агромир, что кормит всю систему. Её окружает целая система оборонительных платформ, станций и боевых спутников – так называют Корона Клинков, главный бастион Астра Милитарум в системе.

Наконец, пыльный песчаный Енох – мир-храм, ставший пристанищем для множества паломников и беженцев. Планета не может обеспечивать резко возросшее из-за них население и никогда не была готова принимать столько людей.

Лорд-милитант Тилерия Филамон установила военную власть над большей частью системы до появления Варония и, ведомая своей агрессивной натурой, сцепилась с прибывшим вольным торговцам и другими имперскими группировками. Её пыл и планы по обеспечению безопасности Галаада заставили многих влиятельных людей выбирать между ней и Варонием.

Предел

Вдали от Центральных миров Галаада лежит Предел – вотчина пиратов, чужаков и других тварей, что процветают в этом далёком краю. Немало кораблей, пытавшихся пройти проливами Андрасте, превратились в космический мусор и обломки. Регион, полный их безжизненных остовов ныне называется Трясиной пустоты. Появившиеся здесь эльдарские корсары считают его своей территорией. Эти ксеносы то пиратствуют, то ведут переговоры, будто бы повинуюсь лишь капризам своей переменчивой повелительницы – Феррианвиры, Изумрудной принцессы.

Через систему протянулась ветхая «Скорбь Персефоны» – космический скиталец из десятков кораблей. Это огромное скопление самых разных пустотных судов служит полем брани для нескольких орочных банд и ксенохищников, именуемых генокрадами.

Миры Завесы

Когда взъярился Великий разлом, из его варп-штормов в Галааде появилось несколько бродячих экзопланет, что движутся по неустойчивым орбитам на границах системы. Они проникли в Галаад как свежий яд попадает в здоровое тело, и пока никто не может сказать, насколько опасны могут быть эти миры.

Вулкарис – замерзшая планета, чья поверхность испещрена чем-то, что похоже на имперские храмы. Чума и гниение поразили Вулкарис, и ныне этот мир объявлен карантинным, а высадка на нем строго запрещена.

Тройл, на первый взгляд, кажется обычным миром-ульем – но тихим и пустым. Он появился прямо на пути эльдарского рукотворного мира Ул-Кари, и их столкновение было катастрофическим. Эльдары этого мира борются за выживание и собирают осколки погибшей родины.

Глава 2: Правила

Ключевые слова

Буквально всё в игре – персонажи, их способности, оружие, предметы – наделено ключевыми словами («ключами»), которые отражают их принадлежность к чему-либо или какие-то особенности. В общем, это такие хэштеги. Например, у всех имперцев есть ключ «Империум», у орков – «Орк», ну и так далее. Ключей бывает много – например, имперский гвардеец, попавший на службу в Инквизицию, будет, среди прочего, иметь ключи «Империум», «Астра Милитарум» и «Инквизиция». Бывают способности, что действуют только на носителей определённых ключевых слов, бонусы при общении, что применяются, что у обоих участников разговора есть общие ключи ну и так далее. Новые ключи можно получать от ведущего по ходу кампании.

Броски

Для тестов используются только шестигранные кубики (к6). Сделать бросок к6 – значит, бросить шестигранный кубик и принять результат. Также бывает бросок к3 – бросается тот же шестигранный, но результат делится на два с округлением вверх – и к6б – бросаются два куба, число, выпавшее на первом, означает десятки, на втором – единицы, так что в итоге получается двузначное число.

Тесты

Тесты обсчитываются броском горсти к6. Вы заявляете, что ваш персонаж хочет сделать, набираете положенную по обстоятельствам горсть кубов, бросаете, подчитываете результат. Это и есть тест. По порядку:

1. Наберите кубы: определитесь, какое умение и характеристику будет использовать персонаж. Возьмите количество кубов, равное сумме значений используемой характеристики и нужного умения. Это – ваши базовые кубы для теста. Один из них должен отличаться цветом – это *куб гнева*.

2. Добавьте бонусные кубы: специальное снаряжение, таланты и другие штуки могут дать вам дополнительные кубы в горсть. Если таковые есть – берите.

3. Определите сложность броска (СБ): обсудите с ведущим, какова будет сложность этого теста, т. е. сколько успехов вам надо выбросить. Стандартная сложность – 3. Если персонаж делает что-то сложное, СБ повышается, простое – понижается.

4. Бросайте горсть: бросьте все кубы. Те, где выпало 4 или 5 считаются *успехом*, 6 означает *значительный успех*. 1, 2, 3 не дают ничего. Посчитайте, сколько всего получилось успехов. Если вышло больше или равно СБ – персонажу удалось сделать то, что он хотел. Если успехов меньше – что-то пошло не так, что именно – решать ведущему.

Таблица 2-1 «Сложность тестов»		
Модификатор	Итоговая СБ	Сложность теста
-2	1	Простой (<i>Routine</i>)
-	3	Обычный (<i>Standard</i>)
+2	5	Серьёзный (<i>Challenging</i>)
+4	7	Трудный (<i>Difficult</i>)
+6	9	Чрезвычайно трудный (<i>Extreme</i>)
+8	11	Почти невозможный (<i>Near Impossible</i>)

Сложность теста всегда определяет ведущий. Он должен учесть много обстоятельств и принимать решения быстро.

Кроме того, на СБ влияет *уровень размаха* кампании. Для более опытных героев многие тесты будут проще, чем для новичков, и ведущий должен помнить об этом.

Сверхпростые и сверхсложные тесты

Некоторые действия слишком просты, чтобы требовать тестов. Ведущий может постановить, что их СБ равна нулю. Тест считается автоматически пройденным, кубы вообще не бросаются – а значит, ни *неприятностей*, ни *славы* он не даст.

Бывает и наоборот – некоторые тесты просто невыполнимы. Ведущий может объявить какое-то действие невозможным – тогда тест вообще не бросается. Не злоупотребляйте этим.

Бонусы и штрафы

Бонусные кубы: все кубы, что входят в горсть, кроме тех, что дали вам характеристика и умение. Источников много, но *уровень размаха* ограничивает общее количество бонусных кубов.

Кубы дополнительного урона: кубы, что увеличивают наносимый урон. Например, лазпистолет наносит 7+1 КДУ урона. Это значит, что вычисляя урон от выстрела, вы бросаете 1 кубик, смотрите, сколько успехов выпало и складываете их с базовым уроном (7).

Штрафы: если обратное не указано, это всё, что прибавляется к СБ. Штраф обычно записывается как «+X к СБ». Штрафы не уменьшают горсть, они только повышают СБ.

Совместные действия

Иногда героям нужно работать над одним заданием вместе. Тогда один действует, а остальные помогают. Каждый помощник выбирает умение, которым он хочет помочь – это не обязательно должно быть то же умение, что использует применяющий действие персонаж. После того как все решили, какие умения будут использовать, ведущий определяет СБ тестов (для разных умений сложность может быть разной). Все помощники бросают тест. Каждый прошедший его даёт один бонусный куб основному исполнителю. Помощники не используют *куб гнева*. Набранные ими *значительные успехи* они могут *пожертвовать* на бонусные кубы для основного исполнителя теста (1 *жертва* = 1 бонусный куб, общее число бонусных кубов не должно превышать УР) или на *очки славы* (1 *жертва* = 1 *очко славы*, но так пожертвовать можно только один куб за тест).

Состязательные тесты

Тест бросают оба персонажа. У кого больше успехов – тот победил. При этом все, что может осложнить тест, вместо штрафа даёт бонусные кубы противнику. Если вышла ничья, побеждает тот, из-за чьих действий вообще состоялся этот тест.

Округление

Числа всегда округляются вверх, кроме тех случаев, где специально оговорено иное.

Типы тестов

Когда для того, чтобы справиться с задачей, требуется тест, сверьтесь с этим перечнем.

Тесты характеристик

Иногда игрок должен предпринять тест, полагаясь только на определённую характеристику персонажа, без привязки к умению. Например, герою, что пытается высадить запертую дверь, понадобится тест *силы*. Ведущему нужно помнить, что тесты характеристик обычно сложнее любых других, потому что в них не используется других кубов, кроме тех, что даёт характеристика.

Тесты порчи

Нечестивая сила Хаоса расплзлась по всей галактике. Для того чтобы пройти *тест порчи*, персонаж используется *твёрдость*. Подробнее о *порче* и *тестах почти* см. главу VII.

Тесты страха

Персонаж, столкнувшийся с чем-то или кем-то кошмарным, должен предпринять *тест страха*. Для этого используется показатель *решительности* персонажа. Подробнее о *страхе*, *ужасе* и *тестах страха* см. главу IV.

Тесты умений

Когда персонажу необходимо задействовать определённое умение, он бросает горсть кубов, составленную из показателей умения и характеристики.

Социальные умения и социальные тесты

Некоторые умения предназначены для общения – собирательно их называют *социальными умениями*. Тесты таких умений применяются при общении и собирательно именуется *социальными тестами*. *Социальными умениями* считаются:

- Хитрость
- Обман
- Запугивание
- Убеждение

Волей ведущего *социальными* могут послужить и некоторые другие – например, среди членов Адептус Механикус применяется *техника*. Социальные штрафы и штрафы на *социальные умения* не применяются к *запугиванию*, если ведущий не решит иначе.

Атаки

Делая бросок атаки, персонаж должен получить количество успехов, равное или превышающее *защиту* цели – число, показывающее, насколько сложно в эту цель попасть.

Атаки в ближнем бою: это атаки, совершаемые оружием ближнего боя, включая мечи, топоры, молоты, кинжалы, а также любое природное оружие, вроде когтей, клыков и шипов. Вы должны быть *вовлечены в ближний бой* с противником, чтобы совершить атаку в ближнем бою (см. раздел «**Вовлеченность в ближний бой**» на стр. 218). Атаки в ближнем бою требуют теста *ближнего боя*.

Стрелковые атаки: это атаки, требующие применения стрелкового оружия или способностей. Стрелковой атакой вы можете поразить любую цель, находящуюся на линии прямой видимости и в дальности поражения оружия (см. раздел «**Дальность поражения**», стр. 218). Стрелковые атаки требуют теста *дальнего боя*.

Психические атаки: некоторые психосилы прямо бьют по телу или разуму противника. В броске психотеста (то есть броске, что задействует психосилу), вы должны набрать количество успехов, равное или превышающее *защиту* цели. Все *значительные успехи* можно *жертвовать*, чтобы нарастить мощь психосилы (см. главу VII «**Психосилы**»). Психические атаки требуют теста *психического мастерства*, если не указано иного.

Жертвы

В каждом тесте вам могут выпасть *значительные успехи* (шестёрки на кубках). При подсчёте результатов теста разделяйте *простые* и *значительные успехи* – если вы набрали количество успехов, равное СБ, то все оставшиеся «лишними» *значительные успехи* можно потратить («пожертвовать») на получение дополнительных преимуществ. Что это даст – зависит от теста. Кроме того, вы можете жертвовать такие кубы на то, чтобы получить *славу* (см. раздел «**Слава**» на стр. 60).

Вы можете *жертвовать значительные успехи*, только если уже набрали достаточно успехов для того, чтобы пройти тест. Если *значительный успех* выпал на *кубе гнева*, вы можете *пожертвовать* и его – при этом вы все равно получите бонусы за шестёрку на *кубе гнева* (*очко славы* и критическое попадание в бою).

Использование жертв

Жертвы приносят персонажу преимущества. Если их *пожертвовали* в броске атаки, они могут стать *кубами дополнительного урона* (см. раздел «**Урон**» в главе IV). В других случаях, *жертвы* могут дать дополнительные сведения, помочь справиться с задачей быстрее или произвести лучшее впечатление при разговоре. Хотя повествовательный эффект от *жертв* определяет ведущий, какие кубы *пожертвовать* и на что, всегда решает игрок.

Применения жертв

Ведущему и игрокам стоит вместе подумать над применениями жертв. Любая возможность продвинуть личную сюжетную ветку или ход событий кампании, необычное взаимодействие с окружением, получение преимущества или новой возможности – все должно пойти в дело. Вот несколько примеров:

- **Получение информации:** каждая *жертва* даёт один ответ на один вопрос или открывает некие сведения, получить которые иным способом было бы непросто.

- **Улучшение качества:** сделать фальшивые документы более убедительными, убедиться, что капитан Имперского Флота вам точно поможет, сделать вашу обращенную к эльдарскому провидцу страстную речь более убедительной – все это примеры улучшения качества, на которые можно *жертвовать* кубы.

- **Ускорение:** каждая *жертва* ускоряет выполнение выбранной задачи. Ведущий определяет приемлемый промежуток (пять минут, час, день и т. д.), исходя из того, сколько времени эта задача занимала изначально. Каждая жертва во имя ускорения снижает общее время выполнения на один такой промежуток. Например, задачу, что обычно требует пятнадцати минут, можно сделать за пять, *пожертвовав* два куба, а дело, на которое уйдут шесть часов, сделается за два, если найдется четыре *жертвенных* куба.

Пример: техножрец Джеймса столкнулся с запечатанной дверью, ведущей в глубины дверного инфохранилища. Игрок бросает кубы, чтобы отпереть замок, полагаясь на *интеллект* персонажа (5) и его умение *техника* (4), что даёт ему горсть в 9 кубов. Джеймс бросает, на трёх костях выпадает 4, на двух других – 5, а ещё на трех – 6 (на *кубе гнева* выпало 3, успеха нет). Джеймс может *пожертвовать* все три шестёрки – *значительных успехов* – на то, чтобы улучшить результат. Он хочет получить больше информации. Ведущий решает, что техножрецу открываются три важных факта – по одному за каждую жертву. Герой узнает, что это в это инфохранилище уже кто-то входил, что это было не больше шести часов назад, и что при взломе использовались ксенотехнологии – узнать всё это в обычных условиях было бы непросто.

Жертва ради дополнительного урона

Когда вы жертвуете *значительные успехи* в ходе атаки, *жертвенные* кубы становятся *кубами дополнительного урона*. Каждый такой куб бросается при подсчёте урона (см. раздел «**Урон**» в главе IV).

Получение славы

Один пожертвованный *значительный успех* в тесте также может принести *славу*. Жертва даёт группе одно *очко славы*, которые персонажи могут использовать, как сочтут нужным. Подробнее о *славе* см. ниже в этой главе.

Покупка успехов

Случается, что обстоятельства требуют от персонажей определённых умений, но провал не приведет к драматичным или далеко идущим последствиям. Когда герой сталкивается с такой задачей, он может не бросать кубы, а *купить успех*. Для этого игрок набирает горсть кубов по общим правилам и делит это количество на два – результат считается количеством набранных в задаче успехов. За ведущим всегда остаётся последнее слово в том, когда такая замена теста уместна, а когда – нет. Покупка успехов помогает избежать *неприятностей*, но никогда не приносит *славы*. Применяться она должна, только когда перед героем стоит необходимая, но не связанная с риском задача. Также покупку можно использовать, когда тест нужен, но его бросок сильно сбивает темп игры. При покупке герой может набрать количество успехов, не превышающее удвоенного *уровня размаха* кампании.

Пример: Вергилий, персонаж Хансрейнера изучает кучу свитков, разыскивая нужный ему путь через город-улей. Ведущий считает, что бросать тест необязательно, но успех позволил бы команде добраться до нужного места быстрее. Поэтому Хансрейнер, исходя из умения *расследование* своего героя, набирает горсть в 12 кубов и покупает успехи. Дюжина кубов, поделенная на два, даст шесть успехов. Поскольку игра ведётся на *уровне размаха* 3, это как раз наибольшее количество успехов, что можно купить.

Уровни размаха (PP)

Галактика – опасное место, и не все в ней созданы равными. Команда персонажей может состоять из очень ярких героев – это может быть банда пиратов всех мастей и рас или закалённое в боях отделение космодесантников Караула Смерти. Неважно, кем захотят стать игроки – ведущий должен обеспечить достойные выбранных героев трудности и награды.

«Гнев и слава» использует уровни размаха как уровни сложности. Каждый архетип обладает своим уровнем, присвоенным исходя из умений, характеристик и снаряжения. УР 1 – это бандиты из подулья и новобранцы Имперской Гвардии, УР 3 – космические десантники и эльдарские чародеи. Зная, какие герои у его игроков, ведущий может сверяться с таблицей 2-2, чтобы определять максимальные бонусы и штрафы к тестам.

Уровень размаха определяет максимальное количество бонусных кубов, что вы можете получить, и сложность тестов. Эти показатели привязаны к уровню размаха и не меняются. Все «лишние» бонусные кубы, выходящие за установленный уровень максимум, теряются. Все штрафы, выходящие за установленный уровень максимум, игнорируются, а если какое-то действие подразумевает тест со штрафом, выше максимального для текущего УР, значит персонажам он вообще не по силам.

Начальные ресурсы

Вот простая памятка

Карты кампании: в начале сессии у каждого игрока одна карта кампании

Гнев: в начале сессии у каждого игрока 2 очка гнева

Слава: в начале сессии у группы 0 очков славы

Угроза: в начале сессии у ведущего есть запас очков угрозы, равный количеству игроков.

Таблица 2-2 «Уровни размаха»		
УР	Максимальное количество бонусных кубов	Максимальный размер штрафа
1	+4	+4
2	+5	+5
3	+6	+6
4	+7	+7
5	+8	+8

Пример: Марио и Сара участвуют в кампании с УР 2. Для него наибольшее количество бонусных кубов – 5, а наибольший штраф на СБ – тоже 5. Персонаж Сары совершает атаку в ближнем бою. У него есть 4 бонусных куба (один – за натиск, два – за оружие-шедевр, ещё один – от таланта «Ненависть»). Если Сара решит совершить безоглядную атаку (см. стр. 221), по правилам это даст ей ещё два бонусных куба, но тогда общее количество бонусных кубов превысит возможный для УР 2 максимум. Она все равно может совершить безоглядную атаку, но получит от неё только один бонусный куб.

Персонаж Марио тяжело ранен (всегда получает штраф +2 к СБ) и растерян (это ещё +1 к СБ). Марио решает совершить а мультидействие, чтобы за один ход и перезарядить оружие (одно действие) и выстрелить (второе действие, делается со штрафом +2 к СБ). При этом Марио не может совершить объявленный выстрел, поскольку он увеличивает сложность ещё на +2, а это уже превысит возможную для УР 2 сумму штрафов. Если персонаж Марио получит новые штрафы к СБ, они будут игнорироваться, оставаясь на максимальном для УР 2 количестве.

Куб гнева

«Гнев и слава» полнятся героическими подвигами и эпиком. Каждый тест важен и каждый бросок что-то да значит, ведь он прямо влияет на будущие броски и их исходы. Это возможно благодаря кубу гнева. В большинстве тестов и других действий – в том числе атак, тестов характеристик, порчи, страха и умений – один куб в вашей горсти будет кубом гнева. Лучше, если он будет отличаться цветом или размером, чтобы его было проще отличить. Если по каким-то причинам вы бросаете в тесте всего один куб – это будет куб гнева. Некоторые броски – например, кубов дополнительного урона (см. раздел «Урон» в «Урон» в главе IV) или поглощения урона (см. раздел «Поглощение урона» в главе IV), не используют куб гнева.

В зависимости от выпавшего результата, куб гнева может принести как блага, так и проблемы. Когда на нем выпадает шестёрка, вы получаете одно очко славы (см. раздел «Слава» ниже) и наносите критическое попадание (см. раздел «Критические попадания» в главе IV). Если на кубе гнева выпадает единица, происходит неприятность, что отрицательно влияет на исход сцены или самих персонажей (см. раздел «Неприятности» на стр. 58 и «Неприятности в бою» на стр. 232).

Нужно отметить, что как неприятности, так и получение славы происходят независимо от того, был тест успешным или нет. Куб гнева, принесший неприятность, отделяется от горсти и не перебрасывается, если вы тратите очко гнева на переброс всех провалов (см. раздел «Гнев» на стр. 59). Если на кубе гнева выпадает 2 или 3, его можно перебрасывать вместе с остальными за очко гнева.

Гнев и обыденность

Ведущий может решить, что некоторые тесты слишком просты и обыденны для таких великих героев, как персонажи игроков, и славы за них давать не стоит, невзирая на шестёрки. Это правило введено для того, чтобы игроки не могли быстро набрать много славы, занимаясь ерундой.

НИП и кубы гнева

Противники и НИП также бросают кубы гнева в своих тестах, хотя славы они не получают. Куб гнева не дает рядовым врагам ни критических попаданий, ни неприятностей. Элитные недруги и противники следуют тем же правилам, что и игроки. Подробнее о НИП и их механику см. раздел «Персонажи и враги».

Неприятности

Выпавшая неприятность означает, что ведущему и игрокам нужно подумать, что именно произошло. Цель неприятности – не наказать игрока за невезение, но добавить драмы в повествование. Лучшего всего если неприятность будет затрагивать персонажа лично. Идея и прошлое каждого героя – плодородная почва для придумывания неприятностей.

Неприятности и последствия

Как правило, неприятность значит, что за действия вашего персонажа назначается какая-то цена. Это может быть что угодно – от незначительного аспекта текущей сцены (да, вы заметили орочью засаду – но сидящие в засаде зеленокожие ведь в укрытии!) до важных поворотов сюжета (вы успешно проникли на корабль, взломав двери – но с другой стороны стоит включенный кибермастиф!)

Воспринимайте неприятности как дополнение к результату теста. Они добавляют новый пласт к старой идее броска костей. Неприятности позволяют на вопрос: «У нас получилось?» дать ответ «Да, но...» (если неприятность выпала при успешном тесте) или «Нет, да ещё и...» (если неприятность выпала при

провале). Это добавляет к обычным вариантам — успех или провал — дополнительные — частичный успех и провал с последствиями. О том, во что могут выливаться провалы тестов см. раздел «Провал, ведущий вперед» на стр. 63.

Если же выдумать подходящую *неприятность* для сцены не получается, игроки вместо этого могут дать ведущему *очко угрозы*, даже если он уже набрал наибольшее допустимое количество за сцену или раунд боя. Подробнее *угроза* описана ниже в этой главе.

Гнев

Персонажи «Гнева и славы» могут воздействовать на исход своих тестов при помощи *очков гнева*. Гнев отражает внутренний огонь персонажа, его решимость, целеустремленность или ярость, направленную на всех, кто осмеливается встать у него на пути. Герои начинают каждую сессию с двумя *очками гнева*. *Гнев* не переносится из сессии в сессию — тратьте его, иначе потеряете!

Трата гнева

Бросая тест, вы можете потратить *гнев*, чтобы получить следующие преимущества:

- **Перебросить провалы:** вы можете потратить одно *очко гнева*, чтобы перебросить все провалы в тесте. Также это можно использовать, чтобы перебросить провалы на *кубах дополнительного урона* при успешной атаке. Перебрасываются только «провальные» кубы, то есть те, на которых выпало 1, 2 или 3. Один тест или бросок урона можно перебрасывать один раз. Выпавшие на *кубе гнева неприятности* перебрасывать нельзя (см. стр. 58).
- **Избавиться от шока:** вы можете потратить одно *очко гнева*, чтобы сбросить 1к3+3 *очков шока*. Персонаж не может тратить *гнев* на это, если лежит *без сознания*. Такое использование *гнева* считается действием. Его можно предпринимать один раз за раунд.
- **Улучшить проверку преодоления:** вы можете потратить одно *очко гнева*, чтобы получить бонус к *проверкам преодоления* (см. см. раздел «Проверки преодоления» в главе IV).
- **Сделать повествовательное заявление:** вы можете потратить одно *очко гнева*, чтобы что-то добавить к текущей сцене или действию. Ведущий может отклонять заявки игроков, но лучше будет принимать и внедрять такие идеи, ради блага сюжета и всеобщего удовольствия.

Пример: Мелисса и её команда пытаются сбежать из крепости. Они попадают в огромный ангар — единственный путь наружу — и должны подать сигнал ожидающему лихтеру «Арв», что может подобрать их. Мелисса тратит *очко гнева*, и заявляет, что рядом с воротами ангара сложены бочки с прометием. Ведущий соглашается, и Мелисса подбегает их очерестью из лазгана, давая лихтеру ясный сигнал.

Получение гнева

Хотя каждую сессию игроки начинают с установленным количеством *очков гнева*, они могут зарабатывать

- **Хороший отыгрыш:** отличный, активный и запоминающийся отыгрыш, соответствующий характеру персонажа, должен вознаграждаться *гневом*.
- **Достижение целей:** у каждого архетипа есть список целей, к которым игроки могут добавить и собственные. Один раз за сессию игрок получает *очко гнева*, если его персонаж достигает цели (см. раздел «Цели» в главе II).
- **Карты кампании:** некоторые карты кампании дают персонажам *гнев*, когда их разыгрывают.

Эти три метода — не единственные, но самые расхожие.

Слава

Слава — это отражение воли героев к победе, показатель их общей целеустремленности и решительности, и готовность преодолевать преграды на пути. *Слава* — групповой ресурс, принадлежащий не отдельным игрокам, а всей команде. Она используется для того, чтобы усилить группу, помогать персонажам совершать подвиги, спасать из опасных передрыг и ужасных врагов. *Слава* уникальна своим групповым характером. Каждый персонаж может использовать её, но запас всегда невелик, и потратив *славу* сейчас, вы можете пожалеть об этом потом.

Получение славы

Каждую сессию игроки начинают с нулем *очков славы* в запасе. *Слава* приходит, когда игрок *жертвует значительный успех* (один раз за тест) ради *славы*. Максимальный запас *славы* равен либо 6 очкам, либо количеству игроков+2 — смотря, что больше. Все *очки славы*, что игроки набрали сверх максимума, теряются.

Трата славы

Слава тратится на то, чтобы получить дополнительные преимущества в определённой сцене. Ведущему не стоит отвергать идеи игроков, о том, на что ещё можно потратить славу в случившейся ситуации. Применяя славу, игрок заявляет, сколько *очков* из запаса он тратит, вычеркивает их и задействует.

Вот несколько способов с пользой применить *очки славы*:

- **Увеличить горсть кубов:** *славу* можно обменять на дополнительные кубы в тесте. Каждое очко даёт один бонусный куб. Это вариант можно использовать только после совершения броска и перебросов провала за *гнев*. Бонусные кубы за *славу* не считаются в общем ограничении бонусных кубов от УР (см. стр. 80) и не перебрасываются. Этот вариант можно применять один раз за тест.
- **Увеличить урон:** *славу* можно потратить на увеличение урона успешной атаки. Каждое потраченное очко добавляет +1 к итоговому количеству урона. Вы можете потратить на это столько *славы*, сколько пожелаете, но на каждый бросок урона этот вариант можно применять только один раз.
- **Усилить тяжесть критического попадания:** каждое потраченное *очко славы усиливает* воздействие критического попадания (см. главу IV)
- **Перехватить инициативу:** игроки могут потратить *очко славы*, чтобы перехватить *инициативу* в бою (см. раздел «Инициатива» в главе IV)

Трата славы и командная работа

Все группы игроков разные. Подумайте о том, что отличает вашу, когда дело доходит до траты командных ресурсов. Один игрок не должен спускать все, что заработали все. Поговорите о том, как будете тратить *славу*, чтобы командная работа соответствовала вашим ожиданиям.

Если вы сомневаетесь, стоит ли тратить, просто спросите: «Никто не против, если потрачу *славу* на это?» Транжирить *славу* время от времени вполне разумно, ведь уже в следующем ходу вы можете получить ещё, а максимальный запас ограничен. Нет ничего хуже, чем *очки славы*, ушедшие в никуда.

Традиционные результаты

Не каждому игроку будет удобно придумывать повествовательные последствия своих тестов, как предполагают многие механики «Гнева и славы». Некоторых игроков — особенно новичков — это даже пугает. Другие считают, что это вынуждает их думать как писатель или рассказчик и разрушает погружение. Третьи просто не хотят выдумывать что-то сюжетное, всякий раз

выбросив единичку на *кубе гнева* – им достаточно просто кидать кости, получая успех или провал. Все эти вкусы совершенно нормальны.

По желанию, вы можете скорректировать правила «Гнева и славы», заменив повествовательные элементы механики более привычными. Кроме того, в поисках идеального стиля, традиционные и повествовательные элементы можно смешивать.

Вот какие изменения можно внести в правила, чтобы сделать их более «традиционными»:

- **Неприятности** просто приносят *очки угрозы* (вплоть до максимально возможного количества за сцену или раунд) и не оказывают никакого повествовательного эффекта.
- Колода *неприятностей* применяется только в бою; описанные в ней повествовательные эффекты не применяются.
- Ведущий и только он определяет, что дадут игроку *жертвы* (*пожертвованные* кубы из броска атаки увеличивают урон, как обычно)
- *Гнев* нельзя использовать для повествовательных заявлений

Угроза

Угроза – это ресурс, предназначенный только для ведущего. Игроки никак не могут его получить. *Угроза* – это аналог *гнева*; она используется для того, чтобы создавать опасные ситуации и добавлять осложнений. Она может отражать влияние Тёмных богов на реальный мир или пришедшие в действие планы древнего ксеноса-псайкера, дергающего за нити судьбы. *Угроза* зарабатывается так же, как и *гнев*. Ведущий может тратить *угрозу*, чтобы не давать персонажам расслабляться, нагнетать напряжение или просто усилить важного противника, чтобы бой с ним всем запомнился. Сфера применения *угрозы* ограничена лишь воображением ведущего.

Изначальная и максимальная угроза

В начале сессии ведущий располагает количеством *очков угрозы*, равным количеству игроков. Это же число – максимально возможное количество *очков угрозы*, что ведущий может иметь в запасе во время игры. Очки, полученные сверх этого ограничения, теряются. Принцип тот же, что у *славы* – трать или терять. Подобно *гневу*, *угроза* не переносится в следующую сессию. Её нужно потратить в ходе игры или потерять в конце. В начале каждой сессии запас *очков угрозы* восстанавливается до изначального количества.

Игроки могут пытаться мешать ведущему получать *очки угрозы*, ведь механика их получения отличается от таковой у *гнева*. *Угроза* должна применяться нечасто и не должна сыпаться на ведущего с неба в огромных количествах, если только у игроков не началась полоса невезения. Ведущему не нужно скрывать от игроков, сколько *очков угрозы* у него в запасе.

Получение угрозы

У ведущего есть несколько способов получать *очки угрозы* во время игры.

- **Тесты порчи:** когда игрок проваливает *тест порчи*, ведущий получает 1 *очко угрозы*
- **Тесты страха:** когда игрок проваливает *тест страха*, ведущий получает 1 *очко угрозы*
- **Гнев:** когда у ведущего выпадает шестёрка на *кубе гнева*, он получает 1 *очко угрозы*

Трата угрозы

Ведущий может тратить *очки угрозы* следующими способами:

- **Задействовать особые способности:** многие НИП обладают способностями, для задействования или улучшения которых нужно потратить *угрозу*.
- **Изменить порядок хода:** как правило, первыми в любом бою действуют игроки. Ведущий может потратить 1 *очко угрозы*, чтобы один его НИП действовал первым. После этого ведущий обязан передать ход игрокам.
- **Перехватить инициативу:** ведущий может потратить 1 *очко угрозы* на то, чтобы *перехватить инициативу* (см. раздел «Инициатива» в главе IV). Перехватывать можно только раз в ход.
- **Перебросить провалы:** ведущий может потратить 1 *очко угрозы*, чтобы перебросить все провалы в тесте НИП.
- **Избавиться от шока:** ведущий может потратить *очко угрозы*, чтобы сбросить у своего НИП 1к3+3 *очков шока*. Это считается действием этого НИП.
- **Поглощение урона:** ведущий может потратить *очко угрозы* на *поглощение урона* (см. стр. 227). Этот вариант доступен *противникам*, *монстрам* и *элитным врагам*, и не дозволен *рядовым врагам*.

Угроза, противники и сюжет

Угроза никогда не вносит в сцену повествовательного элемента – ведущий и так может творить все, что пожелает. *Угроза* – это ресурс, что нужно тратить на игромеханические эффекты, что будут осложнять героям жизнь. Её можно использовать, чтобы сделать обстановку отчаянной, опасности – более страшными и подчеркнуть мрачность и скверну сорок первого тысячелетия.

Личная угроза

Существуют редкие враги, что обладают собственным запасом *очков угрозы*, независимым от того, что есть у ведущего и подсчитываемой отдельно. Подобно *гневу*, эта «личная угроза» может тратиться только на благо её обладателя.

Провал, ведущий вперед

Какими бы героями не были персонажи игроков, иногда и у них бывают неудачи, то есть провалы тестов. В «Гневе и славе» принята идея «провала, ведущего вперед», что значит:

- Провал теста не должен стопорить сюжет
- Провал должен вести к интересным последствиям.

Это всегда интереснее, чем просто «ничего не произошло». Не позволяйте игрокам просто бросать тесты, пока у кого-нибудь не получится – пусть не привыкают к тому, что успех гарантирован. «Провал, ведущий вперед» – это не отсутствие провалов. Это когда каждое действие результативно, но рискованно.

Как сделать провал интересным:

- **Цена:** провал может означать потерю уважения (-1 к *влиянию*), то, что собеседник запросил за свои услуги большую цену (-1 к *богатству*), что персонажи спугнули врага (+1 *очко угрозы* ведущему) или ещё как-то накосычили (придется тратить *славу*, например, на то, чтобы на всей базе врага не поднялась тревога).
- **Игровые последствия:** неудобства, выраженные в штрафах, в том числе социальных (обычно +2 к СБ), или утрате снаряжения.
- **Сюжетные последствия:** возникает какое-то новое препятствие, герои теряют драгоценное время, быть может – всплывает что-то, связанное с прошлым персонажа.
- **Ставки растут:** провал теста персонажем, что ищет укрытие, может означать получение *очков шока* или даже *ран*.

Глава 3: Создание персонажа

Проходит в несколько шагов

1. Создание идеи, удовлетворяющей атмосфере
2. Выбор расы
3. Выбор архетипа
4. Приобретение характеристик
5. Приобретение умений
6. Приобретение талантов
7. Выбор снаряжения
8. Выбор особых способностей и прошлого.

1. Создание идеи.

Ведущий решает, про что будет кампания и на каком уровне размаха (УР) она будет проходить. *Уровень размаха* и замыслы ведущего определяют доступные расы и архетипы, а также количество стартовых очков развития (ОР) для персонажей и кучу других вещей, см. таблицу.

На очки развития вы будете покупать для своего персонажа все преимущества — увеличения характеристик, таланты, умения. Это как бы аналог очков опыта. По ходу кампании персонажи будут зарабатывать новые очки развития и вкладывать их в персонажа.

2. Выбор расы.

На выбор у вас есть как бы пять рас — человек, эльдар, орк, космодесантник и космодесантник-примарис. В будущем обещают тау, а может и ещё кого. Люди и космодесантники могут быть хаоситами. Раса может давать разные бонусы — особые способности, изменения характеристик и прочее. Само собой, космодесантник круче обычного человека, и потому играть им стоит больше очков развития.

Человек

Цена в ОР: 0

Базовый УР: 1

Скорость: 6

Изменения характеристик: нет

Особые способности: нет

Орк

Цена в ОР: 10

Базовый УР: 1

Скорость: 6

Изменения характеристик: +1 к выносливости

Особые способности: «Чужак», «Орк», «Больше — значит лучше»

Чужак: СБ всех социальных тестов с обладателями ключа «Империя» увеличивается на +2

Орк: персонаж получает +1 куб ко всем тестам запугивания.

Больше — значит лучше: влияние для орка вычисляется, исходя из силы, а не товарищества.

Эльдар

Цена в ОР: 10

Базовый УР: 1

Скорость: 8

Изменения характеристик: +1 к ловкости

Особые способности: «Чужак», «Сильные чувства», «Психочувствительный»

Чужак: СБ всех социальных тестов с обладателями ключа «Империя» увеличивается на +2

Сильные чувства: СБ всех тестов решительности увеличивается на +1. Провал теста, основанного на силе воли в сцене, где подразумеваются сильные чувства, даёт ведущему +1 очко угрозы.

Психочувствительный: все эльдары получают одну малую психосилу, если они обладают умением *психическое мастерство*. При этом они получают ключевое слово «Псайкер». Ограничения на количество психосил, накладываемые УР для эльдаров ослабляются на 1.

Адептус Астартес

Цена в ОР: 50

Базовый УР: 2

Скорость: 7

Изменения характеристик: +1 к силе, ловкости, выносливости и решительности.

Особые способности: «Ангел смерти», «Честь ордена», «Имплантаты космического десантника»

Ангел смерти: космодесантники увеличивают количество успехов в успешной атаке против группы врагов на половину своего ранга.

Честь ордена: персонаж должен подчиняться своему магистру и следовать традициям и верованиям ордена.

Имплантаты космического десантника: космодесантники не страдают от кровотечения. По решению ведущего персонаж Астартес может получить +1 куб к любому тесту, в котором ему могут помочь его имплантаты.

Примарис Астартес

Цена в ОР: 100

Базовый УР: 4

Скорость: 7

Изменения характеристик: +2 к силе, +1 к ловкости, выносливости и решительности, +4 раны

Особые способности: «Ангел смерти», «Честь ордена», «Имплантаты космического десантника»

Ангел смерти: космодесантники увеличивают количество успехов в успешной атаке против группы врагов на половину своего ранга.

Честь ордена (примарис): персонаж должен подчиняться своему магистру и следовать традициям и верованиям ордена. Космодесантники-примарис получают первое правило, что даёт орден и игнорируют штрафы и недостатки, связанные с геносеменем.

Имплантаты космического десантника: космодесантники не страдают от кровотечения. По решению ведущего персонаж Астартес может получить +1 куб к любому тесту, в котором ему могут помочь его имплантаты.

Ограничения по УР при создании персонажа							
УР	Очки развития	Максимальное значение характеристики	Максимальный показатель умения	Максимальное количество стартовых талантов	Максимальное количество психосил	Максимальное количество бонусных кубов	Максимальный размер штрафа
1	100	4	4	2	3	+4	+4
2	200	6	5	3	4	+5	+5
3	300	8	6	4	5	+6	+6
4	400	10	7	5	6	+7	+7
5	500	12	8	5	7	+8	+8

Каждый космодесантник выбирает свой орден

Кровавые Ангелы

Кровавое неистовство: атакуя врага в ближнем бою, кровавый ангел может перебрасывать количество кубов урона, равное своему рангу.

Красная жажда (геносемья): вступив в ближний бой, кровавый ангел должен пройти тест *силы воли* (СБ 3). В случае провала его охватывает острое желание пить кровь сраженных врагов – игрок должен решить, как удовлетворить эту жажду. Если в тесте выпадает *неприятность*, космодесантник не может противиться этому зову. Ведущий может изменять сложность теста, в зависимости от того, давно ли персонаж пил кровь.

Тёмные Ангелы

Огневая дисциплина: когда тёмный ангел совершает стрелковую атаку при *выжидании*, он может проигнорировать штрафы на этой атаку, величиной до своего ранга.

Тайны (традиция): тёмные ангелы не доверяют никому вне своего ордена. Они получают штраф +2 к СБ всех *социальных тестов*, что затрагивают не-тёмных ангелов.

Имперские Кулаки

Мастера осад: имперский кулак мгновенно замечает слабые места любой крепости. Имперский кулак увеличивает урон на величину своего ранга, когда атакует здание или укрепление. Имперский кулак может потратить *очко славы* на то, чтобы проигнорировать бонусы к *защите*, что враг получает от укрытия.

Ни шагу назад: имперские кулаки – упорные и упрямые стоики. Если имперский кулак проваливает тест *силы воли*, ведущий получает одно *очко угрозы*.

Железные Руки

Плоть слаба: железные руки черпают уверенность в своих кибернетических имплантатах. Железная рука получает бонус к своим тестам *силы воли*, равный количеству установленных ему имплантатов (но не большее его ранга).

Безжалостный (традиция): железные руки презирают слабых и оскверненных. Когда железная рука проваливает тест *порчи*, ведущий получает два *очка угрозы*, а не одно.

Гвардия Ворона

Владыки теней: предпринимая тест *скрытности*, гвардеец Ворона может перебросить количество кубов, равное своему рангу. Гвардеец Ворона может предпринимать тесты *скрытности* даже в очень необычных обстоятельствах – например, когда бежит или использует прыжковый ранец.

Отчаянная независимость (традиция): гвардейцы Ворона известны склонностью к самостоятельным действиям. СБ любых совместных действий с не-гвардейцами Ворона для гвардейца Ворона увеличивается на +2.

Саламандры

Рождённые в огне: саламандры получают бонусные кубы для бросков *поглощения урона*, полученного от оружия, имеющего ключевые слова «Огненное» и «Мельта». Количество бонусных кубов равно рангу.

Несгибаемые: саламандры – целеустремлённые воины, для которых отступление всегда было последним из возможных вариантов действий. Если саламандра проваливает тест *решительности*, ведущий получает одно *очко угрозы*.

Космические Волки

Обострённые чувства: волчье чутьё даёт космическим волкам бонус к тестам *бдительности* в размере их ранга.

Внутренний зверь (традиция): СБ любых тестов влияния для космических волков возрастает на +2, когда они имеют дело с кем-то вне своего ордена.

Ультрадесант

Отвага и честь: ультрадесантники постигли все аспекты войны. Их орден – воплощение братства и умения быстро приспосабливаться к меняющимся обстоятельствам. Ультрадесантники могут *жертвовать* двумя *значительными успехами* ради *очков славы* за один тест, а не одним, как все остальные.

Гордость Ультрамара (традиция): ультрадесантники стремятся быть лучшими и не ударить в грязь лицом перед своим возрождённым примархом. Ультрадесантники начинают каждую сессию, имея на одно *очко гнева* меньше. Они восстанавливают его, если в ходе сессии достигнут *цели* (в дополнение к остальным бонусам за достижение *цели*).

Белые шрамы

Быстрые как ветер: белому шраму, оседлавшему мотоцикл, нет равных. Белые шрамы получают бонус (равный своему рангу) на тесты *управления* любой техникой, имеющей ключ «Адептус Астарес».

Подобны молнии: белые шрамы ценят быстроту и очень неохотно прекращают погоню. Белый шрам должен тратить *славу*, чтобы предпринять действие «*Выжидание*».

3. Выбор архетипа

Архетип – это образ персонажа, показывающий, кто это такой и на что способен. Каждый игрок выбирает для своего персонажа один и только один архетип, выплачивает его цену в *очках развития* (сумма которых была определена на шаге 1) и получает все полагающиеся архетипу бонусы и способности. Короче, просто подумайте, кем хотите быть – тут все очевидно, просто убедитесь, что это соответствует УР и *атмосфере* кампании. Вы можете взять архетип УР которого ниже, просто потом нужно будет «подкачать» его (об этом ниже в разделе «**Возвышение**»). Если совсем не знаете, что взять – берите аколита Инквизиции.

Иногда персонаж может сменить архетип – например, если бандит из улья завербует в Имперскую Гвардию или разведчик космодесанта станет настоящим боевым братом. При этом персонаж должен удовлетворять всем требованиям нового для себя архетипа (по характеристикам, умениям, ключевым словам). Он теряет бонусы старого архетипа, получает бонусы нового и выплачивает в *очках развития* разницу в цене между новым и старым архетипом.

Обычно у всех архетипов есть требования по характеристикам и умениям. Поскольку, вы будете тратить на это очки только на следующих этапах создания персонажа, пока просто запомните эти требования.

Архетип	Уровень	Цена в ОР	Описание
<i>Адептус Министорум</i>			
Священник Министорума	1	0	Фанатичный проповедник Имперской веры
Убийца из культа Смерти	2	20	Ловкий ассасин, считающий убийства актом поклонения
Крестоносец	3	40	Святой воин, чьей вере нет равных
<i>Адепта Сороритас</i>			
Сестра-госпитальерка	1	0	Благочестивая целительница, врачующая тела и души
Сестра битвы	2	40	Решительная вонительница, полная веры и чистоты
<i>Астра Милитарум</i>			
Имперский гвардеец	1	0	Дисциплинированный солдат, обученный сражаться в составе отряда
Отпрыск Темпестус	2	30	Отборный, отлично подготовленный воин для особых заданий
Имперский комиссар	3	50	Грозный лидер, внушающий страх и уважение
<i>Адептус Астартес</i>			
Разведчик космодесанта	2	20	Умелый лазутчик и разведчик
Тактический десантник	3	50	Универсальный солдат, ветеран сотен боёв
Заступник	4	60	Искусный воин, сосредоточенный на уничтожении врага с расстояния
<i>Агенты Империи</i>			
Аколит Инквизиции	1	0	Многообещающий представитель Инквизиции, мастер на все руки
Адепт Инквизиции	1	0	Учёный и писец, искусно решающий бюрократические проблемы
Вольный торговец	2	40	Влиятельный исследователь-авантюрист на своём космическом корабле
Санкционированный псайкер	2	50	Человек, благословлённый и проклятый даром псайкера
Инквизитор	4	70	Обладатель безграничных полномочий, искатель истины во тьме
<i>Адептус Механикус</i>			
Скитарий	2	40	Надёжный и стойкий воин культа Машины
Техножрец	3	60	Жрец Омниссии, говорящий с машинными духами
<i>Негодяи</i>			
Бандит из улья	1	0	Находчивый житель дна огромных городов
Падальщик	2	10	Изгой-мутант, пользующийся своими отклонениями
Авантюрист	3	30	Хитрый и опасный охотник за головами, наёмник и ствол на продажу
<i>Отступники</i>			
Культист	1	0	Слуга Губительных сил, жаждущий их изменчивой благосклонности
Бродячий псайкер	2	50	Несанкционированный псайкер, балующийся со своими способностями
Космодесантник Хаоса	3	50	Воин-отступник и убийца, злой близнец благородных Астартес
Еретех	3	60	Извратитель машинных духов, погрязший в грехе новации
<i>Альдары</i>			
Корсар	1	0	Космический пират-эльдар
Странник	2	30	Путешественник, разведчик и искатель блага для своего народа
Чародей	3	80	Могучий псайкер-эльдар
<i>Орки</i>			
Орк-боец	1	0	Жестокий варвар, верящий лишь в право сильного
Коммандо	2	30	Хитроумный вояка, знающий как победить в любом бою
Орк-ноб	3	60	Свирепый воин и командир, чья грубая сила приносит победу там, где остальные проигрывают.

Что даёт архетип:

Ключевые слова: почти всегда. Иногда среди них попадаются ключи в угловых скобках – вроде ключа <Орден> у космодесантников. Это значит, что тут надо указать конкретный ключ, заменив <Орден> на название вашего ордена космодесанта. Бывает и ключ <Любой>, вместо которого можно подставить вообще любой ключ, если ведущий согласится (можно даже «Псайкер», но это автоматом не даст вам ни психосил, ни умения *психическое мастерство* – их придется покупать за *очки развития*).

Бонус влияния: само *влияние* рассчитывается на следующем шаге, но архетип может давать ему бонус или штраф.

Способность архетипа: большинство архетипов даёт персонажу способность, связанную с его рангом – обычно это бонусы к определенным тестам или в определенных обстоятельствах. Важно: если персонаж для одного теста получает несколько бонусов, «равных своему рангу», он получает этот бонус только один раз, а все дублирующие бонусы добавляют по одному бонусному кубу (до разрешённого УР максимума).

Снаряжение: набор снаряжения. Подробно описано в главе .

Цель: у каждого архетипа есть три цели. В начале сессии бросайте к3, чтобы выбрать одну. Если выполните – получите одно очко *гнева*. Также можно придумать новые цели, прибавить к уже данным и кидать к6.

Архетипы по уровням			
Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
Священник Министорума	Убийца из культа Смерти	Крестоносец	Инквизитор
Сестра-госпитальерка	Сестра битвы	Имперский комиссар	Заступник
Имперский гвардеец	Отпрыск Темпестус	Тактический десантник	
Аколит Инквизиции	Разведчик Космодесанта	Техножрец	
Адепт Инквизиции	Санкционированный псайкер	Головорез	
Бандит из улья	Вольный торговец	Космодесантник Хаоса	
Культист	Скитарий	Еретех	
Корсар	Падальщик	Чародей	
Орк-боец	Бродячий псайкер	Орк-ноб	
	Странник		
	Коммандо		

Адептус Министорум

Разбитая на сотни культов, движений и подразделений церковь Бога-Императора

Цели:

1. Рассказать о правильности поклонения Богу-Императору неверующему
2. Объявить своего врага еретиком, недостойным света Императора
3. Увидеть нечто, что ты можешь назвать божественным чудом

Священник Министорума

Священник, проповедник, миссионер, фанатик.

Цена в ОР: 0

Требования: УР 1, человек, сила воли 3, умение ученость (1)

Ключевые слова: «Империмум», «Адептус Министорум»

Бонус влияния: +1

Пламенная речь: один раз за бой священник может в качестве свободного действия зачитать пламенную проповедь. Все союзники с ключом «Империмум», что слышат священника, и он сам тут же сбрасывают 1к3+Ранг очков шока.

Снаряжение: лазпистолет, розарий, нож, одежда (ряса), набор миссионера



Убийца из культа смерти

Культисты, поклоняющиеся Богу-Императору, убивая его врагов, как правило – в жестоком ближнем бою. Среди них встречаются и тихие ассасины-невидимки и любители устроить жуткую бойню.

Цена в ОР: 20

Требования: УР 2, человек, ловкость 4, умение ближний бой (2) или дальний бой (2)

Ключевые слова: «Империмум», «Адептус Министорум»

Бонус влияния: 0

Скользящий удар: убийцы из культа смерти в бою ни мгновения не стоят на месте, всегда двигаясь, чтобы избежать вражеского удара. Если они не обездвижены и не задержаны, они могут поглощать смертельные раны, используя при этом не выносливость, а ловкость.

Снаряжение: два силовых клинка культа смерти, комбинезон, нож, лазпистолет, три дозы стимула.



Крестоносец Аскетичные воины-монахи, объединенные в дома и живущие в монастырях, которые иногда покидают, чтобы совершить какой-то подвиг. Нередко служат телохранителями, защищают высокопоставленных церковников и инквизиторов. Характерное оружие – щит-подавитель и что-нибудь силовое. Цена в ОР: 40 Требования: УР 3, человек, <i>инициатива</i> 3, <i>сила воли</i> 3, умения <i>ближний бой</i> (3), <i>ученость</i> (1) Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Министорум» Бонус влияния: +1 Доспехи веры: вера крестоносца – его лучшая защита. <i>Решительность</i> персонажа возрастает на величину, равную половине его ранга. Если крестоносец сражается в ближнем бою с врагами, имеющим ключевые слова «Хаос» или «Еретик», его атаки получают бонус в размере его ранга. Снаряжение: силовой меч, щит бури, панцирный доспех, одежда (ряса)	
Аденна Сороритас Система из множества женских монашеских орденов – военных, госпитальных и многих других. <u>Цели:</u> 1. Расскажи, как вера и самопожертвование во имя Императора привели к успеху 2. Обратись к святому с просьбой благословить твои деяния (святые Алисия Доминика и Целестина отлично подойдут) 3. Узри нечто, что ты можешь назвать божественным чудом	
Сестра-госпитальерка Члены уважаемых госпитальных орденов Сороритас – набожные врачевательницы, сопровождающие Имперскую Гвардию и Флот на войнах. Их обширные познания нередко используют другие ордена Сороритас и Инквизиция. Цена в ОР: 0 Требования: УР 1, человек, <i>интеллект</i> 3, <i>сила воли</i> 3, умения <i>ученость</i> (1), <i>медика</i> (1) Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Министорум», «Адепта Сороритас», <Орден> Бонус влияния: 0 Верность верным: госпитальерки получают бонус к тестам <i>медики</i>, когда лечат обладателей ключа «Империиум». Бонус равен рангу госпитальерки. Снаряжение: силовой доспех Сороритас, набор инструментов хирурга, лазипистолет, одежда (облачения Сороритас), экземпляр «Правил Сороритас».	
Сестра битвы Фанатичные женщины-воительницы Экклезиархии, чье оружие – болтер и вера. Цена в ОР: 40 Требования: УР 2, человек, <i>ловкость</i> 3, <i>выносливость</i> 3, <i>сила воли</i> 3, умения <i>учёность</i> (1), <i>дальний бой</i> (2), <i>ближний бой</i> (2) Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Министорум», «Адепта Сороритас», <Орден> Бонус влияния: +1 Чистота веры: сестры битвы и их союзники, находящиеся в 15 метрах от них и на линии прямой видимости, получают бонус к тестам <i>порчи</i>, равный рангу сестры. Также сестры получают аналогичный бонус для сопротивления психосилам и их эффектам. Снаряжение: силовой доспех Сороритас, четки Экклезиастикус, болтер или цепной меч и болт-пистолет, одежда (облачения Сороритас), писчий прибор, экземпляр «Правил Сороритас».	

Астра Милитарум

Она же Имперская Гвардия – непредставимо огромная и разнообразная регулярная армия Империи.

Цели:

1. Вырази согласие или несогласие с правильностью тактики превосходства в живой силе и огневой мощи
2. Найди в «Памятке имперского гвардейца» подходящий совет для текущей ситуации
3. Вспомни свой далекий дом и сравни то, что происходит там с тем, что есть здесь и сейчас

Персонажи с ключом <Полк> меняют его на название полка. Принадлежность к полку даёт бонус (в размере половины ранга) к определённому умению или тесту – см. таблицу

Таблица 3-5 «Полки Астра Милитарум»

Полк	Описание	Бонус полка
Корпус смерти Крига	Выросшие на отравленном и радиоактивном Криге, солдаты корпусов смерти мрачны, дисциплинированы и готовы даже к самым опасным заданиям	Запугивание
Кадийские ударные части	Уроженцы мира-крепости Кадия – дисциплинированные солдаты, что получили страшный удар, когда их родина пала перед силами Хаоса	Решительность
Катачанские воины джунглей	Выросшие на безжалостном мире смерти катачанцы славятся находчивостью и умением выживать, где угодно	Выживание
Стальной легион Армагеддона	Созываемые на разорённом войной Армагеддоне, стальные легионы обычно сражаются на его отравленных пустошах на бронированной технике	Управление
Востроянские первенцы	Эти полки создают из первенцев каждой семьи мира-улья Востройя – так его уроженцы искупают свой давний отказ предоставить Империи солдат. Рядовые востроянцы обычно набраны из заводских рабочих, офицеры – из знати.	Лидерство
Ледяные воины Вальхаллы	Родившиеся на опустошенном ледяном мире вальхалльцы – стойкие и упорные солдаты, готовые к самым суровым условиям.	Решительность
Талларнские пустынные рейдеры	Жители пустынного Талларна – мастера манёвренной войны. Терпеливые и целеустремленные талларнцы яростно преследуют своих врагов.	Бдительность

Имперский гвардеец

Обычный пожизненно-посмертный солдат Империи.

Цена в ОР: 0

Требования: УР 1, человек, умение *дальний бой* (2)

Ключевые слова: «Империя», «Астра Милитарум», <Полк>

Бонус влияния: 0

Берегитесь, сэр!: один раз за битву, гвардеец может принять на себя атаку, пришедшую в союзника. При этом атака полностью попадают в гвардейца. При подсчете урона он неё, *стойкость* гвардейца возрастает на величину его ранга.

Бонус полка: выбирая полк, вы получаете бонус к одному из умений или тестам *решительности* в размере половины вашего ранга (см. таблицу 3-5).

Снаряжение: флак-доспех, лазган, нож, гвардейский столовый прибор, одеяло, набор гигиенический принадлежностей, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», три пайка



Отпрыск Темпестус

Воспитанный в Схоле Прогениум сирота, из которого сделали элитного воина-штурмовика, обученного обращаться со сложным оружием и выполнять невыполнимые задания.

Цена в ОР: 30

Требования: УР 2, человек, *инициатива* 3, *сила* 3, *выносливость* 3 умение *дальний бой* (2), *скрытность* (2)

Ключевые слова: «Империя», «Астра Милитарум», «Милитарум Темпестус»

Бонус влияния: +1

Отборный солдат: потратив одно или несколько *очков славы* на увеличение урона от успешной атаки, проведенной оружием, обладающим ключами «Империя» и «Астра Милитарум», отпрыск ещё увеличивает итоговый урон на величину своего ранга.

Снаряжение: панцирь Темпестус, пробивной лазган, гравешот, нож, гвардейский столовый прибор, одеяло, набор гигиенических принадлежностей, три пайка.



Комиссар

Грозный воин и лидер, надзирающий за боевым духом солдат, наделённый правом расстреливать трусов и паникёров.

Цена в ОР: 50

Требования: УР 3, человек, сила 3, выносливость 3, сила воли 4, умения *запугивание* (2)

Ключевые слова: «Империмум», «Астра Милитарум», «Оффицио Префектус»

Бонус влияния: +3

Страх и уважение: комиссар и все его союзники, находящиеся в 15 метрах от них и на линии прямой видимости, получают бонус к тестам *решительности*, равный рангу комиссара. Также комиссары получают аналогичный бонус для тестов *запугивания* (в т. ч. при *социальном давлении*)

Снаряжение: болт-пистолет, цепной меч, флак-плащ, гвардейский столовый прибор, одеяло, набор гигиенических принадлежностей, три пайка



Агенты Имперума

Это категория – сборная солянка из членов Инквизиции, вольных торговцев и всех кого нам могут потом подкинуть в дополнениях.

Цели:

1. Реши проблему, прибегнув к своему влиянию, богатству, психическим способностям или хитрости, а не угрозам и грубой силе
2. Сравни текущие обстоятельства с обстановкой на далеком (может быть даже неимперском) мире, где ты побывал
3. Ошарашь НИП знаком своих полномочий и используй его для того, чтобы отстоять свои позиции

Персонажи, имеющие ключевое слово <Ордос>, должны также обладать ключом «Инквизиция» и могут выбрать один из ордосов. Ключ <Ордос> заменяется на выбранный ордос. Выбранный ордос также даёт герою некий бонус.

Ордо Еретикус: +2 куба к сопротивлению психосилам или *тестам порчи*

Ордо Ксенос: персонаж знает один ксеноязык (выберите какой). Также он получает +2 куба к тестам *учености* и *расследования*, связанных с ксеносами.

Ордо Маллеус: два очка *порчи* или +2 куба к тестам *учености* и *расследования*, связанных с демонами и Варпом.

Другой ордос/Нет ордоса: бонус в размере половины ранга к одному из следующих умений: *хитрость*, *обман*, *чутьё*, *запугивание*, *убеждение*, *психическое мастерство*, *ученость*, *скрытность*, *выживание*, *техника*.

Персонажи, имеющие ключевое слово <Династия>, должны также обладать ключом «Вольный торговец» и могут выбрать одну из династий. Ключ <Династия> заменяется на выбранную династию.

Аколит Инквизиции

Универсальный низовой слуга инквизитора – следователь, боец, расходный материал, возможно – будущий дознаватель и ученик.

Цена в ОР: 0

Требования: УР 1, человек, любое умение (2)

Ключевые слова: «Империмум», «Инквизиция», <Ордос>, <Любое>

Бонус влияния: +2

Приказ Инквизиции: один раз за сцену аколит может воззвать к имени своего инквизитора, чтобы получить бонус к *социальному тесту* или *тесту влияния*. У цели теста должно быть ключевое слово «Империмум». Бонус равен рангу персонажа.

Снаряжение: флак-доспех, стрелковое оружие *ценностью* 5 или ниже (распространённости «Необычное» или ниже), нож, знак полномочий.



Адепт Инквизиции Штатный аналитик, учёный и «младший научный сотрудник» Инквизиции. Цена в ОР: 0 Требования: УР 1, человек, интеллект 3, умение <i>ученость</i> (2) Ключевые слова: «Имперium», «Инквизиция», <Ордос> Бонус влияния: +1 Архивы Администратума: в мире имперской бюрократии адепт чувствует себя как рыба в воде. Он получает бонус (равный своему рангу) к тестам <i>расследования</i> и <i>влияния</i>, когда ищет информацию. Снаряжение: флак-доспех, лазпистолет, нож, автоперо, инфопланшет, три древних свитка	
Вольный торговец Исследователь и торговец, наслаждающийся огромной свободой действий, обладатель собственного корабля (а то и целого флота) и несметных богатств. Цена в ОР: 40 Требования: УР 2, человек, <i>товарищество</i> 3, умение <i>хитрость</i> (1), <i>чутье</i> (2), <i>убеждение</i> (2), <i>бдительность</i> (1) Ключевые слова: «Имперium», «Вольный торговец», <Династия> Бонус влияния: +2 Торговый патент: вольные торговцы – непревзойдённые манипуляторы. Персонаж получает бонус (в размере своего ранга) к тестам <i>убеждения</i> и <i>влияния</i>, направленным на то, чтобы получить товары и услуги. Снаряжение: флак-плащ или панцирный доспех или лёгкий силовой доспех, одно стрелковое оружие и одно оружие ближнего боя <i>ценностью</i> УР+4 или ниже (редкое), имперский фрегат	
Санкционированный псайкер Прошедший санкционирование обладатель психического дара. Цена в ОР: 50 Требования: УР 2, человек, <i>сила воли</i> 4, умение <i>психическое мастерство</i> (1) Ключевые слова: «Имперium», «Адептус Астра Телепатика», «Псайкер», «Схоластика Псайкана» Бонус влияния: 0 Псайкер: персонаж получает «<i>Психический удар</i>» и одну малую психосилу. Он может приобретать дополнительные (малые и общие), сообразно с ограничениями УР. Снаряжение: лазпистолет, психосиловой жезл, мизерикорд Псайканы, гвардейский столовый прибор, одеяло, набор гигиенических принадлежностей, два пайка.	
Инквизитор Охотник на всевозможных врагов Империи, наделённый почти безграничными полномочиями. Цена в ОР: 70 Требования: УР 4, человек, <i>интеллект</i> 4, <i>сила воли</i> 4, умение <i>хитрость</i> (2), <i>чутье</i> (2), <i>запугивание</i> (2), <i>бдительность</i> (2) Ключевые слова: «Имперium», «Инквизиция», <Любой>, <Ордос> Бонус влияния: +4 Неоспоримая власть: во имя безопасности Империи инквизитору позволено все. Он получает бонус (в размере своего ранга) к <i>социальным тестам</i> и тестам <i>влияния</i>, направленным на тех, у кого есть ключевое слово «Имперium». Снаряжение: флак-плащ или панцирный доспех или лёгкая силовая броня или силовой доспех «Игнатус», одно стрелковое оружие и одно оружие ближнего боя <i>ценностью</i> 7 или ниже (очень редкое), знак полномочий.	

Adenmyc Astarmec

Космический десант – генетически улучшенные, отлично подготовленные и снаряженные лучшим оружием Ангелы смерти Императора.

Цели:

1. Воззови к своему примарху, когда сражаешь врага
2. Найди (или не найди) подходящее к текущей ситуации наставление в «Кодексе Астратес»
3. Вспомни о традициях своего ордена (или его родного мира) и сравни их с текущей ситуацией

*** Становление космодесантника:** если персонаж с архетипом «Разведчик космодесанта» переходит на новый УР, игрок (по согласованию с ведущим) может вместо набора возвышения (или наряду с таковым, если хочет) сделать своего героя полноценным боевым братом. Он меняет архетип на «Тактический десантник», выплачивает в *очках развития* разницу в ценах между архетипами, теряет бонусы старого архетипа и получает бонусы нового.

Разведчик космодесанта

Новичок в ордене, ещё не прошедший полную генетическую модификацию и не ставший боевым братом. Обычное оружие разведчиков – снайперские винтовки, дробовики, иногда – мины и мотоциклы.

Цена в ОР: 20

Требования: УР 2, Адептус Астартес, *сила* 3, *ловкость* 3, *выносливость* 3, умения *ближний бой* (2), *дальний бой* (2).

Ключевые слова: «Империмум», «Адептус Астартес», «Орден»

Бонус влияния: +1

Используй местность: находясь в укрытии, разведчик космодесанта получает бонус к тестам *скрытности*, равный своему рангу.

Снаряжение: броня разведчика, болтер или болт-пистолет, боевой нож Астартес, три фраз-гранаты



Тактический десантник

Самый разносторонний и универсальный боец ордена, прошедший службу в разведчиках, опустошителях и штурмовиках, а теперь сражающийся в составе тактического отделения. Не обладает жесткой специализацией, а в равной степени владеет всеми аспектами войны Астартес.

Цена в ОР: 50

Требования: УР 3, Адептус Астартес, *сила* 4, *ловкость* 4, *выносливость* 4, умения *ближний бой* (3), *дальний бой* (3).

Ключевые слова: «Империмум», «Адептус Астартес», «Орден»

Бонус влияния: +2

Тактическая гибкость: нанося критическое попадание, тактический десантник может тянуть две карты *гнева* и выбирать результат (или делать два броска по таблице критических попаданий).

Снаряжение: силовая броня «Аквила», болтер, болт-пистолет, боевой нож Астартес, три фраз- и крак-гранаты



Заступник

Аналог тактических отделений из космодесантников-примарис, специализирующиеся на концентрированном огне болт-винтовок и их подствольников.

Цена в ОР: 60

Требования: УР 4, Адептус Астартес, *сила* 4, *ловкость* 4, *выносливость* 4, умения *ближний бой* (4), *дальний бой* (4).

Ключевые слова: «Империмум», «Адептус Астартес», «Примарис», «Орден»

Бонус влияния: +1

Специализация заступника: при стрельбе из болт-винтовки или тяжелого болт-пистолета, заступник получает бонус (в размере своего ранга) к броску атаки.

Снаряжение: силовая броня «Тактикус», болт-винтовка, тяжелый болт-пистолет, боевой нож Астартес, три фраз- и крак-гранаты



Адептус Механикус

Главные технари и вторая церковь Империума, поклоняющаяся Машинному богу. Фактически – автономная «империя внутри империи» со своими планетами, вооруженными силами и интересами.

Миры-кузницы: персонажи, имеющие ключевое слово <Мир-кузница> могут выбрать один из миров-кузниц. Ключ <Мир-кузница> заменяется на выбранный.

Цели:

1. Восславь Омниссию при соединении с машинным духом (при успешном тесте *техники*)
2. Посчитай, каковы шансы выполнить поставленную задачу и оцени шансы на успех и (или) выживание
3. Вспомни мир-кузницу, на которой ты побывал, и сравни её с местом, где оказался сейчас

Скитарий

Солдат Машинного бога, снаряженный диковинным оружием и множеством кибернетических улучшений.

Цена в ОР: 40

Требования: УР 2, человек, *выносливость* 3, умения *дальний бой* (2), *техника* (1).

Ключевые слова: «Империум», «Адептус Механикус», «Скитарии», <Мир-кузница>

Бонус влияния: 0

Обширная аугментация: тело скитария усилено так, чтобы противостоять всем тяготам войны. Скитарии не могут страдать от *кровотечения*, а их тесты *поглощения урона* получают бонус в размере половины их ранга.

Снаряжение: гальваническая винтовка, автокираса скитария



Техножрец

Жрец Машинного бога, тот, на чьих плечах держится братство Механикус, специалист в избранной им области, одержимый Поиском знания и кибернетическим улучшением собственного тела.

Цена в ОР: 60

Требования: УР 3, человек, *интеллект* 3, умения *техника* (3), *учённость* (1).

Ключевые слова: «Империум», «Адептус Механикус», «Куль Механикус», <Мир-кузница>

Бонус влияния: +2

Обряд починки: любой тест *техники* занимает у техножреца вдвое меньше времени. Также техножрец получает бонус (в размере своего ранга) к тестам *техники*, предпринятым для ремонта поврежденной машины.

Снаряжение: топор Омниссии, лазпистолет, аугментическая серворука, две единицы аугментики, лёгкий силовой доспех



Негодяи

Отбросы, бандиты и маргиналы – вот кто это такие. Они встречаются по всему Империуму, и потому каждый «негодяйский» архетип имеет ключевое слово <Любой>, которое можно заменить на какое угодно. Негодяй может служить в свите инквизитора, ошиваться среди братьев-ополченцев Министрума или даже обдѣлывать свои дела в Имперской Гвардии. По решению ведущего, «негодяйские» архетипы могут брать даже ксеносы

Цели:

1. Сравни текущую обстановку и преступление, которое ты когда видел (или в котором участвовал)
2. Прикинь – вслух или про себя – насколько полезен может оказаться некий предмет (или человек) попади он в твои руки
3. Опиши, на что тебе как-то раз пришлось пойти ради выживания.

Бандит

Преступник из банды, разделяющий её интересы. Его жизнь жестока и, зачастую, коротка.

Цена в ОР: 0

Требования: УР 1, человек, умение *хитрость* (1).

Ключевые слова: «Негодяй», <Любой>

Бонус влияния: +1

Хапуга: бандиты прекрасно умеют обеспечивать себя разным добром и «находить» то, что им нужно. Они получают бонус (в размере своего ранга) к тестам *хитрости*. Один раз за сессию они могут предпринять тест *влияния* с бонусом (равным рангу), чтобы получить предмет, который как бы был у них с самого начала.

Снаряжение: автопистолет или лазпистолет или ручная пушка или стаббер, нож или меч, спальник, фляжка, одежда (в цветах банды)



Падалщик

Если бандит – житель социального дна, то это – обитатель *днища*. Дитя мутаций, промышленного загрязнения и кровосмесительных связей, живущий с другими такими же падалщиками в самых тёмных глубинах улья и не брезгающий человечиной.

Цена в ОР: 10

Требования: УР 2, человек, *выносливость* 2, умение *выживание* (1).

Ключевые слова: «Негодяй», <Любой>

Бонус влияния: -1

Мутант: падалщик получает одну мутацию (см. стр. 368). Всякий раз, получая новый ранг, он может выбрать себе дополнительную мутацию из этого списка.

Снаряжение: автопистолет или лазпистолет, нож, спальник, фляжка, рваньё



Авантюрист

Независимый бродяга, великий комбинатор, наёмник, легко зарабатывающий и ещё легче спускающий деньги. Порой такие люди работают охотниками за головами, а иногда попадают в свитах инквизиторов и вольных торговцев.

Цена в ОР: 30

Требования: УР 3, человек, *ловкость* 3, *интеллект* 2, умение *бдительность* (1), *хитрость* (2), *расследование* (2)

Ключевые слова: «Негодяй», <Любой>

Бонус влияния: +1

Ценная добыча: авантюристы получают бонус (в размере своего ранга) к тестам *хитрости*. Они получают такой же бонус к тестам *бдительности*, когда выслеживают жертву.

Снаряжение: болтер или цепной меч и болт-пистолет, флак-плащ, визор хищника, карты и планы, комбининструмент



Отступники

Хаосопоклонники и предатели человечества всех мастей.

Ключевое слово <Метка Хаоса> может замениться по метку бога Хаоса, которому они служат по ходу кампании или благодаря таланту. Перечисленные здесь архетипы – для людей. Если вы хотите играть за космодесантника Хаоса, возьмите архетип «Тактический десантник», дайте ему три очка порчи и следующие ключевые слова «Хаос», «Еретик», «Еретик-Астартес», «Метка Хаоса», «Легион».

Цели:

1. Расскажи о том, почему очень здорово (или нет) привлекать внимание Тёмных богов
2. Опиши, как слабости Имперiums приведут его к гибели
3. Узри нечто, что ты можешь назвать знаком благоволения (или проклятия) Губительных сил

Культист

Предавший Имперium и Императора слуга Тёмных богов, подпольщик, сектант и заговорщик, что может быть внешне неотличим от добропорядочного гражданина. Участвует в тайных обрядах и ворует оружие с имперских складов.

Цена в ОР: 0

Требования: УР 1, человек, умение *обман* (1)

Ключевые слова: «Хаос», «Еретик», «Еретик-Астартес», «Метка Хаоса», «Любой»

Бонус влияния: +2

Порча: +1

Враг внутренний: культисты получают бонус (в размере своего ранга) к тестам *обмана* (в т. ч. при *социальном давлении*), направленных на обладателей ключа «Имперium».

Снаряжение: лазган или автоган, нож, знак полномочий (нечестивая икона), гвардейский столовый прибор, рваное одеяло.



Еретех

Цена в ОР: 60

Техножрецы-предатели, любители нарушать обряды, баловаться с архео- и ксено-техом и вселять демонов в боевые машины.

Требования: УР 2, человек, *интеллект* 3, умение *техника* (2), *ученость* (1)

Ключевые слова: «Хаос», «Еретик», «Адептус Механикус», «Тёмные Механикус»

Бонус влияния: +1

Порча: +3

Извращённая технология: любой тест *техники* занимает у еретеха вдвое меньше времени. Также еретех получает бонус (в размере своего ранга) к тестам *техники*, предпринятым при *социальном давлении*.

Снаряжение: лазпистолет, аугментическая серворука, две единицы аугментики



Бродячий псайкер

Несанкционированный псайкер, которого не поймала Инквизиция. Он обладает могучими, но плохо контролируемыми способностями и нередко поддается влиянию демонов и скверне Хаоса.

Цена в ОР: 50

Требования: УР 2, человек, *сила воли* 4, умение *психическое мастерство* (1)

Ключевые слова: «Хаос», «Еретик», «Псайкер»

Бонус влияния: 0

Порча: +3

Псайкер: персонаж получает «*Психический удар*» и одну малую психосилу. Он может приобретать дополнительные (малые, общие и малефикарум), сообразно с ограничениями УР.

Снаряжение: лазпистолет, психофокус, гвардейский столовый прибор, рваное одеяло.



Аэльдары

Существует много видов аэльдар (эльдар – это как бы слова-синонимы). Эльдары рукотворных миров (они же азуриане) живут на огромных движущихся в космосе мирах-кораблях. У них принята жесткая дисциплина и строгое следование каждого члена общества отдельному пути (впрочем, один эльдар может за свою жизнь, как поменять много путей, как и «зациклиться» на одном).

Те, кому хочется вольной жизни, уходят с рукотворного мира, становясь изгнанниками – иногда из них получаются странники, что продолжают служить родному рукотворному миру, иногда – корсары, что предаются пиратству на просторах галактики. Корсары, конечно, чаще действуют целыми флотилиями – т. н. котериями – которыми командуют корсарские принцы или принцессы.

Кроме азуриан и корсаров, есть ушедшие – эльдары, что откололись от всей эльдарской цивилизации ещё до Грехопадения и рождения Слаанеш. Теперь они живут на так называемых девственных мирах почти в изоляции.

Наконец, есть иннари – эльдары, поклоняющиеся Иннеаду, богу мертвых. В число иннари попадают и жители рукотворных миров, и ушедшие и корсары и даже некоторые друкари (то есть, тёмные эльдары)

Ключевые слова <Рукотворный мир> и <Котерия> меняются на конкретный рукотворный мир или котерию.

Цели:

1. Пренебрежительно отзовись о культуре, искусстве или технологиях другой расы в сравнении с эльдарскими.
2. Воззови к эльдарским богам, когда сражаешь врага или справляешься с иным трудным делом.
3. Вспомни обычаи рукотворного мира и сравни их с тем, что видишь здесь и сейчас.

Корсар

Среди корсаров, по-эльдарски именуемых анрантами, бывают как отвергшие традиции и дисциплину рукотворного мира азуриане, так и покинувшие Тёмный город друкари. Это вольные пираты, что действуют, как небольшими флотилиями, так и целыми армадами.

Цена в ОР: 0

Требования: УР 1, эльдар, *ловкость* 3, умение *атлетика* (2)

Ключевые слова: «Аэльдары», «Анранты», «Котерия»

Бонус влияния: 0

Танцующий на лезвии клинка: выберите умение – *атлетика* или *убеждение*. Корсар получает бонус к *социальному давлению* при помощи этого умения и сопротивлению аналогичному давлению. Бонус равен рангу персонажа.

Снаряжение: броня корсара, сюрикенный пистолет, лазбластер, камень души, три плазменных гранаты, пустотный костюм.



Странник

Эльдар, покинувший рукотворный мир, но сохранивший ему верность. Таких одолевает страсть к путешествиям и они бродят по галактике – чаще целыми группами – в поисках любых угроз родному миру или выполняя поручения провидцев. В бою странники полагаются на свою меткость и умение действовать скрытно.

Цена в ОР: 30

Требования: УР 2, эльдар, *ловкость* 3, умение *скрытность* (1), *выживание* (2)

Ключевые слова: «Аэльдары», «Азуриане», «Рукотворный мир»

Бонус влияния: 0

Из теней: когда странник находится в укрытии или прячется в темноте, все атаки и тесты, нужные, чтобы заметить его, усложняются на величину, равную половине его ранга.

Снаряжение: камелеолиновый плащ, эльдарская ячеистая броня, длинная винтовка странника, сюрикенный пистолет, нож, камень души, скатка, одеяло.



Цародей

Эльдарские «боевые маги» – как правило, провидцы, что раньше шли путем аспектных воинов.

Цена в ОР: 80

Требования: УР 3, эльдар, *сила воли* 4, умение *психическое мастерство* (2)

Ключевые слова: «Аэльдары», «Азуриане», «Псайкер», «Рукотворный мир»

Бонус влияния: +2

Руны битвы: персонаж получает психосилы «*Психический удар*» и «*Психическое чутьё*» (не считаются при определении максимально возможного числа психосил). Он может приобретать дополнительные (малые, общие и руны битвы), сообразно с ограничениями УР.

Снаряжение: рунная броня, ведьмовской клинок, сюринкенный пистолет, руны из призрачной кости, камень души



Орки

Зеленокожие ксеносы-варвары, живущие войной и ради войны.

Цели:

1. Вырази неподдельную жажду яростного и жесткого боя
2. Запугай врагов своими размерами, силой или грозной репутацией
3. Вспомни традиции своего клана и сравни то, что происходит там с тем, что есть здесь и сейчас

Персонажи с ключом <Клан> меняют его на название клана. Принадлежность к клану даёт бонус – см. таблицу.

Таблица 3-8 «Кланы орков»

Клан	Описание	Бонус клана
Гоффы	Главные любители подражаться, считающие, что бежать на врага в лоб большой ватагой – единственный приличный способ воевать	+1 куб к атакам в ближнем бою при <i>натиске</i>
Злосолнца	Любители скорости и лихачи, гоняющие драться на самых быстрых машинах	+1к3 кубов к тестам <i>управления</i> , когда едешь на максимально возможной скорости. 1к3 нужно бросать в начале каждого раунда.
Плохолуны	Самые зубастые и богатые орки с самым лучшим и самым блестящим оружием	+2 к <i>богатству</i>
Смерточерепа	Орки-клептоманы, вечно ищущие трофеи и обиравшие всех и вся. Среди них много мехов.	+1 куб к тестам <i>техники</i> и тестам <i>влияния</i> , сделанным, чтобы что-то раздобыть
Кровавые топоры	Уникальны верой в то, что верят в необходимость планировать бои и немного разбираются в тактике и стратегии.	+1 куб к тестам <i>лидерства</i> или <i>скрытности</i>
Змеекусы	Традиционалисты и лучшие сквиговы.	+2 куба к тестам <i>выживания</i>

Боец

Обычный, ничем особо не выделяющийся орк. Нередко объединяются в «группы по интересам» – ватаги рубак, стрелков, поджигал – и вечно ищут драки с кем угодно.

Цена в ОР: 0

Требования: УР 1, орк, *выносливость* 3, умение *ближний бой* (2)

Ключевые слова: «Орк», «Клан»

Бонус влияния: 0

Нас – рать!: боец получает бонус в размере своего ранга к атакам в ближнем бою за каждого союзника, *вовлеченного в ближний бой* с этой же целью.

Снаряжение: пуляло, стреляло, рубило



Коммандо Орк, умеющий немного думать наперед и контролировать себя. Коммандо способны действовать тихо и скрытно. Цена в ОР: 30 Требования: УР 2, орк, <i>ловкость</i> 2, <i>выносливость</i> 2, умения <i>скрытность</i> (2), <i>выживание</i> (1) Ключевые слова: «Орк», <Клан> Бонус влияния: 0 Хитрый план: коммандо и все его союзники с ключевым словом «Орк», находящийся в радиусе 15 метров, получают бонус к тестам <i>скрытности</i>, равный половине его ранга Снаряжение: пуляло, стреляло, рубило, бомбы-колотушки	
Ноб Большой и страшный орк, командующий своей ватагой или служащий в «гвардии» воеводы. Цена в ОР: 60 Требования: УР 3, орк, <i>сила</i> 4, <i>выносливость</i> 3, умение <i>запугивание</i> (2) Ключевые слова: «Орк», <Клан> Бонус влияния: +2 Бойцы: ноб командует ватагой обычных бойцов. Они считаются <i>группой</i>, чья численность равна утроенному рангу ноба. Снаряжение: тяжелая броня, спецрубило и спецпуляло	

4. Приобретение характеристик

Характеристики вы покупаете за *очки развития*. При этом вы сперва покупаете столько, сколько нужно, а уж потом добавляете бонусы, что дает раса, архетип, старые раны и другие штуки. Использовать в тестах вы всегда будете окончательное значение, а прокачивать характеристику – исходя из базового.

Пример: вы создаете персонажа-эльдара и тратите по 10 очков на то, чтобы поднять ему *интеллект* и *ловкость* до 3. *Интеллект* так и становится тройкой, но принадлежность к расе эльдар даёт герою +1 к *ловкости*. Он записывает в свой лист «*Интеллект 3, Ловкость 3(4)*». В тестах он всегда будет использовать окончательное значение *ловкости* – 4, но если захочет её прокачать за *очки развития*, то цена будет такой, будто он поднимает характеристику с 3 до 4, а не с 4 до 5.

Вы можете потратить на характеристики ограниченное количество *очков развития* – сколько именно, определяется УР кампании..

Список характеристик	
Название	Суть
Сила	Грубая физическая сила. Определяет переносимый вес и урон в ближнем бою. Нужна для нормального использования тяжелого оружия
Ловкость	Грация и координация движений. Определяет меткость персонажа, умение работать со сложными устройствами
Выносливость	Стойкость и способность выдерживать раны, сопротивляться ядам и болезням
Интеллект	Способность оценивать и обдумывать информацию
Сила Воли	Целеустремленность и сила воли. Нужна, чтобы противостоять страху, давлению и чтобы творить психосилы
Товарищество	Сила личности, нужна чтобы пудрить людям мозги или искренне вдохновлять их
Инициатива	Рефлексы и скорость реакции, а также умение драться в ближнем бою

Таблица 3-11 «Стоимость характеристик в очках развития»		
Значение характеристики	Цена, чтобы повысить до этого значения с нуля	Цена за то, чтобы повысить на один шаг
1	0	-
2	4	4
3	10	6
4	18	8
5	33	15
6	51	18
7	72	21
8	104	32
9	140	36
10	180	40
11	235	55
12	307	72

Пример: у персонажа-эльдара **сила воли** 2. После неприятной истории с демонеткой, он решает повысить её. Игрок смотрит **таблицу 3-11** и в колонке «Цена за то, чтобы повысить на один шаг» видит, что поднять характеристику с 2 до 3 стоит 6 очков развития. Если он захочет повысить **силу воли** до 4, ему нужно сначала заплатить 6 очков за повышение до 3, а потом – ещё 8 – за повышение до 4.

Таблица 3-12 «Ограничения на величину характеристик от УР»		
УР	Наибольшее значение характеристики	Наибольшее количество очков развития, что можно потратить на характеристики при создании персонажа
1	4	100
2	5	100
3	6	150
4	8	200
5	10	300

Характеристики не могут навсегда упасть ниже 1. Бывают временные эффекты, что снижают характеристики – если из-за такого характеристика упала ниже 1, персонаж *переутомляется*, пока эффект не пройдет. Помните, что независимо от никаких постоянных модификаторов на характеристики, вы вычисляете цену на них и следуете ограничениям по УР, исходя из их базового значения. Например, в игре на УР 1 нельзя иметь **силу** больше 4. Если вы прокачали **силу** за очки до 4, а потом схлопотали *увечье*, что понизило силу на -1, ваша базовая **сила** все равно осталась 4 и поднять её больше нельзя.

В таблице ниже приведены максимальные значения характеристик для каждой расы. Это абсолютный максимум характеристики, до которого её можно поднять за *очки развития*. Указанные здесь значения – базовые, ничем не модифицированные. На самом деле, это такие большие цифры, что если вы играете не на УР 4-5, вам эта таблица не понадобится.

Таблица 3-13 «Максимальные значения характеристик в зависимости от расы»					
Характеристика	Человек	Орк	Эльдар	Адептус Астартес	Примарис Астартес
Сила	8	12	7	10	12
Ловкость	8	7	12	9	9
Выносливость	8	12	7	10	12
Интеллект	8	7	10	10	10
Сила Воли	8	8	12	10	10
Товарищество	8	7	8	8	8
Инициатива	8	7	12	9	9
Скорость	8	7	10	9	9

Черты

Кроме обычных характеристик, у персонажей есть черты – то есть особые характеристики, которые определяется, исходя из обычных. Как именно – описано ниже. Вычислите всё это и запишите в лист персонажа.

Список черт		
Особенность	Как вычисляется	Суть
<i>Боевые черты</i>		
Защита	Инициатива -1	Насколько сложно попасть по персонажу.
Стойкость	Выносливость +1	Снижает входящий урон. Повышается носимой броней
Поглощение урона	Выносливость	«Спасбросок» от урона, пробившийся через <i>стойкость</i> .
Шок	Сила воли +УР	Мера усталости и истощения. При нуле персонаж <i>переутомлён</i>
Скорость	Определяется расой	Скорость передвижения
Количество ран	Выносливость +УР	Сколько ранений может перенести персонаж. При нуле ран он должен <i>превозмочь</i> или <i>умрёт</i>
<i>Психические черты</i>		
Твёрдость	Сила воли	Способность сопротивляться порче Хаоса
Порча	Изначально 0	Величина оскверненности Хаосом
Постоянная бдительность	Половина значения в умении <i>бдительность</i>	Способность вовремя замечать угрозы
Решительность	Сила воли -1	Отвага и боевой дух героя
<i>Социальные черты</i>		
Влияние	Товарищество -1	Связи и способность доставать нужные вещи.
Богатство	УР	Насколько персонаж богат

5. Приобретение умений

Умения отражают то, что персонаж умеет (очевидно). Предпринимая тест умения, вы набираете в горсть столько кубов, сколько в сумме дают показатель умения и величина связанной с ним характеристики. Если умения у вас нет (обычная история), значит, берете кубы только от характеристики.

Список умений	
Название	Связанная характеристика
Атлетика	Сила
Бдительность	Интеллект
Дальний бой	Ловкость
Хитрость	Товарищество
Обман	Товарищество
Чутьё	Товарищество
Запугивание	Сила воли
Расследование	Интеллект
Лидерство	Товарищество
Медика	Интеллект
Убеждение	Товарищество
Управление	Ловкость
Психическое мастерство	Сила воли
Учёность	Интеллект
Скрытность	Ловкость
Выживание	Сила воли
Техника	Интеллект
Ближний бой	Инициатива

С умениями такая же система приобретения и улучшения, как с характеристиками и такая же таблица.

Таблица 3-17 «Стоимость умений в очках развития»		
Показатель умения	Цена, чтобы повысить до этого значения с нуля	Цена за то, чтобы повысить на один шаг
1	1	1
2	3	2
3	6	3
4	10	4
5	20	10
6	32	12
7	46	14
8	60	24

Максимальное значение умения также ограничено УР.

Таблица 3-18 «Ограничения на величину умений от УР»	
УР	Максимальное значение умения
1	4
2	5
3	6
4	7
5	8

Есть ещё одно важное, но странное ограничение – чтобы качнуть умение до величины X, надо иметь всего X разных умений. Например, чтобы поднять *дальний бой* до 5, нужно всего иметь 5 разных умений (считая и сам *дальний бой*).

Атлетика (Сила) (Athletics)

Физическая форма персонажа. Чем больше ему предстоит физически выложиться, тем сложнее тест.

Простой (1): проплыть за один ход расстояние, равное половине *скорости*.

Обычный (2): залезть на не очень крутой утёс без помощи скалолазного снаряжения

Серьёзный (3): спуститься по стене здания на высоту равную удвоенной *скорости*, не получить от этого урона и все за один ход

Трудный (5): проплыть расстояние, равное своей *скорости* против сильного течения

Чрезвычайно трудный (7): залезть на крутую и неустойчивую скалу ночью во время ливня

Бдительность (Интеллект) (Awareness)

Персонажи используют *бдительность*, чтобы замечать мелкие детали, нечто спрятанное и неясное. Сложность теста зависит от объекта (если он неодушевленный). Чтобы заметить другого персонажа, тест *бдительности* становится состязательным против его *скрытности*.

Простой (1): подметить, что полковник сегодня одевался в спешке

Обычный (2): обнаружить «жучок», прятанный в ножке стола

Серьёзный (3): заметить, какие клавиши на панели ввода пароля сильнее потёрты

Трудный (5): вовремя разглядеть растяжку по время ночного перехода по джунглям.

Чрезвычайно трудный (7): подслушать разговор, что ведут за два стола от вас, в шумном мануфактуруме

Дальний бой (Ловкость) (Ballistic Skill)

Этот навык показывает умение персонажа обращаться со стрелковым оружием. Также он используется для ухода за ним и опознания редких и чуждых образчиков. Как применять это умение для атак, описано в **главе 4 «Бой»**. Уход и ремонт – это тоже тесты, сложность которых основана на сложности оружия. Персонажи, носящие простое и давно привычное оружие, могут вообще не предпринимать тестов для повседневного ухода за ним.

Простой (1): справится с давшей осечку плазменной винтовкой

Обычный (2): перезарядить оружие-археотех

Серьёзный (3): правильно собрать разобранное ксенооружие

Трудный (5): определить, какая деталь нужна для работы древнего орудия Судного дня

Чрезвычайно трудный (7): выявить недостаток в расхожей модели лазгана и предложить способ его устранения

Хитрость (Товарищество) (*Cunning*)

Персонажам игроков часто нужны предметы, услуги и сведения, которые не добудешь законным путем. *Хитрость* отражает способность персонажа получать такие вещи, не привлекая чужого внимания; она же используется для того, чтобы выследить человека в городе. Сложность зависит от того, насколько редкую вещь герой разыскивает и того, насколько это рискованно. Помните – *хитрость* не даёт ресурсов, чтобы приобретать вещи, а лишь возможность сделать это. У предпринимающего тест персонажа должны быть деньги, товары на обмен или ответные услуги. Также, по решению ведущего, *хитрость* можно использовать для торгов.

Простой (1): получить обычное военное снаряжение – пайки, боеприпасы, чистую форму.

Обычный (2): узнать, где точно находится нужный вам человек, что прибыл в город вчера поздним вечером.

Серьёзный (3): добыть контрабандные, но относительно дорогие товары – алкоголь, наркотики, предметы роскоши.

Трудный (5): выйти на членов культа, пользующегося любовью местных жителей.

Чрезвычайно трудный (7): заполучить определённый образец архо- или ксенотеха на имперском мире-храме.

Обман (Товарищество) (*Deception*)

Ложь – особенно та, в которую хочется верить – грозное оружие. Она поможет обойти стражу, избежать боя, а то и привести к войне. Героям не раз придется утаивать правду, чтобы заставить НИП действовать в их пользу. Само собой, враги тоже могут так поступать. В состязательных тестах *обману* противостоит *чутьё*. По решению ведущего, жертва *обмана* может получить бонус к тесту, если ей пытаются скормить слишком очевидную ложь.

Если персонаж побеждает в тесте *обмана*, цель верит ему и делает то, что он хочет. Если он выигрывает на четыре или больше успеха, цель считает, что ей оказали честь, поделившись знанием, и готова на услуги. При *социальном давлении* обманом герой пытается запутать врага. При этом тест использует в качестве СБ *чутьё* цели. Подробнее *социальное давление* описано в *главе V*.

Чутьё (Товарищество) (*Insight*)

Неосознанные социальные сигналы могут многое сказать о человеке. Язык тела и фигуры речи сильно различаются у носителей разных культур, но достаточно проницательному персонажу эти различия не помеха. При разговоре персонаж может предпринять *состязательный тест чутья* против *убеждения* или *обмана* собеседника (в зависимости от того, насколько он честен), чтобы оценить его мотивы и цели. В социальных взаимодействиях (включая *социальное давление*) *чутьё* противопоставляется *обману*.

Запугивание (Сила воли) (*Intimidation*)

Это умение используется для того, чтобы устрашать врагов, вынуждая их поступать по-твоему. В мирной обстановке агрессию и бряцанье оружием можно использовать, чтобы вынудить других действовать по своей воле. В состязательных тестах *запугивание* противостоит *запугиванию* противника. По решению ведущего, жертва угроз может получить бонус к тесту, если обладает большими ресурсами, чем грозящий. Если персонаж побеждает в тесте *запугивания*, цель делает то, что он хочет. Если он выигрывает на четыре или больше успеха, цель настолько пугается его, что будет без возражений подчиняться ему ещё некоторое время. При *социальном давлении*, *запугивание* устрашает цель и использует в качестве СБ *решительность* цели. Подробнее *социальное давление* описано в *главе IV*.

Расследование (Интеллект) (*Investigation*)

Разгадка тайн – это всегда поиск улик, сведение разрозненных фактов и выводы. В то время как *бдительность* позволяет замечать предметы (в том числе улики), *хитрость* используется для расспросов свидетелей и подозреваемых, *расследование* позволяет уложить все собранные доказательства в единую картинку. Один успешный тест ещё не значит, что все тайны раскрыты. Он движет расследование вперед, раскрывая мотивы и несоответствия в показаниях. Сложность теста определяется исходя из количества информации, которой обладают персонажи.

Простой (1): осознать, что у подозреваемого нет алиби.

Обычный (2): разобраться с учетными журналами мануфактура и найти в них нестыковки.

Серьёзный (3): установить связь между двумя, казалось бы, не связанными персонажами (например, членство в тайном братстве).

Трудный (5): осмотрев раны жертвы, вычислить, что убийцей был хромоногий левша маленького роста.

Чрезвычайно трудный (7): осмотрев древние руины ксеносов, прийти к выводу, что оставить портал в миг схождения запечатанным еще опаснее, чем открыть его.

Лидерство (Товарищество) (*Leadership*)

Под руководством умелого командира группа способна безошибочно следовать плану. Лидер знает, как добиться от солдат невозможного – добрым словом или угрозами. Он может сплотить команду и заставить её работать как хорошо отлаженный механизм. Это умение можно использовать для того, чтобы избавляться от *страха*, *ужаса*, *горения* и *подавления огнём* (см. *главу IV*). Также *лидерство* необходимо для командования пустотным кораблем в бою (см. стр. 237).

Медика (Интеллект) (*Medicae*)

Персонажи используют *медику*, чтобы ставить диагнозы и справляться с ранами, болезнями, ядами и другими телесными недугами. И для первой помощи и для хирургической операции используется одно и то же умение. При этом СБ теста определяется сложностью медицинского вмешательства. При помощи *медики* можно снимать *боевые состояния*, спасать умирающих, лечить раненых и страдающих от *шока*. Тесты *медики* получают штраф +1 к СБ, если врач пытается лечить сам себя.

- Сложность снятия боевого состояния, равна модификатору СБ, накладываемому этим состоянием. Некоторые состояния (например, *отравление*) могут иметь разную СБ, зависящую от других факторов.

- Сложность спасения умирающего равна 2+количество проверок *превозмогания*, которые персонаж уже провалил. Успех восстанавливает персонажу одну рану.

- Сложность лечения *легко раненого* – 3, *тяжело раненого* – 4. Успех такого теста восстанавливает пациенту одну рану. Персонаж может получать преимущества от *медики* только один раз за сцену. *Медика* работает гораздо лучше, когда группа отдыхает. Если умение применяется во время *перегруппировки* (см. стр. 269), каждая *жертва* восстанавливает ещё одну рану.

- Для снятия *шока* необходим медицинский набор, нартеций или нечто подобное. Успешный тест *медики* (СБ 3) снимает 1к3+1 очков *шока*.

Убеждение (Товарищество) (*Persuasion*)

Логика, игра на эмоциях и соблазнительные посулы могут заставить другого человека действовать так, как нужно персонажу. Иногда персонажу придется договариваться и убеждать противников объединиться ради общей цели. В состязательных тестах *убеждение* противопоставляется *убеждению*. По решению ведущего, жертва *убеждения* может получить бонус к сопротивлению, если её склоняют к чему-то очевидно ей невыгодному. Если персонаж побеждает в тесте *убеждения*, цель делает то, что он хочет. Если он выигрывает на четыре или больше успеха, цель начинается считать его лучшим другом и от неё будет проще добиться помощи в будущем (см. **таблицу 4-5 «Реакции»** на стр. 253).

При *социальном давлении*, убеждение разрушает уверенность цели в себе и использует в качестве СБ *решительность* цели. Подробнее *социальное давление* описано в **главе V**.

Управление (Ловкость) (*Pilot*)

Управление какой-либо техникой – наземной, морской, воздушной или пустотной – задействует это умение. Тесты *управления* требуются только в опасных обстоятельствах, когда провал может привести к значительным повреждениям как техники, так и пассажиров (см. раздел **«Бой боевой техники»** в **главе IV**). При погонях *управление* противопоставляется *управлению* противника, хотя за разницу в скорости и особенности техники могут начисляться дополнительные модификаторы. СБ тестов для сложных манёвров зависит от самого маневра.

Простой (1): выдерживать направление движения, не обращая внимания на маньяка с цепным мечом, что пытается прорезать лобовое стекло

Обычный (2): успешно вернуться в атмосферу планеты на корабле с поврежденным корпусом

Серьёзный (3): ночью посадить «Аквилу» на неподготовленную, маленькую и неосвещенную площадку.

Трудный (5): перемахнуть через бурную реку на «Лемане Руссе»

Чрезвычайно трудный (7): прорваться через терзаемые ураганом джунгли на гравиикеле и найти определённое дерево.

Психическое мастерство (Сила воли) (*Psychic Mastery*)

Для того чтобы приобрести это умение, персонаж должен обладать ключевым словом «Псайкер». *Психическое мастерство* применяется для сотворения психосил. Подробнее читайте **главу VII «Психосилы»**.

Учёность (Интеллект) (*Scholar*)

Каждый хоть что-то знает о галактике, в которой живёт, но кругозор каждого сильно зависит от культуры общества и возможностей учиться. *Ученость* показывает уровень знаний персонажа о мире вокруг. Под это умение попадают любые знания – от самых необходимых до совершенно эзотерических, от всем известных до строго запретных. *Ученость* – это то, что герой уже знает, а не то, что может найти в библиотеках. Со стороны ведущего вполне разумно не требовать тестов за вполне очевидные для персонажа факты, вроде того, кто правит его родной планетой и как называются хищники, что водятся на ней.

Простой (1): сообразить, как называется и где располагается имперское ведомство, отведенное за возникшую проблему.

Обычный (2): оценить стоимость, достоинства и урожайность местной сельскохозяйственной культуры.

Серьёзный (3): определить к какой расе принадлежат ксеносы, изображения которых найдены в древнем зиккурате.

Трудный (5): узнать Кровокогтя Терзателя по грубым наброскам и описанию.

Чрезвычайно трудный (7): знать имена всех вторых лейтенантов, участвовавших в Махариёвом крестовом походе.

Ключевые слова и прошлое: персонаж может получить бонус +1 куб к тесту *учености*, если обладает ключевым словом или *прошлым*, связанным с объектом теста.

Скрытность (Ловкость) (*Stealth*)

Персонажи используют *скрытность*, чтобы оставаться незамеченными. Чтобы обнаружить прячущегося, применяется *бдительность*. Спрятавшегося персонажа могут случайно заметить, даже если не ищут намеренно. Чтобы определить, остался ли герой незамеченным, ведущий противопоставляет его тест *скрытности* *постоянной бдительности* противника. Обстоятельства могут дать прибавку к горсти кубов, набираемой для теста (например, сумерки +1, звёздная ночь +2, кромешная тьма +4, громкий шум +2)

Также *скрытность* можно использовать, чтобы взламывать замки. Сложность таких тестов зависит от замка.

Простой (1): отпереть навесной замок на гараже

Обычный (2): незаметно прошмыгнуть через место, полное камер наблюдения.

Серьёзный (3): взломать запертое банковское хранилище

Трудный (5): заметить и обезвредить ксеноловушку в древней гробнице

Чрезвычайно трудный (7): пересечь минной поле ночью, в терминаторском доспехе, не задев ни одной мины.

В бою большинство существ остерегается каждой тени, так что если вы внезапно появитесь из ниоткуда и приблизитесь к персонажу или НИП, он, скорее всего, заметит вас. Если же вы подкрадываетесь к отвлечённой чем-то цели, ведущий может позволить вам оставаться незамеченным и позволить совершить внезапную атаку.

Выживание (Сила воли) (*Survival*)

В галактике много мест, враждебных человеку. Любой, кто путешествует в пустоте, может оказаться на опасном мире. *Выживание* – это умение персонажа приспосабливаться и обеспечивать себя в непригодных для жизни местах. Выживание позволяет найти еду, построить безопасное жильё, найти путь и выследить добычу на природе. Сложность теста определяется окружающей средой. Персонажам, попавшим на плодородный мир в удобную для жизни природную зону, могут вообще не потребоваться тесты для того, чтобы обеспечить себя пищей и водой. И наоборот – героям, оказавшимся на пустынном спутнике, где даже воздуха нет, даже тесты не помогут найти еду.

Простой (1): найти по следам человека, носящего приметную обувь, в лесу.

Обычный (2): найти пригодную для питья воду на каменистой планете, где почти не видно растений.

Серьёзный (3): смастерить относительно безопасное жильё на мире смерти.

Трудный (5): пересечь пепельные пустоши и реки из лавы пешком, не имея никаких навигационных приборов.

Чрезвычайно трудный (7): состряпать из подручных средств очистную систему, что будет выделять пригодную для питья дневную порцию воды из токсичных отходов.

Техника (Интеллект) (Tech)

Это умение отражает способность персонажа использовать, обслуживать и чинить технологические устройства. Сложность тестов определяется сложностью самого устройства и того, что герой хочет с ним сделать. Учтите, что описанная ниже СБ исходит из того, что персонаж работает с привычными ему инструментами – например, техносантник, чинящий «Носорог», и аэльдар, работающий над своим гравциклом, возмущаются за совершенно разные орудия ремесла. Если персонаж использует чуждые ему инструменты, СБ возрастает на +3 или даже больше (для самых непривычных орудий).

Простой (1): смазать гусеничные траки священным маслом, прежде чем устанавливать их на «Химеру».

Обычный (2): определить, что необычный звук исходит из репульсорной панели «Лэнд Спидера» и заглушить его.

Серьезный (3): заменить поврежденный бронелист на «Лемане Руссе Разрушителя».

Трудный (5): починить двигатель и крыло подбитого «Нефилима», используя подручные материалы и поврежденные детали.

Чрезвычайно трудный (7): встроить найденный в остоле ксенокорабля когитатор в системы имперского фрегата.

При социальном давлении, это умение повреждает вражескую броню, оружие и аугментуку, используя показатель техники цели как СБ теста. Подробнее, см. стр. 225

Ближний бой (Инициатива) (Weapon Skill)

Этот навык показывает умение персонажа сражаться оружием ближнего боя и голыми руками. Также он используется для ухода за ним и опознания редких и чуждых образчиков. Как применять это умение для атак, описано в главе 4 «Бой». Уход и ремонт – это тоже тесты, сложность которых основана на сложности оружия. Персонажи, носящие простое и давно привычное оружие, могут вообще не предпринимать тестов для повседневного ухода за ним.

Простой (1): вытащить из зубьев цепного меча застрявший там кусок брони

Обычный (2): найти способ перезарядить археотехнологический силовой меч

Серьезный (3): понять, как лучше использовать ксенооружие ближнего боя, созданное для воина с тремя руками.

Трудный (5): сообразить, как заменить мононити на древнем нейрохлысте.

Чрезвычайно трудный (7): воссоздать расколотый на тысячу осколков клинок, не меняя их формы

6. Приобретение талантов

Таланты – это некие особые способности или необычные способы применения умений и характеристик. Количество талантов у одного персонажа ограничено УР и его рангом. В таблице 3-19 показано, сколько талантов может иметь персонаж соответствующего УР на ранге 1. Каждый ранг сверх первого даёт право ещё на один талант.

У каждого таланта есть требования (по характеристикам, умениям, расе, ключевым словам), которым надо соответствовать при покупке, и цена в ОР, которую надо выплатить. Если не указано обратного, каждый талант можно купить только один раз.

Таблица 3-19 «Ограничения на количеством талантов от УР»	
УР	Максимальное количество талантов
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6

У некоторых талантов есть ключевые слова прямо в названии, например, «Сверхчеловеческая <Характеристика>». В таких случаях, вместо слова в угловых скобках подставляется нужное игроку из числа возможных – и получается, например, «Сверхчеловеческая сила». Таланты, в которые игрок подставил разные слова, считаются отдельными талантами – например, «Сверхчеловеческая сила» и «Сверхчеловеческая выносливость» – это два разных таланта и их нужно приобретать отдельно.

Вера

Очки веры – это ресурс, который приносят персонажу определённые таланты (см. стр. 168). Вера тратится на применение некоторых талантов – см. их описания. Очки веры восстанавливаются до изначального количества в начале каждой игровой сессии, после передышки (см. стр. 269) или по решению ведущего. Таланты, связанные с очками веры прежде всего, созданы для последователей Имперской веры и требуют от персонажей ключевого слова «Имперуум». По решению ведущего, эти таланты можно переделать под хаоситов и даже ксеносов, чтобы отразить их веру в собственных богов (Губительные силы, эльдарский пантеон, Горка и Морка). В таком случае ведущему достаточно изменить требования каждого таланта к расам и ключевым слов.

Таблица 3-20 «Список талантов»			
Талант	Цена	Требования	Эффект
Подвиги веры	40	Адептус Министорум, Адепта Сороритас	Даёт очки веры и способы их тратить
Аугментика	20+	Выносливость 2+	Даёт аугментуку или имплантат
Кибернетическое перерождение	30	УР 2+	Персонаж не истекает кровью, не дышит, +1/2 ранга к технике и поглощению ран, +2 к СБ убеждения
Предатель	30	Хаос, Последователи	Можно приносить последователей в жертву
Фамилиар	20	Хаос	Мелкий демон-помощник
Огневая поддержка	40	Аэльдарты, Астра Милитарум, Адептус Астартес, Вольный торговец, Орк	Вызов огневой поддержки раз за игру
Контрудар	30	Ближний бой 5+	Контратаки в ближнем бою
Лучший в своём деле	30	Способность, что даёт +1/2 ранга кубов	Способность теперь даёт +Ранг кубов
Последователи	30	<Социальное умение> 4+	Несколько верных последователей и фанатов
Обоерукий	30	<Нужное умение> 4+	Можно одновременно использовать два оружия
Благосклонность Варпа	40	Псайкер	Переброс по таблице варп-прорывов
Бесстрашие	30	Сила воли 5+	Невосприимчивость к страху и запугиванию
Громовой удар	20	Ближний бой 3+	+ ½ ранга КДУ при безоглядной атаке
Неутомимый	30	Выносливость 3+	Тест выносливости, чтобы сбросить очки шока
Ненависть	30	Ближний бой 3+	+ Ранг кубов к атакам, +2 к СБ социальных тестов
Героический рывок	20	Атлетика 2+, Ближний бой 2+	+ ½ ранга кубов к атаке при натиске

Вдохновляющая проповедь	25	Адептус Министорум	Очко веры и возможность снимать очки шока с себя и товарищей
Скорбное наследие	20	Аэльдары	+1 очко славы при <i>превозможании</i> , отмена « <i>Сильных чувств</i> »
Пусть галактика горит	20	Хаос	+1 очко <i>гнева</i> при победе над врагом
Знаю всё о...	30	Ученость 2+	+ Ранг к тестам, связанным с какой-то темой
Метка Хаоса	30	<Метка Хаоса>	Разные преимущества в зависимости от бога Хаоса
Меткий стрелок	20	Дальний бой 3+	Уменьшение штрафа на объявленный выстрел
Пройденные пути	20	Аэльдары, Азуриане	Дополнительное <i>прошлое</i>
Сила толпы	20	Орк	+ Ранг кубов к тестам решительности других орков
Связи	30	Убеждение 3+	+ Ранг кубов к тестам <i>влияния</i> и <i>социальным</i> умениям
Взгляд из прошлого	40	Примарис Астартес	+ ½ ранга кубов к тестам <i>решительности</i> и <i>порчи</i> , + Ранг кубов к тестам <i>учености</i>
Ритуал страха	30	Адептус Механикус	Можно заставлять других кидать <i>тесты страха</i>
Ритуал магнитометрии	20	Адептус Механикус	Можно управлять металлическими предметами на расстоянии
Ритуал чистых помыслов	30	Адептус Механикус	+ Ранг кубов к тестам расследования, + ½ ранга кубов к <i>тестам страха, решительности</i> и против <i>давления</i>
Град свинца	35	Орк	+ ½ ранга к <i>очереди оружия</i>
Отскок	30	Инициатива 3+	+ Ранг к <i>защите</i> и <i>стойкости</i> от одной атаки раз в ход
Специалист по оружию	20+	Дальний бой 3+, Имперский гвардеец или отпрыск Темпестус	Особое оружие в качестве стандартного снаряжения
Сталь и смерть	30	Ранг 3+, Адептус Астартес	+ ½ ранга к урону от оружия космодесанта
Буря мечей	30	Ближний бой 4+	Снижает штраф на мультиатаку на Ранг
Сверхчеловеческая <Характеристика>	60	<Характеристика> 5+	+ Ранг кубов к броскам, включающим кубы за характеристику
Звезда	30	<Социальное умение> 4+	Расширяет охват <i>социального давления</i>
Свет Императора	25	Адептус Министорум	Очко веры и бонус к <i>тестам страха</i> и <i>порчи</i>
Прикосновение Судьбы	30	Нет	+ ½ ранга <i>очков гнева</i> в начале сессии
Верное <Оружие>	30	<Нужное умение> 4+	+ Ранг КДУ к урону от выбранного оружия
Каменная стена	40	Выносливость 4+	+ ½ ранга ран и снижение штрафов за ранения
Необыкновенная <Черта>	40	Нет	<Черта> получают + ½ ранга
Мастер <Умение>	60	<Умение> 4+	Снижает штрафы на СБ тестов выбранного умения
Беспорная вера	20	Сила воли 3+	Очко веры и возможность сопротивляться психоосилам

Подвиги веры (Acts of Faith)

Цена в ОР: 40

Требования: Адептус Министорум или Адепта Сороритас, персонаж не должен иметь ключа «Хаос», *сила воли* 3+

Вера в Бога-Императора может вдохновить на настоящие подвиги. Те, чьи сердца наполнены пылом и рвением способны на великие деяния. Они сильны, стремительны, их глаз верен, руки не знают промаха, сражая ненавистного врага, и даже смертельные ранения не остановят истинно верующего.

Каждый раз, когда вы приобретаете этот талант, вы получаете 2 очка веры и можете получить доступ к двум способностям из приведенного ниже списка (по вашему выбору). Чтобы получить доступ ко всем четырем, талант нужно купить дважды. Талант можно использовать один раз за раунд – при этом вы выбираете и задействуете одну из доступных вам способностей, тратя на это действие, одно очко веры и получаете одно очко шока.

- **Длань Императора:** вы можете немедленно передвинуться на расстояние, равное вашей *скорости* в качестве свободного действия.
- **Божественное провидение:** ваш показатель *дальнего боя* увеличивается на величину вашего ранга на один раунд.
- **Страсть:** ваш показатель *ближнего боя* увеличивается на величину вашего ранга на один раунд.
- **Дух мученика:** вы восстанавливаете 1к3 ран.

Аугментика (Augmetic)

Цена в ОР: 20 + стоимость имплантата(-ов)

Требования: *выносливость* 2+

Этот талант можно приобретать несколько раз. Каждый раз персонаж может выбрать две единицы аугментики/два кибернетических имплантата с распространенностью «*Редкая*» или ниже, либо одну единицу аугментики/один кибернетический имплантат с распространенностью «*Очень редкая*» или выше. Необычные имплантаты (например, эльдарские или орочьи) могут выбирать только персонажи определённых рас. Общая стоимость выбранной аугментики или имплантатов прибавляется к стоимости таланта.

На заметку: речь идёт именно об навороченных аугментических частях тела и встроенных в персонажа устройствах (вроде авгуров или механодендритов). Обычные бионические протезы, что заменяют потерянные руки, ноги и другие части тела, таланта не требуют, но и никаких игромеханических бонусов не дают.

Кибернетическое перерождение (Cybernetic Reconstruction)

Цена в ОР: 30

Требования: УР 2+

Львиная доля тела персонажа была заменена на бионику и имплантаты. И хотя механические части тела намного надёжнее прежних, внешность персонажа становится примечательно необычной. Пережившему кибернетическое перерождение персонажу не нужно дышать, и он не может истечь кровью. Персонаж получает бонус к тестам *техники* и *поглощению урона* в размере половины своего ранга, а также штраф +2 к СБ тестов *убеждения*. Приобретая этот талант, персонаж может избавиться от *старой раны* или *увечья* (см. главу IV) при помощи бионического протезов.

Предатель (Betrayal)

Цена в ОР: 30

Требования: ранг 2+, ключевое слово «Хаос», талант «Последователи»

Страшный голод богов Хаоса невозможно по-настоящему утолить. Даже самых огромных жертв хватает им лишь на считанные мгновения. Любые знаки внимания, которыми боги одаривают своих приспешников, идут рука об руку с ожиданием всё больших жертв. Слуга, что постоянно подносит богам новые и новые жертвы, могут рассчитывать на то, что эти сущности не оставят его своим покровительством.

Вы получаете +1 очко порчи. Персонаж может в любой момент потратить действие на то, чтобы в качестве свободного действия принести своего последователя в жертву и получить одно очко гнева. Последователь умирает, а его душа обречена на вечные страдания в вихрях Варпа. По решению ведущего, применение этого таланта может вызывать *тест порчи*.

Огневая поддержка (Bombardment)

Цена в ОР: 40

Требования: ранг 3+, одно из следующих ключевых слов: «Аэльдары», «Астра Милитарум», «Хаос», «Орк», «Вольный торговец», «Адептус Астартес»

«Тактика Империалис» поощряет сочетание и взаимодействие родов войск, таких как пехота, бронетехника и авиация. Огневую поддержку может предоставить артиллерия, авиация или даже пустотный корабль на низкой орбите, что начнут обстрел по указанию наводчика. В любом случае её мощь будет опустошительной.

Один раз за игровую сессию, персонаж, обладающий этим талантом, и имеющий связь со своим кораблем или иными вооруженными силами, может запросить огневую поддержку. Эта атака наносит урон равный 20+Ранг*КДУ всем целям в радиусе 5*Ранг метров от указанной точки.

Фамилиар (Chaos Familiar)

Цена в ОР: 20

Требования: ключевое слово «Хаос»

Некоторым прислужникам Тёмных богов помогают явившиеся из Варпа фамилиары. Эти порченные создания обожают насилие и обман. Каждый из них – постоянное напоминание хозяину о принятых им решениях. Фамилиары ненадежны и лживы – но они могут быть опасным оружием в руках культиста.

Вы получаете +2 очка порчи. Персонаж обретает приспешника – мелкого демона, порождённого Варпом. Фамилиар обладает умениями *скрытность* (8) и *учённость* (5), но все его характеристики равны 1. Он имеет те же способности, что и младший демон (см. главу IX). Чтобы заставить это капризное существо что-то сделать, персонаж должен преуспеть в тесте *убеждения* или *запугивания*. Единожды убежденный демон будет делать все, что в его силах, чтобы выполнить поставленную задачу. По решению ведущего, если фамилиар поймёт, что хозяин действует против Варпа, он будет вредить своему хозяину, до тех пор, пока не погибнет или не будет переубеждён. Если фамилиар погибнет, персонаж должен будет потратить очко гнева на то, чтобы возродить его. Возрождение фамилиара – долгий процесс, который требует разрешения ведущего.

Контрудар (Counterstrike)

Цена в ОР: 30

Требования: ближний бой 5+

Мастер ближнего боя знает, как воспользоваться любой ошибкой противника. Враг становится уязвим, когда атакует, и умение нанести ответный удар именно в этот миг очень ценно.

Когда персонаж, обладающий этим талантом, в первый раз за раунд становится целью атаки в ближнем бою, он может совершить *контрудар* за свободное действие, пожертвовав своим следующим *передвижением*. При совершении контрудара персонаж может нанести не превышающее его ранг количество атак в ближнем бою по атаковавшему его врагу.

Эта атака считается свободным действием. Никакие боевые таланты и другие бонусы не распространяются на такие атаки, сделанные при помощи *контрудара*.

Лучший в своём деле («Способность»)

(Dedicator (Ability))

Цена в ОР: 30

Требования: одна или больше способностей, дающих бонус в размере половины ранга

Вы отточили своё искусство в одном умении или иной способности до бритвенной остроты. В этой области вы настоящий мастер.

Выберите одну имеющуюся у вашего персонажа способность архетипа или талант, что предоставляют ему бонус в виде половины ранга (это могут быть бонусные кубы, КДУ, увеличение ран или других характеристик). Бонус от этой способности удваивается. Кроме того, вы получаете +1 к *влиянию*. Этот талант не работает на психосилы и другие способности, не происходящие от архетипов или талантов.

Последователи (Devotees)

Цена в ОР: 30

Требования: лидерство 4+

Величие некоторые персонажей само по себе привлекает к ним последователей. Эти приспешники могут быть не очень полезными, но они всегда боготворят своего господина и с радостью пожертвуют собой, если это поможет объекту их обожания. Пусть он не блещет особыми дарованиями, но даже тот, у кого нет ничего, может отдать свою жизнь.

Персонажа сопровождает группа *рядовых* последователей (см. раздел «Рядовые» на в главе IX), состоящая из 2+Ранг членов. Последователи пойдут за персонажем куда угодно и всегда рады помочь. Последователи обладают горстью кубов, равной рангу персонажа+1 и характеристиками, равными рангу персонажа (по решению ведущего). Они пойдут за господином куда угодно, даже в места, где их присутствие будет неуместно. Если на господина напали, последователи попытаются вмешаться. Когда его обладателю последователей наносят урон, он может принять **средний (3) тест инициативы** в качестве свободного действия. В случае успеха, атака убивает одного из последователей, а его господин не получает урона. Это работает и для защиты от оружия, бьющего по площадям – считается, что верный слуга закрыл господина своим телом. Убитые последователи сменяются новыми бесплатно, всякий раз, когда персонаж попадает в большой лагерь или город.

Обоеруккий (<Нужное умение>) (Dual Wielder (Attack Skill))

Цена в ОР: 30

Требования: <Нужное умение> 4+

<Нужное умение> подразумевает *ближний бой* или *дальний бой* – одно и то же, и для названия таланта и его требований.

Оружие в каждой руке – залог того, что герою удастся проще попасть по врагу и нанести больше урона. Впрочем, у такого боевого стиля хватает своих особенностей и сложностей, и потому он требует практики и дисциплины, а перезаряжать два пистолета куда хлопотнее чем один.

Этот талант нужен, чтобы атаковать двумя единицами оружия за одно действие. Атаковать нужно одного врага..

Для того чтобы провести атаку двумя руками, персонаж набирает горсть кубов так же, как для обычной атаки. Если оба его оружия оказывают особые эффекты – например, понижают *защиту* цели или поджигают её, персонаж обязан выбрать эффекты только одного и сделать это до броска. Если атака попадает в цель, персонаж складывает урон обоих оружий и сравнивает результат в удвоенной *защитой* цели. Оружие для атаки двумя руками должно быть либо пистолетом (если талант взят для *дальнего боя*) либо одноручным оружием ближнего боя (если талант взят для *ближнего боя*).

Благосклонность Варпа (Favoured by the Warp)

Цена в ОР: 40

Требования: ключевое слово «Псайкер»

По причинам, что неведомы смертным, для одних псайкеров Варп бывает менее опасен, чем для других. Некоторые ученые верят, что дело в физиологии псайкеров или особенностях их психической подготовки. Другие говорят, что Варп лжив и изменчив и его кажущаяся «благосклонность» – не более чем совпадение. Тем не менее, свидетельств о псайкерах, что меньше других страдают от последствий своего дара, немало.

Псайкеры, удостоившиеся благосклонности Варпа, могут перебрасывать результат варп-прорыва, если им не нравится уже выпавший. Они обязаны принять результат переброса, даже если он нравится им ещё меньше.

Бесстрашие (Fearless)

Цена в ОР: 30

Требования: *сила воли* 5+

Обширная психическая подготовка или тренировки могут подавить реакцию человека на страх. Конечно, это может быть опасно, ведь страх – залог выживания, но даже не зная страха, достаточно разумный человек может осознавать пределы своих возможностей. Это значит, что обладателю такого таланта не обязательно всегда действовать прямолинейно и опрометчиво. Он может, как не дрогнув выйти против многократно превосходящего его врага, так и отступить, чтобы ударить в более подходящий миг.

Бесстрашные персонажи автоматически проходят все тесты *страха*. Они также невосприимчивы к *социальному давлению* через *запугивание*.

Громовой удар (Hammer Blow)

Цена в ОР: 20

Требования: *ближний бой* 3+

Самые жестокие битвы – это те, где сражаются голыми руками и без всякой брони. В таких схватках каждый удар может оказаться смертельным. Воин, которому довелось пережить такие бои, познает ценность каждого из них. Он будет вкладывать всю свою силу и ярость в один удар, для того, чтобы второго не потребовалось. Увы, нередко это заставляет бойца открыться самому.

Персонажи, обладающие этим талантом, при совершении *безоглядной атаки* добавляют к урону количество КДУ, равное половине своего ранга.

Неутомимый (Hardy)

Цена в ОР: 30

Требования: *выносливость* 3+

Тренировки выносливости позволяют персонажу справляться с болью и усталостью и продолжать действовать. Мастера этого искусства могут не спать сутками, подолгу бежать или трудиться без остановок. Непосвященным кажется, что эти люди кажутся сверхчеловечески или даже сверхъестественно выносливыми.

Один раз за бой, обладатель этого таланта может предпринять **тест *выносливости* (СБ 3)** в качестве действия. В случае провала он сбрасывает одно *очко шока*. В случае успеха он сбрасывает количество *шока*, равное своему рангу. Каждый *пожертвованный значительный успех* в этом тесте снимает ещё одно *очко шока*.

Ненависть <Ключевое слово> (Hatred <Keyword>)

Цена в ОР: 30

Требования: *ближний бой* 3+

Ненависть, злоба, жажда отмщения или ярость всегда переполняют сердце воина. В мрачной тьме далёкого будущего ненависть поддерживает и направляет целые армии. В сорок первом тысячелетии именно ненависть даёт силы идти через усеянные трупы поля брани к победе.

Персонаж, приобретая этот талант, обязан выбрать для него ключевое слово, связав его с расой или группировкой. Атакуя обладателя этого ключевого слова в ближнем бою, персонаж получает количество бонусных кубов в этой атаке, равное своему рангу. Кроме того, все не-враждебные *социальные тесты* против обладателей этого ключа для персонажа усложняются на +2 к СБ.

Героический рывок (Heroic Charge)

Цена в ОР: 20

Требования: *атлетика* 2+, *ближний бой* 2+

Способность быстро сблизиться с врагом очень важна для каждого воина. Немного практики – и герой наносит удар, едва приблизившись к врагу.

Обладатель этого таланта получает бонус (в размере половины своего ранга) к тесту атаки, предпринимаемой при *натиске*.

Вдохновляющая проповедь (Inspired Blessing)

Цена в ОР: 25

Требования: Адептус Министорум, персонаж не должен иметь ключа «Хаос»

Величие Бога-Императора вдохновляет верующих неизменно служить ему и даёт им великую цель. Никакая жертва не будет для праведника слишком большой, и никакая телесная боль не окажется чрезмерной, ибо его душа бессмертна, а сам Бог-Император на его стороне.

Приобретая этот талант, персонаж получает одно *очко веры*. Потратив одно *очко веры*, он может прочесть вдохновляющую проповедь или молитву, что снимает 1к3+Ранг *очков шока* со всех союзников, обладающих ключом «Империи» и находящимся в радиусе 15+Ранг метров.

Скорбное наследие (Legacy of Sorrow)

Цена в ОР: 20

Требования: Аэльдари

Эльдары живут в ожидании конца. Со времен Грехопадения, судьба их расы всегда висела на волоске. У некоторых эльдар вечная скорбь притупляет эмоции и обостряет концентрацию.

Персонаж больше не получает штрафов от расовой способности «Сильные чувства». Также он приносит одно *очко славы* всякий раз, когда проходит проверку *превозможания*.

Пусть галактика горит! (Let the Galaxy Burn)

Цена в ОР: 20

Требования: Хаос

Слуга Хаоса обожают разрушать, и хотя Империи – их обычная цель, в качестве жертв сойдут и любые ксеносы. Вид побежденного врага только вдохновляет хаоситов на новые зверства во славу Тёмных богов.

Вы получаете +1 *очко порчи*. Всякий раз, когда персонаж с этим талантом побеждает *противника* или элитного врага, вся группа получает одно *очко славы*. Таким образом, за один бой можно набрать количество *очков славы*, не превышающее ранг обладателя таланта.

Знаю всё о <Ключевое слово> (Loremaster <Keyword>)

Цена в ОР: 30

Требования: *учённость* 4+; под <Ключевым словом> подразумевается область познаний персонажа. Выберите что-то одно – например «Адептус Министорум», «Астра Милитарум», «Адептус Механикус», «Эльдары», «Орки», «Т'ау», а может быть даже «Демоны», «Варп», «Еретики-Астартес». Если персонаж выбирает в качестве <Ключевым словом> другую расу – он также получает знание её языка.

Знанию можно найти множество применений, особенно если речь идёт о чем-то эзотерическом или запретном.

Всякий раз, когда персонаж предпринимает тест умения, связанного с выбранным ключевым словом, он получает бонус к этому тесту в размере своего ранга. Это может быть тест *учёности*, но может быть и *социальный тест* (на *социальное давление* тоже работает). На какие точно тесты распространиться этот бонус – решать ведущему.

Метка Хаоса (Mark of Chaos)

Цена в ОР: 30

Требования: ключ <Метка Хаоса>

Вы удостоились благосклонности Губительных сил в силу преданности одному из богов или служения всему пантеону. Впрочем, иногда внимание Тёмных богов порождено скорее их прихотью, чем благодарностью. Приобретение этого талант не может не сказаться на образе персонажа.

Вы получаете +1 *очко порчи*. Выберите один из пяти вариантов из списка ниже и запишите его на лист персонажа. Выбранный вариант заменяет ключевое слово <Метка Хаоса> на аналогичное, но связанное с выбранным богом. Выбор «Хаос Неделимый» не заменяет <Метка Хаоса>

- **Нургл:** максимальное количество ран увеличивается на +1.
- **Кхорн:** вы больше не сможете обладать ключом «Псайкер». Вы получаете +2 куба, когда совершаете *безоглядную атаку*.
- **Слаанеш:** вы получаете +2 куба к тестам *бдительности* и *убеждения*.
- **Тзинч:** вы получаете ключевое слово «Псайкер». Если оно у вас уже есть, вы получаете одну малую психосилу по вашему выбору. Посоветуйтесь с ведущим, какие психосилы будут уместны.
- **Хаос Неделимый:** выберите одно из следующих умений – *бдительность, хитрость, обман, чуткость, убеждение, психическое мастерство, скрытность, ближний бой*. К тестам этого умения вы получаете количество бонусных кубов, равное половине вашего ранга.

Меткий стрелок (Marksman)

Цена в ОР: 20

Требования: дальний бой 3+

Меткость – главное для хорошего стрелка. Просто направить ствол в сторону врага и нажать спуск – это далеко не всегда лучшая тактика. Некоторое оружие использует редкие боеприпасы, и стрелок должен думать над каждым потраченным. У искусного стрелка ни один выстрел не пропадает зря. Лучшие способны замечать бреши в броне противника и целиться лишь в заведомо слабые места.

Если *меткий стрелок* совершает *прицеливание*, то вместо обычного бонуса он может уменьшить штраф к СБ, вызываемый *объявленным выстрелом* на величину, равную половине своего ранга (до минимума в 0).

Пройденные пути (Mastered Paths)

Цена в ОР: 20

Требования: ключевые слова «Аэльдари», «Азуриане»

Эльдар с рукотворного мира проживает долгую жизнь и проходит много путей. Только набравшись мастерства на одном, он переходит на другой. Большинство эльдаров забывают навыки, которые они постигли на пройденных путях, но другие сохраняют частицы своего прошлого.

Вы можете выбрать дополнительное *прошлое* для того, чтобы отразить прошлый путь персонажа. Оба *прошлых* дают ему все свои преимущества.

Сила толпы (Mob Rule)

Цена в ОР: 20

Требования: орк

Чем больше сородичей окружает орка, тем он храбрее. Достаточно большая ватага зеленокожих не испугается никого и ничего.

Когда обладатель этого таланта командует *группой* орков, он и все союзные орки в радиусе 15+Ранг метров могут получить бонус к тестам *решительности*, равный рангу персонажа.

Связи (Peer)

Цена в ОР: 30

Требования: убеждение 3+

Во многих обществах есть своя знать, обладающая властью над низшими сословиями, но обременённая и некоторыми обязанностями перед ними, взамен которых ожидает почтительности. Это позволяет им выставлять простолудинам требования и ожидать, что те будут мгновенно исполнены.

Связи добавляют количество кубов, равное рангу персонажа к тестам *влияния* и *социальным умениям* в тех обстоятельствах, когда положение в обществе играет важную роль.

Взгляд из прошлого (Primaris Perspective)

Цена в ОР: 40

Требования: Примарис Астартес

Часть космодесантников-примарис, созданных Велizarием Коулом, родились тысячи лет назад и лежали стазисных капсулах с самого тридцать первого тысячелетия. Эти воины помнят совсем другую эпоху и времена сразу после окончания Ереси Гора. У них свой, уникальный взгляд на галактику сорок первого тысячелетия и Тёмный Империум, взгляд, исполненный великой надежды и великой скорби.

Обладатели этого таланта получают бонус, равный половине своего ранга, к тестам *решительности* и *порчи*. Также они получают бонус, равный своему рангу, к тестам *учёности*, касающихся исторических событий.

Ритуал страха (Rite of Fear)

Цена в ОР: 30

Требования: Адептус Механикус

Многие члены Адептус Механикус совершенствуют свои тела дополнительными имплантатами и улучшениями уже имеющихся. Некоторые добавляют голосовым устройствам возможность излучать неразличимый человеческим ухом инфразвук, что вселяет трепет в большинство живых существ.

Герой может потратить действие, чтобы провести ритуал страха. Ритуал действует на всех персонажей в конусе десять метров длиной и основанием шириной три метра. Персонажи внутри этого конуса, не имеющие защиты слуха (аугментические уши считаются) должны немедленно предпринять тест *страха* с СБ равной 2+Ранг героя. Персонаж совершающий ритуал находится на вершине конуса, но на него эффект не распространяется.

Ритуал магнитометрии (Rite of Magnometrics)

Цена в ОР: 20

Требования: Адептус Механикус

Слуги Адептус Механикус нередко встраивают в свои тела электромагниты, позволяющие им управлять металлическими предметами на расстоянии.

Обладатель этого таланта может поднимать металлические предметы, не прикасаясь к ним, и нести их на расстоянии 3+Ранг метров от своего тела. Сила этой способности равна рангу персонажа+1. Если рядом находится крупный и закрепленный металлический объект, персонаж может сам «примагнититься» к нему (касаться не обязательно). В любом случае, никаких бросков не требуется.

Ритуал чистых помыслов (Rite of Pure Thought)

Цена в ОР: 30

Требования: Адептус Механикус

Многие агенты Адептус Механикус заменяют одно полушарие мозга на когитатор. Это лишает их эмоций, но делает решения более взвешенными и логичными, а принимаются таковые гораздо быстрее.

Обладатель этого таланта получает бонус (в размере половины своего ранга) к *решительности* для тестов *страха* и сопротивления *социальному давлению*, предпринятому через *убеждение* и *запугивание*. Также персонаж получает бонус (в размере половины своего ранга) к тестам *расследования*. Талант «Ритуал чистых помыслов» и «Необыкновенная решительность» исключают друга – если герой приобрел один из них, второй он получить уже не может.

Град свинца (Shootier)

Цена в ОР: 35

Требования: орк

Какой же орк не любит громкой стрельбы? Зеленокожие обожают громкое и скорострельное оружие, что может выпустить много-много пуль. Для многих рас тактика «стрелять побольше и неважно куда» становится провальной, но орки умудряются применять её и побеждать.

Обладатель этого таланта всегда стреляет больше остальных. Показатель *очереди* любого оружия, что он использует, увеличивается на величину, равную половине его ранга. Конечно, такие аппетиты требуют большого числа боеприпасов, так что многие обладатели такого таланта заводят себе патронных грузов.

Отскок (Sidestep)

Цена в ОР: 30

Требования: инициатива 3+

Лучший способ не получить ран в бою – не давать себя задеть. Обычно этот способ выживания воплощается в постоянном уходе от атак и совершении других хитрых маневров.

Персонаж может совершить *отскок*, когда его атакуют в ближнем бою, и эта атака не является для него неожиданностью. Это действие должно быть заявлено после того, как атакующий объявит, что совершает атаку, но до его броска кубов. Пожертвовав своим *передвижением* в следующем ходу (если в этом раунде герой уже ходил, значит, он лишается передвижения в следующем), персонаж получает бонус к *защите* и *стойкости* в размере своего ранга. Этот бонус применяется только против этой атаки. Совершать *отскок* можно раз за раунд.

Специалист по оружию (*Special Weapons Trooper*)

Цена в ОР: 20 + цена выбранного оружия.

Требования: *дальний бой* 3+, имперский гвардеец или отпрыск Темпестус

Многие солдаты Астра Милитарум учатся использовать специальное оружие. Зачастую во время этой подготовки они также узнают основные песнопения, призванные успокоить машинных духов, если те упрямы и непокорны.

Обладатель этого таланта может сделать одно оружие из числа названных ниже частью своего обычного снаряжения, заменив своё главное оружие: боевой дробовик, плазмомёт, мельта, снайперская винтовка, огнемёт, гранатомёт (с тремя фраз-гранатами и тремя крак-гранатами в начале каждой сессии) или пробивная митральеза (последнее – только для отпрысков Темпестус).

Сталь и смерть (*Steel and Doom*)

Цена в ОР: 30

Требования: ранг 3+, Адептус Астартес

Космодесантники – самые грозные воины в галактике. Это отлично подготовленные ветераны сотен битв, наделённые сверхчеловеческими рефлексам, координацией и тактическим чутьём. Недооценивать возможности Астартес – величайшая глупость.

Обладатель этого таланта прибавляет половину своего ранга к итоговому урону от успешной атаки, совершенной с помощью цепного меча, цепного топора, силового меча, силового кулака, голыми руками, любым болтерным оружием и любым другим оружием, имеющим ключевое слово «Адептус Астартес». По решению ведущего, для космодесантников Хаоса также подойдёт оружие с ключом «Хаос».

Буря мечей (*Storm of Death*)

Цена в ОР: 30

Требования: *ближний бой* 4+

Есть школа военной мысли, гласящая, что лучший способ сражаться – это быстро наносить много ударов. Такой стиль боя может помочь против многочисленного врага, но вынуждает рисковать тем, что на агрессивного фехтовальщика набросится слишком много врагов.

Обладатели этого таланта снижают штраф на СБ за *мультиатаку* на величину, равную своему рангу. При использовании этого таланта персонаж может, совершая *мультиатаку*, не выбирать иных боевых опций.

Сверхчеловеческая характеристика

(*Superhuman <Attribute>*)

Цена в ОР: 60

Требования: <Характеристика> 5+; <Характеристика> подразумевает одну из определяемых при создании персонажа характеристик – *силу, ловкость, выносливость, интеллект, силу воли, товарищество* и *инициативу* – одну и ту же для названия таланта и его требований.

Некоторые люди заметно превосходят своих собратьев. Они могут быть заметно сильнее, умнее или быстрее. Это исключение, что могут быть результатом идеальной наследственности, изматывающих тренировок, химического или механического усовершенствования. Немногие могут сравниться с ними, даже если потратят на это всю жизнь.

Персонаж добавляет количество кубов, равное своему рангу ко всем горстям, включающим кубы за <Характеристику>.

Звезда (<Умение, применяемое для социального давления>) (*Supreme Presence <Interaction Attack>*)

Цена в ОР: 30

Требования: <Умение, применяемое для социального давления> 4+; <Умение, применяемое для социального давления> подразумевает одно из применяемых для *социального давления* умений – *атлетику, обман, запугивание, убеждение, технику* – одно и то же для названия таланта и его требований.

Некоторые люди сами собой привлекают внимание – красотой, уверенностью в себе, манерами, красноречием и множеством других способов. Те, кто умеют пользоваться своими сильными сторонами, обретают толпы поклонников.

Когда персонаж совершает *социальное давление*, применяя выбранное умение, он может надавить на большее количество целей (1+Ранг) или надавить на *группу* без штрафов к СБ. Считайте это *мультиатакой*, что не получает обычного штрафа на СБ.

Свет Императора (*The Emperor's Light*)

Цена в ОР: 25

Требования: Адептус Министорум, персонаж не должен иметь ключа «Хаос»

В минуту нужды, сила и благодать Императора могут зримо являться истинно верующим. Эти проявления – истинно божественное напоминание о том, ради чего существует Империй.

Талант приносит своему обладателю одно *очко веры*. Если вы тратите *очко веры* в присутствии символа вашей веры, вы на один раунд получаете бонус (в размере вашего ранга) к *тестам страха* и *порчи* – как вашим, так и ваших союзников, если они обладают ключом «Империй» и находятся в радиусе 15+Ранг метров от вас.

Прикосновение Судьбы (*Touched by Fate*)

Цена в ОР: 30

Требования: нет

Некоторые люди более везучи, чем другие. Судьба всегда улыбается им. Если их принимают за кого-то другого – это всегда им на руку. Они никогда не вытягивают короткую спичку. Если происходит сбой с доставкой груза, это значит, что пострадает кто-то другой, а счастливчик получит всё в двойном объеме.

Затронутые судьбой начинают каждую игровую сессию с дополнительным количеством *очков гнева*, равным половине их ранга.

Верное оружие (*Trademark Weapon: <Weapon>*)

Цена в ОР: 30

Требования: <Нужное умение> 4+;

<Оружие> подразумевает определённое оружие – не просто тип или модель, а один-единственный экземпляр. Обычно он имеет отличающие его метки или улучшения. Персонаж должен уже обладать этим <Оружием>, чтобы приобрести этот талант. Если <Оружие> будет утрачено, персонаж потеряет все преимущества от этого таланта, пока не вернёт его. Если <Оружие> будет уничтожено, ведущему и игроку нужно придумать достаточно непростой способ найти ему замену – это может стать темой целого приключения. <Нужное умение> подразумевает *ближний бой* или *дальний бой* – то, что подходит для обращения с выбранным <Оружием>. Если могут применяться оба (например, если речь идёт о лазгане с примкнутой штыком), то оба навыка должны иметь показатель 4+.

Некоторые воины всегда сражаются только одним особым оружием. Оно становится для них верным другом, почти что

частью их тела. Они постоянно носят его с собой и знают, что оно не подведёт, какой бы враг не встретился им двоим. Попутно воин постигает все сильные и слабые стороны своего оружия и становится настоящим мастером.

Применяя <Оружие>, персонаж получает количество *кубов дополнительного урона*, равное своему рангу.

Каменная стена (True Grit)

Цена в ОР: 40

Требования: *выносливость* 4+

Разные люди по-разному переносят боль, хоть и относятся к одной расе. Одни будут корчиться от боли, а другие, испытывая то же самое, едва что-то заметят. Способность терпеть боль и продолжать действовать – вопрос не только физической крепости, но и решимости и силы воли.

Персонажи с этим талантом не получают штрафов на СБ, будучи *легко ранеными*, а будучи *тяжело ранеными* получают штраф только +1. Кроме того, количество ран персонажа возражает на величину, равную половине его ранга.

Необыкновенная <Черта> (Uncanny <Trait>)

Цена в ОР: 40

Требования: нет. <Черта> подразумевает одну из производных характеристик, вычисляемых при создании персонажа – *твёрдость, защиту, стойкость, решительность, количество очков шока, поглощение урона, скорость, количество ран*.

Некоторые люди обладают невероятной живучестью, другие – храбростью, третьи – твёрдостью духа. О них слагают легенды, и вы – один из них.

<Черта> возрастает на величину, равную половине ранга (округлять вверх). Например, персонаж, как третьего, так и четвёртого ранга увеличит свою <Черту> на +2.

Мастер <Умение> (Unnatural <Skill>)

Цена в ОР: 60

Требования: <Умение> 4+; <Умение> подразумевает один пункт из списка умений, один и тот же для названия таланта и его требований.

Некоторые люди обладают удивительной склонностью к отпрямлённым занятиям в силу физического соответствия или психологической одержимости. Впрочем, случается, что поразительным умениям человека не находят разумного объяснения. Говорят, что многие люди наделены даром, но у большинства нет возможности раскрыть его. Те же, кому такая возможность выпадает, становятся настоящим мастерами своего дела.

Используя <Умение>, персонаж уменьшает модификаторы СБ на величину своего ранга до минимума в 0. Помните, что этот талант снижает не базовую СБ теста, а только модификаторы, например, при попытке вскрыть замок без нужных инструментов и в полной темноте или совершить некоторые действия в бою.

Бесспорная вера (Unquestioning Faith)

Цена в ОР: 20

Требования: *сила воли* 3+, персонаж не должен иметь ключа <Хаос>

Несгибаемая и пылкая вера сама по себе может спасти разум от варп-колдовства. По всей галактике ходит немало историй о праведниках, против которых были бессильны все колдовские уловки.

Талант приносит своему обладателю одно *очко веры*. Вы можете потратить одно *очко веры* для того, чтобы получить количество бонусных кубов на сопротивление психосилам и психическим эффектам, равное вашему рангу. Вы можете потратить два *очка веры* на то, чтобы дать такой же бонус союзникам, находящимся в радиусе 15+Ранг метров. Оба бонуса действуют один раунд

7. Выбор снаряжения

Каждому герою нужно снаряжение. Зачастую его предоставляет организация, на которую работает персонаж. У большинства персонажей нет места, где можно хранить много барахла, а значит, приходится ограничивать себя только тем, что можешь носить с собой.

Начальное снаряжение указано в описании каждого архетипа и расы. Можете сразу записать всё это на лист персонажа. Ещё каждый герой получает одну *безделушку* – небольшой предмет, завалившийся в рюкзак. Это может быть что угодно – от пачки lho до личного дневника или орудия какого-нибудь редкого ремесла. Персонаж может набрать себе больше безделушек (но не больше чем УР+1), тратя по 1 *очку развития* на каждую. Эти дополнительные вещицы можно выбрать, а не определять броском по таблице.

Также у вас есть несколько вариантов разнообразить своё стартовое снаряжение:

- **Добавить улучшение:** выплатите цену улучшения в ОР и добавьте его к уже имеющемуся предмету снаряжения. *Распространённость* улучшения не должна быть выше *распространённости* самого предмета.

- **Обойти ограничение по ключевым словам:** заплатите 5 ОР и замените один из своих стартовых предметов на другой, обладающий ключевым словом, которого у вас нет. Цена и *распространённость* нового не должны превышать цену и *распространённость* того, что у вас был.

- **Улучшить распространённость:** заплатите 5 ОР и замените один предмет на другой, что может иметь *распространённость* на шаг выше (то есть, может быть более редким).

- **Взять больше снаряжения:** если атмосфера кампании позволяет, игроки могут выбрать себе дополнительное снаряжение. Выборы должны быть согласованы с ведущим, что вправе запретить явно небоевому персонажу или бомжу из подулья набрать оружия и брони.

Каждый может выбрать:

- Одно главное оружие (с доступностью не выше УР+3; если архетип уже даёт ему оружие, выбранное заменяет его);

- Одно вспомогательное оружие (с доступностью не выше УР+2; оно должно использовать другое умение – например, если основным оружием вы выбрали стрелковое, вспомогательным надо взять что-то для ближнего боя; ведущий может запретить небоевым персонажами и героям-нишебродам брать вспомогательное оружие);

- Один комплект брони, подходящий к расе и архетипу (с доступностью не выше 3+УР);

- Инструменты для занятия любым умением, что у персонажа прокачан хотя бы до 2 (с доступностью не выше 4+УР; персонаж должен будет таскать эти инструменты с собой).

В целом игра не предполагает, что у героев будет дом или постоянная база, так что излишне крупного снаряжения лучше не брать.

Если по сюжету герои служат в какой-то организации, что снабжает своих сотрудников снаряжением, имеет смысл выдать комплект такого каждому персонажу. Если в этот набор входят расходники – еда, боеприпасы и т. д. – персонажи должны иметь возможность пополнять их запасы. Кроме того, им могут выдавать особое снаряжение для выполнения конкретных заданий с требованием вернуть после возвращения с одного.

Бионические протезы

Бионика – вещь довольно распространённая. Любой обладатель ключевых слов «Империмум», «Негодяй» или «Орк» может в начале игре выбрать один бионический протез. Внимание – речь идёт именно о простых бионических протезах, а не о крутой аугментике, что расширяет возможности персонажа. Фактически, это просто часть антуража, серьёзного игромеханического воздействия протезы не несут. Для того, чтобы получить настоящую аугментiku и кибернетические имплантаты, нужно покупать талант «Аугментика».

Ресурсы

Этой такая абстрактная мера капитала – деньги, предметы искусства, редкие артефакты. Могут помочь в тестах *влияния*. Если у вас остались очки, которые некуда деть – можете потратить их на *ресурсы* по цене 1 очко = 1 *ресурс*. Можно купить количество ресурсов, равное УР кампании.

7. Выбор особых способностей и прошлого

На этом этапе выбираются особые способности ваших персонажей, если таковые должны быть – например, псайкеры выбирают себе психосилы. Почти все псайкеры знают силу «*Психический удар*». Общее количество психосил, которыми может владеть псайкер, ограничено УР, но «*Психический удар*», а также способности, вроде *отвержения ведьмовства* (см. главу VII) не идут в счёт.

Если игрок взял архетип, дающий ключевое слово <Любое> и заменил его на «Псайкер», он не получает бесплатных психосил, но может приобретать их и умение *психическое мастерство* за ОР. Если этот герой из Империяма, игроку и ведущему надо будет решить, санкционированный ли он.

Таблица 3-21 «Психосилы и УР»			
УР	Максимальное стартовое количество малых психосил	Максимальное стартовое количество психосил из дисциплин	Максимальное количество психосил
1	1	1	4
2	2	1	5
3	3	2	6
4	4	3	7
5	5	4	8

Прошлое

Каждый персонаж выбирает себе одно *прошлое*. Оно может отражать его происхождение, былые подвиги, стремления или связи. Иногда *прошлое* может меняться – при смене УР или повышении ранга, но это необязательно.

Прошлое как происхождение

Наибольшее влияние на персонажа оказал родной мир или обстоятельства, в которых он вырос. Это увеличивает максимальное количество *ран* на +1 или максимальное количество *очков шока* на +3. Ведущему не стоит забывать и о небольших повествовательных преимуществах – уроженец мира-храма, наверняка, будет лучше знать молитвы и историю церкви, а пустотник – уверенней чувствовать себя в невесомости и на борту космических кораблей.

Варианты для имперцев: уроженец агромира, пустотник, дикарь, житель мир-храма или мира-кузницы, ульевик,

Варианты для эльдаров: гость ушедших, изгнанник, Йанден, Сейм-Ханн, иннари, небесный налетчик

Варианты для орков: валун, завоеванный мир, вааагр! Гракса, Балур Секундус, космический скителец, Аларих Прайм.

Прошлое как ключевое слово

Вы выбираете одно из *уже имеющихся* у вас ключевых слов, подчеркивая, что именно это в вашем персонаже – самое главное. Это отражает глубокую и надёжную связь героя с той организацией, что подразумевает ключевое слово. Персонаж может посылать сообщения этой организации даже с больших расстояний, а она – снабжать персонажа информацией, снаряжением и оказывать небольшие услуги раз в сессию. Реакция НИП из этой организации будет на ступень выше.

Прошлое как свершение

Определяющий миг прошлого у вашего героя – некий совершенный им подвиг (или наоборот – нечто постыдное). Герой получает +1 к *влиянию* или +2 к *богатству*.

Варианты для имперцев: ветеран боев на Кадии, переживший нашествие флота-улья Левиафан, ветеран Неодолимого крестового похода, переживший чуму, обвиненный предатель, беглый раб.

Варианты для эльдаров: прошедший много путей, связанный с кругом бесконечности, ветеран арьергарда в секторе Стигий, исследователь Паутины, участник засады на Улле, побывавший в Чёрной библиотеке.

Варианты для орков: боец с Армагеддона, единственный выживший в банде, боец Зеленого крестопохода, благословенный Горком (или Морком), самый быстрый, сочный трусом.

Прошлое как цель

Ваш персонаж к чему-то стремиться, и это – главное в нем. Он получает +1 *очко славы* (вдобавок к +1 *очку гнева*) всякий раз, когда достигает цели, выбранной перед сессией.

Варианты для имперцев: повышение, выживание, возмездие, распространение веры, титул, удовлетворение любознательности

Варианты для эльдаров: внутреннее спокойствие, выживание, изменение своей жизни, совершенство на своём пути, знание, возрождение расы.

Варианты для орков: много-много зубов, стать воеводой, хорошая драка, стать самым большим и понтовым, стать самым громким и быстрым, стать самым сильным и хитрым.

Прокачка персонажа

В ходе игры вы будете по воле ведущего получать *очки развития*. Простое приключение – 1-3 очка, трудное и длинное – до 8-10. Вы можете тратить эти ОР так же как при создании персонажа. Конечно, в большинстве случаев вы уже не сможете сменить расу и архетип, и не можете тратить ОР на получение нового снаряжения – его вы будете доставать другим способом.

Вы можете повышать базовые характеристики и значения своих умений (равно как и приобретать новые), ориентируясь на цены в *таблицах 3-11 и 3-17*, а также ограничения из приведенной ниже таблицы, а также приобретать новые таланты, а псайкеры – и психосилы.

Таблица 3-31 «Ограничения по УР»				
УР	Наибольшее значение базовых характеристик	Наибольшее значение умений	Наибольшее количество стартовых талантов	Наибольшее количество психосил
1	4	4	2	3
2	6	5	3	4
3	8	6	4	5
4	10	7	5	6
5	12	8	6	7

Ключевые слова (я не понял, при чем они тут, но раз такая табличка есть, то приведу)

Ключевые слова	
Ключевое слово	Суть
<i>Общие</i>	
Псайкер	Те, кто умеют взаимодействовать с Варпом и творить психосилы
<Любое>	Любое слово по выбору игрока и по согласованию с ведущим
<i>Расовые</i>	
Аэльдары	Раса эльдар
Анраты	Эльдарские корсары – космические пираты и налетчики
<Котерия>	Определенная банда эльдарских корсаров
Азуриане	Эльдары рукотворных миров
<Рукотворный мир>	Определенный рукотворный мир
Орк	Раса орков
<Клан>	Определенный орочий клан
<i>Имперские</i>	
Адепта Сороритас	Сестры битвы, воительницы Экклезиархии
<Орден>	Определенный орден Сестринства
Адептус Астартес	Сверхлюди и суперсолдаты Империиума
<Орден>	Определенный орден космодесанта
Адептус Астра Телепатика	Те, кто управляют имперскими псайкерами
Адептус Механикус	Союзные Империиуму жрецы Марса, посвященные в тайны технологии
<Мир-кузница>	Определенное владение Адептус Механикус
Адептус Министорум	Те, кто проповедуют Имперскую веру
Астра Милитарум	Имперская Гвардия, главная армия человечества
<Полк>	Определенный полк Имперской Гвардии
Култ Механикус	Жречество Омниссии, часть Адептус Механикус
Империиум	Империиум Человека, всегалактическая, десятилетиями цивилизация
Инквизиция	Следователи и дознаватели, охотящиеся на всех врагов Империиума
<Ордос>	Определенный ордос Инквизиции
Милитарум Темпестус	Отборные и отлично подготовленные штурмовики Имперской Гвардии
Оффицио Префектус	Комиссариат Имперской Гвардии
Примарис	Новая, улучшенная разновидность космодесанта
Вольный торговец	Космический купец-исследователь, что вправе летать куда угодно и расширять границы Империиума
<Династия>	Определенная династия вольных торговцев
Схоластика Псайкана	Подразделение Адептус Астра Телепатика, что учит псайкеров использовать свои силы
Негодяй	Бандиты и маргиналы
Скитарии	Воины Машинного бога
<i>Отступники и еретики</i>	
Хаос	Те, кто осознанно или неосознанно, служат богам Хаоса
<Метка Хаоса>	Метка определенного бога Хаоса
Тёмные Механикус	Техножрецы, отвернувшиеся от догматов Марса и работающие с Хаосом
Еретик	Тот, кто отверг Имперскую веру

Возвышение

Возвышение – это перенос персонажа с более низкого УР на более высокий. Например, вы планируете играть на УР 4. Если при этом кто-то из игроков захочет быть имперским гвардейцем – то есть, архетипом с УР 1 – он будет сильно отставать от расположившихся на УР 4 инквизиторов и космодесантников-примарис по своим способностям и снаряжению. Возвышение предназначено для того, чтобы как следует «разогнать» персонажа с низкого УР, подкинув ему новых способностей и снаряжения, и уравнив со «старшими товарищами».

Возвышение происходит при создании персонажа при помощи набора возвышения. Это не только способ потратить *очки развития*, но и объяснение того, как именно персонаж достиг новых высот.

- Чтобы возвыситься, персонаж создает своего героя на обычном для выбранного архетипа УР, а потом выбирает хотя бы один набор возвышения. Независимо от того, через сколько УР перескакивает персонаж, ему достаточно одного набора.
- Персонаж может для одного возвышения взять несколько наборов, но брать один и тот же два раза нельзя.
- Возвышение применяется только для персонажей с УР более низким, чем УР кампании. Те, что изначально соответствуют УР, никуда не возносятся.

Наборы возвышения и что они дают:

Цена в ОР: цена есть у всех, хотя некоторые стоят 0 очков.

Требования: им надо соответствовать, прежде чем приобретать набор.

● **Минимальный УР кампании:** речь о том уровне, на который будет «возноситься» герой. Некоторые наборы годятся только для высоких УР.

● **Характеристики:** здесь речь всегда идёт о тех характеристиках, что указаны в требованиях к вашему архетипу. Если указано что-то вроде «Характеристика+1», значит требования, выставленные архетипом к характеристикам, вырастают на +1. Если у архетипа нет требований по характеристикам, просто пропустите этот пункт.

● **Умения:** то же самое, только для умений. Например, имперскому гвардейцу нужно иметь *дальний бой* (2). В наборе возвышения в требованиях по умениям есть указание «Умение+1» – это значит, что для того, чтобы приобрести этот набор, персонажу нужно иметь хотя бы *дальний бой* (3).

● **Прочее:** набор может иметь также требования по расе, ключевым словам или даже конкретным архетипам.

Преимущества: что даёт набор возвышения

● **Ключевые слова:** иногда наборы дают новые ключевые слова, вплоть до ключа <Любое>, который игрок может заменить каким угодно, дав подходящее объяснение.

● **Бонус влияния:** возвышаясь, герои обретают больше власти – в этом пункте указано, насколько именно.

● **Сюжетные элементы:** в процессе возвышения герой переживает некие важные события – здесь описывается, как отразить это в игровой механике.

● **Снаряжение:** новые игрушки для персонажа. Большинство описано в главе VI, но есть их описания вы там не находите – значит, они не дают никаких игромеханических бонусов.

Как всегда, ведущий может корректировать наборы, если сочтёт это нужным и уместным.

<Любое> ключевое слово

Если игрок никак не может выбрать, какое бы ключевое слово ему взять, он может просто получить вместо него +1 к *влиянию* или позволить ведущему выбрать за него (в последнем случае, это вероятно будет ключ организации, что заинтересовалась персонажем и приглядывает за ним).

Продолжай в том же духе

Этот набор отражает логичное развитие персонажа в рамках текущего архетипа. Самый расхожий набор. Герой становится более умел, наверняка, получает повышение, признание, а также более сложные и опасные задания. Возможно, персонажу будет доверено временное командование нижестоящими. Персонаж явно многое повидал, и это не могло не отразиться на нём.

Цена в ОР: Новый УР x 10

Требования: УР 2+, умение+1

Ключевое слово: <Любое>

Бонус влияния: +1 за каждый преодоленный УР

Сюжетный элемент: +3 очка *порчи* или *старая рана* (см. главу IV) из таблицы 4-4 (рана также даёт +1 куб к *запугиванию*)

Снаряжение: два *редких* предмета или один *очень редкий* предмет, ценностью равной или меньше 3+ваш новый УР. Выбранный предмет может быть и имплантатом.

Психическое пробуждение

Неясно, по каким принципам в людях пробуждаются психические способности. Может повлиять родословная, место и обстоятельства рождения, пережитые события. Слабые псайкеры могут даже не осознавать своего дара, считая себя просто удачливыми или прозорливыми людьми. Обнаружив у себя психический дар, любой верноподданный Императора обязан сдать Адептуса Астра Телепатика, чтобы пройти санкционирование на Терре и должное обучение. Это может занять несколько лет. У неимперских персонажей все несколько проще.

Может случиться, что герой получить свой дар от взаимодействия с Варпом – в таких случаях ведущий может понизить цену на набор возвышения на 1к5 *очков развития* за каждое *очко порчи*, что готов принять персонаж.

Цена в ОР: Новый УР x 10

Требования: УР 2+, *сила воли* 3+

Ключевое слово: «Псайкер»

Бонус влияния: +1 за каждый преодоленный УР

Сюжетный элемент: персонаж получает психосилу «*Психический удар*» и может выбрать одну малую психосилу за каждый УР, что он перескочил. Он может приобретать психосилы из одной дисциплины по своему выбору. Персонаж обязан приобрести умение *психическое мастерство*.

Снаряжение: нет

Пример возвышения: Даррен присоединяется к игре, идущей на УР 3, но хочет играть имперским гвардейцем (архетип с УР 1). Значит, ему нужно «возвыситься» такого персонажа. Раз игра ведётся на УР 3, у игрока есть 300 очков развития для своего героя.

Шаг 1: Даррен создает сержанта Танненберга, как обычного персонажа УР 1, следуя всем ограничениям УР 1. Он тратит на героя только 100 ОР.

Шаг 2: Даррен выбирает набор возвышения. Он решает взять «Продолжай в том же духе», который отлично отразит разницу между зеленым новобранцем, которым Танненберг был, и матерым ветераном с УР 3, которым он стал.

Шаг 3: Даррен изучает требования выбранного набора. Минимальный УР 2+ и умение+1. От гвардейца требуется иметь *дальний бой* (2), значит тут нужен будет *дальний бой* (3). Требования по УР он соответствует, ведь кампания идёт на УР 3.

Шаг 4: Даррен платит за набор «Продолжай в том же духе». Он возноситься на УР 3, значит это обходится ему в 30 *очков развития*.

Шаг 5: теперь игрок применяет бонусы набора к персонажу. Во-первых, новое ключевое слово. Даррен решает, что это будет «Инквизиция» – Танненберг какое-то время служил в свите инквизитора и сражался с культистами. Затем бонус *влияния* – Танненберг перескакивает через УР 2, так что получает +1 к *влиянию* – это отражает его статус как служащего Инквизиции и бывшего солдата. Теперь надо решить, дать Танненбергу *старую рану* или *порчу*. Даррен останавливается на ране, решив, что его герой будет страдать нервным тиком – это последствия психической обработки, что гвардейцу пришлось вынести перед схваткой с бродячим псайкером. Осталось снаряжение – Даррен дает своему герою плазменный пистолет (ценность 6) и снабжает подкожной броней (ценность 4).

Шаг 6: У Даррена было 300 очков на своего героя. Сотню он потратил на шаге 1, ещё 30 выложил на набор – у него осталось ещё 170, которые он может потратить на повышение характеристик, умения и таланты. Теперь Танненберг – герой с УР 3 и подчиняется ограничениям для УР 3.

Глава 4: Бой

Этот раздел – о том, как вести бой. Он рассказывает о действиях, типах врагов, ранах, состояниях и других аспектах боя, а также о передвижении и социальном взаимодействии. Здесь же вы найдете таблицы для критических попаданий, увечий и т. п.

Боевые сцены

Бои в «Гневе и славе» быстрые и насыщенные действием. В небоевых сценах ведущий может иногда требовать того или иного теста, но в остальном все решает его мнение. Бой же – дело другое. Время жёстко делится на раунды. Каждый раунд каждый персонаж и НИП имеет возможность совершить ход. Один раунд включает ходы всех персонажей. Когда все сходили, текущий раунд завершается и начинается новый.

Раунды

Раунд – это совокупность ходов всех участников. Хотя герои и противники действуют не совсем одновременно, считается, что все действия во время раунда предпринимаются примерно в одно и то же время. Длительность раунда может сильно меняться в зависимости от обстоятельств:

- В жестоком и скоротечном ближнем бою, раунд – это пара секунд
- В перестрелке, где все хитро обходят друг друга и прячутся в укрытиях – минута или больше.
- При дуэли пустотных кораблей, когда экипажи наводят орудия или заделывают пробоины – несколько минут.

Ходы

Каждый раунд у персонажа есть один ход. В свой ход персонаж может совершать разные действия – двигаться, драться и много других, в зависимости от архетипа.

Действия

Во время ход персонаж совершает действия – обычно одно боевое, одно связанное с движением и несколько свободных.

Как проходит бой

Бой состоит из шагов:

Шаг 1: Есть ли засада?

Ведущий должен определить, не является ли начало боя неожиданностью для некоторых его участников. Если игроки хорошо все продумают и тихо подкрадутся, они могут застать врасплох всех врагов.

Шаг 2: Подготовка декораций

Ведущий описывает место, где будет сражение. Не стоит скупиться на подробности, особенно касательно укрытий, ям, опасностей, хороших снайперских позиций и т. д.

Шаг 3: Персонажи совершают ходы

Начинается раунд, игроки выбирают, кто ходит первый. Ведущий может *перехватить инициативу*, и тогда враги будут ходить первыми. Во время хода персонаж совершает действия.

Действия совершены – ход закончился. Если ходил игрок, следующим ходит враг и наоборот. Так продолжается, пока не сходят все. Некоторые персонажи иногда могут ходить несколько раз в ход. Все эти ходы – часть раунда. Когда все сходили – раунд закончился.

Шаг 4: Конец раунда

Как только все сходили, раунд заканчивается. Все способности, действующие «до конца раунда» больше не действуют. Начинается новый раунд, повторяется шаг 3.

Шаг 5: Конец сцены

Повторяйте шаги 3 и 4, пока не кончится бой.

Инициатива

Персонажи игроков и их враги ходят по очереди. В начале каждого раунда, игроки выбирают, кто из них ходит первым. Первый игрок ходит, потом ведущий выбирает одного из своих НИП их ходит за него, и так до конца раунда.

Игроки могут потратить *славу*, а ведущий – *угрозу* на *перехват инициативы* – то есть изменение очерёдности ходов.

Кто ходит первым?

Обычно первыми ходят игроки, но в случае засад и некоторых других обстоятельств, ведущий может решить, что первый ход за ним. Также ведущий может тратить *очки угрозы*, чтобы ходить раньше.

Перехват инициативы

Игроки могут потратить одно *очко славы*, чтобы после хода игрока ходил не ведущий, а другой игрок. Два (и больше) раз подряд *перехватывать инициативу* нельзя. То же самое (тоже не больше одного раза подряд) может делать ведущий, тратя одно *очко угрозы*.

Прерывание

Персонажи могут использовать действие «Выжидание» (стр. 222), что «отложить» своё действие. Когда «выжидающий» захочет действовать, он должен победить в **состязательном тесте инициативы**, чтобы прервать действия другого персонажа.

Засада

Кто-то нападает на недругов неожиданно – это и есть засада. Как может получиться:

- Грохот артиллерийского обстрела позволяет отделению гвардейцев подобраться к врагам незаметно.
- Группа убийц атакует героев во время громкого и помпезного парада, посвященного отвоеванию целой системы.
- Ликтор охотиться на героев среди паники и беспорядков, что вызвало вторжение флота-улья на имперском мире.

Игроки могут потратить *славу*, чтобы их персонажи заметили засаду (для того же ведущий может тратить *угрозу*). Если о засаде известно, персонажи могут действовать как обычно.

Инициатива: особые случаи

В спорных и непонятных ситуациях, каждый участник делает бросок *инициативы*. У этого броска нет СБ, в нем нет *куба гнева*. Посчитайте успехи – персонажи ходят в порядке убывания таковых.

Инициативы и боевая техника

Если герои едут на машине, инициатива считается по-другому.

- Первым из героев ходит водитель
- Затем одновременно ходят стрелки.
- Остальные или вообще не совершают действий или бросают только для того, чтобы дать остальным больше жертвенных кубов.

Инициатива и звёздные корабли

При боях между звездными кораблями, игроки действуют в том порядке, в каком они будут выполнять все нужные кораблю работы по подготовке его к бою.

Необязательное правило: случайная инициатива

По желанию, все участники боя могут сделать бросок *инициативы*, посчитать успехи и действовать в порядке их убывания. Если по успехам ничья – преимущество у игроков. Если ничья вышла между двумя игроками или двумя НИП, первым ходит тот, у кого выше характеристика *«Инициатива»*. Если и она равна, игроки должны договориться (если ничья между игроками) или ведущий решить это сам (если ничья между НИП).

Установленный один раз порядок *инициативы* сохраняется весь бой. *Очки славы* и *угрозы* этот порядок не меняют

Персонажи и враги

Любое существо, что может совершать действия, условно именуется «персонаж». Игровые персонажи или персонажи игроков или герои – это те, кем управляют игроки. Они могут применять *гнев* и *славу*, используют *куб гнева* и могут делать повествовательные заявления по ходу сцены. Конечно, тупо называть «героями» всех подряд (в том числе орков и культистов), но это просто условность – забейте.

НИП

Неигровые персонажи. Это невраждебные персонажи, которыми управляет ведущий. Обычно у них есть имена и с ними можно поговорить. Это может быть хоть дворцовый полотёр, хоть планетарный губернатор, хоть зелёный новобранец Астра Милитарум, хоть магистр Адептус Астартес. Если НИП враждебен игрокам, он превращается в противника.

Враги

Это все НИП, что действуют против персонажей игроков. Есть четыре вида врагов.

Противники

Именные и важные НИП, а не просто «вторые гоблины в третьем ряду». Обычно у них есть собственные *очки угрозы*. Способны наносить критические попадания.

Элита

Сильные, умелые или опытные враги. Быть может – мини-боссы или телохранители противников. Почти столь же опасны, как герои. Собственных *очков угрозы* у элитных врагов нет, но они используют *куб гнева* и могут наносить критические попадания. Иногда имеют имена, иногда это просто «Эльдарский чародей» или типа того.

Монстры

Могущественные и устрашающие твари. Невосприимчивы к *страху*, *подавлению огнем* и *замедлению*. Могут наносить критические попадания, некоторые имеют свои *очки угрозы*. Некоторые вызывают *ужас* (см. раздел *«Ужас»* на стр. 232). Пример – карнифекс, дредноут космодесанта, призракный лорд аэльдаров.

Рядовые

Неименное и безликое пушечное мясо. Иногда собираются в *группу* и действуют совместно и одновременно. Своих *очков угрозы* нет, влияния на сюжет – почти нет. Критических попаданий не наносят. Пример – отделение гвардейцев, ватага орков-бойцов, ударная команда воинов огня.

Размер

В крупные цели проще попасть, маленькие сложнее заметить. Все существа имеют показатель *размера*, см. таблицу.

Таблица 4-1 «Размер»			
Размер	Пример	Модификатор на попадание	Модификатор скрытности
Крошечный	Сервочереп, херувим, сморчок, тиранид-потрошитель	+2 к СБ	+2 к СБ
Маленький	Стрелковый дрон, грот, ратлинг, джиринкс	+1 к СБ	+1 к СБ
Средний	Человек, эльдар, тау, космодесантник	Нет	Нет
Крупный	Терминатор космодесанта, некрон-уничтожитель, тиранид-воин, огрин	+1 куб в горсть	+1 куб в горсть
Большой	Дредноут, призракный лорд, боевой костюм XV 88	+2 куб в горсть	+2 куб в горсть
Гиганский	Великий демон, тиран улья, «Лэнд Рейдер», «Гибельный клинок»	+3 куба в горсть	+3 куба в горсть

Действия в бою

Каждый ход каждый персонаж может совершить *передвижение* и *действие*. Также ему доступно до двух простых действий и любое количество свободных. Также персонажи могут применять *мультидействие* — это позволяет совершить до трёх отдельных действий в один ход (см. «Мультидействие», стр. 222). Вы можете сначала сделать передвижение, а потом действие или наоборот — как хотите. Некоторые штуки — например, *прицеливание* — требуют пожертвовать передвижением, а значит — остаться на месте. Действия — это выполнение задач, вроде стрельбы или сотворения психосил. Обычно они требуют теста.

Передвижение: каждый персонаж может передвинуться на величину своей *скорости* один раз в ход и совершить одной действие в ход (в любом порядке).

Свободные действия: некоторые действия совершаются мгновенно — их можно совершить когда угодно, даже в чужой ход. Ограничения на количество у них нет.

Простые действия: разговор, поворот рычага, обнажение клинка — все это простые действия. В один ход можно совершить до двух таких.

Боевые действия: стрельба из болтера, фехтование силовым мечом, бросок крак-гранаты — это боевые действия. Все действия, что не считаются свободными и простыми — это боевые, даже если они не связаны с прямой агрессией (все равно же в бою применяются). Зашивание ран, включение сложного механизма, чтение вдохновляющей литании — это тоже боевые действия.

Полные действия: полное действие пожирает весь ход и все усилия персонажа. Если он совершает полное действие, больше он в этот ход ничего делать не может — не двигаться, ни делать других действий (даже за *мультидействие*).

Действия угрозы: некоторые противники и НИП могут совершать особые *действия угрозы*, указанные в их описаниях. Ведущий должен тратить на каждое по *очку угрозы* из собственного запаса или личного запаса НИП (если такой есть). Каждое такое действие уникально для обладателя. Если не указано обратного, действие срабатывает сразу, как свободное.

[написано ужасно непонятно и криво. Пришлось приложить некоторые усилия, чтобы понять, что же авторы имеют в виду. Я толкую это так: в свой ход персонаж делает или полное действие или одно боевое действие и одно передвижение или два простых действия и одно передвижение. Плюс всегда можно наделать кучу свободных действий — прим. переводчика]

Действия передвижения

Обычное передвижение (Standard movement)

Персонаж может переместиться на количество метров, равное его *скорости* или меньше. Лазанье, прыжки, плавание, перемещение ползком тоже считаются за передвижение. Вы можете совмещать эти способы передвижения, но итоговое расстояние, на которое передвинулся герой, не должно превышать *скорости*. В ходе этого передвижения вы можете свободно пользоваться ступенями, лестницами, подъемами.

Прыжки (Jumping)

В отличие от передвижения, прыжки зависят не от *скорости*, а от *силы* персонажа (или *ловкости*, если у него есть нужный для этого талант). Персонаж может прыгнуть на величину, равную утроенной *силе* (или *ловкости*) в длину или высоту. Особенно длинные и отчаянные прыжки требуют теста *атлетики*. Если в ходе прыжка персонаж приземляется на *пересечённую местность*, он должен предпринять тест *атлетики* (зависящий от *ловкости*), чтобы нормально приземлиться.

Бег (Running)

Тратит действие. Персонаж передвигается на расстояние, равное его *скорости*. То есть, персонаж может походить, а потом — *бежать*, таким образом, пройдя за ход расстояние, равное удвоенной *скорости*. *Бег* можно применять только раз за ход.

Спринт (Sprinting)

Тратит действие. Персонаж передвигается на прямой на расстояние, равное удвоенной *скорости* (в метрах) или меньше, но даёт -2 к *защите* до конца следующего хода персонажа. Предпринимается только раз в ход. *Бегать* и совершать *спринт* в один ход нельзя.

Плаванье (Swimming)

Плывущий персонаж движется с половиной своей *скорости*. Плавание в неидеальных условиях (например, во время бури, при сильных волнах) требует теста *атлетики* (зависящего от *ловкости*), чтобы продвигаться вперед. Плавать в сложных условиях быстрее можно только, если у героя есть какой-нибудь талант, касающийся сверхчеловеческого передвижения. СБ конкретного теста на плавание и то, сколько вообще тестов потребуется, решает ведущий.

Тактическое перемещение (Tactical Advance)

Персонаж двигается с половиной *скорости*, перебегая из укрытия в укрытия. При этом бонус к *защите* от укрытия сохраняется даже во время перебежки.

Полет (Flying)

В полете персонаж передвигается со своей обычной *скоростью* (если только в описании способности или предмета, что дают возможность летать, не указано другой скорости). Летуны игнорируют штрафы на местность и могут перелетать через других персонажей. *Сбитые с ног* леткны падают и получают урон (по решению ведущего)

Передвижение ползком (Crawling)

Персонаж ползет. *Скорость* падает вдвое, нельзя совершать *бег* и *спринт*. Если вы *сбиты с ног* и пока не встали, вы можете только ползти.

Лазанье (Climbing)

Иногда это требуется, чтобы преодолеть препятствие или найти точку обзора и ~~синхронизироваться~~.

За одно действие персонаж залазит вверх на количество метров, равное половине своей *скорости*. Если шея не дорога, можно лезть быстрее — пройти тест *атлетики* (СБ 3 или по решению ведущего) и подняться на расстояние, равное своей *скорости*. Последствия провала этого теста — на усмотрение ведущего.

Особенности местности

Пересеченная местность (Difficult Terrain)

По пересеченной местности герои всегда передвигаются с половиной своей *скорости*.

Укрытие (Cover)

Там вы прячетесь от вражеской стрельбы и получаете +1 к *защите*, если скрыты частично; +2, если укрытие закрывает персонажа полностью.

Боевые действия

Когда до вас доходит ход, вы можете совершить обычное боевое действие, действие, что дал вам ваш архетип или специальная способность, или действие, которое вы придумали сами (требует одобрения ведущего)

Таблица 4-2 «Список боевых действий»		
Действие	Горсть кубов	Суть
Сотворение психосилы	Сила воли + психическое мастерство	Персонаж творит психосилу
Атака в ближнем бою	Инициатива + ближний бой	Персонаж атакует врага, с которым вовлечен в ближний бой
Социальное давление	Разная, зависит от умения	Попытка запугать, обмануть или обхитрить противника
Расследование	интеллект + бдительность.	Обыск местности в поисках информации.
Стрелковая атака	ловкость + дальний бой	Персонаж атакует противника издалека.
Скрытность	ловкость + скрытность	Персонаж крадется, стремясь быть незамеченным.
Использование предмета	Разная	Персонаж подбирает, использует или подготавливает предмет.

Как проводится атака:

1. **Наберите горсть кубов:** возьмите количество кубов, равное характеристике (*инициатива* для атаки в ближнем бою, *ловкость* – в дальнем, *сила воли* – для психической атаки) и добавьте количество кубов, равное показателю умения (*ближний бой* либо *дальний бой*, либо *психическое мастерство*). Добавьте все бонусные кубы, что у вас есть (от талантов, снаряжения, обстоятельств)

2. **Бросьте горсть и посчитайте успехи:** выпавшие 1, 2 и 3 – это провалы, 4 и 5 – *успехи*, 6 – *значительный успех* (считается за два обычных). Если вы стреляли из ракетницы или бросали гранаты (в общем, что-то бьющее по площадям), то взрыв вместо той точки, куда целился игрок, происходит в другом месте. Определите, куда смещается выстрел, бросив кб по **схеме направлений** (чтобы определить направление) и бросив ещё кб, чтобы определить, на сколько метров.

3. **Сравните количество успехов с защитой цели.** Не забудьте о штрафах на СБ и других обстоятельствах.

4. **Жертвуйте кубы:** в случае успеха, *пожертвуйте* «лишние» *значительные успехи* на кубы *дополнительного урона*. *Пожертвовать* можно только *значительные успехи*, и только «лишние» – то есть те, без которых, у вас все равно набирается количество успехов, равное или превышающее *защиту* цели.

5. **Бросьте кубы дополнительного урона,** посчитайте выпавшие на них успехи – на столько увеличивается урон оружия, нанесённый этой атакой.

6. **Сравните итоговый урон со *стойкостью* цели.** Не забудьте о модификаторах, что накладывают бронебойность и особенно-сти оружия.

7. **Проверьте результат куба *гнева*** (*Неприятности, очки славы, критические попадания*)

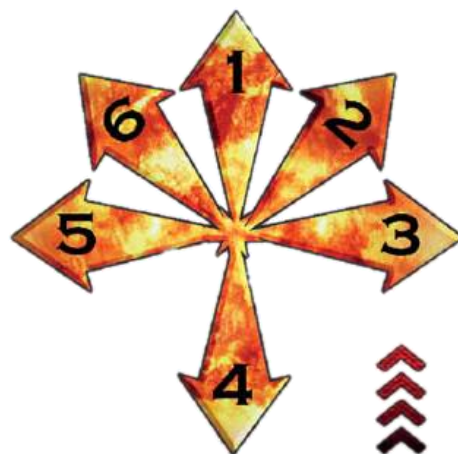
8. **Поглощение урона:** некоторые цели могут предпринять бросок *поглощения урона*, чтобы снизить входящий урон. Игровые персонажи для этого тратят *очко шока*. Противники и элитные враги – *очко угрозы*. Рядовые враги на это неспособны.

Пример:

Шаг 1: персонаж Сары (комиссар Талон) пытается подстрелить вожжа культистов из лазпистолета. Сара набирает горсть – *ловкость* 4 и *дальний бой* 5 дают ей 9 кубов. Сара решает, что Талон *прицелится*, что даст ещё 1 куб. Итого у неё горсть в 10 кубов.

Шаг 2: Сара бросает тест *дальнего боя*. Её выпадает 1, 2, 2, 3, 4, 5, 5, 5, 6 и 6. Все единички, двойки и тройки отбрасываются – это провалы (*куба гнева* среди них нет). Все четверки и пятерки приносят по одному успеху – итого четыре. Две выпавшие шестёрки дают по два успеха, итого четыре. Всего восемь успехов.

Шаг 3: Сара сравнивает общее количество успехов (8) с *защитой* вожжа культистов (3). Ведущий постановил, что негодяй



сидит за надёжным укрытием, что увеличивает его *защиту* на 2. Но успехов все равно достаточно – атака попадает в цель.

Шаг 4: поскольку атака попала в цель, Сара может *пожертвовать* *значительные успехи* на *дополнительный урон*. *Защита* культиста была равна 5, значит, Саре нужно пять успехов для попадания, и если после этого ещё останутся *значительные успехи*, их можно *жертвовать*. Выбрав пять кубов с успехами (4, 5, 5, 5 и 6 – эту шестёрку нельзя *пожертвовать*, потому что без неё не хватит успехов для попадания), она видит, что у неё остался только один «жертвенный» *значительный успех*. Она жертвует его для того, чтобы получить *куб дополнительного урона*.

Шаг 5: лазпистолет комиссара сам по себе имеет один *куб дополнительного урона*, ещё один Сара получает за *пожертвованный значительный успех*. Она бросает эти два куба – выпадает 4 и 6. Это три успеха – она складывает 3 и базовый урон лазпистолета (7), получая итоговое значение урона – 10.

Шаг 6: сравнив итоговый урон (10) и *стойкость* вожжа культистов (9) Сара понимает, что Талон нанёс врагу 1 рану. Если бы у лазпистолета была бронебойность, то она бы уменьшила величину брони, что носит вожжак (3), и урон бы увеличился. Некоторое оружие имеет особенности, что по-разному изменяют урон или накладывают другие эффекты (см. стр. 214).

Шаг 7: на *кубе гнева* у Сары выпала шестёрка. Это даёт всей группе одно *очко славы* (см. стр. 60). Кроме того, это означает критическое попадание! Сара берет карту из *колоды гнева* (см. стр. 233) – это «Багряный пепел», от которого цель получает ещё 1к3+1 ран и загорается. Бросок 1к3 даёт 2. Итого, вожжак получает 4 раны (1 изначально, 2+1 от критического попадания), а его ряса вспыхивает от попавшего лазразряда.

Шаг 8: вожжак культистов – это *противник*, и ведущий решает потратить *очко угрозы* на *поглощение урона*. Вожжак получает 1 *очко шока* и делает бросок *поглощения урона* горстью из пяти кубов. Ведущий бросает и получает 1, 2, 3, 3, 5. Один успех – значит, вместо одной из полученных ран, культист получит одно *очко шока*. Итого, негодяй получает 3 раны (4-1=3) и 2 единицы *шока* (одну – за попытку *поглощения*, вторую – вместо одной из ран).

Вовлеченные в ближний бой

Бойцы, находящиеся рядом друг с другом, считаются *вовлеченными в ближний бой*. Они могут только совершать атаки в ближнем бою друг против друга. *Вовлеченные в ближний бой* также могут стрелять из пистолетов, используя для этого показатель *ближнего*, а не *дальнего боя*. Правда, атакой в ближнем бою такая стрельба не считается, а значит пистолетом нельзя совершать *безоглядную атаку*, а к наносимому им урону не прибавляется *сила* персонажа. *Прицеливаться* тоже нельзя, но все остальное можно. Вовлеченный в ближний бой персонаж может двигаться, но движение от противника позволит ему немедленно провести атаку в ближнем бою (т. н. «свободная атака»). Чтобы не подставляться под такой удар, из боя нужно уходить *отступлением*.

Совместные действия в бою

Совместные действия, описанные в **главе II**, вполне могут применяться в бою (по согласованию с ведущим)

Внезапные атаки

Если вы атакуете врага, что не ожидает нападения, вы получаете +2 куба на попадание и +1 КДУ.

Атаки в ближнем бою

Атаки в ближнем бою нужны, чтобы повергать врагов оружием ближнего боя. Дальность оружия ближнего боя означает расстояние, на котором врага можно достать этим оружием (обычная дальность – один метр, но бывают и исключения, вроде длинных щупалец разных монстров и эвисцераторов). Если врага можно достать – он *вовлечен в ближний бой*. *Вовлеченный в ближний бой* персонаж может совершать только атаки в ближнем бою. При атаке в ближнем бою, прибавляйте *силу* персонажа к урону.

Персонаж может сражаться в ближнем бою безо всякого оружия. Атака рассчитывается как обычно, урон равен *силе* персонажа +1 КДУ.

Стрелковая атака

Применение по назначению стрелкового оружия с учетом его типа, наносимого урона и т. д. Дальность поражения, указанная в профиле каждого оружия – это средняя дистанция, на которой огонь будет эффективен. Удвоенная дальность считается *дальней*, ополовиненная – *близкой*. Атаки по врагам на *близкой дистанции* получают +1 куб, на *дальней* – увеличивают СБ атаки на +2. Если цель находится дальше, чем на *дальней дистанции*, в неё не попасть никак. Будучи *вовлеченным в ближний бой*, можно стрелять только из пистолетов (оружия с особенностью «*Пистолет*»); но использует показатель не *дальнего*, а *ближнего боя*, а по-настоящему эффективным в рукопашной схватке будет только оружие с примкнутым штыком.

Стрельба по участникам рукопашной схватки

Если вы стреляете по цели, что *вовлечена в ближний бой*, и выбрасываете единицу на *кубе гнева*, ваша атака попадает не в выбранную вами цель, а в случайную. Выберите случайную цель (например, броском кб) и рассчитайте получение ей урона. *Жертвовать значительные успехи* для получения КДУ можно уже после определения цели. Если персонаж совершит *прицеливание* перед выстрелом, опасность попасть не в того ему не грозит.

Перезарядка

Персонаж может потратить действие на перезарядку одного стрелкового оружия. Перезаряжать можно и в качестве *мультидействия*. Персонаж может носить ограниченное количество *магазинов*.

Боеприпасы и магазины

Магазин – это абстрактное количество боеприпасов, которого как бы хватает на боевую сцену. Это может быть обойма, пулеметная лента, барабан, батарея для лазгана, канистра прометия – да все, что угодно. В начале игры все оружие персонажей заряжено и готово к бою, а каждого героя в начале каждой сессии есть три *магазина* (если ведущий не решит иначе).

При обычной стрельбе *магазины* вообще не расходуются – подразумевается, что ваш герой тратит боеприпасы с умом, и если ему не выпадет *неприятности* или иного осложнения, оружие вообще не придется перезаряжать. Но в остальном *магазины* вполне можно терять, находить, делиться ими с товарищами или собирать с трупов.

Неприятность: если выпадает *неприятность*, персонаж может потерять один из своих *магазинов* – он просто опустел. Если это был последний *магазин*, персонаж остается без боеприпасов и не может стрелять, пока не пополнит боекомплект.

Использование магазинов

Есть несколько способов:

Мультиатка: вы можете понизить штраф на СБ при *мультиатаке* на 2 за каждый потраченный для этого *магазин*. Вы можете потратить на это количество магазинов не превышающее показатель *очереди* своего оружия. Оружие, у которого в графе «Очередь» стоит прочерк, не может использоваться в *мультидействии*.

Очередь: вы можете потратить один *магазин*, чтобы получить количество бонусных кубов к броску атаки, равное показателю *очереди* вашего оружия. Оружие, у которого в графе «Очередь» стоит прочерк, тратит *магазин* при каждом выстреле.

Огонь на подавление: для того, чтобы вести *огонь на подавление*, необходимо потратить *магазин*.

Перезарядка: вы тратите *магазин* всякий раз, когда перезаряжаете оружие.

Специальные боеприпасы

Специальные боеприпасы, если не указано обратного, считаются одноразовыми. Один раз отстрелялись ими – и *магазин* потрачен.

Группы и бои

Группа – это совокупность одинаковых врагов с одинаковыми характеристиками, умениями и способностями. Некоторые могут иметь отличающееся снаряжение. Если в группе всё же есть разнородные НИП, используйте преобладающие показатели характеристик, умений, снаряжения и т. д. Если преобладающего нет, выберите один вариант и скажите, что он преобладающий.

Как это работает:

- *Рядовые* члены *группы* имеют только 1 рану.
- Размер *группы* и то, сколько НИП нужно, чтобы они стали *группой* – решает ведущий.

- Если *группа* получает урон и теряет своих членов, она все равно остаётся единой до тех пор, пока от неё не останется один член – он уже не будет *группой* (но у него все равно будет 1 ранна).
- По решению ведущего, *группы* в свой ход могут объединяться воедино, образуя новую *группу* (за свободное действие)
- Члены *группы* держатся вместе – каждый должен быть хотя бы в пяти метрах от другого члена *группы*.
- Атаковать единую *группу* проще, чем отдельных врагов той же численности
- У *групп* свои правила получения урона (см. «Группы и шок» ниже).

Разбивка групп

Когда наступает ход *группы*, ведущий может за свободное действие разбить её на меньшие *группы* или даже отдельных солдат. Каждая новая *группа* действует сама по себе и имеет свою *инициативу*.

Воздействие на группы

Чтобы воздействовать на *группу* каким-нибудь эффектом или способностью или даже атакой, используйте обычные правила на выбор цели, но добавьте +2 к СБ за каждую дополнительную цель (см. раздел «Мультиатака» на стр. 222). Ведущий может постановить, что некоторые способности или эффекты могут воздействовать на все *группы* сразу – но для того, чтобы это сработало, игрок должен потратить на это три *жертвенных куба* (а значит, надо вообще набрать столько).

Группа атакует

Чтобы не бросать тест за каждого гретчина, делайте один бросок за всю *группу*, как если бы его бросал один её член. Однако, этот бросок получает +1 куб за каждого члена *группы*. Максимальное количество ограничено УР, но всегда не больше половины численности *группы*. Если в *группе* есть обладатель особого оружия, он может не участвовать в этой «общей» атаке, а проатаковать сам.

Пример: в кампании на УР 2 на игроков нападает *группа* из десяти орков-бойцов. Вся ватага атакует одного героя и шинкует его своими рубилами. Ведущий набирает горсть кубов: *инициатива* орка-бойца + его *ближний бой* = 7 кубов. Он добавляет один за *натиск*, ещё пять – за численность (орков-то десять, по одному за каждого, но не больше половины). Итого в горсти будет 13 кубов (7 от характеристик и умения, 6 – бонусных). Но поскольку *уровень размаха* в кампании всего 2, никакой тест не может иметь больше 5 бонусных кубов – стало быть, один куб прогорает, а в горсти остаются 12.

Разделение атак у группы

Под руководством ведущего, *группа* может атаковать разные цели, разделяя свои атаки. Это не увеличивает СБ теста и не считается *мультиатакой*. Ведущий просто указывает, сколько членов *группы* кого атакуют. Каждая атака, исходящая из *группы*, получает бонус за каждого её участника (бонус все так же не должен превышать половину численности участников этой атаки, округлять вверх)

Пример: *десятка свирепых орков-бойцов окружает троицу героев. Ведущий решает, что группа орков разделяет свои атаки. Три орка атакуют первого героя, три – второго, оставшиеся четыре – третьего. «Подгруппа» из четырех орков получит бонус +2 (половина от числа участников). Обе «подгруппы» из трёх орков тоже получают бонус +2 (половина численности с округлением вверх).*

Атаки по группам

Группа, как правило, представляет собой отряд примерно одинаковых врагов. Когда персонаж атакует *группу*, ему не нужно рисковать, предпринимая *мультиатаку*, чтобы поразить несколько целей. Если атака героя по *группе* была успешна, он поражает одного врага и его одного за каждые два успеха сверх *защиты* группы. *Значительные успехи* можно тратить как на увеличение количества попаданий, так и не увеличение урона – но только на что-то одно. Также нет нужды делать бросок на урон, против каждого задетого вашей атакой - сделайте один бросок и примените нанесенный урон ко всем врагам, задетым атакой.

Пример: Сигма-19 стреляет по *группе* орков. Игрок набирает горсть в 12 кубов (6 за *ловкость*, 6 за *дальний бой*) и бросает тест *дальнего боя* против *защиты* орков (3). Выходит 9 успехов, что на 6 превосходит *защиту* цели. Итак, Сигма-19 зацепил четырех орков (одного за сам факт успешного теста, а на остальные попадания он потратил 6 «лишних» успехов). Такие же правила на атаку по *группам* работают и когда действие атаки персонажа по группе – лишь часть *мультидействия*.

Пример: Сигма-19 сражается с *группой* орков и нобом (*элитный враг*) в ближнем бою. Он набирает горсть в 10 кубов (*инициатива* 5 и *ближний бой* 5), заявляет *мультидействие* и бросает тест *дальнего боя* и получает 5 успехов. *Защита* ноба – 4, а обычных орков – 3. Стало быть, Сигма-19 попал в ноба и смог поразить двух обычных орков (за два «лишних» успеха от выпавших пяти)

Боевые опции

В этом разделе описаны варианты действий, что персонажи могут предпринимать в бою.

Таблица «Боевые опции»	
Действие	Описание
Прицеливание	Пожертвуйте <i>передвижением</i> , чтобы получить +1 куб к стрельбе или без риска стрелять по участникам рукопашной
Безоглядная атака	+2 куба на атаку в ближнем бою, -2 к <i>защите</i>
Установка тяжелого оружия	Пожертвуйте <i>передвижением</i> , чтобы установить тяжелое оружие на опору
Объявленный выстрел	Атака получает штраф +2/+4/+6, но в случае успеха наносит +1/+2/+3 КДУ
Натиск	Добегите до врага и атакуйте его с +1 кубом на атаку
Отступление	Отступите из ближнего боя (на расстояние, равное половине <i>скорости</i>), без свободной атаки. Требуется действия
Глухая оборона	Пожертвуйте ходом и бросьте <i>инициативу</i> . <i>Скорость</i> падает вдвое, а <i>защита</i> растет на количество успехов теста

Захват	Состязательный тест <i>силы</i> , чтобы <i>задержать</i> противника
Выжидание	Отложите своё действие, чтобы действовать потом.
Мультиатака	Атака по нескольким целям, один бросок на все, штраф +2 к СБ за каждую дополнительную цель
Мультидействие	Совершите несколько разных действий в ход, отдельный бросок на каждое действие, +2 к СБ за каждое

Прицеливание (*Aim*)

Персонаж получает +1 куб к стрелковой атаке или не получает штрафа за стрельбу в гущу рукопашной схватки. Тратит *передвижение*.

Безоглядная атака (*All-Out Attack*)

Персонаж получает +2 куба на атаку в ближнем бою, но -2 к своей *защите* до следующего хода. Нельзя применять в ходе *мультидействия*.

Установка на опору (*Brace*)

Персонаж готовится стрелять из оружия с особенностью «*Тяжелое*» или снимает штраф за стрельбу из такового.

Объявленный выстрел (*Called Shot*)

Точный выстрел в уязвимую точку. Получает штраф к СБ в зависимости от размера цели. При успехе – атака получает *кубы дополнительного урона* (см. ниже). По решению ведущего, может работать и для атак в ближнем бою.

Таблица «Объявленные выстрелы»		
Размер цели	Штраф к СБ	Количество КДУ
Средний (рука или нога)	+2	+1 КДУ
Маленький (голова, кисть руки)	+4	+2 КДУ
Крошечный (зрительная прорезь, сустав)	+6	+3 КДУ

Разоружение: *объявленным выстрелом* можно выбить оружие у врага из рук. Если атака попала в цель, жертва должна пройти тест *силы* с СБ, равное половине итогового урона от атаки. В случае провала, жертва роняет оружие. Использование *объявленного выстрела* того, чтобы выбить у врага оружие не дает дополнительных кубов на урон.

По решению ведущего, *объявленные выстрелы* могут также не учитывать носимую целью броню (например, при стрельбе в голову одоспешенному, но не носящему шлема врагу).

Затиск (*Charge*)

Персонаж должен переместиться на расстояние не превышающее своей *скорости* (в метрах) и совершить атаку в ближнем бою. К этой атаке он получает +1 бонусный куб.

Отступление (*Disengage*)

Это действие применяется, чтобы безопасно выйти из ближнего боя и не дать врагу свободно атаковать вас (см. раздел «**Вовлеченность в ближний бой**»). При *отступлении* персонаж должен переместиться на расстояние, не превышающее половину своей *скорости* от врага, в ближний бой с которым был *вовлечен*.

Глухая оборона (*Full Defence*)

Персонаж может пожертвовать всем своим ходом, сосредоточившись только на защите. *Скорость* персонажа падает вдвое. Он должен бросить тест *инициативы*. Каждый успех на кубах дает ему +1 к *защите* до конца его следующего хода, но минимум 1. Если персонаж уже ходил в этот ход, он все равно может уйти в *глухую оборону*, пожертвовав следующим ходом.

Захват (*Grapple*)

Потратив действие, персонаж может попытаться схватить врага, с ближний бой с которым *вовлечен*. *Захват* – это **состязательный тест *силы*** между двумя участникам боя. Если цель захвата проваливает тест, её хватают. *Захваченный* враг считается *задержанным* и может использовать только одноручное оружие. Чтобы освободиться, он должен потратить действие и победить противника в **состязательном тесте *силы***. Для захвата можно использовать *мультиатаку* (если вы уже *вовлечены в ближний бой* с нужными вам целями). Если враг, которого вы пытаетесь взять в *захват*, превосходит вас *размером*, он получает +2 куба на тест *силы* за каждую ступень разницы в *размере*.

Выжидание (*Hold Action*)

Персонаж может подождать сейчас, чтобы потом (но в течение этого раунда) что-то сделать. Если персонаж хочет прервать действия другого персонажа, он должен победить того в **состязательном тесте *инициативы***. Провал означает, что опередить не удалось, и выжидавший сможет предпринять своё действие только после того, кто должен действовать сейчас. Если отложенное действие не использовать до конца раунда, оно пропадёт.

Мультиатака (*Multi-attack*)

При помощи мультиатаки персонаж может атаковать нескольких врагов (как стрельбой, так и в ближнем бою). Это увеличивает СБ тестов на попадание на +2 за каждую дополнительную цель. Персонаж делает только один бросок на атаку и применяет этот результат ко всем заявленным целям, учитывая накопительный штраф. Урон наносится каждой задетой цели отдельно. Если атака наносит критическое попадание, персонаж сам выбирает, кто из задетых *мультиатакой* врагов получит этот критический удар. Остальным урон наносится по общим правилам.

- При *мультиатаке* в ближнем бою, у вас должно хватить *скорости*, чтобы «*вовлечься*» в ближний бой со всеми целями. Вы автоматически промахиваетесь по всем, до кого не можете достать.
- Вы можете потратить *магазин*, чтобы уменьшить штраф за *мультиатаку* за число, равное *очереди* вашего оружия.
- Стрелковое оружие, у которого в графе «Очередь» стоит прочерк, нельзя использовать для *мультиатаки*.
- Использование метательного оружия в *мультиатаке* остается на усмотрение ведущего.

Мультидействие (Multi-action)

Мультидействие позволяет вам предпринять несколько действий в один раунд. СБ каждого броска при этом возрастает на +2 за каждое дополнительное действие. Одно и то же действие нельзя совершить дважды. Бросайте отдельный тест для каждого действия, не забывая накладывать штраф на СБ. Вы должны заявить, что совершаете *мультидействие* перед всеми бросками. СБ возрастает у каждого броска в этом ходу.

Пример: Сигма-19, персонаж Майкла, сражается с культистами, и из-за *неприятности* в прошлом раунде, у него опустел магазин. Он хочет выпалить в вояку культистов, но перезарядка, как и атака, требуют действия. Майкл заявляет, что совершает *мультидействие*, чтобы перезарядиться и тут же пострелять. Он делает два броска, и к СБ каждого добавляет +2.

Очередь (Salvo)

Персонаж может потратить один *магазин*, чтобы выпалить из своего стрелкового оружия *очередью*. При этом он получает количество бонусных кубов к броску атаки, равное показателю «Очередь» своего оружия. Это действие может применять в сочетании с другими – например, с *мультидействием*. Очередь не может использоваться в ходе *мультиатаки*. Если у оружия в графе «Очередь» стоит ноль или прочерк, стрелять *очередями* оно не может.

Огонь на подавление (Suppressive Fire)

Вы должны потратить один *магазин* и действие, после чего можете предпринять тест *дальнего боя* в качестве *социального давления*, которому цель противопоставляет свою *решительность*. Кубы можно *жертвовать*, чтобы подавить дополнительные цели (но все подавляемые должны быть в пределах дальности стрельбы из вашего оружия). Это работает как обычное *социальное давление* и не наносит урона (кроме случаев *заявки игрока*). Эта стрельба не вызывает критических попаданий при шестёрке на *кубе гнева*. Враги, на которых подействовал *огонь на подавление*, считаются *подавленным огнем* (см. ниже).

Критические попадания

Если вы попали атакой по врагу и выбросили шестерку на *кубе гнева* – это критическое попадание. Проваленный тест с шестеркой на *кубе гнева* – это просто проваленный тест. Определите, что случится с вашей жертвой, взяв верхнюю карту из *колоды гнева* или бросив кб6 по *таблице критических попаданий* (в этой таблице также указаны ключевые слова – они нужны только при разрешении *драматических ситуаций*).

Критические попадания и стойкость

Если у вас выпало критическое попадание, но урона не хватило на то, чтобы пробить *стойкость* жертвы, критическое попадание все равно проходит – делайте бросок или берите карту. Также любое не пробившееся сквозь *стойкость* критическое попадание, наносит одну рану.

Колода гнева

В начале боя перетасуйте колоду гнева и положите в центре стола лицом вниз. При критическом попадании вскрывайте верхнюю карту колоды. Описанное там воздействие применяется к жертве критического попадания. Если выпавшая карта вообще «не в кассу» ведущий может позволить перетянуть её. После того как карта будет разыграна, отправьте её в сброс. Если

во время одного боя все карты уйдут в сброс, перетасуйте их и используйте снова.

Усиление критических попаданий

Вы можете потратить *очку славы*, чтобы *усилить* критическое попадание. За каждое *очко славы* воздействие критического попадания усиливается. Иногда в этой графе указано несколько вариантов – это значит, что славу можно потратить на тот или другой вариант, но не на оба сразу [а сразу после этого в книге правил идёт пример, где поясняется, что герой все-таки может выбрать несколько вариантов, если потратит на каждый по *очку славы* – прим. переводчика]

Социальное давление

Это специальное действие, позволяющее запугать, обмануть и или как-то ещё сбить свою жертву с панталыку и сделать её уязвимой. *Социальное давление* может применяться при помощи *атлетики*, *обмана*, *запугивания*, *убеждения* и *техники* (также существует *огонь на подавление*, что бросается от *дальнего боя*). Бросается тест против *решительности* цели или умения, что она может противопоставить (например, *чутьё* против *обмана*), что выше.

Цель давления должна быть в радиусе поражения, чтобы *давление* на неё подействовало. Радиус зависит от типа *давления* – например, при *давлении* через *атлетику* – вам нужно быть *вовлеченным в ближний бой*, через *обман*, *запугивание* и *убеждение* – вам нужно, чтобы цель вас слышала. Давление через *технику* происходит на расстоянии количества метров, равного *интеллекту* «давящего».

Воздействие социального давления

В случае успеха теста вам доступно два варианта – сделать цель *растерянной* или *уязвимой* (до конца раунда). Если вы давите на несколько целей, эффект все равно выбираете один на всех.

- **Растерянность:** цель получает +1 к СБ всех своих бросков
- **Уязвимость:** цель получает -1 к защите.

Значительные успехи можно *пожертвовать* на то, чтобы дать больший штраф к СБ или сильнее понизить *защиту*.

Заявка игрока: если игрок при социальном давлении пожертвует три или больше значительных успеха, он может совершить заявку игрока – то есть заявить, что с целью его давления произошло что-то ещё (по согласованию с ведущим).

Социальное давление и группы

Против *группы* бросьте тест *социального давления* как обычно, но за каждые три успеха сверх СБ *давление* действует ещё на одного члена *группы*. По решению ведущего, при помощи *заявки игрока* можно распространить эффект *давления* на всю *группу*. При этом дополнительных эффектов *заявка игрока* не даст.

Снижение защиты

Защита персонажа может понизиться до 1, но ниже упасть не может. Если какое-то действие должно понизить *защиту* персонажа ниже 1, значит, он не может его совершить. Например, орк-боец, поддавшийся *социальному давлению* и ставший *уязвимым*, отчего его *защита* упала до 1, не может совершить *спринт* или *безоглядную атаку*. С другой стороны, все остальные попытки понизить *защиту* этого орка уже не смогут этого сделать.

Таблица «Критические попадания»	
Бросок кб6	Воздействие
11-16	В голову!: удар вскрывает жертвы череп, разбрасывая вокруг кусочки костей и мозга. Залитый собственной кровью враг слепо ревет от чудовищной боли. Эффект: враг <i>замедлен</i> и получает 1к3 ран. Усиление: +1 рана Ключевые слова: «Хаос», «Империиум», «Негодяй»
21-23	Болезненный перелом: удар сминает внутренности и ломает кости жертвы, орошая все вокруг кровью и заставляя несчастного беспомощно хватать ртом воздух. Эффект: враг <i>растерян (1)</i> и получает 1к3 ран. Усиление: +1 рана Ключевые слова: «Ксенос», «Любой»
24-26	Рассечение: удары нарезают плоть жертвы на ленты и крошат кости. Из ран беспомощного врага хлещет кровь. Эффект: враг становится <i>уязвим (2)</i> и получает 1к3 ран. Усиление: +1 рана Ключевые слова: «Псайкер», «Империиум», «Инквизиция»
31-33	Безжалостный удар: попадание вышибает дух из жертвы и сминает её внутренности. Эффект: враг получает одну <i>смертельную рану</i> Усиление: +1 <i>смертельная рана</i> Ключевые слова: «Адепта Сороритас», «Адептус Министорум»
34-36	Свиристый удар: если жертва и переживёт этот удар, то останется изрубленным, обожженным и едва не распотрошенным калеккой. Эффект: жертва получает одну <i>смертельную рану</i> . Если выживет – немедленно получает <i>старую рану</i> . Усиление: +1 <i>смертельная рана</i> Ключевые слова: «Астра Милитарум», «Любое»
41-43	Подлый контрудар: невыразимая боль, отсеченные части тела – место сражения больше напоминает бойню, окропленную кровью и оглашаемую криками страдальцев. Эффект: жертва получает 1к3 <i>смертельных ран</i> Усиление: +1 смертельная рана Ключевые слова: «Псайкер», «Адептус Механикус»
44-45	Потрошение: бой превращается в карнавал залитых чужой кровью и старающихся не поскользнуться в ней танцоров. Эффект: жертва получает одну <i>смертельную рану</i> . Каждый, <i>вовлеченный в ближний бой</i> с ней, должен пройти тест <i>ловкости</i> (СБ 3) или быть <i>сбитым с ног</i> . Усиление: +1 <i>смертельная рана</i> и <i>сбивание с ног</i> жертвы; +2 очка шока Ключевые слова: «Псайкер», «Инквизиция», «Вольный торговец»
46	Убийственный натиск: громовой удар валит жертву наземь. Сломанные ребра протыкают внутренние органы, кровь льется рекой, и повергнутый враг скулит от боли. Эффект: жертва <i>сбита с ног</i> и получает 1к3 ран Усиление: +1 рана Ключевые слова: Хаос», «Ксенос», «Любое»
51-53	Оглушительный удар: сила удара такова, что жертву шатает на месте, а её глаза заволакивает туман. Эффект: жертва <i>замедлена</i> и получает 1к6 <i>очков шока</i> Усиление: +2 очка шока Ключевые слова: «Хаос», «Еретик», «Псайкер»
54-55	Багряный пепел: страшный ожог превращает плоть жертвы в обугленное месиво костей, сухожилий и мяса. Эффект: жертвы <i>загорается</i> и получает +1к3 ран Усиление: +1 рана Ключевые слова: «Империиум», «Астра Милитарум», «Адептус Астартес»
56	Костедробительный удар: попадание сокрушает жертву и размалывает кости её рук или ног в мелкие кусочки. Эффект: жертва <i>задержана</i> и получает +1к3 ран Усиление: +1 рана Ключевые слова: «Ксенос», «Адептус Министорум»
61-63	Неописуемая бойня: воинское искусство противника оборачивается это жертвы чудовищным ударом. Из раны хлещет поток крови, растерзанное тело опадает наземь. Эффект: жертва получает 1к3+3 <i>смертельных ран</i> Усиление: +1 <i>смертельная рана</i> Ключевые слова: «Ксенос», «Хаос», «Негодяй»
64-65	Ценная реакция: по злой прихоти судьбы, удар приходится во взрывоопасную часть снаряжения жертвы, и последующая череда взрывов рвет тело несчастного на части. Эффект: жертва получает 1к6 ран; если у него было при себе что-то взрывоопасное (боеприпасы, гранаты и т. д.), оно взрывается, нанося 1к3 <i>смертельных ран</i> . Усиление: +1 цель в пределах двадцати метров; +1 рана Ключевые слова: «Адептус Астартес», «Адептус Механикус»
66	Жестокое отсечение: жертва лишается одной из конечностей, что отделяется от его тела, оставляя за собой кровавую дугу. Эффект: враг получает одну <i>смертельную рану</i> и лишается конечности. Бросьте кб: если выпадет четное число, игрок выбирает, какую конечность потерял его противник. Если выпадет нечетное – выбирает ведущий. Усиление: +1 <i>смертельная рана</i> . Ключевые слова: «Хаос», «Любое»

Урон

При получении урона, сравните количество полученного урона и *стойкость* персонажа. Если эти значения равны, персонаж получает 1к3 *очка шока* и всё. Если урон превосходит *стойкость*, персонаж получает одну *рану* за каждую единицу разницы. Не забывайте, что для большинства видов оружия ближнего боя к наносимому урону добавляется величина *силы* атакующего.

Урон по многочисленным целям

Если одна атака поражает несколько целей, сделайте один бросок на урона на всех ею задетых. Это может случиться при атаке *группы* врагов, использовании взрывчатки или совершении *мультиатаки*. Полученные *раны* и *очки шока* вычитаются из максимального количества *ран* и *очков шока* жертвы. Ниже нуля эти показатели опуститься не могут.

Шок

Очки шока отражают неопасные травмы, усталость, боль и тому подобные вещи. Персонаж, накопивший *очков шока* до своего максимума, *переутомлён*. Сбросив хотя бы одно очко, он избавляется от *переутомления* и может действовать нормально. Вы можете потратить действие и *очко гнева*, чтобы сбросить 1к3+3 *очка шока* и действовать немедленно (считается, что избавление от шока было частью вашего *мультидействия*).

Шок и рядовые враги

Когда *рядовой* враг получает максимальное для себя количество *очков шока*, он погибает. На самом деле – скорее теряет сознание и больше никак не участвует в сцене.

Шок и группы

Всякий раз, когда *группа* получает количество *очков шока*, равное максимальному количеству *шока* одного из своих членов, её численность падает на единицу. Это правило работает только при получении *шока*, на *раны* оно не распространяется.

Раны

Количество ран – это показатель, говорящий, сколько ранений герой сможет перенести, прежде чем выйдет из строя. Когда количество *ран* упадет до нуля, персонаж *теряет сознание*, а если он зараз получил много урона – может и погибнуть на месте (см. раздел «*Уничтожение*»). То же касается и *противников*. *Рядовые* и *элитные* враги, равно как и *монстры*, при этом просто погибают.

Легко и тяжело раненые

Когда персонаж получает хотя бы одну *рану* он становится *легко раненым* и получает штраф +1 к СБ всех тестов. Если персонаж количество *ран* персонажа упадёт больше чем наполовину, он станет *тяжело раненым* и получит штраф +2 к СБ всех тестов.

Поглощение урона

Герои и некоторые НИП могут предпринимать броски *поглощения урона*, что снимают полученные ими *раны* – одну за каждый успех, две за каждый *значительный успех*. Весь непоглощенный урон вычитается из количества оставшихся *ран*, как обычно. Бросок *поглощения урона* – это не тест, и у него нет ни СБ, ни *куба гнева*. Это значит, что штрафы на СБ (например за то, что герой *легко* или *тяжело ранен*) на броски *поглощения урона* не распространяются. Вы можете тратить *гнев* на переброс, как если бы это был обычный тест.

Чтобы *поглотить урон*, предпримите следующие шаги

- **Шаг 1:** персонаж получает одно *очко шока*
- **Шаг 2:** персонаж делает *бросок поглощения урона*
- **Шаг 3:** подсчитайте успехи – каждый успех превращает одну полученную *рану* в одно *очко шока*.
- **Шаг 4:** весь непоглощенный таким образом урон остается в виде *ран* – зафиксируйте это.

Цена поглощения урона

Правила по *поглощению урона* для персонажей игроков и НИП различаются:

- Героям попытка *поглощения урона* приносит одно *очко шока* сразу и ещё по одному очку за каждую снятую *рану*.
- НИП могут поглощать урон только если ведущий потратит на это *очко угрозы*. При этом НИП так же получает одно *очко шока* сразу и ещё по одному – за каждую снятую рану. *Рядовые* враги вообще не умеют поглощать урон.\

Смертельные раны

Смертельные раны отражают особенно жестокие, необычные и опасные ранения. *Смертельные раны* обходят *защиту* персонажа, прямо уменьшая количество *ран*. Как правило, *смертельные раны* нельзя *поглощать*. Некоторые способности и снаряжение (вроде отражающих полей) позволяет героям *поглощать* и *смертельные раны*.

Потеря сознания

Если полученный урон опустил количество *ран* персонажа до нуля, но не убил, герой *теряет сознание* и придет в себя только когда восстановит хотя бы одну *рану*. *Потерявший сознание* считается *сбитым с ног* (см. ниже). *Потерявший сознание* должен предпринимать *проверку перевозможания* в начале каждого хода. Любое получение урона персонажем, у которого осталось 0 *ран*, также вызывает *проверку перевозможания*. Этот тест бросают при получении урона, а значит вполне возможно, что герой будет бросать *проверку* из-за урона, а потом ещё одну из-за наступления своего хода.

Проверка перевозможания

Когда количество *ран* персонажа падает до нуля, он валится без сознания и совершает специальный бросок – *проверку перевозможания*. Это свободное действие, предпринимаемое в начале хода персонажа. Персонаж делает эти броски, пока один раз не преуспеет или три раза не провалит *проверку*. Тратить *гнев* не переброс *превозможания* нельзя, но можно тратить на то, чтобы получить +1 к результату (решить, будете ли тратить, нужно до броска). Выпавший результат всегда окончателен и с ним персонажу предстоит жить (или умереть).

Проверка перевозимости – это бросок кб. На 4+ персонаж спасается от смерти. На шестёрку он даже восстанавливает одну рану и приходит в себя. Выпавшие 2 и 3 – это провал, а единичка – двойной провал. Если персонаж набрал три провала, он тут же умирает. Если персонаж *превозмог* после того как один или два раза уже провалил эту проверку, он получает описанное ниже ранение:

- Если персонаж провалил один бросок *превозмогания*, у него остаётся напоминание об этом. В конце боя он обязан сделать бросок по **таблице 4-4 «Старые раны»**.
- Если персонаж провалил два броска, он остаётся калекой. Сделайте бросок по **таблице 4-5 «Увечья»**.

Стабилизация

Стабилизированный персонаж всё ещё остаётся без сознания, но уже не должен *превозмогать*. *Стабилизировать* другого персонажа с нулем ран можно успешным тестом *медики*.

Смерть

Потерявший все *раны* персонаж рискует погибнуть от своих травм, кровопотери, инфекции и множества других причин, что поджидают на полях брани сорок первого тысячелетия. Если персонаж проваливает третью *проверку перевозимости* или получает от одной атаки количество урона, вдвое превышающее его максимальное количество ран, он погибает.

Уничтожение

Воля некоторых врагов столь сильна, а их оружие – столь разрушительно, что от их врагов не остаётся ничего, кроме дымящегося кратера. Если персонаж получает от одной атаки количество урона, что вдвое превышает его максимальное количество ран, он тут же погибает. Это называется *уничтожением*.

Боевые состояния

Это разные сложности, с которыми можно столкнуться в бою, помимо получения урона. Они все снижают боеспособность персонажа, а многие могут привести и к смерти. От этих состояний можно избавиться, потратив действие и преуспев в тесте *выносливости* или *силы воли* (СБ 3) – один тест на избавление от одного состояния. Кроме того, тестом *медики* или *лидерства* (СБ 3), можно избавить от одного из этих состояний другого персонажа. Все состояния проходят после конца боя или сцены.

Таблица «Боевые состояния»	
Состояние	Описание
Кровотечение	В конце каждого своего хода жертва получает <i>смертельную рану</i>
Слепота	Жертва получает +4 к СБ всех тестов, связанных со зрением
Горение	Жертва горит, получает урон и должна проходить тест <i>силы воли</i> , чтобы действовать осмысленно
Переутомление	Жертва может предпринимать только базовые и обычные действия или отступать. Новый <i>шок</i> для неё обернётся <i>смертельными ранами</i>
Страх	Жертва получает +1 к СБ всех тестов в отношении атакующего
Неистовство	Персонаж обязан совершать <i>безоглядные атаки</i> , невосприимчив к <i>страху</i> и <i>подавлению огнём</i>
Растерянность	Все тесты получают штраф к СБ
Подавление огнём	Жертва должна искать укрытие, не может совершать натиск и получает +2 к СБ своих стрелковых атак
Отравление	Жертва должна пройти тест <i>выносливости</i> или яд подействует
Сбит с ног	<i>Защита</i> падает на -2; чтобы встать, нужно потратить <i>передвижение</i>
Задержан	<i>Защита</i> падает на -2; следующее <i>передвижение</i> придется потратить; жертва не может <i>бегать</i> и совершать <i>спринт</i>
Замедление	<i>Скорость</i> жертвы падает вдвое, она не может бегать и совершать <i>спринт</i>
Ужас	Жертва получает +2 к СБ всех тестов в отношении атакующего и не может приближаться к нему
Уязвимость	<i>Защита</i> снижается

Кровотечение (Bleeding)

В конце хода персонаж получает *смертельную рану*. *Кровотечение* можно остановить тестом *выносливости* (СБ 4). Другой персонаж может помочь истекающему кровью при помощи теста *медики*. Когда у страдающего от *кровотечения* окажется 0 ран, он свалится *без сознания* (а значит, ему придется *превозмогать*), но больше не будет получать *смертельных ран*.

Взрывчатка и атаки по площадям

Взрывчатка и некоторые другие штуки поражают цели в области, условно называемом «радиусом взрыва». Это не буквальный радиус – так просто обозначается среднее количество целей, что такой взрыв может задеть. К примеру, у фраг-гранаты радиус взрыва средний – в «нормальных» условиях он задевает трёх врагов (для крупногабаритных или, напротив, маленьких целей это количество может меняться). Враги, *вовлеченные в ближний бой* с изначальной целью атаки, или находящиеся очень близко не считаются за отдельные цели и получают попадания «за компанию».

Учитывайте обстоятельства. К примеру, плотно сбившуюся в узком туннеле толпу орков может всю зацепить одной фраг-гранатой, а наступающие рассыпным строем пехотное подразделение поразить вдвое сложнее.

Атакующий обязан указать конкретную цель своей атаки – например, «вон та ватага с нобом во главе» или самого ноба. Ведущий рассудит, как правильное отыграть взрыв в каждом конкретном случае.

Таблица 4-2 «Атаки по площадям»	
Размер	Пример
Маленький (1)	Микрограната, ручной огнемёт
Средний (3)	Фраг-граната, огнемёт
Большой (5)	Снаряд крупнокалиберной пушки, тяжелый огнемёт
Очень большой (10)	Снаряд орудия «Сотрясатель»
Огромный (15)	Орбитальный обстрел

Защита от атак по площадям

Если персонаж получил попадание от *большого* взрыва или меньше, он может попытаться применить *глухую оборону*. Если возросшая от неё *защита* персонажа спасает его от атаки, считается, что он нырнул в укрытие, отпрыгнул или как-то ещё выбрался из радиуса поражения. Ведущий может постановить, что против некоторых атак это не работает, а очень *большие* и *огромные* взрывы слишком велики, чтобы от них отпрыгивать.

Горение (Burning)

Персонаж горит и получает к3 *смертельных* ран в начале своего хода. Он должен проходить тест *силы воли* (СБ 3) или до конца раунда будет считаться *подавленным огнем*. См. главу V, там подробнее про огонь.

Слепота (Blinded)

Персонаж не может нормально видеть. СБ тестов, связанных со зрением (в том числе всех боевых тестов) увеличивается на +4.

Переутомление (Exhausted)

Переутомленный персонаж может совершать только передвижение, обычное действие или отступление. Никакие другие действия в бою (вроде *прицеливания* или *мультиатаки*) ему недоступны. *Переутомленный* персонаж не может *поглощать урон*. Персонаж автоматически получает *переутомление*, когда накопит максимум *очков шока*, но *переутомление* могут вызвать психосилы, особое оружие или действия *угрозы*. Как только персонаж сбросит хотя бы одно *очко шока*, *переутомление* пройдет.

Страх (Fear)

Встречаясь с чем-то страшным, персонаж должен бросить *тест страха* (то есть, *тест решительности*). В случае успеха, герой может нормально действовать в свой ход. Провал накладывает штраф +1 к СБ при любом взаимодействии (в т. ч. атаке) с источником *страха*. Воздействие *страха* можно снять тестом *лидерства*. Существо, вызывающее *страх*, само невосприимчиво к *страху* и *социальному давлению* через *запугивание*.

Неистовство (Frenzied)

Впадая в *неистовство*, персонаж может выбрать – поддаться ему или сопротивляться. Для сопротивления нужен тест силы воли (СБ 3) – если он будет пройден, то впадения в *неистовство* удастся избежать. Если персонаж все-таки впал в неистовство, он всегда должен пытаться как можно быстрее вступить в ближний бой. Если он видит несколько целей – побежит к ближайшей, для чего может даже выскочить из укрытия. Если врагов вокруг нет, он будет пытаться атаковать ближайшего персонажа. *Неистовый* персонаж невосприимчив к *страху* и *подавлению огнем*, а также всегда, когда это возможно, обязан предпринимать *безоглядную атаку*.

Ужас (Terror)

Встречаясь с чем-то ужасным, персонаж должен бросить *тест ужаса* (то есть, *тест решительности*). В случае успеха, герой может нормально действовать в свой ход. Провал накладывает штраф +2 к СБ при любом взаимодействии (в т. ч. атаке) с источником *ужаса*. Воздействие *ужаса* можно снять тестом *лидерства*.

Любые способности и эффекты, улучшающие *сопротивляемость* страху, работают и против *ужаса*. Существо, вызывающее *ужас*, само невосприимчиво к *страху*, *ужасу* и *социальному давлению* через *запугивание*.

Подавление огнём (Pinned)

Чтобы проверить, не подавило ли персонажа огнем, сделайте тест *решительности*, добавив +1 к СБ за каждого дополнительного стрелка, подавляющего огнем. Если тест провален – значит, персонаж подавлен огнем, вжимается в укрытие или спешно бежит в таковое. *Подавленный огнем* не может выходить из своего укрытия, а СБ его собственных стрелковых атак получает штраф +2. Союзник может взбодрить подавленного огнем персонажа при помощи теста *лидерства* (такой тест снимает эффект *подавления огнем* со всех персонажей в радиусе пяти метров).

Сбит с ног (Prone)

Персонаж сбит с ног, и его *защита* падает на 2. Если персонаж летел, и его сбили, он получает к3 ран от удара оземь. Встать на ноги – это свободное действие, но другой персонаж может пожертвовать своим *передвижением*, что помочь товарищу встать немедленно. Вставший персонаж не может тратить своё *передвижение*.

Отравление (Poisoned)

Отравленный персонаж должен проходить тест *выносливости* в конце каждого хода или получать урон (величина которого зависит от яда). Некоторые яды вдобавок (или вместо) накладывают дополнительные эффекты. *Отравление* закачивается, когда персонаж успешно пройдет тест *выносливости* или если ему помогут при помощи *медики*.

Вадержан (Restrained)

Что-то мешает персонажу нормально двигаться. Он теряет своё *передвижение*, не может *бегать* и совершать *спринт*, а также получает -2 к *защите*.

Замедление (Staggered)

Скорость персонажа падает на половину, и он не может *бегать* и совершать *спринт* в течение одного хода, если не указано обратного.

Растерян (Hindered)

Растерянный персонаж получает штраф +1 к СБ всех тестов. От *социального давления* и других источников штраф может быть выше. Если не указано обратного, это состояние длиться только один раунд.

Уязвимость (Vulnerable)

Уязвимый персонаж получает штраф -1 к *защите*. От *социального давления* и других источников штраф может быть выше. Если не указано обратного, то это состояние длиться только один раунд.

Неприятности в бою

Когда во время атаки на *кубе гнева* выпадает единичка, происходит *неприятность* (см. стр. 58). Тест при этом не проваливается автоматически – его исход зависит только от количества набранных успехов. *Неприятность* означает только то, что произошло что-то неожиданное.

Неприятности в бою дают ведущему *очки угрозы* (см. стр. 60), но не более 2 очков за каждый боевой раунд. Если *неприятность* принесла ведущему *очки угрозы*, больше она не оказывает никакого эффекта. Сперва ведущему и игрокам стоит обсудить, что же могло произойти. Если ни игрок, ни ведущие, не могут ни к чему прийти, они могут воспользоваться колодой *неприятностей в бою*. Просто вытяните случайную карту, чтобы выяснить, что произошло. Если выпала неподходящая *неприятность* (например «*Оружие застряло*»), а у персонажа нет никакого оружия ближнего боя), вытяните другую карту из колоды.

Вместо колоды неприятностей вы можете бросать кубы по **таблице 4-3 «Неприятности в бою»**. Если результат не подходит – перебрасывайте.

Таблица 4-5 «Неприятности в бою»		
Бросок к66	Неприятность	Описание
11-26	Кончились боеприпасы	Потратьте один <i>магазин</i>
31-33	Осечка	Для устранения необходим тест <i>техники</i> (СБ 2)
34-36	Уронил оружие	Потратьте действие на то, чтобы поднять его
41-43	Сбой оружия	Для устранения необходим тест <i>техники</i> (СБ 4)
44-46	Оружие застряло	Необходим тест <i>силы</i> (СБ 3), чтобы высвободить его
51-53	Уронил предмет	Персонаж роняет один предмет из тех, что есть у него с собой
54-56	Сбит с ног	Персонаж <i>сбит с ног</i>
61-62	Задержан	Необходим тест <i>силы</i> (СБ 4), чтобы действовать свободно
63-64	Ослеп	Персонаж <i>слепнет</i> на один раунд
56-66	Неудачное попадание	Что произойдет – решает ведущий

Кончились боеприпасы

У оружия кончились боеприпасы, и персонаж должен потратить один *магазин*, чтобы оно снова могло стрелять. Если у героя больше нет *магазинов*, он не может использовать оружие, пока не добудет боеприпасы.

Осечка

Используемое оружие даёт осечку и не срабатывает. Чтобы оно снова работало, необходим успешный тест *техники* (СБ 2)

Уронил оружие

Персонаж роняет оружие, которым сражался себе под ноги. Он должен потратить действие на то, чтобы поднять его и продолжить бой.

Сбой оружия

С оружием персонажа происходит серьёзный сбой – например, плазмомёт может перегреться.. Он должен потратить действие и успешно пройти тест *техники* (СБ 4), чтобы устранить сбой.

Оружие застряло

Используемое персонажем оружие застревает в стене, дереве или чём-то вроде того. Он должен потратить действие и успешно пройти тест *силы* (СБ 3), чтобы высвободить оружие.

Сбит с ног

Во время атаки персонаж спотыкается или поскользывается – он *сбит с ног*.

Уронил предмет

Персонаж роняет случайную вещь – гранаты, запасное оружие, карту, инфопланшет, рюкзак с кучей полезного снаряжения или иную важную вещь.

Задержан

Каким-то образом, атака не даёт персонажу действовать свободно – может быть, он встал на ненадёжную поверхность или в чем-то запутался.

Ослеп

Тем или иным образом, атака вызывает у персонажа кратковременную слепоту – он мог случайно перебить паровую трубу, поднять в воздух тучу пыли или как-то ещё испортить себе обзор.

Неудачное попадание

Во время атаки что-то пошло не так, и попадание пришлось туда, куда не нужно – в бочку со взрывоопасным топливом, во что-то горючее или, например, в пульт управления мостом через пропасть.

Таблица старых ран

Персонаж со *старой раной*, получает +1 куб к тестам *запугивания*. Некоторые *старые раны* имеют и другие игромеханические эффекты, но главным образом, это лишь приметная черта внешности. Она должно напоминать персонажу о битве, в которой он чуть не погиб!

Таблица 4-4 «Старые раны»		
Бросок к6	Обычный результат	Худший результат
1-2	Мужественный шрам	Устрашающий шрам
3	Глубокий ожог	Серьезный ожог
4	Сломанная челюсть	Потерянные пальцы
5	Нервный тик	Больное колено
6	Оторванное ухо	Вечно ноющая рана

Ухудшение ран

Если персонаж бросает по таблице и получает результат, что у него уже есть, с ним происходит то, что написано в столбце «Худший результат». Все последующие броски по этой таблице, что дают уже имеющийся у персонажа результат, просто игнорируются – вот такой он везучий.

Использование таблицы увечий

Когда персонаж увечье, он теряет часть тела, что довольно жестоким образом отделяется от его тела. Игрок может решить, что именно произошло с его конечностью или глазом. В случае с ранением в торс, ведущий просто описывает ранения, полагаясь на свои суждения.

Бионические замены частей тела и увечья

Штрафы, описанные в **таблице 4-5**, полностью снимаются, если персонаж ставит себе бионический протез – бионическую руку, ногу или глаз. Для снятия штрафов от увечья в торсе, подойдёт любая устанавливаемая в торс бионика.

Таблица 4-5 «Увечья»		
Бросок кб	Часть тела	Результат
1	Кисть руки	У персонажа серьёзно повреждена кисть руки. Он не может держать ей предметы, оружия и другое снаряжение. Бросьте кб. На 1-3 это будет левая кисть, на 4-6 – правая. Если персонаж потеряет обе кисти, он не сможет держать никакие предметы, оружие и снаряжение, а СБ любых тестов, в ходе которых нужна действующая кисть руки, получают штраф +6.
2	Рука	У персонажа серьёзно повреждена рука. Бросьте кб. На 1-3 это будет левая рука, на 4-6 – правая. Если персонаж потеряет обе руки, он не сможет держать никакие предметы, оружие и снаряжение, а СБ любых тестов, в ходе которых нужна действующая кисть руки, получают штраф +6.
3	Стопа	У персонажа серьёзно повреждена стопа. Бросьте кб. На 1-3 это будет левая стопа, на 4-6 – правая. Если персонаж потеряет обе стопы, он не сможет ни ходить, ни <i>бегать</i> , а только <i>ползать</i> .
4	Нога	У персонажа серьёзно повреждена нога. Бросьте кб. На 1-3 это будет левая нога, на 4-6 – правая. Если персонаж потеряет обе ноги, он не сможет ни ходить, ни <i>бегать</i> , а только <i>ползать</i> .
5	Торс	У персонажа серьёзно повреждены внутренние органы – сердце, легкие или печень. СБ все тестов <i>выносливости</i> (включая <i>поглощение урона</i>) увеличивается на +2.
6	Глаз	У персонажа безвозвратно повреждён один глаз. СБ всех тестов, связанных с расстоянием, возрастает на 2. Бросьте кб. На 1-3 это будет левый глаз, на 4-6 – правый. Если персонаж потеряет оба глаза, он ослепнет, а СБ всех тестов, требующих зрения, для него возрастёт на +6.

Бои боевой техники

Водитель или пилот может управлять своей машиной, тратя *передвижение*. В ход машину можно повернуть на 45 градусов в любом направлении. Машина может в ход проехать расстояние, равное своей удвоенной *крейсерской скорости* (или ополовиненной *крейсерской скорости*, если только тронулась с места; *глиссеры* обязаны каждый ход двигаться на расстояние, равное половине *крейсерской скорости* или упадут).

После передвижения водитель может совершить обычное действие, пострелять из установленного на машине оружия или попытаться выполнить *трюк*. Если не указано обратного, все обычные боевые опции (*прицеливание*, *огонь на подавление*...) тут тоже работают.

Трюки

Особые действия для водителя, пилота или второго пилота. Чтобы выполнить *трюк*, бросьте тест *управления*. СБ теста указана в описании каждого трюка.

Резкий поворот (Bootleg Turn)

СБ: 5

Рискованный и резкий разворот машины. В случае успеха она может повернуть на 90 градусов, а за одну жертву – на 180.

Эвazion (Evasion)

СБ: 3

Хаотичные маневры из стороны в сторону, чтобы в машину было труднее попасть. Дает +1 к *защите* до конца раунда и ещё +1 за каждую *жертву*.

Таран (Ram)

СБ: равна *защите* цели

Тараним врага. Нельзя применять, если машина в начале хода стояла на месте. В случае успеха, жертва получает попадание, как если бы по ней ударили оружием ближнего боя с показателем урона, равным максимальному количеству ран таранящей

машины (можно *жертвовать* кубы не дополнительный урон по общим правилам).

Таранящая машина тоже получает урон, равный половине максимального количества *ран* жертвы. Урон, что получают оба участника тарана, увеличивается на

- +1 КДУ, если таранящий двигался на ополовиненной *крейсерской скорости* или ниже
- +2 КДУ, если таранящий двигался на *крейсерской скорости*
- +3 КДУ, если таранящий двигался быстрее чем на удвоенной *крейсерской*.
- Ещё +1 КДУ получают оба если столкновение было лобовым.

Оба участника тарана после столкновения, должны пройти тест *управления* с СБ, равной 1, плюс ещё 1 за каждое очко урона, что они получили от тарана. В случае провала, машина и все, кто в ней сидит, будут либо *растеряны* (2) или *уязвимы* (2) до конца раунда (по решению ведущего).

Если машина таранит какое-то препятствие, ведущий должен прикинуть его количество ран и *стойкость*. Если таранящий вообще не получает урона, его машина даже не замедляется. Если таранящий получает урон, его машина замедляется до скорости, равной половине *крейсерской* или вообще останавливается.

Техника и атаки

• Техника получает и наносит урон по общим правилам. Оружие, что не наносит урона, а причиняет только *очки шока*, против техники бесполезно.

• Тесты на *управление легко раненой* машиной получают штраф +1 к СБ теста *управления*, *тяжело раненой* – получают штраф +2 (штрафы не складываются, один заменяет другой).

• Если количество *ран* у машины опустилось до нуля, она сломалась. Сломанная техника не двигается, все её оборудование и оружие не работает, все седоки получают 1к3 *очков шока*. Если техника зараз получает урон, равный её удвоенному количеству ран, она взрывается и от неё остается только груда покорёженного металла.

• Техника способна *поглощать урон*. Для этого пилот тратит *очко гнева* (а ведущий может тратить *очко угрозы*, чтобы НИП-техника *поглощала урон*) и бросает тест *поглощения урона*, составляя горсть из своей *ловкости* и умения *управление*. Обездвиженная машина не может *поглощать урон*. Любые штрафы

на управление водителя отнимают один успех в этом тесте за каждую единицу штрафа.

- Любые атаки из машины не установленным на ней оружием, получают штраф +2 к СБ.
- Седоков в машине, имеющей особенность «Открытая», можно атаковать, но они получают +2 к защите.
- Ведущий может позволить пользоваться *объявленными выстрелами*, чтобы стрелять по уязвимым точкам машины. Он накладывает штраф на СБ (какой сочтёт нужным), а случае успеха применяет результат из таблицы критических попаданий по технике.
- Седоки машины, обладающей особенностью «Герметичная», не получают урона от взрывов, но получают 1к3 очка шока.
- Считается, что на борту машины есть десять магазинов для неё, которые восстанавливаются между сессиями, если это уместно. К *личному оружию* эти магазины не подходят.
- Если машина получает критическое попадание, бросайте кубы по **таблице 4-6**. Если выпавший результат не подходит, примените следующий по таблице.

Таблица 4-6 «Критические попадания по технике»	
Бросок кб	Воздействие
1	Поломка орудия: с одним из орудий машины случается <i>неприятность</i>
2	Занос: машина случайным образом меняет направление движения. Все седоки получают 1к3 <i>очков шока</i>
3	Поломка ходовой: СБ всех <i>трюков</i> возрастает на +2. Если этот результат выпадает второй раз – СБ увеличивается ещё на +2, а машина больше не поможет поворачивать, кроме как при помощи <i>резкого поворота</i> .
4	Повреждение системы управления: <i>крейсерская скорость</i> машины падает вдвое. Если этот результат выпадает второй раз за сцену, машина больше не может выполнять <i>трюки</i> , а её <i>крейсерская скорость</i> падает до четверти от изначальной.
5	Утечка топлива: машина начинает терять топливо. Если этот результат выпадает второй раз за сцену – топливо все вытекло и машина больше не может двигаться.
6	Бабах!: машина получает ещё +1к3 <i>ран</i> .

Бои пустотных кораблей

Бои похожи на обычные, но есть несколько отличий.

Инициатива: каждый раунд тут длится по несколько минут. Сперва ходит корабль игроков (считается, что все игроки предпринимают действия одновременно), потом корабль НИП (считается, что на каждом корабле хватает офицеров, чтобы выпалить из каждого орудия, задействовать одну систему и совершить одно боевое действие).

Передвижение: корабли должны двигаться на расстояние, равное хотя бы половине их *крейсерской скорости*, после чего могут повернуть на 90 градусов (или меньше) и пройти расстояние, не превышающее их *крейсерской скорости*.

Действия: пустотный корабль не ходит сам по себе, но каждый ход персонаж может совершить какое-нибудь действие – выстрелить из орудий, задействовать одну из систем и т. д. Каждое орудие, система и боевое действие применяются только раз в ход [видимо, подразумевается, что каждый персонаж может совершить одно действие, пострелять из орудия или задействовать систему, но все эти действия, системы и орудия нельзя повторять – прим. переводчика].

Орудия и стороны: у корабля есть четыре стороны – нос, корма, левый борт и правый борт. Разные орудия крепятся по-разному. *Бортовые* могут палить только с левого или правого борта, *надстроечные* – вперед или с бортов, *килевые* – в любом направлении, а *носовые* – только вперед. Применяются обычные броски дальнего боя против *защиты* цели, а также бонусы и штрафы за расстояние.

Корабли НИП: если не указано обратного, все корабли НИП за ход могут предпринять три действия. Стрельба из всех орудий считается за одно действие. Например, орочий валун может пролететь какое-то расстояние, пострелять и починиться.

Ремонт техники

Успешный тест *техники* может снять воздействие критического попадания или починить машину. Тест получает +1 к СБ, если персонаж пытается чинить едущую машину и ещё +1 – если он сам ей при этом и управляет. Персонаж должен обладать комбинированным инструментом, серворукой или чем-то вроде этого.

Чтобы снять воздействие критического попадания, бросьте тест *техники* со СБ, равной 2+общее количество полученных критических попаданий. В случае успеха, снимается воздействие одного попадания и ещё одного за каждую жертву.

Чтобы просто чинить машину, бросьте тест *техники* с СБ 3, если техника *легко ранена* или СБ 4, если *тяжело ранена*. Успех «вылечивет» одну рану и ещё одну рану за каждый *пожертвованный куб*. Тест занимает час работы. Если вы починили машину полностью, с него снимается воздействие всех критических попаданий.

Тест *техники*, предпринятый для ремонта, получает +2 куба, если проводится в гараже, ангаре или ем-то таком.

Боевые действия пустотных кораблей

Крен (Bank)

Корабль передвигается на километр влево или вправо

Объявленный выстрел (Called Shot)

Ведущий может позволить пользоваться *объявленными выстрелами*, чтобы стрелять по орудиям и системам корабля. Он накладывает штраф на СБ (какой сочтёт нужным), а случае успеха применяет результат из таблицы критических попаданий по кораблю.

Срочный ремонт (Emergency Repair)

Персонаж может предпринять тест *техники* (СБ 3), чтобы срочно починить что-то важное. СБ получает штраф +2, если корабль *легко ранен* и +4, если *тяжело ранен*. Успешный тест «вылечивает» одну рану или снимает воздействие критического попадания. *Пожертвованные кубы* могут вылечить больше ран или снять шок с систем [что такое это «System Shock» нам так и не объяснили – прим. переводчика]

Маневр уклонения (Evasive Manoeuvre)

Требует теста *управления* (СБ 5). В случае успеха *защита* корабля возрастает на +1 до начала его следующего хода.

Трудный поворот (Hard Turn)

Корабль поворачивается на 90 градусов. Чтобы совершить такой маневр, корабль до этого должен был двигаться хотя бы с половиной своей крейсерской скорости.

Таран (Ram)

Если корабль завершает своё передвижение рядом с врагом, он может протаранить его. Это требует теста управления с СБ, равной защите вражеского корабля. В случае успеха жертва получает урон, равный максимальному количеству ран таранящего корабля (как если бы это была атака в ближнем бою), а сам таранящий корабль получает случайное критическое попадание.

Получение урона и ремонт

- Корабли получают урон так же как персонажи. Точно так же они могут быть легко ранеными (штраф +1 к СБ) и тяжело ранеными (+2 к СБ).
- Если количество ран у корабля падает до нуля, он больше не может двигаться, его орудия – стрелять, а системы – действовать. Это просто пустая оболочка, в которой с грехом пополам работает разве что система жизнеобеспечения. От колоссального урона корабль может и сразу разлететься на куски.
- Починка корабля занимает много времени и требует усилий всего экипажа. Успешный тест техники снимает воздействие критического попадания или восстанавливает раны. В Варпе ремонтироваться нельзя, а все тесты на починку вне порта или мира-кузницы получают +2 к СБ.
- Чтобы снять воздействие критического попадания, бросьте тест техники со СБ, равной 2+общее количество полученных

критических попаданий. В случае успеха, снимается воздействие одного попадания и ещё одного за каждую жертву. Экипаж таким способом не восстанавливается.

- Пустотные корабли способны поглощать урон. Для этого игроки тратят очко гнева и очко славы и один игрок бросает тест поглощения урона, составляя горсть из своей силы воли и умения лидерство. Любые штрафы на лидерство отнимают один успех в этом тесте за одну единицу штрафа.
- Чтобы просто чинить корабль, бросьте тест техники с СБ 3, если корабль легко ранен или СБ 4, если тяжело ранен. Успех «вылечивает» 1к3 ран и ещё одну рану за каждый пожертвованный куб. Если вы починили корабль полностью, с него снимается воздействие всех критических попаданий.
- Тест техники, предпринятый для ремонта, получает +1 куб и занимает вдвое меньше времени, если проводится в сухом доке или специальном комплексе.
- Если корабль получает критическое попадание, бросайте кубы по таблице 4-7. Если выпавший результат не подходит, примените следующий по таблице.

Социальное давление против пустотных кораблей

Против кораблей может применяться социальное давление, если это уместно и ведущий не возражает. Вы можете использовать убеждение или обман против вражеского капитана, если с ним есть связь. Чтобы давить при помощи убеждения или запугивания, надо говорить на одном языке. Для обмана это необязательно (зависит от обстоятельств), а для давления через технику, корабли должны обладать совпадающим ключевым словом (подразумевается, что с имперского корабля невозможно «хакнуть» эльдарский).

Таблица 4-7 «Критические попадания по пустотным кораблям»	
Бросок кб	Воздействие
1	Схлопывание щитов: пустотные щиты корабля отключаются.
2	Сбой системы: одно случайно выбранное орудие или система отключаются.
3	Гибель экипажа: СБ тестов, предпринятых для стрельбы из орудий, задействования систем и боевых действий, получает штраф +1. Срочный ремонт больше невозможен. Этот штраф накопительный, а сбросить его можно наймом, призывом или насильственной вербовкой в порту.
4	Поломка двигателя: крейсерская скорость падает на 2. Этот штраф накапливается, и если скорость упадет до нуля, корабль не сможет двигаться и поворачивать – его просто будет сносить на один километр в начале каждого хода в ту сторону, в которую он двигался до этого.
5	Повреждение корпуса: корабль получает ещё одну рану.
6	Перегрузка реактора: в начале следующего хода корабля снова бросьте кб по этой таблице. Если снова выпадет этот результат, на корабле пропадает питание, крейсерская скорость падает до нуля, все орудия и системы отключаются.

Глава 5: Приключения

Эта глава описывает, как персонажи путешествуют, что делают между заданиями, как взаимодействуют с НИП и т. д.

Ход времени

Само собой, не используйте реальное время в качестве игрового – это сильно всё затруднит. Есть два способа подсчета времени – *структурированное* и *повествовательное*.

Структурированное время

Оно используется в бою и любых других обстоятельствах, когда точный подсчет времени играет важную роль. События при этом делятся на раунды, ходы и действия. Один раунд *структурированного* времени – это около десяти секунд. Сражение с пиратами-друкари, лобовая атака на вражеские окопы, обезвреживание орочьей бомбы, попытки убежать от нашествия тиранидов или из некронской гробницы – примеры ситуаций, что нужно использовать *структурированное* время.

Повествовательное время

Оно используется, когда точный подсчет каждой секунды не важен, и может описывать долгие промежутки времени. Большинство сцен отыгрывается в *повествовательном* времени. Это стандартный способ отыграть, что угодно (кроме боя). Путешествие в Варпе, расшифровка древнего текста, обучение подмастерья, создание сложного устройства, обращение к капитану космодесанта с просьбой о помощи, исследование города-улья – это все примеры ситуаций, где пригодиться *повествовательное* время.

Передвижение

Обычно течение времени определяется ведущим и подгоняется им под нужды идущего приключения. С другой стороны, чувствительные к точному подсчету времени обстоятельства, требуют своих особых правил.

Путешествия в *повествовательном* времени измеряются в днях, часах и минутах. Время, что уйдет на путешествие, рассчитывается исходя из темпа передвижения и местности, по которой придется двигаться.

Транспорт

Более подробно правила на передвижение машин и то, как отыгрывать бой на них, описаны в **главе IV**.

Темп передвижения

Пешком персонажи могут двигаться быстро, медленно или в обычном темпе. Летящие как ветер герои пропустят много важного и попадутся на глаза всем, кому возможно; тихо крадущиеся заплатят за свою незаметность медлительностью.

При движении группой, темп задает самый медленный персонаж. Более быстроногий герой может уйти вперед, но это приведет к разделению команды.

Разные темпы передвижения и даруемые ими достоинства и недостатки описаны в **таблице 5-1**.

Ландшафт

Цифры из **таблицы 5-1** подразумевают, что герои идут по относительно ровной и чистой поверхности. Но куда чаще персонажам придется пробираться по улицам разрушенных городов, извилистым коридорам космических скитальцев и бродить по безжалостным мирам смерти. Все это условно называется *пересеченной местностью*. По *пересеченной местности* герои движутся вполосину медленнее, чем по нормальной. При ползании, плавании или лазанье вообще вся местность считается *пересеченной*, если персонажей не обладает подходящим талантом или не пройдет тест умения.

Таблица 5-1 «Время путешествия»				
Темп передвижения	В минуту	В час	В день *	Эффект
Быстрый	200 м.	12 км	280 км	+2 к СБ тестов <i>бдительности</i> , +4 к СБ тестов <i>скрытности</i>
Обычный	100 м.	6 км	144 км	-
Медленный	50 м.	3 км	65 км	+2 куба к тестам <i>бдительности</i> и <i>скрытности</i>
* Ведущий может заменить показатель «В день» на какой-нибудь другой, в соответствии с суточным циклом планеты.				

Природные опасности

Описанные ниже опасности – обычное дело, как на необитаемых планетах, так и на имперских ульях и кузницах.

Одышье

Персонаж может задержать дыхание, чтобы сберечь кислород на количество минут, равное своей *выносливости*. Некоторое снаряжение или имплантаты могут увеличить этот промежуток (например, имплантаты космодесантников). Если персонаж пытается задерживать дыхание в бою или иной разделенной на раунды сцене, он может сделать это на количество раундов, равное своей удвоенной *выносливости*.

Задерживающий дыхание должен проходить тест *выносливости* каждую минуту или раунд. В случае провала, он получает 1к3

очков шока. Если персонаж наберет максимум *очков шока*, он *лишится сознания*. Если персонаж не доберётся до источника кислорода до того как истечет время, на которое он может задержать дыхание, он тоже *лишится сознания*. *Лишившийся сознания* и кислорода персонаж умрет через количество раундов, равное своей *выносливости*.

Электричество

Электричество может быть могучим оружием и опасным врагом. Если персонаж получает удар током, определитесь, каково его напряжение и сверьтесь с таблицей. После получения этого урона, персонаж должен предпринять тест *выносливости*. В случае провала, персонаж будет *задержан* на один раунд, а если выпала *неприятность* – то и *сбит с ног*. В случае успеха персонаж может действовать нормально.

Электричество		
Напряжение	Урон	СБ теста <i>выносливости</i>
Низкое	7+1 КДУ, Пыточное	3
Среднее	12+2 КДУ, Пыточное	5
Высокое	17+3 КДУ, Пыточное	7

Жара и холод

Попав под воздействие сильной жары или мороза, персонаж должен искать укрытие или терпеть в надежде, что вскоре обстановка изменится. Персонаж должен проходить тест *выносливости* за каждый час пребывания на такой температуре (после количества раундов, равного *выносливости* персонажа). СБ теста устанавливает ведущий. Если персонаж проваливает тест, он получает *переутомление* до ближайшей *перегруппировки* или *передышки*.

Падение

Неважно, как, откуда и почему упал персонаж – он травмируется. Если герой падает с высоты, что ведущий считает опасной, персонаж получит урон – 1к3 *смертельных ран*, плюс ещё одна дополнительная рана за каждые десять метров высоты. Учтите, что это правила для неконтролируемого падения.

Огонь

Проще всего загореться, попав под струю огнемёта, но некоторые энергетическое оружие тоже поджигает цель. В «Гневе и славе» вообще хватает способов загореться (домны мироздания, взрыв газа и т. д.). Каждый раунд, когда персонаж подвергается воздействию чего-то, что может его поджечь, бросайте тест *ловкости* (СБ определяется ведущим). Если персонаж провалил тест – он загорелся.

Горящий персонаж получает 1к3 *смертельных ран* в начале хода. Он должен пройти тест *силы воли* (СБ 3) или будет считаться *подавленным огнем* до конца раунда и сможет только бегать, вопить от боли и пытаться сбить пламя. Если в тесте *силы воли* персонаж преуспел, он может действовать как обычно. В качестве действия персонаж может попытаться сбить пламя, приняв тест *ловкости* (СБ 3). Пройденный тест означает, что персонаж больше не горит.

Радиация

Персонаж, подвергшийся радиоактивному облучению, должен немедленно предпринять тест *выносливости* (СБ определяет ведущий, но она должна быть высока). Если персонаж проваливает тест, он получит 1к3 *смертельных ран*, 1к6 *очков шока* и будет *замедлен* на один раунд.

Лучевая болезнь

Ведущий может решить, что нахватавший радиации персонаж получит лучевую болезнь. Обсчитывайте это как *отравление* (СБ и урон определяются ведущим)

Радиация		
Фон	Урон	СБ теста <i>выносливости</i>
Низкий	1 смертельная рана	3
Средний	1к3 смертельных ран	5
Высокий	1к6 смертельных ран	7

Путешествия в Варпе

Чтобы пересекать бескрайние просторы галактики, большинство рас используют корабли с варп-двигателями, что позволяют им входить в Имматериум и путешествовать в нём. Это намного быстрее любых других способов перемещения, но и очень опасно. Странствовать в Тёмном Империуме ещё сложнее, ибо раскинувшийся на всю галактику Великий Разлом затмевает даже свет Астрономикана – великого психического маяка, по которому прокладывают курс имперские навигаторы.

Во время странствия в Варпе героев могут терзать ночные кошмары, странные видения и события из **таблицы 5-3**, если того пожелает ведущий.

На заметку: во время путешествия в Варпе нельзя ни получать, ни принимать никаких сообщений, кроме астропатических.

Странствие в Имматериуме

Не каждое путешествие через Варп заканчивается трагически, но время от времени происходит что-нибудь странное или опасное – особенно в Тёмном Империуме.

Для начала ведущий определяет, каким будет путешествие: коротким (в пределах субсектора), средним (в пределах сектора) или долгим (пересечение нескольких секторов). Это не точные цифры, а просто общие указания. Кроме того, в Варпе то, что выглядело коротким и безопасным маршрутом, может оказаться совершенно иным (и наоборот).

Затем ведущий решает, хочет ли он, чтобы в путешествии произошло что-нибудь необычное. Если само приключение по-настоящему начнется только по прибытии в точку назначения, помехи на пути только собьют темп игры. В противном случае, ведущий может свериться с **таблицей 5-2**, чтобы узнать, какие броски нужно сделать.

Таблица 5-2 «Путешествие в Варпе»		
Время путешествия	Количество опасностей	СБ теста <i>управления</i> или <i>порчи</i>
Короткое	0	3
Среднее	1	4
Долгое	2	5

- Длительность путешествия определяет количество бросков по **таблице 5-3 «Опасности Варпа»**. Короткое путешествие может обойтись вообще без бросков.
- За каждую опасность ведущий делает бросок кб6 по **таблице 5-3 «Опасности Варпа»**, зачитывает выпавший результат и описывает последствия.

Опасности Варпа

В Варпе героев поджидает много опасностей. При путешествии через Имматериум, ведущий делает бросок по **таблице 5-3 «Опасности Варпа»**, чтобы определить, не случилось ли чего с персонажами. Большая часть результатов там – чисто повествовательные, но ведущий вполне может добавить игромеханики.

Необязательное правило: навигаторы

Таблица опасностей Варпа подразумевает угрозы, с которыми может столкнуться в Имматериуме корабль, ведомый опытным навигатором. Ведущий может ввести в игру НИП-навигатора с горстью кубов на тесты *управления*, равной 4+УР. В таком случае предпринимайте один тест *управления* при коротком путешествии, два теста – при среднем, три – при долгом. СБ таких тестов указана в **таблице 5-2**, но может меняться в зависимости от обстоятельств. Провал теста вызывает бросок по таблице опасностей Варпа, а *неприятность* даёт ведущему *очко угрозы*.

Таблица 5-3 «Опасности Варпа»	
Бросок кб6	Описание
11	Потерянные души: у одного или нескольких членов экипажа начинаются видения – им являются потерянные души когда-то знакомых людей. Они могут поговорить с бывшими товарищами, дать совет или обернуться ночным кошмаром.
12-13	Сбой двигателя: на долю секунды варп-двигатель корабля отключается, и корабль на миг выпадает в материальный мир.
14-16	Проклятие навигатора: разум навигатора не выдерживает, и его крики эхом разносятся по всему кораблю, ранив душу каждого живого существа.
21-23	Эфирная буря: корабль становится игрушкой разбушевавшихся волн Варпа. Поле Геллера выдерживает, но буря и предчувствие гибели доводят людей до крайности.
24-26	Гаснущая надежда: путеводный свет Астрономикана в Тёмном Империи почти не виден. На мгновение его сияние погасает совсем, и корабль остаётся один на один с Варпом. К счастью, святой маяк потух лишь на секунду.
31-33	Корабли-призраки: датчики корабля засекают ещё одно судно поблизости. Их показания появляются и пропадают, но некоторые признаки подтверждают, что этот корабль – один из тех, на которых когда-то ходил экипаж.
34-36	Искажение реальности: под влиянием Варпа внутреннее строение корабля меняется. Коридоры извиваются, картины и статуи будто бы вот-вот оживут, каюты смешиваются одна с другой или просто исчезают без следа.
41-43	Блокировка: гермодвери и аварийные шлюзы всего корабля внезапно закрываются, блокируя корабль и разделяя экипаж. Не произошло ничего, что могло вызвать эту блокировку, а с бортового когитатора никто её не включал.
44-46	Высасывание энергии: корабль начинает резко терять энергию – все источники света меркнут, а экраны принимаются тревожно мигать. Когда выработка энергии от главного реактора падает до опасно низких значений, включается аварийное освещение и запасные системы. Предупреждающие руны вспыхивают, когда поле Геллера начинает терять силу, но до того как оно совершенно пропадёт, энергия возвращается.
51-53	Усталость машин: машинный дух корабля и бортовые сервиторы начинают страдать от сбоев. Системы выключаются и включаются обратно, сервиторы искажают полученные приказы или раз за разом выполняют уже сделанную работу.
54-56	Шёпот Варпа: часть экипажа мучает шёпот, идущий из Варпа. Некоторые говорят, что слышали странные сообщения, но никто не может указать откуда.
61-63	Отклонение от курса: навигационные системы корабля показывают, что он сбился на пути на несколько световых лет. Хотя корабль, казалось бы, достиг нужной точки, он оказался в совершенно другом месте.
64-65	Изгиб времени: время изменяет своё течение, ускоряя или замедляя путешествие. Кажется, что путь до цели занял месяцы или годы. Когда корабль возвращается в материальный мир, его датчики исправляют свои показания. Бросьте кб: на 1-3 корабль прибывает на место назначения раньше, чем ожидалось, на 4-6 – позже. Бросьте ещё один кб: на 1-2 разница во времени составляет несколько терранских дней, на 3-4 – несколько недель, на 5 – месяцев, на 6 – лет.
66	Внимание демона: хищная тварь из пустоты обращает внимание на эхо, что корабль оставляет в Варпе. Все на борту чувствуют её взор и слышат её бесконечный хохот в своих головах. Все персонажи должны пройти <i>тест порчи</i> с СБ, равной УР+2.

Социальное взаимодействие

Социальное взаимодействие происходит в любой сцене, в которой герои взаимодействуют с НИП. Обстоятельства могут сильно меняться, но обычно все происходит по общему шаблону. С точки зрения игровой механики, разговор намного проще боя, но столь же важен и интересен.

В большинстве социальных сцен ведущий будет отыгрывать роль одного или нескольких НИП – как правило, они будут открыто враждебны, дружелюбны или нейтральны к персонажам игроков. Дружественные будут готовы помочь – сведениями, ресурсами, оружием, даже союзниками. Враждебные, напротив, постараются напасть, как смогут – устраивать ловушки, чинить преграды, уничтожать ресурсы и т. д.

Социальное взаимодействие включает две составляющие – отыгрыш и применение *социальных умений*.

Отыгрыш

Есть два способа отыгрывать социальное взаимодействие – непосредственный и описательный. Непосредственный подразумевает, что игрок просто говорит от лица своего персонажа, а ведущий – от лица НИП. Описательный позволяет ведущему обрисовывать поведение персонажей, манеру речи, действия, эмоции и намерения, а не показывать их голосом, мимикой и жестами.

Среди этих путей нет ни правильного, ни неправильного – большинство ведущих их сочетают. Главное, чтобы всем нравилось.

Социальные умения

Одни игроки предпочитают говорить за своих персонажей, другие – полагаться на игровую механику, третьи совмещают эти два пути. «Гнев и слава» поощряет именно третий подход. Подробные описания и диалоги ценны, но умения и снаряжение персонажей могут оказать сильное влияние на исход сцены. В социальном взаимодействии могут пригодиться самые разные умения – и вы порадуетесь, что ваш герой наизусть знает «Памятку имперского гвардейца», когда с помощью почерпнутых там знаний, он сможет убедить комиссара доверить ему командование танком.

Чаще всего в социальном взаимодействии применяются такие умения как *обман*, *запугивание*, *лидерство* и *убеждение*. Другие – например, *бдительность*, *хитрость* и *чутьё* – тоже могут оказаться полезны. Бросая тест в такой сцене, игрок описывает, чего он хочет достичь. ведущий решает, нужен ли для этой цели вообще тест, а если нужен – устанавливает его СБ.

Тесты убеждения

Тесты *убеждения* всегда случаются между героем и НИП – использовать это умение против другого персонажа игрока нельзя. Обычно такой тест имеет СБ 3, но в зависимости от обстоятельств и отношений с НИП, ведущий может изменить это число. Взятки, подарки и куча других вещей могут дать бонусы; штрафы накладывают, только если это правда необходимо – например, если герой, едва заявившись на порог, требует от НИП всего на свете, или если команда успела заслужить дурную славу. Если *убеждающий* персонаж пытается что-то продать или купить, ведущий может добавить к СБ модификатор за распространённость товаров и риск обладания ими. Если вы пытаетесь убедить в чём-то группу НИП, то можете использовать *совместные действия* или попробовать пробовать свои *убеждением* её вожака.

Чтобы предпринять тест убеждения (основанный на *товариществе*), наберите горсть кубов, учтя все бонусы и штрафы. Как обычно, 4-5 – это один успех, 6 считается за два. Если количество успехов равно или больше СБ теста, значит, вы убедили НИП помочь вам.

Тесты убеждения и жертвенные кубы

В тесте убеждения можно *жертвовать значительные успехи*, как обычно. За каждую жертву герой может изменить отношение своего визави на одну ступень в любом направлении.

Пример: Джоэль играет за аэльдарского чародея, что пытается убедить капитана корабля (человека), что курс, которым он следует, ведёт в ловушку. Джоэль пытается воздействовать на капитана **убеждением** (основанном на *товариществе*). У такого теста было бы СБ 3, но ведущий усложняет тест на +1, потому что убеждать приходится в спешке. Кроме того, естественное отвращение капитана-человека к ксеносу,

усложняет СБ ещё на +2. Итого тест получает СБ 6. Джоэль бросает кубы, получает 1, 3, 4, 4 5, 6, 6. Итого, у него три успеха и два **значительных успеха**, стало быть, семь успехов. Игрок тратит **очко гнева**, чтобы перебросить провалы, и получает ещё два успеха. С таким количеством удачно брошенных кубов, Джоэль может **пожертвовать один значительный успех** для того, чтобы изменить отношение капитана на безразличное. Тест успешно пройден, а капитан чуть подобрел и решил, что иногда стоит послушать этого колдуна, что не дал его кораблю угодить в ловушку.

Импровизация

Иногда игрок пытается сделать что-то, не предусмотренное правилами. Это всегда весело и должно поощряться. Ведущий можно просто прикинуть, какое из имеющихся у героя умений и характеристик лучше всего подойдет для теста, и установить его СБ. Нет, это не значит, что игроки могут чудить, кто во что горазд – тест должен иметь смысл в контексте всей сцены.

Таблица 5-4 «Реакции»	
Модификатор СБ	Отношение
+4 (Враждебность)	НИП открыто враждебен. Только очень большая награда или личные причины заставят его помочь героям.
+2 (Недоверие)	НИП подозрителен или недружелюбен. Он не будет помогать героям, если не увидит в этом выгоды для себя
0 (Безразличие)	НИП готов помочь за вознаграждение, если речь идёт о чем-то не слишком значимом – для иного потребуются серьёзные причины и плата.
-2 (Дружелюбие)	НИП на многое готов ради героев. За честную плату он подрядится даже на опасное дело, а по мелочи готов помочь просто так.
-4 (Готовность помочь)	НИП готов помогать героям за малую плату или вовсе без такого – в зависимости от обстоятельств

Драматические ситуации

Герои пытаются остановить еретический ритуал, спасти образчик археотека из горящей машины или расшифровать текст на чужацком языке и не попасться на глаза ксеносам. Все это – очень напряженные ситуации, и они бы лишились всякого драматизма, если бы решались одним тестом умения. Особая механика *драматических ситуаций* призвана отражать напряженные и – быть может – смертельно опасные передрыги. Имея сколько угодно времени в запасе, игроки могут составить идеальный план, скоординировать действие и преодолеть любое препятствие. *Драматические ситуации* вынуждают игроков действовать быстро и на пределе возможного. Не в каждой сессии такая механика будет уместна. Ведущему не стоит злоупотреблять ей – она нужна для создания напряженных, запоминающихся сцен.

Разрешение драматических ситуаций

Каждая *драматическая ситуация* состоит из нескольких этапов, для преодоления каждого из которых нужен успешный тест умения. СБ таких тестов должна быть повышенной – *ситуация-то драматическая!* Установите среднюю сложность на УР+2 и делайте тесты чуть легче или сложнее – по ситуации.

Успешное разрешение *драматической ситуации* важно, и оно должно совершиться быстро! Очень ценны будут *совместные действия* и *мультидействия* (см. раздел «**Отчаянные действия**»). Провал *драматической ситуации* может означать, что ритуал Хаоса удался, незаменимая древняя технология погибла или что-то в этом роде. Последствия должны быть значимы – иначе это не *драматично!*

Структура драматических ситуаций

- **Поставьте задачу:** ведущий описывает происходящее и напоминает, насколько высоки ставки.
- **Определите этапы:** ведущий выбирает обычный или творческий метод определить этапы.
- **Установите СБ:** ведущий определяет, какая СБ будет на первом этапе.

Этапы

Для начала ведущий решает, какие этапы нужно будет преодолеть игрокам, чтобы справиться с *драматической ситуацией*.

Определение этапов

Ведущий описывает игрокам, что им нужно совершить и какой тест для этого понадобится. Сделайте это до того, как игроки начнут планировать действия. Сколько именно нужно этапов – решать ведущему, но обычно их бывает от трёх до пяти. Не переборщите – помните, что преодолеть каждый этап должно быть непросто!

Преодоление этапов

Каждый раунд можно преодолеть только один этап. Ведущему лучше дать знать игрокам, имеет ли значение порядок преодоления этапов.

Творческий метод

Обычный метод создания *драматических ситуаций* удобен и прост, но некоторые игроки могут захотеть чего-то необычного. Чтобы поддать интриги ведущий может сообщить игрокам только цель и описать первый этап. На каждом новом шаге игроки и ведущий обсуждают, что сейчас стоит сделать и какого теста это потребует. Благодаря такому методу, ведущий предоставляет своим игрокам задачу, но не решение – над ним ему и игрокам придется думать вместе по ходу действия.

Раунды и ключевые слова

Каждая *драматическая ситуация* должна быть разрешена за определенное количество раундов (определяется ведущим; обычно 3-5 раундов). Все этапы *драматической ситуации* надо пройти до конца последнего раунда, иначе она будет провалена.

Вытягивание карт гнева

В начале каждого раунда тяните *карту гнева*. Персонажи, что обладают тем же ключевым словом, что и на карте, могут попытаться преодолеть этап в этом раунде. Герой, пытающийся это сделать, получает один бонусный куб за каждое совпадающее ключевое слово после первого.

Игроки выбирают, кто будет бросать тест, и пытаются преодолеть этап. Все остальные могут помочь ему (*совместными действиями*) или сдерживать врагов в бою. *Неприятности*, которые получают в своих тестах все персонажи, кроме того, что пытаются преодолеть этап, не считаются. Когда все герои сходят, раунд заканчивается, *карта гнева* убирается, а с началом нового раунда тянется новая.

Совпадающие ключевые слова

Если никто из героев не имеет нужного ключевого слова, команда не сможет преодолеть этап в этом раунде. Но всем, у кого нет нужного ключа, все так же дозволен один тест в раунд – он не окажет влияния на успешное разрешение *ситуации*, но может принести *славу* и помочь в будущем (*неприятности*, выпавшие в этих тестах, не считаются).

Ключевые слова <Ксенос> и <Любое>

Помните, что ключевое слово <Любое> применимо к любому персонажу игрока!

Аналогично ключ <Ксенос> применим ко всем, кто не является людьми или недолюдьми.

Таблица 5-5 «Разрешение опасных ситуаций»	
Количество героев в команде	Количество карт гнева в раунд
1-3	3
4-5	2
6+	1

Преодоление этапа

Если один или несколько героев имеют то же (или те же) ключевые слова, что выпали на *карте (картах) гнева*, они могут попытаться преодолеть этап. Им не обязательно бросать тест в одиночку – товарищи могут помочь им при помощи *совместных действий* или он сам может помогать в *совместном действии* другому персонажу (см. стр. 52).

Пример: на первом этапе герои должны обезвредить циклонную торпеду, прежде чем она взорвётся. Цирр, персонаж Майкла, обладает ключом «Адептус Механикус», и такой же ключ выпадает в этом раунде на *карте гнева*. Чтобы преодолеть этап, нужен тест *силы* (потому что героям нужно добраться до нужных механизмов внутри корпуса торпеды). Майкл осознает, что его персонаж не особенно силен. Он предлагает *совместное действие*, которое будет предпринимать другой персонаж, с высоким показателем *силы*. Поскольку, именно Цирр обладает выпавшим на карте ключевым словом, он обязан принять участие в тесте, но не обязан быть его главным исполнителем.

Если герои успешно пройдут нужный тест, этап будет преодолен. Если провалят – придется попотеть, чтобы успеть преодолеть этот этап и все остальные до тех пор, пока не кончиться время. Если в *драматических ситуациях* используются боевые

умения, им достаточно просто пройти тест (набрать большее или равное СБ количество успехов) – ни бросков на урон, ни сравнений с *защитой* цели не требуется.

Внимание: в *драматических ситуациях* нельзя *покупать* успехи (см. главу II) – иначе какие же они драматические?

Персонажи, что не могут поучаствовать в преодолении этапа, все равно могут описывать, что они делают – например, сдерживают волны наступающих врагов, прокрадываются мимо часовых или пытаются выкрасть важные сведения. Они могут предпринимать тесты, если хотят, для того, чтобы набрать *значительных успехов* и *пожертвовать* их ради *очков славы*. Кроме того, они могут предпринимать действие, что помогут преодолеть следующие этапы – хотя бы занимать нужные позиции.

Драматические ситуации и кубы гнева

В *драматических ситуациях* куб *гнева* нормально работает только у того, кто непосредственно пытается преодолеть этап. Остальная «подтанцовка» не получает *неприятностей*. В противовес этому, *неприятности*, что получит персонаж, пытающийся преодолеть этап, куда более катастрофичны – если на *кубе гнева* выпадет единичка, ведущий будет бросать по **таблице 5-6 «Неприятности в драматических ситуациях»**. Если же на *кубе гнева* выпала шестёрка, игроки могут попытаться преодолеть ещё один этап в этом же раунде – тяните новую *карту гнева* и отыгрывайте все так, будто начался новый раунд.

Увеличение и уменьшение опасности

Не перестарайтесь со сложностью и напряжением. Если выходит слишком сложно – например, группа персонажей-орков никак не может вытянуть карту с нужным ключевым словом – позвольте ей потратить *очко славы*, чтобы вытянуть ещё одну *карту гнева*. С другой стороны, если все идёт слишком гладко, повышайте СБ тестов – например, на +2 за каждый этап.

Неприятности в опасных ситуациях

Если в *драматической ситуации* выпадает *неприятность*, бросайте кб по таблице ниже.

Таблица 5-6 «Неприятности в опасных ситуациях»	
Бросок кб	Итог
1	Критическое препятствие: наихудший из возможных исход. Надо начинать все с начала, с первого этапа!
2-5	Осложнение: задача становится сложнее. СБ всех тестов до конца ситуации возрастает на +1
6	Промедление: что-то задерживает героев. Чтобы завершить <i>ситуацию</i> , нужно преодолеть на один этап больше

Отчаянные действия

Если время кончается, герои могут решиться на *отчаянные действия*. При этом герой может предпринять *мультидействие* с накапливающимся штрафом +2 за каждый не пройденный этап, но должен преодолеть все этапы в течение этого раунда. Если *отчаянные действия* провалились, но время ещё осталось, считайте, что вам выпало *критическое препятствие* (см. таблицу 5-6). Пойти на отчаянные действия можно только раз за *драматическую ситуацию*.

Пример драматичной ситуации

Праведность, Фелл Сет и Затрас спешат остановить Артия и его культистов, что собираются принести в жертву космодесантника из Караула Смерти и открыть врата для орды демонов. Ведущий представляет это как *драматичную ситуацию* из пяти этапов.

Этап 1: тест *техники* для того, чтобы убедить машинных духов гермодверей, пустить героев в помещение, где проходит ритуал.

Этап 2: тест *ближнего* или *дальнего боя* для того, чтобы расчистить путь через ряды культистов.

Этап 3: тест *атлетики*, чтобы разбросать оставшихся культистов и уничтожить символ Тзинча в ритуальном круге.

Этап 4: успешный тест *психического мастерства*, чтобы не дать Артию произнести богохульное заклинание.

Этап 5: тест *силы* для того, чтобы разбить оковы на космодесантнике и освободить его.

Кампания идет на УР 2, обычная СБ этих тестов – 4.

Раунд 1: ведущий начинает отыгрыш *драматичной ситуации*, вытягивая количество карт *гнева*, соответствующее количеству героев – то есть три. У карт и всех персонажей совпадает ключевое слово «Имперium», а значит, все герои могут в этом раунде сделать что-нибудь, чтобы преодолеть этот этап.

Техножрец Затрас ходит первым. Он связывается с машинными духами дверей, бросает тест *техники* и получает пять успехов – больше чем достаточно – и даже выбрасывает шестерку на *кубе гнева*. Духи отзываются и отпирают ему двери.

Поскольку игрок сумел выбросить *значительный успех* (шестёрку) на *кубе гнева* и преодолел первый этап, игроки могут немедленно перейти ко второму. Праведность и Фелл Сет предпринимают *совместное действие* и, поработав лазганом и цепным мечом, пробивают себе путь через толпу культистов. Их тест был успешен, и этот этап остался позади. Пока все идёт неплохо!

Раунд 2: ведущий тянет карты *гнева* – ни одно ключевое слово не совпадает, и команда решает и дальше крошить еретическую погань. Фелл Сет получает в этом раунде один *значительный успех* на *кубе гнева* и получает за это очко *славы* – наверняка, пригодится!

Раунд 3: выпадают карты с ключом «Имперium», «Инквизиция» и «Любое». Праведность будет пытаться преодолеть этот этап – у неё совпадают все три ключевых слова, а значит она получает +2 куба к тесту. Она бежит прямо к символу Тзинча, бросает *атлетику*... Увы, против неё сами бога Хаоса – всего один успех, а значит тест провален. Праведность понимает, что второго шанса может не быть, и тратит *очко гнева* на переброс. В этот раз успех и ещё какой – вновь шестёрка на *кубе гнева*! Она проскальзывает прямо к знаку, вышибает его из круга, и тот раскалывается, ударившись от стену.

Значительный успех Праведности позволяет команде преодолеть этап прямо сейчас, а ход переходит в Феллу Сету. Он – санкционированный псайкер и единственная надежда группы прервать ритуал. К сожалению, успехов в тесте *психического мастерства* он набрать не смог и даже трата *славы* не помогла. Хуже того, он получил *неприятность*! Ведущий бросает по **таблице 5-6 «Неприятности в опасных ситуациях»**. Ему выпадает шестёрка, а значит, во всю *ситуацию* добавляется ещё один этап! К счастью, ведущий подумал об этом заранее и был готов.

В ситуацию добавляется новый этап 4, пододвигая остальные (то есть, этап 5 становится этапом 6). Ведущий объявляет, что ритуал вещается через воксы на весь район! Это может привести к распространению *порчи*, а то и мутациям. Команда должна успешно бросить тест *техники*, чтобы прервать вещание. Времени все меньше – у героев всего два хода на то, чтобы закончить все этапы. Напряжение растёт!

Раунд 4: выпадает карта с ключом «Адептус Механикус», который есть у Затраса. После короткого боя с культистами, ход доходит до него. Затрас решается на *мультидействие* – он хочет

заглушить вещание воксов и обернуть их против Артия, чтобы облегчить задачу Феллу Сету. Даже со штрафом за совершение *мультидействия*, ему удастся тест *техники* (чем он преодолевает новый этап 4) и *социальное давление*. Затрас решает сделать вождем культистов *уязвимым* (-2 к *защите* до конца следующего хода). Праведность продолжает сдерживать культистов и тратит *очко гнева* на повествовательное заявление – якобы с потолка капает очень едкая жидкость, уже изрядно подточившая сдерживающие космодесантника оковы. Ведущий соглашается, и решает, что СБ теста на снятие оков получит бонус -2 к СБ.

Раунд 5: снова выходит карта с ключом «Имперium», и действовать могут все герои. Фелл Сет решается на *отчаянные действия* – у них впереди два шага и всего один раунд. Он пытается преодолеть этапы 4 и 5 за один ход. *Мультидействие* и правила *отчаянных действий* сильно увеличивают СБ тестов. Фелл Сет произносит короткую молитву и бросается вперед! Он успешно проходит тест *психического мастерства* (спасибо *давлению*, что оказал Затрас, понизив СБ теста) и нарушает течение энергий Варпа, что питали ритуал. Теперь все зависит от того, сможет ли он пройти тест *силы*. К счастью, кандалы ослаблены (чему поспособствовала повествовательная заявка Праведности) и тест *силы* удастся – оковы разорваны и космодесантник освобожден. Потерпевший горькое поражение Артий сбегает.

Расследования

Система расследований нужна для более простого создания детективных сюжетов. Каждое расследование включает следующие составляющие:

Судья: вышестоящий НИП, связанный с расследованием. Это может быть человек или группа, которой герои предъявляют доказательства и предлагают свои теории.

Улики: правдивые доказательства тех событий, что расследует команда. Обычно это некие предметы, что можно найти, осмотреть и проанализировать.

Зацепки: намеки, слухи и прочие неясные свидетельства, что могут привести к уликам.

Ложные следы: заведомо лишние *зацепки*, которые не ведут к истине. Не в каждом расследовании нужны такие обманки, но ведущий может придумать их для увеличения сложности.

Места: важные для расследования места, например, то, где все начинается, и то, где пребывает судья. Обычно места содержат *улики*, *зацепки* и *ложные следы*.

Создание расследования

Вам нужно несколько основных составляющих. Ниже описан некий Стандартный Шаблон, но ведущий может делать, как ему вздумается.

Во-первых, нужны *улики*, которые герои будут собирать – небольшие материальные предметы, которые можно будет предъявить *судье*. Обычно хватает трёх *улик* для того, чтобы доказать вину, но вы можете требовать больше, если хотите усложнить расследование.

К каждой *улике* должна вести хотя бы одна *зацепка*. Больше *зацепок* на каждую *улику* – проще расследование.

Улики должны лежать так, чтобы их вообще было возможно найти, лучше всего – в разных *местах*.

Наконец, вам нужен *судья* – не буквальный судья, а просто НИП, связанный с этим расследованием. Обычно он будет подражать героям на расследование или поручать разгадку тайны, давать вводную, а в конце – выслушивать доводы.

Если ведущий хочет усложнить расследование или растянуть его, он может добавить *ложные следы*, подбрасывающие игрокам неверные мысли по поводу происходящего и сбивающие их

с верного пути. Хорошо подумайте перед тем как вводить *ложные следы*.

И ещё несколько общих советов:

- Не бойтесь, что расследование сорвется. Если игроки найдут какой-то другой способ идти по сюжету – не мешайте им
- Придумывать *улики*, связанные между собой труднее всего. Не заморачивайтесь на это.
- Порядок, в котором будут находить *улики* не должен иметь значения.
- Избыток информации лучше недостатка.

Судья

Условное обозначение НИП, связанного с расследованием. Обычно он ставит задачу персонажам, может дать *зацепки*, и перед ним героям предстоит отчитываться. Это может быть работодатель, который нанял героев для разгадки некой тайны, или местный представитель властей, который подрядил персонажей помочь ему в расследовании. Это может быть даже преступник, кто предлагает героям замести за ним следы.

Пример: в Галааде команда персонажей работает на вольного торговца Якеля Варония. Отправляя героев докопаться до правды, что стоит за жестоким убийством почтенного астропата, Вароний выступает как *судья* в этом расследовании, ведь раскрыть правду – в его интересах.

Улики

Главная составляющая расследования. Герои собирают *улики* и предъявляют *судье*, подкрепляя ими свои умозаключения. *Уликой* может послужить все, что персонажи физически смогут унести. Помните, что каждая *улика* должна указывать на какое-то новое *место* или человека, давать *зацепку* или прямо вести к следующей *улике* (или нескольким *местам*, людям, *зацепкам*, *уликам*). Можно сделать карточки улик и выдавать их игрокам – это куда интереснее, чем просто записывать то, что сказал ведущий.

Пример: в руках мертвого астропата герои находят окровавленную мизерикордию Псайканы. Ведущий выдает игрокам карточку. Чуть позже персонажи выясняют, что труп сжимал в руках чужую мизерикордию – отметки на ней явно указывают одного оружейника из подулья, что обычно снабжает преступников. Игроки записывают эти факты на карточку.

Зацепки

Слухи и предположения, что ведут героям от одного места к другому, от *улики* к *улике* (а то и к *ложному следу*). Это не материальные предметы, скорее намеки, услышанные разговоры, следы и письма на стене. Карточек для *зацепок* не нужно – это не самоцель, и вам не нужно, чтобы игроки слишком концентрировались на них. Один раз воспользовались *зацепкой* – забыли про неё.

Зацепка – это просто связующее звено, и ведущий всегда должен четко осознавать, к чему ведет каждая из них. Иногда кто-то из персонажей может особенно заинтересоваться конкретной *зацепкой*. Тогда ведущий может предложить ему бросить тест подходящего умения, и дать больше сведений в случае успеха. Если ничего не придумывается – не страшно, то не так важно. Все равно позвольте кинуть тест и скажите, что больше ничего из этой *зацепки* выжать не удалось.

Зацепки нужны для того, чтобы вести героев по сюжету расследования и помочь им вернуться назад, если они заблудятся. Чем больше *зацепок* – тем больше игроки будут складывать эту мозаику.

Пример: в поисках нужного оружейника команда долго и безрезультатно бродит по подулья. Когда герои уже готовы повернуть назад, перед ними возникает видение в виде того самого кинжала и реки крови, ведущей к логову местного преступного барона.

Места

Комнаты, области и другие важные точки, где можно найти *улики* (одну или несколько) или *зацепки*. Герои узнают о *местах*, благодаря *зацепкам*. Лучше, если каждая *улика* будет в своем, отдельном, *месте*. В *местах* могут и должны встречаться препятствия, что не дадут героям легко попасть, куда не просят, и без труда найти все улики – запертые двери, охрана, автоматические сторожевые орудия. Это может явно указать героям, что здесь есть *улика*. Если *улика* и правда есть, но найти её персонажи не могут, подкиньте им немного сведений, что приведут их, куда следует или сосредоточат усилия на поиске там, где нужно. *Улику* и *зацепку* не найти просто так – обычно требуется тест умения. Помните, что цель ведущего – не сделать поиск всех кусочков мозаики сверхтрудным, а позволить игрокам собрать нужную информацию, действуя проактивно. Если игроки проваливают тесты – немного помогите им.

Когда персонажи впервые попадают в новое место, ведущий должен описать его, указав самые очевидно интересные элементы. Обычно это же служит игрокам указанием на то, что там можно найти *улику* или *зацепку*. Это позволяет играть эффективнее и не тратьте попусту много времени.

Пример: в покинутом и запретном аванпосту Администратума, герои встречают подульевого криминального барона. Здесь же команда может обнаружить потайную кузницу, где было создано орудие убийства. Могут найтись и другие улики – например, инфопланшет с перечнем покойных псайкеров.

Ложные следы (необязательно)

Ложные следы – это обманки, уводящие героев с истинного пути. Они могут усложнить, удлинить, а то и вовсе сорвать все расследование. Ложные следы могут иметь вид *зацепок* или *улик*. Ведущему нужно быть осторожнее с ними, чтобы излишнее количество обманок не застопорило весь процесс. Тесты умений могут помочь с определением того, где настоящая *улика*, а где *ложный след*.

Также можно использовать *ложные следы* при двух одновременно проводимых расследованиях. То, что для одного дела будет настоящей *уликой* или *зацепкой*, для другого окажется *ложным следом*, и наоборот. Это непросто, но если вы играете кампанию-детектив, то такой прием добавит игре глубины.

Пример: в руки героев попадает доклад Инквизиции, объявляющий убитого астропата участником заговора псайкеров, собиравшихся подчинить своей воле всю планету. Это подделка, сфабрикованная криминальным бароном, чтобы обезопасить себя и бросить тень на других псайкеров планеты.

Решение

Команда нашла орудие убийства, знает место, где преступление было совершено, и обнаружила доказательства, указывающие на преступника. Настало время собрать все это воедино и предъявить *судье* (кто бы это ни был). Это и есть *решение*, последний этап расследования.

Команда представляет *судье* «материалы дела», излагает своё решение и доказывает его. Обычно трёх *улик* вполне хватает, но для более сложных расследований их потребуется больше. Если герои пойдут по *ложному следу*, их действия ни к чему не приведут, и обещанной *судьей* награды они не получат.

Пример: уверенные в том, что докопались до правды, герои возвращаются к вольному торговцу Варонию. Они арестовывают убийцу – криминального барона, убившего астропата и пытавшегося выдать это за самоубийство. Персонажи предъявляют

доказательства — поделанную мизерикордию Псайканы, инфо-планшет со списком псайкеров и дневник заговорщика, в котором описано, что астропата убили, чтобы заставить замолчать — он проник в планы барона по убийству планетарного губернатора и собирался донести.

Пример расследования:

Сорванная коронация: недавно назначенный планетарный губернатор был убит за день до своей коронации. Инквизитор, что прибыл на церемонию, подозревает, что это дело рук персонажей, что уже имели с губернатором дело (в прошлый раз они подрядились уничтожить культ, угнездившийся на планете).

Расследование начинается в имперском дворце, куда герои прибыли на встречу с губернатором. Ранее они получили от него сообщение, в котором он настаивал на немедленном разговоре. Но во дворце персонажей встречает инквизитор и его вооружённая свита. Персонажи показывают инквизитору письмо, что получили вчера ночью.

Зацепки: в этом расследовании есть три *зацепки*, каждая из которых ведёт в своё *место* и к своим *уликам*.

- **Рана:** персонажи осматривают тело убитого губернатора и его личных покоев. На нем множество колотых ран — стало быть, орудием убийства был некий клинок. Чтобы получить эти сведения, один из персонажей должен успешно пройти тест *медики* (СБ 3).

- **Гость:** прибытие инквизитора на планету было неожиданным и незапланированным, но Инквизиции не задают вопросов. В городе ходит много слухов и подозрений. Корабль инквизитора стоит в частном ангаре позади дворца. Чтобы получить эти сведения, героям достаточно расспросить НИП в городе и вокруг дворца.

- **Показания слуг:** во дворце есть несколько тайных проходов, по которым слуги могут ходить, не попадаясь на глаза губернатору и его гостям. Такие коридоры есть везде, один даже ведет в личные покои губернатора. Пролетевший в эти коридоры злоумышленник мог бы беспрепятственного передвигаться по всему дворцу, но доступ туда есть только у слуг. Чтобы получить эти сведения, героям нужно допросить одного из слуг или обладать знаниями об архитектуре имперских дворцов.

Улики: разные *зацепки* ведут к разным *уликам*:

- **Орудие убийства** (спрятано в комнатах слуг): герои находят окровавленное орудие убийства, спрятанным в комнатах слуг.

- **Записи инквизитора** (спрятано на корабле): заметки, где изложены подозрения инквизитора. Он считает, что убийство — дело рук проникшего во дворец культа.

- **Печать инквизитора** (в покоях губернатора): в личных покоях губернатора найдется печать инквизитора, служащая универсальным ключом ото всех замков.

Места: разные *зацепки* приводят персонажей в разные *места*.

- **Корабль инквизитора:** небольшой шаттл, на котором инквизитор прибыл со своего корабля, что остался на орбите.

- **Комнаты слуг:** маленькие комнатенки под дворцом, где губернаторские слуги спят, едят и живут.

- **Покои губернатора:** огромная спальня и комнаты отдыха, набитые изящной мебелью и произведениями искусства.

Решение: пройдя по *зацепкам*, осмотрев *места* и найдя *улики*, герои приходят к выводу, что некий член еретического культа — вероятно, из числа губернаторских слуг — выкрал печать инквизитора и использовал её, чтобы попасть в покои губернатора и убить его за уничтожение культа.

Влияние, распространённость и богатство

В «Гневе и славе» игрокам не нужно подсчитывать точное количество денег разных видов, что есть у их персонажей — вместо этого используется показатель *богатства*. *Богатство* не привязано к конкретной валюте — это показатель благосостояния в целом, подразумевающий, что у героя есть, что предложить как эльдару, так и имперскому торговцу. *Богатство* можно использовать, чтобы манипулировать другими людьми, вынуждать их делать по-вашему и добиваться покровительства вышестоящих.

Влияние

Эта характеристика отражает власть персонажа. Высокий показатель *влияния* может означать, что герой занимает важный пост — в силу назначения или благородного происхождения. *Влияние* используется для получения предметов и услуг самыми разными способами.

Начальное *влияние* равно *товариществу*-1+бонус *влияния*, что даёт архетип.

- Персонажи с ключевым словом «Адептус Механикус» рассчитывают *влияние* исходя не из *товарищества*, а из *интеллекта*.

- Персонажи с ключевым словом «Орк» рассчитывают *влияние* исходя не из *товарищества*, а из *силы*.

Тесты влияния

Персонаж может использовать свою власть и навязывать свою волю при помощи тестов *влияния*. В «Гневе и славе» есть два способа применять *влияние*; первый — чтобы заставить кого-то сделать что-то по воле персонажа, второй — чтобы получить какой-то предмет или услугу.

Тесты влияния для навязывания своей воли.

Его можно использовать прямо или тайно. Также оно годится для отдачи приказов представителям той же культуры. В отличие от тестов *убеждения*, *реакция* цели при этом не меняется. В отличие от тестов *лидерства*, *влияние* не вдохновляет, а просто вызывает повиновение.

Итак, чтобы предпринять такой тест *влияния*, сделайте следующее:

1. **Определите СБ:** СБ теста *влияния* зависит от множества факторов (чего, от кого, когда и где персонаж пытается добиться).

2. **Проверьте совпадающие ключевые слова:** у персонажа и цели его теста *влияния* должно совпадать хотя бы одно ключевое слово. За каждое совпадающее после первого, персонаж получает +1 куб к тесту.

3. **Бросьте тесты, посчитайте успехи, пожертвуйте кубы** (тут всё по общим правилам).

4. **Рассчитайте последствия неприятностей** (если есть). Лучше если они будут сюжетными, а не игромеханическими, но персонажи могут (например) временно (а может и навсегда) потерять одно очко *влияния*.

Тесты влияния для получения предметов

Когда персонаж предпринимает тест *влияния* для того, чтобы добыть какой-то предмет, в качестве СБ теста используется *распространённость* этого предмета. Обычно можно бросать только один такой тест *влияния* (и то — если герои находятся в подходящем месте и, уж конечно, не в бою).

Итак, чтобы предпринять такой тест *влияния*, сделайте следующее:

- 1. **Определите СБ:** исходя из *ценности* и *распространенности* предмета ведущий назначает цену.
- 2. **Проверьте совпадающие ключевые слова:** у персонажа и нужного предмета должно совпадать хотя бы одно ключевое слово. За каждое совпадающее после первого, персонаж получает +1 куб к тесту.
- 3. **Потратьте ресурсы или богатство:** персонаж может потратить *ресурсы* или навсегда понизить *богатство*, чтобы улучшить итог теста (см. раздел «Трата богатства» ниже).
- 4. **Бросьте тесты, посчитайте успехи, пожертвуйте кубы:** каждый *пожертвованный* куб восстанавливает одну единицу потраченного *богатства* (до не больше того значения *богатства*, что было у персонажа до броска теста).
- 4. **Рассчитайте последствия неприятностей** (если есть). Единица на *кубе гнева* означает, что *богатство* персонажа навсегда понизилось на 1.

Тесты хитрости для поиска источников

Если персонажам неизвестно, где можно добыть нужный предмет или услугу, они могут прибегнуть к тесту *хитрости*. СБ определяется ведущим. Провал может означать не просто неудачу, а то, что героям пришлось очень долго искать, потратиться (например, отдать *ресурс*) или привлечь ненужное внимание (ведущий получит +1 очко угрозы).

Совпадающие ключевые слова

Если у персонажей нет совпадающих ключевых слов, тесты *влияния* станут намного тяжелее. Имперский комиссар может без труда заставить адептов Администратума не мешать ему, но командовать бандой эльдарских корсар ему будет куда труднее. С эльдарскими комиссарами нет вообще ничего общего, а с чинушами его объединяет ключ «Империи».

При полном отсутствии общих ключей, решение о том, возможен ли тест, остается на волю ведущего. Например, достать эльдарское оружие для персонажа-имперца почти невозможно, как и заставить эльдара прислушаться к своим словам. В таких обстоятельствах, ведущему стоит накладывать штраф +4 к СБ теста *влияния* или выше.

Повышение влияния

Есть несколько способов повысить *влияние*:

- Некоторые таланты могут повысить *влияние* – это будет указано прямо в описании таланта. При его покупке, персонаж получает эту прибавку немедленно.
- Ведущий может наградить очком *влияния* персонажа, накопившего много ресурсов, сделавшего себе имя и многого достигшего в рамках кампании. Не злоупотребляйте этим.

Распространенность

Нужные вещи и услуги далеко не всегда бывают просто найти. Раздобыть хорошее оружие на заштатном мирке куда труднее, чем в переполненном улье. Некоторые предметы встречаются только в хорошо охраняемых оружейных Адептусах Астарте, другие можно купить где угодно... за хорошую цену. В Тёмном Империи можно добыть даже творения ксеносов.

Каждый товар или услуга имеет показатель *распространенности* – от «обычного» до «уникального», которые ведущий может использовать как отправную точку для решения того, может персонаж достать этот предмет или нет. Низкая распространен-

ность может означать, что предмет можно найти, но это займет много времени, что никто не захочет вам его продавать (или что такие вещи вообще не продаются) или что для его получения вам придется ввязаться в какие-то темные дела (особенно если покупать придется у ксеноса).

Распространённость изменяет СБ теста, который назначит ведущий для получения нужного героям предмета. Обычно *распространенность* предмета накладывает штраф на СБ, но в благоприятных обстоятельствах ведущий может отбросить этот штраф. Например, поиск плазменного оружия на мире-кузнице не должен получать штрафа за *распространенность*, ведь на мирах-кузницах такие пушки не назовёшь редкими. То же правило работает и при визите к искусному ремесленнику и организацию, что сама производит нужные предметы.

Таблица 5-7 «Распространенность»	
Название	Штраф к СБ
Обычное (<i>Common</i>)	+0
Необычное (<i>Uncommon</i>)	+2
Редкое (<i>Rare</i>)	+3
Очень редкое (<i>Very Rare</i>)	+4
Уникальное (<i>Unique</i>)	+6

Богатство

Эта характеристика показывает, насколько большими средствами может распоряжаться персонаж. Начальное *богатство* равно УР кампании. Обычно *богатство* не может превышать УР+3, но ведущий волен изменить это ограничение, если сочтет нужным для *атмосферы*.

Трата богатства

Персонаж может навсегда потратить единицу *богатства*, чтобы получить дополнительный успех в тесте *влияния* (см. ниже). За каждый полученный таким образом успех, *богатство* падает на 1. *Богатство* тратится уже после теста *влияния*, не до.

Ресурсы

Ресурс – абстрактное обозначение какого-либо ценного имущества персонажа. У орков это может быть пригоршня зубов, у людей – ковчег со святыми мощами. Любой предмет, полученный героями в ходе игры, может стать *ресурсом* – по решению ведущего. *Ресурсы* можно тратить вместо единиц *богатства*. *Ресурсы* и единицы *богатства* соотносятся как один к одному.

Приобретение богатства

У персонажей хватает способов разбогатеть:

- Обычно герои получают *богатство*, выполняя задания и нанимаясь на службу, в том числе к особенно могущественным и влиятельным НИП (вроде планетарных губернаторов или верховных лордов Терры).
- Также персонажи могут разбогатеть, приобретая и продавая ценные ресурсы, находя редкие и мощные артефакты и реликвии.
- Кража у НИП (или другого игрока) тоже способна помочь герою сколотить состояние. Этим же могут заниматься и враги персонажей.
- По решению ведущего, каждый *ресурс* может быть преобразован в постоянную прибавку +1 к *богатству*.

Кроме того, ведущий может придумать свои варианты.

Карты кампании

Колода *карт кампании* отражает многие темы и тропы (славное слово, такая удачная замена для «штамп» или «клише» — прим. переводчика) историй о приключениях в Тёмнов Империи. Только игроки тянут эти карты и решают когда и как их разыграть (и разыгрывать ли вообще). Зачастую карты оказывают и сюжетное воздействие (добавляют новую опасность или усиливают существующую), так и игромеханическое (например, дают игрокам очки гнева или славы).

«Гнев и слава» использует следующие правила для *карт кампании*:

- В начале каждой сессии каждый игрок тянет одну *карту кампании*
- *Карту кампании* можно разыграть в любой миг. Будучи разыгранной, она вступает в силу немедленно.
- Игрок не обязан разыграть свою *карту кампании* в ходе сессии. Неразыгранные карты не переносятся между сессиями.

Отдых

Герои «Гнева и славы» постоянно сражаются, путешествуют и занимаются другими утомительными вещами. Но даже сверхчеловеку когда-то нужно есть, спать, молиться, да и просто время от времени переводить дух. В «Гневе и славе» есть два игромеханических варианта отдыха — *перегруппировка* и *передышка*.

Перегруппировка

Короткий одночасовой отдых. Обычно происходит между сценами и позволяет героям проверить оставшийся боезапас, позаботиться о своих ранах, оценить обстановку и тактику, наскоро перекусить. На *перегруппировке* герои сбрасывают все *очки шока*. Кроме того, успешный тест *медики* (СБ 3) поможет вылечить раны (см. описание умения *медика*). В ходе одной *перегруппировки* позволен лишь один тест *медики* на каждого персонажа.

Передышка

Передышка — это более продолжительный период отдыха, длящийся около шести часов. Во время *передышки* персонажи могут провести один-два часа, занимаясь чем-то простым — читать, есть, болтать друг с другом, чистить оружие, стоять в карауле. Если персонажам придется сражаться или заниматься чем-то изматывающим хотя бы час, *передышку* нужно будет начинать заново. Если ничего не помешает *передышке*, персонажи сбросят все *очки шока*, вылечат весь полученный урон и восстановят запас *очков гнева* до 2 (очки веры тоже восстанавливаются, если таковые у кого-то есть). Персонаж должен иметь хотя бы одну *рану* и быть в сознании, чтобы получить блага, что даёт *передышка*.

Глава 6: Снаряжение

Что есть у оружия:

Название: как оно называется

Бронейность (ББ): это число показывает, какое количество брони игнорирует попадание из этого оружия. Помните — некоторое снаряжение даёт *защиту*, которая не снижается от ББ вражеских атак — это т. н. «непробиваемая» *защита* (отмечена звездочкой).

Урон: базовый урон оружия. Большинство также имеет *кубы дополнительного урона* (КДУ), что записывается как +КДУ.

Дальнейность: расстояние, на котором оружие можно нормально поражать цели. Также здесь указывается тип (ближнего боя, стрелковое, метательное). Дальнейность оружия ближнего боя, показывает, на каком расстоянии человек с таким оружием будет *вовлечен в ближний бой*. У большинства оружия ближнего боя дальнейность равна 1 метру, но встречаются и исключения. Дальнейность стрелкового оружия показывает среднюю дальность эффективной стрельбы. У метательного оружия нет фиксированной дальнейности — оно летит на расстояние четырёхкратного показателя *силы* метателя (это его максимальная дальность). Если метатель промахивается, оружие отклоняется на 2кб метров от изначальной цели в сторону, определяемую результатом на *кубе гнева* (см. *схему направлений* в главе IV). Метательным оружием не обязательно поражать противника — его можно метнуть просто в какую-то точку (требует теста *дальнего боя* с СБ 2).

Очередь: бонус, что оружие даёт на бросок атаки, если вы тратите *магазин* (см. раздел «Очередь», стр. 220)

Особенности: особые свойства, как правило, улучшающие оружие. Обычно их одно-два. Редкое и легендарное оружие может иметь три и более.

Ценность: это число используется как СБ для тестов *влияния*, сделанных, чтобы заполучить такое оружие, а также служит мерилем редкости.

Ключевые слова: ключи, связанные с типом оружия и группировкой, которая обычно его использует.

Личное оружие

Пистолеты, винтовки и большая часть оружия ближнего боя считается *личным оружием*. *Личное оружие* можно модифицировать и улучшать. Станковое оружие (и большинство имеющего ключ «Тяжелое») не считается *личным*. Как обычно, последнее слово в то, что считается *личным оружием*, а что нет — за ведущим.

Магазины и боеприпасы

Боеприпасы в «Гневе и славе» — ведь абстрактная. Игрокам не нужно считать каждую пулю — обычно *магазин* иссякает только при *неприятности*. В начале игры у всех по три *магазина*. Если *магазины* закончились, значит, персонаж остался без боеприпасов и пока он не добудет новые, стрелять не сможет. *Магазины* можно тратить на дополнительные преимущества в бою. Оружие, у которого в графе «Очередь» стоит прочерк, тратит *магазин* и должно перезаряжаться после каждой атаки.

Получение магазинов

В сорок первом тысячелетии достаточно обычных боеприпасов повсюду, а «Гнев и слава» — это игра не про занудные подсчеты каждой пули. В обычных обстоятельствах, каждый персонаж может восстановить свой боекомплект в три *магазина* в начале каждой сессии без тестов *влияния*. Если обстоятельства таковы, что боеприпасы взять негде — персонажи их не получают. Как всегда, все решает ведущий. Кроме того, добыча большого числа

магазинов (больше трёх) или поиск боеприпасов к уникальному или странному оружию требует от персонажей находиться в подходящем месте и бросить тест *влияния*.

Особые боеприпасы и магазины

Цена на особые боеприпасы подразумевает один *магазин*. Отмечайте каждый *магазин* особых боеприпасов на листе персонажа. Бонусы необычного боеприпаса добавляются в профиль оружия, пока *магазин* не закончится – тогда профиль меняется на обычный.

Ключевые слова «Хаос» и «Империя»

Хаос, Хаос везде, в том числе внутри Империи. Поэтому персонажи, имеющие ключевое слово «Хаос» могут добывать любое снаряжение с ключевыми словами «Империя» или «Негодяй» по общим правилам, если оно не имеет других связанных с группировками ключей (например, «Астра Милитарум» или «Милитарум Темпестус»). Ведущий может разрешить добывать и такие вещи по общим правилам. Кроме того, космодесантники Хаоса (космодесантники, имеющее ключ «Хаос») могут доставать снаряжение, имеющее ключ «Адептус Астартес» (но только если оно не имеет ключа «Примарис») по общим правилам.

Ключевые слова «Орк» и «Империя»

По решению ведущего, персонажи с ключевым словом «Орк» могут доставать любое снаряжение с ключевым словом «Империя», но для него оно считается на один уровень менее *распространённым*. Добытые таким образом вещи – это, как правило, трофеи, исписанные глифами зеленокожих и сделанные более «орковскими».

Ключевое слово «Любое»

Некоторое оружие распространено везде (*магазины*, например), но кто и как сможет и будет его использовать – решать ведущему. Тиранидский флот-улей точно не будет стрелять флагами, но идея взрывающегося противопехотного снаряда существует среди множества других группировок. К слову, культ генокрадов...

Особенности оружия

Разные свойства и спецправила, дающие оружию наносить больше урона, оказывать особый эффект и т. д. Некоторые особенности имеют показатель (X), отражающий силу этого свойства – у каждого конкретного оружия вместо X будет число.

Пыточное (Agonizing)

Это оружие терзает разум, так же как и тело, причиняя чудовищную боль. За каждую нанесённую этим оружием рану, жертва получает одно *очко шока*. *Переутомлённый* персонаж, получивший урон от пыточного оружия, валиться *без сознания*.

Дуговое (X) (Arc (X))

Это оружие очень эффективно против боевой техники. Атакуя технику, дуговое оружие получает количество КДУ, равное своему X.

Штурмовое (Assault)

Это оружие специально создано для стрельбы на бегу. Из штурмового оружия можно стрелять, одновременно совершая действие «Бег», но СБ такой стрельбы повысится на +2

Взрыв (Размер) (Blast (Size))

Такое оружие может поразить несколько целей одной атакой (см. *главу IV*)

- Не попавшая в цель атака из такого оружия попадает куда-то ещё (см. *схему направлений*).
- Выстрелы из оружия с особенностью «Взрыв» и ключевым словом «Огненное» при промахе не смещаются – они поражают указанную область, но не задевают находящихся в них персонажей (они прыгнули в укрытие или отскочили).
- Оружие с особенностью «Взрыв» и ключевым словом «Огненное» игнорируют бонусы к *защите*, что дают укрытия.
- Пистолеты с особенностью «Взрыв» при применении в ближнем бою, поражают только ту цель, с которой обладатель пистолета *вовлечен в ближний бой*.

Зажигательное (Blaze)

Это оружие использует огонь или горящие химические вещества. Любой персонаж, единица техники или предмет, пораженный зажигательным оружием, загорается (см. раздел «Огонь» на стр. 248).

Жестокое (Brutal)

Такое оружие наносит страшные раны, исцелить которые будет непросто даже опытному аптекарию. Результаты, выпавшие на всех *кубах дополнительного урона*, получают +1.

Психосиловое (Force)

Псайкеры сражаются созданным из пси-проводящих материалов и пронизанным эфирными контурами оружием, позволяющем им концентрировать силу Варпа и совершать убийственные атаки. Псайкер с психосиловым оружием добавляет половину своей *силы воли* к базовому урону оружия в дополнение к своей *силе*.

Тяжёлое (X) (Heavy (X))

Очень тяжелое и здоровенное оружие. Каждое тяжелое оружие имеет требования к *силе* персонажа. Если он им соответствует – штрафов не будет. Если не соответствует, тест атаки получит штраф +2 к СБ, а единичка на *кубе гнева* будет значить, что вдобавок к обычной *неприятности*, стрелка *сбило с ног*. Тяжелое оружие нужно устанавливать на огневую позицию, спонсон, треногу или упор, чтобы стрелять без риска. Установка оружия требует действия, но снимает штраф. Персонажи в силовой броне, а также обладатели ключевых слов «Адептус Астартес» или «Орк» не *сбиваются с ног* при стрельбе с неустановленного тяжелого оружия.

Мельта (Melta)

Мельта-оружие получает +1 КДУ при стрельбе на близкой дистанции и ещё +1 КДУ при стрельбе по технике или укреплению на близкой дистанции.

Фехтовальное (Parry)

Оно создано для парирования. Такое оружие даёт бонус +1 к защите против атак в ближнем бою.

Бронбойное (X) (Penetrating (X))

Когда вы жертвуете кубы в ходе атаки, это оружие получает ББ, равную X..

Пистолет (Pistol)

Это оружие можно использовать, когда персонаж вовлечён в ближний бой. При этом применяется умение ближний бой, а не дальний бой.

Радиационное (X) (Rad (X))

Оружие с этой особенностью, добавляют +X к результату, выпавшему на каждом КДУ.

Скорострельное (X) (Rapid Fire (X))

При стрельбе на близкой дистанции, такое оружие добавляет к броску атаки X бонусных кубов.

Снайперское (X) (Sniper (X))

При прицеливании снайперское оружие получает бонус +2, а не +1 и не получает штрафов при стрельбе по участникам ближнего боя. После прицеливания, снайперское оружие получает количество КДУ, равное X.

Распыляющее (Spread)

Когда урон от распыляющего оружия убивает члена группы, весь излишний для его смерти урон не теряется, а передаётся ближайшему члену этой же группы.

Надёжное (Steadfast)

Один раз за бой это оружие может проигнорировать первую выпавшую неприятность, вызванную атакой с его применением. Тесты, предпринимаемые для ремонта такого оружия и ухода за ним, получают +1 куб.

Максимальный режим (Supercharge)

Большая часть плазменного оружия может стрелять с разной силой – в то числе, в максимальном режиме. В максимальном режиме плазменное оружие получает +2 КДУ, но при неприятности, владелец получает 1кб смертельных ран.

Отравленное (X) (Toxic (X))

Раненый отравленным оружием персонаж получает отравление (см. стр. 231). Он должен проходить тест выносливости (СБ равна X) в конце каждого раунда. В случае успеха (или лечения посредством теста медики с СБ, равной X-2), отравление заканчивается. В случае провала, персонаж получает X ран.

Громоздкое (X) Unwieldy (X)

Атаки этим оружием получают штраф на СБ, равный X.

Вааааг! (Waaagh!)

Когда такое оружие использует орк, оно получает +1 куб на атаку и +1 КДУ, если владелец легко или тяжело ранен. Этот бонус пропадает, когда орк вылечится или бой закончится (что раньше).

Оружие Варпа (Warp Weapon)

Такое оружие имеет базовый показатель урона либо равный тому, что указан в профиле, либо стойкости цели-4 (что выше)

Таблица 6-1 «Стрелковое оружие»							
Название	Урон	ББ	Дальн.	Оч.	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Болтерное оружие							
Штурмовой болтер	12+1 КДУ	-1	36 м	3	Штурмовое, Жестокое	8 (Очень редкое)	Болтерное, Империиум, Адептус Астартес, Примарис
Болт-винтовка	10+1 КДУ	-1	60 м	2	Жестокое, Скорострельное (2)	7 (Очень редкое)	Болтерное, Империиум, Адептус Астартес, Примарис
Болт-пистолет	10+1 КДУ	0	20 м	1	Жестокое, Пистолет	4 (Необычное)	Болтерное, Империиум
Болтер	10+1 КДУ	0	40 м	2	Жестокое, Скорострельное (2)	4 (Необычное)	Болтерное, Империиум
Тяжелый болтер	12+2 КДУ	-1	60 м	3	Жестокое, Тяжелое	6 (Необычное)	Болтерное, Империиум
Тяжелый болт-пистолет	10+1 КДУ	-1	24 м	1	Жестокое, Пистолет	7 (Очень редкое)	Болтерное, Империиум, Адептус Астартес, Примарис
Шквальный болтер	10+1 КДУ	0	40 м	4	Жестокое, Скорострельное (2)	6 (Редкое)	Болтерное, Империиум
Огнемётное оружие							
Огнемёт	10+1 КДУ	0	16 м	1	Штурмовое, Взрыв (Средний), Зажигательное, Распыляющее	5 (Необычное)	Огненное, Империиум
Ручной огнемёт	7+1 КДУ	0	12 м	1	Взрыв (Маленький), Пистолет, Распыляющее, Зажигательное	5 (Редкое)	Огненное, Империиум
Тяжелый огнемёт	12+2 КДУ	-1	16 м	2	Взрыв (Большой), Зажигательное, Тяжелое, Распыляющее	5 (Редкое)	Огненное, Империиум
Лазерное оружие							
Дуэльный лазпистолет	10+1 КДУ	0	24 м	1	Пистолет	6 (Очень редкое)	Лазерное, Империиум
Пробивной лазган	7+1 КДУ	-2	36 м	2	Скорострельное (1), Надежное	6 (Очень редкое)	Лазерное, Империиум, Астра Милитарум
Пробивной лазпистолет	7+1 КДУ	-2	12 м	1	Пистолет, Надежное	6 (Очень редкое)	Лазерное, Империиум, Астра Милитарум
Пробивная	10+1 КДУ	-2	48 м	4	Тяжёлое, Надежное	6 (Очень редкое)	Лазерное, Империиум,

митральеза							Астра Милитарум
Лазпушка	18+3 КДУ	-3	150 м	1	Тяжёлое, Надежное	9 (Необычное)	Лазерное, Империиум
Лазган	7+1 КДУ	0	48 м	2	Скорострельное (1), Надежное	3 (Обычное)	Лазерное, Империиум
Лазистолет	7+1 КДУ	0	140 м	1	Пистолет, Надежное	3 (Обычное)	Лазерное, Империиум
Длиннолаз	10+1 КДУ	0	24 м.	0	Снайперское (1), Надежное	6 (Необычное)	Лазерное, Империиум, Астра Милитарум
<i>Мельта-оружие</i>							
Инфернопистолет	16+1 КДУ	-4	12 м	1	Мельта, Пистолет	6 (Очень редкое)	Мельта, Адепта Сороритас, Адептус Астартес, Империиум
Мельта	16+2 КДУ	-4	24 м	1	Мельта, Штурмовое	7 (Необычные)	Мельта, Империиум
Мультимельта	16+3 КДУ	-4	48 м	1	Мельта, Тяжелое	6 (Редкое)	Мельта, Империиум
<i>Плазменное оружие</i>							
Плазменная пушка	15+2 КДУ	-3	72 м	3	Тяжелое, Максимальный режим	7 (Очень редкое)	Плазменное, Империиум
Плазмомёт	15+1 КДУ	-3	48 м	2	Скорострельное (1), Максимальный режим	6 (Редкое)	Плазменное, Империиум
Плазменный Пистолет	15+ 1 КДУ	-3	24 м	1	Пистолет, Максимальный режим	6 (Редкое)	Плазменное, Империиум
<i>Огнестрельное оружие</i>							
Штурмовая пушка	14+2 КДУ	-1	48 м	6	Тяжёлое	6 (Необычное)	Огнестрельное, Империиум, Адептус Астартес
Дробовик Астартес	10+1 КДУ	0	24 м	2	Штурмовое, Распыляющее, Надежное	7 (Редкое)	Огнестрельное, Империиум, Адептус Астартес
Снайперская винтовка Астартес	10+1 КДУ	0	150 м	0	Снайперское (2)	6 (Необычное)	Огнестрельное, Империиум, Адептус Астартес
Автопушка	16+1 КДУ	-1	96 м	3	Тяжелое	5 (Обычное)	Огнестрельное, Империиум
Автоган	7+1 КДУ	0	48 м	3	Скорострельное (1)	3 (Обычное)	Огнестрельное, Империиум, Негодай
Автопистолет	7+1 КДУ	0	20 м	2	Пистолет	3 (Обычное)	Огнестрельное, Империиум, Негодай
Боевой дробовик	9+1 КДУ	0	24 м	2	Штурмовое, Скорострельное (1), Распыляющее	3 (Необычное)	Огнестрельное, Империиум
Ручная пушка	9+1 КДУ	0	20 м	1	Пистолет	4 (Обычное)	Огнестрельное, Империиум, Негодай
Тяжелый стаббер	10+2 КДУ	0	72 м	3	Тяжелое	5 (Необычное)	Огнестрельное, Империиум, Негодай
Дробовик	8+1 КДУ	0	20 м	1	Штурмовое, Распыляющее	3 (Обычное)	Огнестрельное, Империиум, Негодай
Стаббер	7+1 КДУ	0	20 м	1	Пистолет	2 (Обычное)	Огнестрельное, Империиум, Негодай
Стаб-пушка	9+1 КДУ	0	30 м	1	Жестокое	3 (Обычное)	Огнестрельное, Империиум, Негодай
<i>Ракеты и ракетные установки</i>							
«Циклон»	Как у ракеты		150 м	1 *	Тяжелое	11 (Очень ред-кое)	Взрывчатка, Империиум, Адептус Астартес
Ракетная установка	Как у ракеты		150 м	-	Тяжелое	4 (Обычное)	Взрывчатка, Империиум
Фраг-ракета	10+2 КДУ	0	-	-	Взрыв (Средний)	4 (Обычное)	Взрывчатка, Империиум, <Лю-бой>
Крак-ракета	16+3 КДУ	-2	-	-	Взрыв (Маленький)	6 (Необычное)	Взрывчатка, Империиум
<i>Гранаты и гранатомёты</i>							
Гранатомёт Темпестус	Как у гранаты		50 м	1	Штурмовое	6 (Необычное)	Взрывчатка, Империиум, Астра Милитарум
Гранатомет «Восс»	Как у гранаты		40 м	1	Штурмовое	5 (Необычное)	Взрывчатка, Империиум, Астра Милитарум
Фраг-граната	10+1 КДУ	0	Сила x4	-	Взрыв (Средний)	2 (Обычное)	Взрывчатка, Империиум
Крак-граната	14+2 КДУ	-2	Сила x4	-	Взрыв (Маленький)	4 (Необычное)	Взрывчатка, Империиум
Плазмаграната	10+1 КДУ	-1	Сила x4	-	Взрыв (Средний)	7 (Очень редкое)	Взрывчатка, Аэльдары
<i>Экзотическое стрелковое оружие</i>							
Дуговой пистолет	14+1 КДУ	-1	24 м	1	Дуговое (2), Пистолет	5 (Редкое)	Дуговое, Адептус Механикус
Дуговая винтовка	14+1 КДУ	-1	48 м	2	Дуговое (2), Скорострельное (1)	6 (Редкое)	Дуговое, Адептус Механикус
Гальваническая винтовка	10+1 КДУ	0	60 м	2	Скорострельное (1) Бронебойное (1)	5 (Редкое)	Огнестрельное, Адептус Механикус
Рад-карабин	7+1 КДУ	0	36 м	3	Штурмовое, Радиационное (2)	6 (Очень редкое)	Огнестрельное, Адептус Механикус
Рад-пистолет	7+1 КДУ	0	24 м	1	Пистолет, Радиационное (2)	6 (Редкое)	Огнестрельное, Адептус Механикус

Штурмовой болтер (Assault Bolter)

Скорострельный болтер со щитом и автозаряжателем, чтобы можно было стрелять в полете на прыжковом ранце. Создал сам Велизарий Коул для космодесантников-примарис.

Штурмовой болтер (12+2 КДУ, ББ -1, 36 м., Очередь 3, Штурмовое, Жестокое)

Ценность: 8 (очень редкое)

Ключевые слова: «Болтерное», «Империиум», «Адептус Астартес», «Примарис»

Болтер (Boltgun)

Болтер или болтган – крепкое и надёжное оружие имперских войск, особенно космодесанта.

Болтер (10+1 КДУ; ББ 0; 40 м.; Очередь 2; Жестокое, Скорострельное (2))

Ценность: 4 (Необычное)

Ключевые слова: «Болтерное», «Империиум»

Болт-пистолет (*Bolt Pistol*)

Удобное оружие для ближнего боя. Любимо комиссарами и космодесантниками, которым убойная сила важнее изящества.

Болт-пистолет (10+1 КДУ; ББ 0; 20 м.; Очередь 1; Жесткое, Пистолет)

Ценность: 4 (Необычное)

Ключевые слова: «Болтерное», «Империиум»

Болт-винтовка (*Bolt Rifle*)

Созданная Велизарием Коулом винтовка «Марк II» для космодесантников-примарис, превосходящая обычные болтеры Астартес дальностью стрельбы и пробивной силой.

Болт-винтовка (10+1 КДУ; ББ -1; 60 м.; Очередь 2; Жесткое, Скорострельное (2))

Ценность: 7 (очень редкое)

Ключевые слова: «Болтерное», «Империиум», «Адептус Астартес», «Примарис»

Тяжёлый болт-пистолет (*Heavy Bolt Pistol*)

Длинноствольный и дальнобойный болт-пистолет космодесантников-примарис.

Тяжёлый болт-пистолет (10+1 КДУ; ББ -1; 24 м.; Очередь 1; Жесткое, Пистолет)

Ценность: 7 (очень редкое)

Ключевые слова: «Болтерное», «Империиум», «Адептус Астартес», «Примарис»

Тяжёлый болтер (*Heavy Bolter*)

Крупнокалиберное и самое здоровенное из болтерного оружия для всеобщего уничтожения.

Тяжёлый болтер (12+2 КДУ; ББ -1; 60 м.; Очередь 3; Жесткое, Тяжёлое (4))

Ценность: 6 (Необычное)

Ключевые слова: «Болтерное», «Империиум»

Шквальный болтер (*Storm Bolter*)

Два ствола этого болтера подобны глазам гневающегося бога. Используется терминаторами космодесанта как личное оружие, и Имперской Гвардией – как станковое.

Шквальный болтер (10+1 КДУ; ББ 0; 40 м.; Очередь 4; Жесткое, Скорострельное (2))

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Болтерное», «Империиум»

Огнемётное оружие

Огнемёт (*Flamer*)

Обычный огнемёт с большой канистрой, крепимой под стволом

Огнемёт (10+1 КДУ; ББ 0; 16 м.; Очередь 1; Штурмовое, Взрыв (Средний), Зажигательное, Распыляющее)

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Огненное», «Империиум»

Ручной огнемёт (*Hand Flamer*)

Пистолетный вариант огнемёта, часто встречающийся у аколитов Инквизиции и последователей искупительных культов. Удобен, хотя боезапас маловат.

Ручной огнемёт (7+1 КДУ; ББ 0; 12 м.; Очередь 1; Взрыв (Маленький), Зажигательное, Пистолет, Распыляющее)

Ценность: 5 (редкое)

Ключевые слова: «Огненное», «Империиум»

Тяжёлый огнемёт (*Heavy Flamer*)

Здоровенный и тяжелый вариант огнемёта.

Тяжёлый огнемёт (12+2 КДУ; ББ -1; 16 м.; Очередь 2, Взрыв (Большой), Зажигательное, Тяжелое (6), Распыляющее)

Ценность: 5 (редкое)

Ключевые слова: «Огненное», «Империиум»

Лазерное оружие

Дуэльный лазпистолет (*Duelling Laspistol*)

Такие очень мощные пистолеты обожают дуэлянты из подульев и упоротые аристократы.

Дуэльный лазпистолет (10+1 КДУ; ББ 0; 24 м.; Очередь 1; Пистолет)

Ценность: 6 (очень редкий)

Ключевые слова: «Лазерное», «Империиум»

Пробивной лазган (*Hot-shot Lasgun*)

Он же хеллган – мощный, но сложный и требующий больших заплочных блоков питания вариант лазгана.

Пробивной лазган (7+1 КДУ; ББ -2; 36 м.; Очередь 2; Очередь 1, Надёжное)

Ценность: 6 (очень редкое)

Ключевые слова: «Лазерное», «Империиум», «Астра Милитарум»

Пробивной лазпистолет (*Hot-shot Laspistol*)

Он же хеллпистолет – мощный, но требовательный к качеству батарей вариант лазпистолета. Совсем недалнббойный, но хорошо пробивает броню.

Пробивной лазпистолет (7+1 КДУ; ББ -2; 12 м.; Очередь 1; Пистолет, Надёжное)

Ценность: 6 (очень редкое)

Ключевые слова: «Лазерное», «Империиум», «Астра Милитарум»

Пробивная митральеза (*Hot-shot Volley Gun*)

Мощное и очень скорострельное лазерное оружие. Требуется заплочного блока питания.

Пробивная митральеза (10+1 КДУ; ББ -2; 48 м.; Очередь 4; Тяжелое (4), Надёжное)

Ценность: 6 (очень редкое)

Ключевые слова: «Лазерное», «Империиум», «Астра Милитарум»

Лазпушка (*Lascannon*)

Обычное противотанковое оружие Имперской Гвардии (где его обслуживает расчет из двух человек) и космодесанта (где с такой пушкой управляется один боевой брат)

Лазпушка (18+3КДУ; ББ -3; 150 м.; Очередь 1; Тяжелое (8), Надежное)

Ценность: 9 (Необычное)

Ключевые слова: «Лазерное», «Империмум»

Лазган (*Lasgun*)

Обычное оружие имперской пехоты. Прост в уходе и производстве и надежен настолько, что кладовщики порой говорят, что лазган служит в Имперской Гвардии дольше чем гвардеец, которому этот лазган выдают. Снабжен креплением для штыка.

Лазган (7+1 КДУ; ББ 0; 48 м; Очередь 2; Скорострельное (1), Надежное)

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: «Лазерное», «Империмум»

Лазпистолет (*Laspistol*)

Обычное вспомогательное оружие офицеров, псайкеров, техно-жрецов и т. д. Очень распространен — встречается и у культистов Хаоса, гибридов генокрадов и преступников.

Лазпистолет (7+1 КДУ; ББ 0; 24 м.; Очередь 1; Пистолет, Надежное)

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: «Лазерное», «Империмум»

Длиннолаз (*Long Las*)

Снайперский вариант лазгана, часто встречается у кадийцев

Длиннолаз (10+1 КДУ; ББ 0; 140 м.; Очередь 0; Снайперское (1), Надежное)

Ценность: 6 (Необычное)

Ключевые слова: «Лазерное», «Империмум», «Астра Милитарум»

Мельта-оружие

Инфернопистолет (*Inferno Pistol*)

Редкий и ценный пистолетный вариант мельты.

Инфернопистолет (16+1 КДУ; ББ -4; 12 м.; Очередь 1; Мельта, Пистолет)

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Мельта», «Империмум», «Адепта Сороритас», «Адептус Астартес»

Мельта (*Meltagun*)

Мощное ручное оружие для поражения тяжелой пехоты, бронетехники и укреплений с близкой дистанции

Мельта (16+2 КДУ; ББ -4; 24 м.; Очередь 1; Штурмовое, Мельта)

Ценность: 6 (Необычное)

Ключевые слова: «Мельта», «Империмум»

Мультимельта (*Multi-Melta*)

Огромная двуствольная мельта

Мультимельта (16+3КДУ; ББ -4; 48 м.; Очередь 1; Тяжелое (8), Мельта)

Ценность: 7 (Редкое)

Ключевые слова: «Мельта», «Империмум»

Плазменное оружие

Плазменная пушка (*Plasma Cannon*)

Самое большое из переносного плазменного оружия, испепеляющее все вокруг выстрелами, похожими на маленькие солнца.

Плазменная пушка (15+2 КДУ; ББ -3; 72 м. Очередь 3; Тяжелое (8), Максимальный режим)

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Плазменное», «Империмум»

Плазмомёт (*Plasma Gun*)

Редкое, сложное, зачастую древнее оружие с долгой историей

Плазмомёт (15+1 КДУ; ББ -3; 48 м.; Очередь 2; Скорострельное (1), Максимальный режим)

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Плазменное», «Империмум»

Плазменный пистолет (*Plasma Pistol*)

Лучшее оружие для того, кто не боится рисковать и подбираться к врагу поближе.

Плазменный пистолет (15+1 КДУ; ББ -3; 24 м.; Очередь 1; Пистолет, Максимальный режим)

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Плазменное», «Империмум»

Огнестрельное оружие

Штурмовая пушка (*Assault Cannon*)

Шестиствольный скорострельный пулемёт. Обычно используется терминаторами или боевой техникой космодесанта.

Штурмовая пушка (14+2 КДУ; ББ -1; 48 м.; Очередь 6; Тяжелое (8))

Ценность: 6 (Необычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империмум», «Адептус Астартес»

Дробовик Астартес (*Astartes Shotgun*)

Любимое оружие разведчиков космодесанта.

Дробовик Астартес (10+1 КДУ; ББ 0; 24 м; Очередь 2; Штурмовое, Распыляющее, Надёжное)

Ценность: 7 (Необычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империмум», «Адептус Астартес»

Снайперская винтовка Астартес (*Astartes Sniper Rifle*)

Снайперка разведчиков космодесанта

Снайперская винтовка Астартес (10+1 КДУ; ББ 0; 150; Очередь 0; Снайперское (2))

Ценность: 6 (Необычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум», «Адептус Астартес»

Автопушка (*Autocannon*)

Крупнокалиберное дальнобойное и скорострельное оружие, обычно работает против тяжелой пехоты или авиации.

Автопушка (16+1 КДУ; ББ -1; 96 м.; Очередь 3; Тяжелое (8))

Ценность: 5 (Обычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум»

Автоган (*Autogun*)

Простое оружие, используемое на многих отсталых мирах, а также ульевыми бандитами и мародерами с пепельных пустошей.

Автоган (7+1 КДУ; ББ 0; 48 м.; Очередь 3; Скорострельное (1))

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум», «Негодяй»

Автопистолет (*Autopistol*)

Скорострельный пистолет, популярный среди преступников

Автопистолет (7+1 КДУ; ББ 0; 20 м.; Очередь 2; Пистолет)

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум», «Негодяй»

Боевой дробовик (*Combat Shotgun*)

Самозарядный или автоматический дробовик.

Боевой дробовик (9+1 КДУ; ББ 0; 24 м.; Очередь 2; Штурмовое, Скорострельное (1), Распыляющее)

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум»

Ручная пушка (*Hand Cannon*)

Здоровенный крупнокалиберный и громогласный пистолет, популярный среди подульевиков и негодяев.

Ручная пушка (9+1 КДУ; ББ 0; 20 м.; Очередь 1; Пистолет)

Ценность: 4 (Обычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум», «Негодяй»

Тяжелый стаббер (*Heavy Stubber*)

Большой свинцемёт с ленточным питанием, способный вести огонь на подавление или прореживать толпы пехоты.

Тяжелый стаббер (10+2 КДУ; ББ 0; 72 м.; Очередь 3; Тяжелое (4))

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум», «Негодяй»

Дробовик (*Shotgun*)

Примитивное, но эффективное на близкой дистанции оружие.

Дробовик (8+1 КДУ; ББ 0; 20 м.; Очередь 1; Штурмовое, Распыляющее)

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум»

Стаббер (*Stubber*)

Он же стабган. Опасная и доступная пушка, похожая на большой револьвер. Популярна на многих имперских мирах-ульях.

Стаббер (7+1 КДУ; ББ 0; 20 м.; Очередь 1; Пистолет)

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум», «Негодяй»

Стабпушка (*Stubcannon*)

«Винтовочная» версия стаббера.

Стабпушка (9+1 КДУ; ББ 0; 30 м.; Очередь 1; Жесткое)

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Империиум», «Негодяй»

Ракеты и ракетные установки

Ракетная установка «Циклон»

Cyclone Missile Launcher

Многозарядная скорострельная ракетная установка, носимая терминаторами космического десанта.

Ракетная установка «Циклон» (Урон и ББ зависят от типа ракеты; 150 м.; Очередь 1 (Особое), Тяжелое (8)).

Ценность: 11 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Империиум», «Адептус Астартес»

Особое: когда персонаж тратит *магазин* на перезарядку «Циклона», кроме обычного эффекта владелец может атаковать выбранный врага двумя ракетами сразу. Сделайте обычную атаку, потом удвойте урон и количество КДУ, но удвойте и *стойкость* цели.

Ракетная установка (*Missile Launcher*)

Обычная пусковая установка, коих множество в Астра Милитарум и Адептус Астартес/

Ракетная установка (Урон и ББ зависят от типа ракеты; 150 м.; Очередь -, Тяжелое (6))

Ценность: 4 (Обычное)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Империиум»

Фраг-ракета (*Frag Missile*)

Противопехотная ракета. Большой взрыв, куча осколков.

Фраг-ракета (10+2 КДУ; ББ 0; Очередь -; Взрыв (Большой))

Ценность: 4 (Обычное)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Империиум», <Любой>

Крак-ракета (*Krak Missile*)

Противотанковая кумулятивная ракета.

Крак-ракета (16+3КДУ; ББ -2; Очередь —; Взрыв (Маленький))

Ценность: 6 (Необычное)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Империиум»

Гранаты и гранатомёты

Гранатомёт *Милитарум Темпестус* (*Militarum Tempetus Grenade Launcher*)

Достаточно легкий гранатомёт, из которого даже неаугментированный человек может стрелять на ходу. Часто встречается в командных отделениях отпрысков Темпестус.

Гранатомёт Милитарум Темпестус (Урон и ББ зависят от типа гранаты; 50 м.; Очередь 1; Штурмовое)

Ценность: 6 (Необычное)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Империиум», «Астра Милитарум»

Гранатомёт модели «Восс» (*Voss Pattern Grenade Launcher*)

Не слишком дальнобойное и неточное детище кузницы Восс Прайм широко распространено среди отважных и отчаянных солдат, что любят его за вместительный барабанный магазин и автозаряжатель.

Гранатомёт модели «Восс» (Урон и ББ зависят от типа гранаты; 40 м.; Очередь 1; Штурмовое)

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Империиум», «Астра Милитарум»

Фраг-граната (*Frag Grenade*)

Простое противопехотное средство — осколочная граната.

Фраг-граната (10+1 КДУ; ББ 0; дальность — сила*4 (если метать), как у гранатомета (если стрелять). Очередь -, Взрыв (Средний))

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Империиум»

Крак-граната (*Krak Grenade*)

Кумулятивная противотанковая граната.

Крак-граната (14+2 КДУ; ББ -2; сила*4 (если метать), как у гранатомета (если стрелять). Очередь -, Взрыв (Маленький))

Ценность: 4 (Необычное)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Империиум»

Плазменная граната (*Plasma Grenade*)

Это обычное оружие азльдар-азуриан представляет собой миниатюрное и склонное к катастрофическим перегревам плазменное ядро.

Плазменная граната (10+1 КДУ; ББ -1; сила*4 (если метать), как у гранатомета (если стрелять). Очередь -, Взрыв (Средний))

Ценность: 7 (Very Rare)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Азльдары»

Экзотическое стрелковое оружие

Дуговой пистолет (*Arc Pistol*)

Вспомогательное оружие скитариев-егерей.

Дуговой пистолет (14+1 КДУ; ББ -1; 24 м.; Очередь 1; Дуговое (2), Пистолет).

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Дуговое», «Адептус Механикус»

Дуговая винтовка (*Arc Rifle*)

Это доверенное катафронам прорыва оружие испускает электрические разряды, что терзают плоть, рвут сталь и перегружают нервную систему.

Дуговая винтовка (14+1 КДУ; ББ -1; 48 м.; Очередь 2; Дуговое (2), Скорострельное (1))

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Дуговое», «Адептус Механикус»

Гальваническая винтовка (*Galvanic Rifle*)

Такое оружие стреляет сервиторами-пулями, настроенными попасть в сердце противника и нанести наибольший урон.

Гальваническая винтовка (10+1 КДУ; ББ 0; 60 м.; Очередь 2; Скорострельное (1), Бронбойное (1))

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Адептус Механикус»

Радиумный карабин (*Radium Carbine*)

В этом надёжном карабине достаточно радиоактивных боеприпасов, чтобы медленно травить своего хозяина.

Радиумный карабин (7+1 КДУ; ББ 0; 36 м.; Очередь 3; Штурмовое, Радиационное (2))

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Адептус Механикус»

Радиумный пистолет (*Radium Pistol*)

Боеприпасы такого оружия испускают губительную для плоти и брони радиацию.

Радиумный пистолет (7+1 КДУ; ББ 0; 24 м.; Очередь 1; Пистолет, Радиационное (2))

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Огнестрельное», «Адептус Механикус»

Таблица 6-1 «Стрелковое оружие» (Эльдарское)							
Название	Урон	ББ	Дальн.	Оч.	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Фузионная пушка	16+2 КДУ	-4	24 м	1	Штурмовое, Мельта	6 (Редкое)	Мельта , Аэльдары
Лазбластер	7+1 КДУ	0	48 м	4	Штуриовое	5 (Очень редкое)	Лазерное, Аэльдары
Длинная винтовка	10+1 КДУ	0	150 м	0	Снайперское (2)	7 (Очень редкое)	Лазерное, Аэльдары
Сюрикенная ката-пульта	10+1 КДУ	0	24 м	3	Штурмовое, Бронебойное (3)	6 (Редкое)	Сюрикенное, Аэльдары, Азу-риане
Сюрикенный пи-столет	10+1 КДУ	0	24 м	2	Штурмовое, Бронебойное (3)	6 (Редкое)	Сюрикенное, Аэльдары, Азу-риане

Эльдарское стрелковое оружие

Фузионная пушка (Fusion Gun)

Эльдарский аналог мельты.

Фузионная пушка (16+2 КДУ; ББ -4; 24 м.; Очередь 1; Штурмовое, Мельта)

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Мельта», «Аэльдары»

Лазбластер (Lasblaster)

Эльдарский лазбластер, использующий психически настроенные призмы для невероятно точной фокусировки света – вершина эльдарских световых технологий.

Лазбластер (7+1 КДУ; ББ 0; 48 м.; Очередь 4; Штурмовое)

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Лазерное», «Аэльдары»

Длинная винтовка странника (Ranger Long Rifle)

Снайперская винтовка эльдрских странников.

Длинная винтовка странника (10+1 КДУ; ББ 0; 150 м.; Очередь 0; Снайперское (2))

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Лазерное», «Аэльдары»

Сюрикенная катапульта (Shuriken Catapult)

Самое известное эльдарское оружие, стреляющее сверхтонкими клинками, впивающимися в плоть врага.

Сюрикенная катапульта (10+1 КДУ; ББ 0; 24 м.; Очередь 3; Штурмовое, Бронебойное (3))

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Сюрикенное», «Аэльдары», «Азуриане»

Сюрикенный пистолет (Shuriken Pistol)

Пистолетная версия сюрикенной катапульты, обычное оружие корсаров и аспектных воинов.

Сюрикенный пистолет (10+1 КДУ; ББ 0; 24 м.; Очередь 2; Бронебойное (3), Пистолет)

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Сюрикенное», «Аэльдары», «Азуриане»

Таблица 6-1 «Стрелковое оружие» (Орочье)							
Название	Урон	ББ	Дальн.	Оч.	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Большое стреляло	12+2 КДУ	0	72 м	3	Штурмовое, Вааагр!	5 (Необычное)	Огнестрельное, Орк
Горелка	10+1 КДУ	0	16 м	1	Штурмовое, Взрыв (Маленький), Зажигательное, Распыляющее	5 (Необычное)	Огненное, Орк
Ракетница	16 *	-2	48 м	-	Взрыв (Маленький)	7 (Редкое)	Взрывчатка, Орк
Стреляло	10+1 КДУ	0	36 м	2	Штурмовое, Вааагр!	4 (Необычное)	Огнестрельное, Орк
Пуляло	10+ 1 КДУ	0	24 м	1	Пистолет, Вааагр!	3 (Обычное)	Огнестрельное, Орк
Изба-пушка	12+2 КДУ	-2	48 м	3	Тяжелое	8 (Уникальное)	Орк
Бомба-колотушка	7+1 КДУ	0	Сила x4	-	Взрыв (Средний)	2 (Необычное)	Взрывчатка, Орк

Орочье стрелковое оружие

Большое стреляло (Big Shoota)

Орочий крупнокалиберный пулемёт или типа того.

Большое стреляло (12+2 КДУ; ББ 0; 72 м.; Очередь 3; Штурмовое, Вааагр!)

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Огнестрел», «Орк»

Горелка (Burna)

Орочий огнемет и сварочный аппарат одновременно. Его можно применять как оружие ближнего боя с показателями: 7+1 КДУ; ББ -2; Зажигательное), но только если не стреляли из него в этом ходу.

Горелка (10+1 КДУ; ББ 0; 16 м.; Очередь 1; Штурмовое, Взрыв (Маленький), Зажигательное, Распыляющее)

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Огненное», «Орк»

Ракетница (Rokkit Launcha)

Грубое подобие ракетной установки

Ракетница (16+(1к3+1)КДУ; ББ -2; 48 м.; Очередь –; Взрыв (Маленький))

Ценность: 7 (Редкое)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Орк»

Стреляло (Shoota)

Самый обычный орочий огнестрел, дурная пародия на имперские болтеры.

Стреляло (10+1 КДУ; ББ 0; 36 м.; Очередь 2; Штурмовое, Вааагр!)

Ценность: 4 (Необычное)

Ключевые слова: «Огнестрел», «Орк»

Пуляло (Slugga)

Орочий пистолет, что используют рубаки и гретчины.

Пуляло (10+1 КДУ; ББ 0; 24 м.; Очередь 1; Пистолет, Вааагр!)

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: «Огнестрел», «Орк»

Йоба-пушка (Snazzgun)

Оружие орков-понторезов, самое блестящее и изукрашенное.

Йоба-пушка (12+2 КДУ; ББ -2; 48 м.; Очередь 3; Тяжелое (4), Особое)

Ценность: 8 (уникальное)

Ключевые слова: «Орк»

Особое: оружие получает одну дополнительную особенность по выбору владельца («Бронебойное», «Скорострельное» - что-то в этом роде). Бросьте 1к3, чтобы определить её X.

Бомба-колотушка (Stikkbomb)

Грубые гранаты на палке, которыми орки с удовольствием колотят врагов по головам.

Бомба-колотушка (7+1 КДУ; ББ 0; дальность – сила*4 (если метать), как у гранатомета (если стрелять).; Очередь –; Взрыв (Средний))

Ценность: 2 (Необычное)

Ключевые слова: «Взрывчатка», «Орк»

Оружие ближнего боя

Все оружие ближнего боя имеет дальность поражения 1 метр, если не указано обратного.

Таблица 6-2 «Оружие ближнего боя»						
Название	Урон	ББ	Дальн.	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Боевой нож Астартес	3+1 КДУ	0	-	Надежное	3 (Необычное)	Клинок, Имперium, Адептус Астартес
Промышленная дубинка	4+2 КДУ	0	-	Жестокое, Громоздкое (1)	3 (Необычное)	Имперium, Орк, Негодяй, <Любой>
Нож	2+1 КДУ	0	-	-	2 (Обычное)	Клинок, Имперium, Аэльдары, Орк, Негодяй, <Любой>
Мононож	3+2 КДУ	-1	-	Бронебойное (1)	3 (Необычное)	Клинок, Имперium, Негодяй
Мизерикорд Псайканы	2+1 КДУ	-1	-	-	2 (Необычное)	Клинок, Имперium, Адептус Астра Телепатика
Меч	3+1 КДУ	0	-	Фехтовальное	3 (Обычное)	Клинок, Имперium, Аэльдары, <Любой>
Метательный нож	2+1 КДУ	0	Сила x4	-	3 (Обычное)	Клинок, Аэльдары, Негодяй, <Любой>
Цепное оружие						
Цепной топор	5+2 КДУ	0	-	Жестокое, Бронебойное (2)	5 (Редкое)	Цепное, Хаос
Цепной штык	4+1 КДУ	0	-	Жестокое	4 (Редкое)	Цепное, Имперium, Хаос
Цепной кулак	7+3 КДУ	-4	-	Жестокое, Громоздкое (3)	10 (Очень редкое)	Цепное, Силовое поле, Имперium, Хаос, Адептус Астартес
Цепной меч	5+1 КДУ	0	-	Жестокое, Фехтовальное	5 (Необычное)	Цепное, Аэльдары, Имперium, Хаос
Эвисцератор	6+2 КДУ	-4	2 м	Жестокое, Громоздкое (3)	6 (Редкое)	Цепное, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, Двуручное
Психосиловое оружие						
Психосиловой топор	5+2 КДУ	-2	-	Психосиловое	6 (Очень редкое)	Психосиловое, Имперium, Адептус Астартес, Инквизиция
Психосиловой молот	6+2 КДУ	-3	2 м	Психосиловое, Громоздкое (2)	7 (Очень редкое)	Психосиловое, Имперium, Адептус Астартес, Инквизиция, Двуручное
Психосиловой жезл	4+1 КДУ	-1	2 м	Психосиловое, Жестокое	6 (Необычное)	Психосиловое, Имперium, Адептус Астартес, Инквизиция, Адептус Астра Телепатика, Двуручное
Психосиловой меч	5+1 КДУ	-3	-	Психосиловое, Фехтовальное	6 (Редкое)	Психосиловое, Имперium, Адептус Астартес, Инквизиция
Силовое оружие						
Силовой клинок культа смерти	5+1 КДУ	-2	-	Фехтовальное	6 (Очень редкое)	Силовое поле, Имперium, Адептус Министорум
Топор Омниссии	5+2 КДУ	-2	2 м	-	6 (Очень редкое)	Силовое поле, Имперium, Адептус Механикус, Двуручное
Силовой топор	5+2 КДУ	-2	-	Бронебойное (1)	6 (Редкое)	Силовое поле, Имперium, Адептус Механикус, Адептус Астартес, Аэльдары
Силовой кулак	7+2 КДУ	-3	-	Жестокое, Громоздкое (2)	8 (Очень редкое)	Силовое поле, Имперium, Адептус Астартес
Силовой меч	5+1 КДУ	-3	-	Фехтовальное	6 (Редкое)	Силовое поле, Имперium, Аэльдары
Громовой молот	8+3 КДУ	-3	2 м	Жестокое, Громоздкое (2)	9 (Уникальное)	Силовое поле, Имперium, Адептус Астартес,

						Инквизиция, Двуручное
Пустотный меч	5+1 КДУ	-3	-	Жестокое, Фехтовальное	8 (Очень редкое)	Силовое поле, Аэльдары, Анраты
Экзотическое оружие ближнего боя						
Нейрохлыст	3+1 КДУ	-2	4 м	Пыточное	5 (Редкое)	Экзотическое, Хаос, Инквизиция
Шоковая булава	4+2 КДУ	-1	-	Пыточное, Жестокое	5 (Необычное)	Экзотическое, Империи, Адептус Арбитрес
Шоковый хлыст	4+1 КДУ	0	4 м	Пыточное, Бронбойное (2)	5 (Очень редкое)	Экзотическое, Негодьяй, <Любое>
Кнут	1+1 КДУ	0	4 м	Пыточной	2 (Обычное)	Примитивное, Империи, Орк

Боевой нож Астартес (*Astartes Combat Knife*)

Сверхострый мононож космодесантника, на взгляд обычного человека больше похожий на короткий меч.

Боевой нож Астартес (3+1 КДУ; ББ 0; Надежное)

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: «Клинок», «Империи», «Адептус Астартес»

Промышленная дубинка (*Industrial Bludgeon*)

Тяжелый рабочий инструмент, переделанный в импровизированное оружие.

Промышленная дубинка (4+2 КДУ, ББ 0; Жестокое, Громоздкое (1))

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: «Империи», «Орк», «Негодьяй», <Любое>

Нож (*Knife*)

Нож или штык-нож любого типа.

Нож (2+1 КДУ; ББ 0)

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Клинок», «Империи», «Аэльдары», «Орк», «Негодьяй», <Любое>

Мононож (*Mono Knife*)

Нож, выкованный из специальных материалов и заточенный до сверхъестественной остроты.

Мононож (3+2 КДУ; ББ -1; Бронбойное (1))

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: «Клинок», «Империи», «Негодьяй»

Мизерикордия Псайканы (*Psykana Mercy Blade*)

Острый нож, что выдают псайкерам, рассчитывая на то, чтобы те покончили с собой, если утратят власть над собственными способностями.

Мизерикордия Псайканы (2+1 КДУ; ББ -1)

Ценность: 2 (Необычное)

Ключевые слова: «Клинок», «Империи», «Адептус Астра Телепатика»

Меч (*Sword*)

Оружие, известное всем расам и цивилизациям.

Меч (3+1 КДУ; ББ 0; Фехтовальное)

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: «Клинок», «Империи», «Аэльдары», <Любое>

Метательный нож (*Throwing Knife*)

Хорошо сбалансированный нож, что бьёт не хуже лазразряд.

Метательный нож (2+1 КДУ; ББ 0; Дальность - сила*4)

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Клинок», «Аэльдары», «Негодьяй», <Любое>

Цепное оружие

Цепной топор (*Chain Axe*)

Жестокость цепного меча и сила удара топора делают такое оружие любимцем чемпионов Кхорна.

Цепной топор (5+2 КДУ; ББ 0; Жестокое, Бронбойное (1))

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Цепное», «Хаос»

Цепной штык (*Chain Bayonet*)

Сочетание достоинств цепного меча и штыка – обычно крепиться к болтеру.

Цепной штык (4+1 КДУ, ББ 0; Жесткое)

Ценность: 4 (Редкое)

Ключевые слова: «Цепное», «Империи», «Хаос»

Цепной кулак (*Chainfist*)

Тяжелый силовой кулак и прикрепленный к нему цепной клинок

Цепной кулак (7+3КДУ; ББ -4; Жесткое, Громоздкое (3))

Ценность: 10 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Цепное», «Силовое поле», «Империи», «Хаос», «Адептус Астартес»

Цепной меч (*Chain Sword*)

Обычное оружие инквизиторов, вольных торговцев и комиссаров. У эльдаров есть и своя, более элегантная версия.

Цепной меч (5+1 КДУ; ББ 0; Жестокое, Фехтовальное)

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Цепное», «Империи», «Аэльдары», «Хаос»

Эвисцератор (*Eviscerator*)

Цепной двуручник, обожаемый фанатиками-искупителями.

Эвисператор (6+2 КДУ; ББ -4; 2 м. (Ближний бой); Жестокое, Громоздкое (2))

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Цепное», «Адептус Министорум», «Адепта Сороритес», «Двуручное»

Психосиловое оружие

Особое оружие псайкеров. Нужно иметь ключ «Псайкер», чтобы нормально его использовать. Если у обладателя оружия такого ключевого слова нет, особенность «Психосиловое» у оружия не работает, а урон уменьшается на 2.

Психосиловой топор (Force Axe)

...чьё лезвие обычно пронизано знаками и узорами, увеличивающими психическую мощь владельца.

Психосиловой топор (5+2 КДУ; ББ -2; Психосиловое)

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Психосиловое», «Империиум», «Инквизиция», «Адептус Астартес»

Психосиловой молот (Force Hammer)

Медленное, но очень мощное оружие, до которого охочи некоторые инквизиторы Ордо Маллеус.

Психосиловой молот (6+2 КДУ; ББ -3; Дальность – 2 м. (Ближний бой); Психосиловое, Громоздкое (2))

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Психосиловое», «Империиум», «Инквизиция», «Двуручное», «Адептус Астартес»

Психосиловой жезл (Force Rod)

Эти черные жезлы накапливают в себе психическую энергию обладателей и высвобождают её с каждым ударом.

Психосиловой жезл (4+1 КДУ; ББ -1; Дальность – 2 м. (Ближний бой); Жестокое, Психосиловое)

Ценность: 6 (Необычное)

Ключевые слова: «Психосиловое», «Империиум», «Инквизиция», «Адептус Астартес», «Адептус Астра Телепатика», «Двуручное»

Психосиловой меч (Force Sword)

Меч, проводящий пси-энергии и поражающий ими врагов при каждом ударе.

Психосиловой меч (5+1 КДУ; ББ -3; Психосиловое, Фехтовальное)

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Психосиловое», «Империиум», «Инквизиция», «Адептус Астартес»

Силовое оружие

Силовой клинок культа смерти (Death-Cult Powerblade)

Элегантное и смертоносное оружие убийц из культов смерти

Силовой клинок культа смерти (5+1 КДУ; ББ -2; Фехтовальное)

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Силовое поле», «Империиум», «Адептус Министорум»

Топор Омниссии (Ommissian Axe)

Знаковое оружие техножрецов, изукрашено символами Машинного бога

Топор Омниссии (5+2 КДУ; ББ -2; Дальность – 2 метра (ближний бой))

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Силовое поле», «Империиум», «Адептус Механикус», «Двуручное»

Силовой топор (Power Axe)

Могучий топор, легко рассекающий любой доспех.

Силовой топор (5+2 КДУ; ББ -2; Бронебойное (1))

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Силовое поле», «Империиум», «Адептус Механикус», «Аэльдарты»

Силовой кулак (Power Fist)

Громоздкая латная перчатка, окруженная разрушительным силовым полем.

Силовой кулак (7+2 КДУ; ББ -3; Жестокое, Громоздкое (2))

Ценность: 8 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Силовое поле», «Империиум», «Адептус Астартес»

Силовой меч (Power Sword)

Элегантное оружие, клинок которого окружает губительное силовое поле.

Силовой меч (5+1 КДУ; ББ -3; Фехтовальное)

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Силовое поле», «Империиум», «Аэльдарты»

Громовой молот (Thunder Hammer)

Самое страшное оружие ближнего боя космодесанта, разносящее врагов в кровавое месиво.

Громовой молот (8+3КДУ; ББ -3; Дальность – 2 метра (ближний бой), Жестокое, Громоздкое (2))

Ценность: 9 (Уникальное)

Ключевые слова: «Силовое поле», «Империиум», «Адептус Астартес», «Инквизиция», «Двуручное»

Пустотный меч (Void Sabre)

Эти изящные силовые клинки делают из призрачной кости, вырванной из погибшего рукотворного мира или украденной с ещё живого. Среди корсар обладатель такого клинка получает уважение, но жителями пострадавшего рукотворного мира он навеки проклят. Если у персонажа есть такой меч, все невраждебные социальные тесты с азурианами получают штраф +4 к СБ.

Пустотный меч (5+1 КДУ; ББ -3, Жестокое, Фехтовальное)

Ценность: 8 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Силовое поле», «Аэльдарты», «Анраты»

Экзотическое оружие ближнего боя

Нейрохлыст (Neural Whip)

По всей длине хлыста проходит множество миниатюрных нервных индукторов, что передают в мозг жертвы импульсы боли при каждом ударе.

Нейрохлыст (3+1КД; ББ -2; 4 метра (Ближний бой), Пыточное)

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Экзотическое», «Хаос», «Инквизиция»

Шоковая булава (Shock Maul)

Судьи и силовики Адептус Арбитрес используют такие дубинки, чтобы вырубать подозреваемых и разгонять мятежные толпы.

Шоковая булава (4+2 КДУ; ББ -1; Пыточное, Жестокое)

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Экзотическое», «Империиум», «Адептус Арбитрес».

Шоковый хлыст (Shock Whip)

Это редкое и необычное оружие бьет врага электричеством при каждом прикосновении.

Шоковый хлыст (5+1 КДУ; ББ 0; дальность – 4 метра (Ближний бой), Пыточное, Бронебойное (2))

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Экзотическое», «Негодяй», «Любой»

Жгут (Whip)

Это оружие – грозное и болезненное напоминание о слабости плоти.

Жгут (1+1 КДУ; ББ 0; дальность – 4 метра (Ближний бой), Пыточное)

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Примитивный», «Империиум», «Орк»

Эльдарское оружие ближнего боя

Таблица 6-2 «Оружие ближнего боя» (Эльдарское)						
Название	Урон	ББ	Дальн.	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Поющее копье	6+3 КДУ	0	2 м или Сила x5	Штурмовое, Психосиловое, Оружие Варпа	11 (Уникальное)	Психосиловое, Аэльдарты, Азуриане
Ведьмовской клинок	6+3 КДУ	0	-	Фехтовальное, Психосиловое, Оружие Варпа	9 (Очень редкое)	Психосиловое, Аэльдарты, Азуриане

Поющее копье (Singing Spear)

Такие копья концентрируют психическую силу владельца и направляют её на врага.

Поющее копье (6+3КДУ; ББ 0; Дальн - 2м (Ближний бой), сила*5 (метание); Штурмовое, Психосиловое, Оружие Варпа)

Возвращающееся: когда эльдар метает поющее копье, оно возвращается ему в руки. Метая поющее копье нельзя проводить *мультиатаку*.

Ценность: 11 (Уникальное)

Ключевые слова: «Психосиловое», «Аэльдарты», «Азуриане»

Ведьмовской клинок (Witchblade)

Эльдарский психосиловый меч, оружие чародеев и проводцев.

Ведьмовской клинок (6+3КДУ; ББ 0; Психосиловое, Фехтовальное, Оружие Варпа)

Ценность: 9 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Психосиловое», «Аэльдарты», «Азуриане»

Орочье оружие ближнего боя

Таблица 6-2 «Оружие ближнего боя» (Орочье)						
Название	Урон	ББ	Дальн.	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Большое рубило	5+2 КДУ	-1	-	Вааагр!	4 (Редкое)	Клинок, Орк, Двуручное
Цепное рубило	5+1 КДУ	0	-	Жестокое, Вааагр!	5 (Очень редкое)	Цепное, Орк
Рубило	3+2 КДУ	0	-	Надежное, Вааагр!	2 (Обычное)	Клинок, Орк
Силовая клешня	6+3 КДУ	-3	2 м	Жестокое, Громоздкое (3)	8 (Очень редкое)	Силовое поле, Орк
Посох чудодея	4+1 КДУ	-1	2 м	Психосиловое, Вааагр!	5 (Очень редкое)	Психосиловое, Орк, Двуручное

Большое рубило (Big Choppa)

Огромный топор, которым орк разрубит каждого, кто встанет у него на пути.

Большое рубило (5+2 КДУ; ББ -1; Вааагр!)

Ценность: 4 (Редкое)

Ключевые слова: «Клинок», «Орк», «Двуручное»

Цепное рубило (Chain Choppa)

Нечто вроде имперского цепного топора сделанного по-орочи.

Цепное рубило (5+1 КДУ; ББ 0; Жестокое, Вааагр!)

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Цепное», «Орк»

Рубило (Choppa)

Простецкое оружие ближнего боя любого типа, выбор рядового орка-бойца

Рубило (3+2 КДУ; ББ 0; Надежное, Вааагр!)

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Клинок», «Орк»

Силовая клешня (Power Klaw)

Здоровенный металлический захват, усиленный гидравликой и потрескивающим силовым полем. Обычно такие носят нобы и воеводы.

Силовая клешня (6+3КДУ; ББ -3; Дальность – 2 метра (Ближний бой); Жестокое, Громоздкое (3))

Ценность: 8 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Силовое поле», «Орк»

Посох чужодея (Weirdboy Staff)

Увешанный талисманами посох, вроде как помогающий оркам-псайкерам управлять своими непредсказуемыми способностями.

Посох чужодея (4+1 КДУ; ББ -1; Дальность – 2 метра (Ближний бой); Психосиловое, Вааагр!)

Канал: орк-чужодей может использовать посох как психофокус.

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Силовое поле», «Орк», «Двуручное»

Улучшения оружия

Все улучшения применимы только к *личному оружию*, если не указано обратного. Одно оружие может иметь до трех улучшений. Улучшения с одинаковыми названиями и предназначением (рукояти или прицелы) можно ставить только по одной штуке – подразумевается, что у меча не может быть двух рукоятей, а у винтовки – двух прицелов.

Таблица 6-3 «Улучшения оружия»		
Название	Ценность	Ключевые слова
Барабанный магазин	3 (Обычное)	Империиум, Негодяй
Автозарядатель	5 (Редкое)	Империиум
Крепление для штыка	1 (Обычное)	<Любое>
Цепной штык	4 (Редкое)	Империиум, Хаос
Комбиоружие	6 (Редкое)	Империиум, Хаос, Негодяй
Дуэльная рукоять	3 (Необычное)	<Любое>
Грозный вид	5 (Необычное)	<Любое>
Генетический замок	5 (Редкое)	Империиум
Шедевр	7 (Очень редкое)	<Любое>
Расширитель диапазона	6 (Очень редкое)	Империиум, Астра Милитарум
Моноскоп	4 (Редкое)	Империиум, Астра Милитарум
Ударный дульный тормоз	3 (Необычное)	Империиум, Негодяй
Прицел хищника	6 (Редкое)	Империиум, Негодяй, <Любое>
Лазерный целеуказатель	5 (Необычное)	Империиум, Негодяй
Глушитель	3 (Необычное)	Империиум, Негодяй, <Любое>

Барабанный магазин (Ammunition Drum)

Более вместительный вид магазина, что увеличивает носимый боекомплект. Это улучшение позволяет персонажу носить на один *магазин* больше.

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Негодяй»

Автозарядатель (Autoloader)

Механизм, позволяющий одним нажатием на руну переключаться между разными типами боеприпасов. Это улучшение позволяет перезарядить оружие в качестве свободного действия прямо в бою.

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум»

Крепление для штыка (Bayonet Lug)

Позволяет владельцу оружия прикрепить нож на конец своей винтовки и сражаться ей в ближнем бою, используя профиль ножа. Это улучшение устанавливается сверх максимума в три улучшения.

Ценность: 1 (Обычное)

Ключевые слова: <Любое>

Цепной штык (Chain Bayonet)

Часто ставятся на болтеры космодесанта. Это улучшение позволяет использовать оружие в ближнем бою, используя профиль цепного штыка.

Ценность: 4 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Хаос»

Комбиоружие (Combi-Weapon)

Это улучшение объединяет два оружия в одно, позволяя владельцу стрелять из одного или обоих стволов каждый раунд. Стрельба из обоих стволов одновременно считается *мультидействием*. Чтобы поставить это улучшение, нужно сперва достать оба оружия. Улучшение неприменимо для оружия с особенностью «Тяжелое», но применимо к оружию с особенностью «Пистолет», при условии, что обе составляющие будущего комбиоружия будут иметь эту особенность

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Хаос», «Негодяй»

Грозный вид (Distinction)

Оружие с историей или просто грозно выглядящее. Орки малюют глифы на своем оружии, а эльдары – благословляют в храмах Кхайне. Оружие с этим улучшением даёт +1 куб на броски *запуска*. Это улучшение устанавливается сверх максимума в три улучшения.

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

Дуэльная рукоять (Dueling Grip)

Специально подогнанный под владельца эфес меча или рукоять пистолета. Это улучшение даёт +1 куб при атаках этим оружием. Применимо только к пистолетам и одnorучному оружию ближнего боя, вроде мечей, ножей и топоров.

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

Генетический замок (Gene-Grip Bio-veritor)

Это улучшение берёт образец биологических тканей каждого, кто возьмёт оружие в руки и сравнивает с образцом тканей владельца. Если образцы не совпадают – оружие не будет действовать.

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум»

Шедевр (Master-Crafted)

Настоящий шедевр оружейного дела. Оружие получает особенность «Надежное» и +2 куба при любой атаке

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Расширитель диапазона (луцианской модели) (Megathoule Accelerator (Lucius Pattern))

Это улучшение представляет систему теплоотводящих колец, устанавливаемых на ствол и препятствующих перегреву оружия – такая же, как у луцианских лазганов корпуса смерти Крига. Это увеличивает скорострельность, но может вызвать осечки.

Эффект: оружие теряет особенность «Надежное», но получает +2 к *очереди*.

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Астра Милитарум»

Моноскоп (Monoscope)

Фонарик и видеорегистратор. Тот, кому положено, может подключиться к моноscope через инфопланшет и видеть все, что видит он. Это улучшение снижает штрафы к СБ на стрелковые атаки на 2.

Ценность: 4 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Астра Милитарум»

Ударный дульный тормоз (Percussive Muzzle Brake)

Это улучшение помогает справляться с сильной отдачей. Применимо только к огнестрельному оружию, не имеющему ключа «Тяжелое». *Очередь* оружия с этим улучшением получает +1

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Негодяй»

Прицел хищника (Preysense Sight)

Тепловизор, позволяющий видеть цели в кромешной тьме по излучаемому теплу.

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Негодяй», <Любое>

Лазерный целеуказатель (Red-dot Sight)

Подсвечивает цель красной точкой. Стрелковые атаки с помощью этого оружия получают +1 куб на попадание.

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Негодяй»

Глушитель (Silencer)

Ставится только на огнестрельное и болтерное оружие. Не подходит для оружия с особенностью «Тяжелое». Тест *бдительности*, предпринятый для того, чтобы услышать выстрел из оружия с глушителем, получает штраф +4 к СБ.

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Негодяй», <Любое>

Магазины и боеприпасы

Таблица 6-3 «Улучшения оружия»		
Название	Ценность	Ключевые слова
Патронташ	2 (Обычное)	<Любое>
Ранец для боеприпасов	5 (Необычное)	<Любое>
Болты «Адское пламя»	7 (Очень редкое)	Империиум, Адептус Астартес
Болты «Кракен»	7 (Очень редкое)	Империиум, Адептус Астартес
Бронебойные пули	5 (Необычное)	Империиум, Негодай
Магазин	2 (Обычное)	<Любое>
Болты «Возмездие»	7 (Очень редкое)	Империиум, Адептус Астартес

Магазин (Reload)

Магазин – это абстрактная мера боеприпасов. Персонаж может носить ограниченное количество магазинов – или 3 или сила/2, смотря, что выше.

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: <Любое>

Ранец для боеприпасов (Ammunition Backpack)

Ранец с большим боекомплект (распространены среди космо-десанта) или заплочный блок питания для прожорливого энергетического оружия (как, например, у отпрысков Темпестус). Это улучшение позволяет персонажу носить десять дополнительных магазинов.

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

Патронташ (Ammunition Bandolier)

Перевязь, на которой можно таскать боеприпасы. Позволяет персонажу носить два дополнительных магазина.

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: <Любое>

Болты «Адское пламя» (Hellfire Bolt Rounds)

Специальные боеприпасы, начиненные иглами с мутагенной кислотой. Созданы против тиранидов, но отлично работают против любых органических целей.

Эффект: +2 КДУ, +3КДУ против органических целей.

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Астартес»

Болты «Кракен» (Kraken Bolt Rounds)

Мощные бронебойные болты с адамантиевыми сердечниками и увеличенным зарядом взрывчатки.

Эффект: ББ -2

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Астартес»

Бронебойные пули (Manstopper Rounds)

Часто используются охотниками за головами, бандитами и силовиками. Такие боеприпасы может использовать только оружие с ключевым словом «Огнестрельное». Оружие с особенностью «Тяжелое» не может использовать эти боеприпасы.

Эффект: +1 КДУ

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Негодяй»

Болты «Возмездие» (Vengeance Bolt Rounds)

Эти пустотелые болты начинены сверхразогретым газом, делающих любые укрытия бесполезными. Часто используются стойкими ветеранами космодесанта.

Эффект: оружие получает особенность «Распыляющее» и снимает бонусы к защите цели, что даёт ей укрытие.

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Астартес»

Броня

Что есть у брони:

Показатель брони: насколько хорошо броня защищает. Складывается с выносливостью, чтобы определить стойкость носителя.

Особенности: как у оружия, у брони есть свои особенности.

Ценность: это число используется как СБ для тестов влияния, сделанных, чтобы заполучить такую броню, а также служит мерилем редкости.

Ключевые слова: ключи, связанные с типом брони и группировкой, которая обычно его использует.

Особенности брони

Они отражают способы использования брони и разные формы предоставляемой ей защиты.

Неудобная (X) (Bulk (X))

Снижает скорость носителя на X метров.

Огромная (Cumberland)

Носитель не может совершать действий «Бег» и «Спринт».

Вот и мы! ('Ere We Go!)

Если эту броню носит орк, и он легко или тяжело ранен, он игнорирует особенности «Неудобная» и «Огромная», если они есть у брони.

Защитное поле (Force Shield)

Это не доспех, а генератор защитного поля, что позволяет поглощать смертельные раны. Даваемый защитным полем показатель брони – непробиваемый, то есть, не снижается бронейностью вражеского оружия.

Силовая (X) (Powered (X))

Броня, что повышает силу носителя на X и позволяет игнорировать особенность «Тяжелое» у оружия.

Щит (Shield)

Это именно щит, которым можно закрываться от ударов и выстрелов. Он добавляет свой показатель брони и к стойкости и к защите носителя, но работает только против атак, что приходят спереди и сборку. Некоторые щиты дают непробиваемую броню (помечена звездочкой).

Многослойная броня

Если персонаж носит несколько бронекосямов, их показатели брони не складываются – используется только наибольший. Особенности всей носимой брони действуют, но не складываются – если есть несколько одинаковых особенностей с разными показателями X, используется наибольший показатель X, к которому добавляется +1 за каждую такую же особенность. Исключение – особенность «Щит».

Пример: капитан Леонид из кадийских ударных частей носит флак-доспех (показатель брони 3). Он получил отражающее поле (показатель брони *3, защитное поле). Таким образом, у него два источника брони, но используется только один, наибольший. Здесь наибольшего нет, поэтому общий показатель брони капитана будет равен 3. При этом преимущества, что дает особенность «Защитное поле» не теряются, а действуют в полной мере.

Пример: кровавая невеста Карниата – убийца из культа смерти. Она носит комбинезон (показатель брони 2). Поверх него она может надеть панцирь Темпестус (показатель брони 4), и тогда её итоговый показатель брони будет равен 4 – выбирается только наивысший показатель.

Обычная броня

Таблица 6-4 «Броня» (Обычная броня)				
Название	Очки брони	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Комбинезон	2	-	3 (Редкий)	Легкая, Империи, Оффисио Ассасинорум
Панцирный доспех	4	Неудобная (1)	5 (Необычный)	Империи, Оффисио Ассасинорум, Астра Милитарум
Флак-доспех	3	-	4 (Обычный)	Флак, Империи, Астра Милитарум
Флак-плащ	3	-	4 (Необычный)	Флак, Империи, Астра Милитарум
Ячеистая броня	3	-	3 (Редкий)	Лёгкая, Империи, <Любое>
Примитивная броня	2	Неудобная (2)	2 (Обычный)	Тяжелая, Примитивная
Автокираса скитария	3	-	5 (Редкий)	Тяжелая, Империи, Адентус Механикус, Скитарии
Панцирь Темпестус	4	-	6 (Очень редкий)	Тяжелая, Империи, Астра Милитарум, Милитарум Темпестус

Комбинезон (Bodyglove)

Прилегающий к телу комбинезон из ударопрочного материала. Можно носить под тяжелой броней.

Показатель брони: 2

Ценность: 3 (Редкий)

Ключевые слова: «Легкая», «Империи», «Оффисио Ассасинорум»

Флак-плащ (Flak Coat)

Комиссары и высокопоставленные офицеры часто носят их вместо обычных флак-жилетов

Показатель брони: 3

Ценность: 4 (Необычное)

Ключевые слова: «Флак», «Империи», «Астра Милитарум»

Панцирный доспех (Carapace Armour)

Сделанный из многослойного арматласа панцирь превосходно защищает носителя, незначительно сказываясь на его подвижности.

Показатель брони: 4; Неудобная (1)

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Империи», «Адептус Астартес», «Астра Милитарум»

Ячеистая броня (Mesh Armour)

Легкая броня их множества скрепленных ячеек, возможно – ксенопроисхождения.

Показатель брони: 3

Ценность: 3 (Редкое)

Ключевые слова: «Легкая», «Империи», <Любое>

Примитивная броня (Primitive Armour)

Любой носимый хлам от шкур ксенозверей до кусков металла.

Показатель брони: 2; Неудобная (2)

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Тяжелая», «Примитивная»

Флак-доспех (Flak Armour)

Неплохая противоосколочная броня

Показатель брони: 3

Ценность: 4 (Обычное)

Ключевые слова: «Флак», «Империи», «Астра Милитарум»

Автокираса скитария (Skitarii Auto-Cuirass)

Закалённый доспех, защищающий скитария как от врага, так и от излучения собственного оружия

Показатель брони: 3

Сопротивление радиации: доспех скитария добавляет свой показатель брони к броскам *выносливости*, предпринятым для сопротивления радиации, коррозии и опасностям энергетической природы.

Ценность: 5 (Редкая)

Ключевые слова: «Тяжелая», «Имперium», «Адептус Механикус», «Скитарии»

Щиты Темпестус (Tempestus Carapace)

Внушительный и надёжный доспех, оснащенный вокс-системой (действует как вокс-бусина с дальностью действия 10 километров), наручным монитором и всезащитным шлемом с модулем респ-маски.

Показатель: 4

Всезащитный шлем с модулем респ-маски: надетый шлем позволяет отпрыску действовать в безвоздушном пространстве до трех часов. Респ-маска защищает носителя от воздействия газов и летучих токсинов. Шлем также содержит многоспектральный оккулум (как бы прибор ночного видения)

Ценность: 6 (Очень редкий)

Ключевые слова: «Тяжелая», «Имперium», «Астра Милитарум», «Милитарум Темпестус»

Силовая броня

Как правило, всегда снабжена вокс-системой, визором хищника и респиратором.

Таблица 6-8 «Броня» (Броня Астартес)				
Название	Очки брони	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Тяжелая силовая броня	6	Неудобная (1), Огромная, Силовая (3)	8 (Очень редкое)	Тяжелая, Силовая, Имперium, Инквизиции
Силовой доспех «Игнатус»	5	Силовая (2)	7 (Очень редкое)	Силовая, Имперium, Инквизиция
Лёгкая силовая броня	4	Силовая (1)	6 (Очень редкое)	Силовая, Имперium
Силовая броня Сороритас	5	Силовая (2)	7 (Очень редкое)	Силовая, Имперium, Адепта Сороритас

Тяжелая силовая броня (Heavy Power Armour)

Превращает носителя в ходячий танк.

Показатель брони: 6; Неудобная (1), Огромная, Силовая (3)

Ценность: 8 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Тяжелая», «Силовая», «Имперium», «Инквизиция»

Лёгкая силовая броня (Light Power Armour)

Хорошо защищает и увеличивает силу, почти не лишая подвижности.

Показатель защиты: 4; Силовая (1);

Ценность: 6 (Очень редко)

Ключевые слова: «Силовая», «Имперium»

Силовой доспех «Игнатус» (Ignatus Power Armour)

Пафосная и качественная броня для инквизиторов, аристократов и глав крестовых походов.

Показатель брони: 5; Силовая (2)

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Силовая», «Имперium», «Инквизиция»

Силовая броня Сороритас (Sororitas Power Armour)

Специально производимые для сестёр битвы очень качественные доспехи.

Показатель брони: 5; Силовая (2)

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Силовая», «Имперium», «Адепта Сороритас»

Броня Астартес

Носить такие доспехи могут только космодесантники, т. к. она специально разработана под их физиологию. Как правило, снабжена вокс-системой, визором хищника и респиратором.

Таблица 6-4 «Броня» (Броня Астартес)				
Название	Очки брони	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Броня Mk VII «Аквила»	5	Силовая (3)	8 (Очень редкое)	Силовая, Имперium, Адептус Астартес
Броня разведчика	4	-	5 (Редкая)	Имперium, Адептус Астартес
Броня Mk X «Тактикус»	5	Силовая (4)	9 (Очень редкое)	Примарис, Силовая, Имперium, Адептус Астартес
Терминаторский доспех	7	Огромная, Силовая (5)	10 (Уникальное)	Силовая, Имперium, Адептус Астартес

Силовая броня Mk VII «Аквила» (Aquila mark VII)

Самый расхожий доспех космодесанта – удобный и универсальный.

Показатель защиты: 5; Силовая (3)

Ценность: 8 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Силовая», «Имперium», «Адептус Астартес»

Броня разведчика (Scout Armour)

Легкий, несиловой доспех разведчиков космодесанта. Снабжён вокс-системой малой дальности

Показатель защиты: 4

Ценность: 5 (Редкая)

Ключевые слова: «Имперium», «Адептус Астартес»

Силовая броня Mk X «Тактикус» (Tacticus Mark X Power Armour)

Создан Велазарием Коулом для космодесантников-примарис

Показатель защиты: 5; Силовая (4)

Ценность: 9 (очень редкое)

Ключевые слова: «Примарис», «Силовая», «Империмум», «Адептус Астартес»

Терминаторский доспех (Terminator Armour)

Сверхтяжелый доспех космодесантника.

Показатель защиты: 7; Огромная, Силовая (5)

Крукс Терминатус: этот доспех позволяет носителю пытаться поглотить смертельные раны.

Ценность: 10 (Уникальное)

Ключевые слова: «Силовое», «Империмум», «Адептус Астартес»

Защитные поля

Таблица 6-4 «Броня» (Защитные поля)				
Название	Очки брони	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Отражающее поле	* 3	Защитное поое	5 (Редкое)	Защитное поле, Империмум, Астра Милитарум
Розарий	* 4	Защитное поле	7 (Очень редкое)	Защитное поле, Империм, Адептус Министорум, Адептус Астартес
Щит бури	* 2	Неудобная (1), Защитное поле, Щит	8 (Уникальное)	Защитное поле, Империмум, Адептус Министорум, Адептус Астартес, Инквизиция

Отражающее поле (Refractor Field)

Не такой надежный как розарий, но более распространенный генератор защитного поля, что нередко увидишь у офицеров Астра Милитарум.

Показатель защиты: *3; Защитное поле

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Защитное поле», «Империмум», «Астра Милитарум»

Показатель защиты: *4; Защитное поле

Ценность: 7 (Очень редкий)

Ключевые слова: «Защитное поле», «Империмум», «Адептус Министорум», «Адептус Астартес»

Розарий (Rosarius)

Генератор защитного поля и регалия священников Адептус Министорум и капелланов космодесанта, ярко вспыхивающий при каждом отраженном болте, пуле или лазразряде.

Щит бури (Storm Shield)

Тяжелый щит со встроенным генератором защитного поля.

Показатель защиты: *2; Неудобная (1), Защитное поле, Щит

Ценность: 8 (Уникальное)

Ключевые слова: «Защитное поле», «Империмум», «Адептус Министорум», «Адептус Астартес», «Инквизиция»

Эльдарская броня

Таблица 6-4 «Броня» (Эльдарская)				
Название	Очки брони	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Доспех корсара	3	-	4 (Очень редкое)	Легкая, Аэльдары, Анраты
Эльдарская ячеистая броня	3	-	4 (Очень редкое)	Легкая, Аэльдары, Анраты
Тяжелая ячеистая броня	4	-	6 (Очень редкое)	Аэльдары, Анраты
Рунная броня	* 4	Защитное поле	6 /(Уникальное)	Аэльдары, Азуриане
Мерцающий щит	* 2	Защитное поле, Щит	7 /(Уникальное)	Аэльдары, Азуриане, Защитное поле
Пустотный пластинчатый доспех	5	Неудобная (2)	7 (Редкое)	Аэльдары, Анраты

Доспех корсара (Corsair Armour)

Сочетание ячеистой брони и отполированных пластин призрачной кости.

Показатель защиты: 3

Ценность: 4 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Легкая», «Аэльдары», «Анраты»

Эльдарская ячеистая броня (Eldar Mesh Armour)

Эта броня соткана из мельчайших частиц призрачной кости и намного превосходит человеческие аналоги.

Показатель защиты: 3

Ценность: 4 (Очень редкая)

Ключевые слова: «Легкая», «Аэльдары», «Азуриане»

Тяжелая ячеистая броня (Heavy Mesh Armour)

Ячеистый доспех, чьи уязвимые места усилены пластинами призрачной кости. Такая броня отлично защищает и лишь самую малость сковывает движения.

Показатель защиты: 4

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Аэльдары», «Анраты»

Рунная броня (Rune Armour)

Этот нагрудник создан из призрачной кости эльдарскими мастерами. Он отводит каждый удар до того как тот будет нанесён.

Показатель защиты: *4; Защитное поле

Ценность: 6 (Уникальное)

Ключевые слова: «Защитное поле», «Аэльдары», «Азуриане»

Мерцающий щит (Shimmershield)

Шедевр эльдарских технологий – генератор, создаваемое которым защитное поле укрывает и носителя и его союзников.

Показатель защиты: *2; Защитное поле, Щит

Мерцающее поле: все союзники в пяти метрах о носителя мерцающего щита могут пытаться поглотить смертельные раны.

Ценность: 7 (Уникальное)

Ключевые слова: «Защитное поле», «Аэльдары», «Азуриане»

Впустотный пластинчатый доспех (Voidplate Harness)

Та же ячеистая броня с пластинами в уязвимых места, плюс энергетические поля, защищающие от вакуума и прочих неприятностей. Абордажные группы корсаров часто носят такие костюмы.

Показатель защиты: 5; Неудобная (2), этот доспех защищает носителя от вакуума.

Гравинискажающая матрица: носитель этого доспеха считает пересеченную местность обычной.

Ценность: 7 (Редкое)

Ключевые слова: «Аэльдары», «Анраты»

Орочья броня

Таблица 6-8 «Броня» (Орочья)				
Название	Очки брони	Особенности	Ценность	Ключевые слова
Тяжелая броня	4	Неудобная (1), Вот и мы!	3 (Необычное)	Примитивная, Орк
Мегаброня	7	Огромная, Вот и мы!, Силовая (4)	9 (Очень редкая)	Силовая, Орк
Орочий флак	2	-	2 (Необычная)	Примитивная, Орк

Тяжелая броня (‘Eavy Armour)

Доспех из толстых кусков металла, соединенных кожаными ремнями и цепями.

Показатель защиты: 4; Неудобная (1), Вот и мы!

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: «Примитивная», «Орк»

Орочий флак (Ork Flak)

Дурное подобие имперских флак-доспехов из грубых абляционных материалов и толстого кожного подбоя.

Показатель защиты: 2

Ценность: 2 (Необычное)

Ключевые слова: «Примитивная», «Орк»

Мегаброня (Mega Armour)

Грозный и очень шумных доспех меганобов, понторезов и воевод.

Показатель защиты: 7; Огромная, Вот и мы!, Силовая (4)

Ценность: 9 (Очень редкая)

Ключевые слова: «Силовая», «Орк»

Имперское снаряжение

Перечисленное ниже – вещи, распространенные в Империи. Чтобы получить нужную, предпримите тест влияния, используя ценность нужной вещи как СБ. Если для предмета нужны расходные материалы, их запасы можно пополнить тестом влияния с СБ, равной половине ценности предмета.

Таблица 6-5 «Снаряжение» (Имперское)		
Название	Ценность	Ключевые слова
Шанцевый инструмент 9-70	2 (Обычное)	Империи, Астра Милитарум
Ауспик	5 (Редкое)	Империи, Адептус Механикус
Автоперо	4 (Необычное)	Империи
Баллистический автореликварий	6 (Очень редкое)	Империи, Адептус Астарес, Примарис
Одежда	1-5 (Обычное-Редкое)	<Любое>
Комбиинструмент	3 (Необычное)	<Любое>
Хамелеолиновый плащ	5 (Редкое)	<Любое>

Чётки Экклезиастикус	3 (Необычное)	Империиум, Адептус Министорум, Адепта Сороритас
Хроно	3 (Обычное)	<Любое>
Инфопланшет	2 (Обычное)	Империиум
Диагностатор	5 (Очень редкое)	Империиум
Гравишют	5 (Необычное)	Империиум, Астра Милитарум
Гвардейский столовый прибор	2 (Обычное)	Империиум, Астра Милитарум
Прыжковый ранец	7 (Редкое)	<Любое>
Магноколь	3 (Необычное)	<Любое>
Медицинский набор	3 (Необычное)	<Любое>
Набор инструментов хирурга	5 (Редкое)	Империиум, Адепта Сооритас
Медицинский набор «Дар мученика»	6 (Редкое)	Империиум, Астра Милитарум
Набор миссионера	2 (Редкое)	Империиум, Адептус Министорум
Набор аванюриста	5 (Редкое)	Империиум, <Любое>
Визор хищника	5 (Редкое)	<Любое>
Психофокус	3 (Редкое)	<Любое>
Паёк	1 (Обычное)	<Любое>
Респиратор	2 (Необычное)	<Любое>
«Правила Сороритас»	2 (Необычное)	Империиум, Адепта Сороритас
Священное машинное масло	3 (Необычное)	Империиум, Адептус Механикус
Наручный планшет-монитор	5 (Редкое)	Империиум, Астра Милитарум
Стимм	4 (Необычное)	Империиум, Негодай
Набор для выживания	3 (Необычное)	<Любое>
Знак полномочий	3 (Необычное)	<Любое>
Памятка имперского гвардейца	2 (Обычное)	Империиум, Астра Милитарум
Пустотный костюм	2 (Обычное)	<Любое>
Вокс	5 (Редкое)	<Любое>
Писчий прибор	2 (Обычное)	Империиум

Щанцевый инструмент 9-70 (9-70 Entrenching Tool)

Гвардейская саперная лопатка

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Астра Милитарум»

Ауспик (Auspeх)

Универсальный ручной сканер всего на свете. Даёт +2 куба к тестам бдительности.

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Механикус»

Автоперо (Auto-Quill)

Удобный и универсальный инструмент писца. Даёт +2 куба к тестам при подделке или изменении документов.

Ценность: 4 (Необычное)

Ключевые слова: «Империиум»

Баллистический автореликварий модели

«Абсолют»

(Ballistic Appeasement Autoreliquary (Absolutis Pattern))

Используемый космодесантьниками-примарис автореликварий, в котором обитают машинные духи. Персонаж с этим устройством может устранять осечки на своем оружии за свободное действие.

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Астартес», «Примарис»

Одежда

Самая разная одежда. По решению ведущего, подходящая необычная и редкая одежда может давать +1 и +2 куба к тесту умений, вроде хитрости, убеждения, запугивания или тестам влияния.

Ценность: 1 (Обычное), 3 (Необычное), ог 5 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Комбиинструмент (Combi-Tool)

Универсальный инструмент техножрецов.

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

Хамелеолиновый плащ (Cameleoline Cloak)

Плащ, меняющий цвет как хамелеон. Даёт +1 куб к тестам скрытности и +1 к защите, когда носитель находится в тени или в укрытии.

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Четки Экклезиастикус (Chaplet Ecclesiasticus)

Длинные четки, часто носимые священниками и сестрами битвы. В некоторых орденах каждая бусина символизирует один акт покаяния. При необходимости, четки можно использовать как удавку.

Ценность: 3: (Необычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Министорум», «Адепта Сороритас»

Хроно (*Chrono*)

Маленькие наручные часы, что могут отсчитывать общеимперское, корабельное или местное время.

Ценность: 3 (Обычное)

Ключевые слова: <Любое>

Инфопланшет (*Data-Slate*)

Электронное устройство для записей и хранения информации – от личного дневника до еретических текстов или чертежей самого архимагоса-доминуса Велизария Коула

Ценность: 2 (Обычное). Инфопланшеты с тайной или засекреченной информацией будут ценнее – ценность зависит от ценности информации.

Ключевые слова: «Империиум»

Диагностатор (*Diagnostor*)

Медицинский когитатор, анализирующий состояние пациента. Даёт +1 к тестам *медики*, сделанным, чтобы обнаружить и опознать болезнь или рану. Даёт +1 куб к тестам *бдительности* и *расследования* при осмотре трупов и определении причины смерти.

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империиум»

Гравишют (*Grav-Chute*)

Заплечный недопрыжкой ранец, который позволяет мягко спуститься с любой высоты (даже с суборбитальной). Антигравитационное устройство замедляет падение, а пара двигателей на прометии позволяет направлять движение. Также на нем можно парить в течение минуты, но взлетать нельзя. Солнечных батарей гравишюта хватает на час непрерывного использования.

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Астра Милитарум»

Гвардейский столовый прибор (*Munitorum-Issue Mess Kit*)

Чашка, тарелка, микропечь, фляга и прочая утварь, нужная, чтобы разогреть приготовить простое блюдо. Также включает недельный запас еды и таблеток для очистки воды. Даёт +1 куб к тестам *выживания*, предпринятым для поиска еды и воды.

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Астра Милитарум»

Прыжковый ранец (*Jump Pack*)

Ранец, позволяющий совершать прыжки и обрушиваться на врага сверху. Если персонаж носит такой ранец, то вместо обычного передвижения, он может предпринять тест *управления*, чтобы передвинуться на расстояние, вдвое превышающее свою обычную *скорость* и не обращая внимания на препятствия. Если тест провален, носителя сносит в сторону (по *схеме направлений*). *Неприятность* в тесте *управления* означает жесткую посадку и всегда даёт 1к3 *очков шока* вдобавок к самой *неприятности*.

Ценность: 7 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Магноколь (*Magnoculars*)

Устройство для того, чтобы видеть далеко. Снимает штрафы за дальность к тестам *бдительности*.

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

Медицинский набор (*Medikit*)

Полевая аптечка, необходимая для оказания первой помощи и лечения ран.

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

Набор инструментов хирурга (*Chirurgion's Tools medikit*)

Набор сложных хирургических инструментов, обычно используемый сестрами-госпитальерками. Даёт +2 куба к тестам *медики*, предпринятым, чтобы стабилизировать умирающего и действует как обычный медицинский набор.

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адепта Сороритас»

Медицинский набор «Дар мученика» (*Martyr's Gift Variant medikit*)

Продвинутый вариант гвардейской аптечки, используемый отпрысками Темпестус – содержит боевые стимуляторы, автоприжигающий термогель, одноразовую бионику и даже перевязь с фраг-зарядами, которые могут превратить тело смертельно раненого отпрыска в ловушку для врагов. Даёт +1 куб к тестам *медики*, а по решению ведущего одноразовой бионикой из этого набора можно заменить потерянную при *превозмогании* конечность или глаз (см. «*Проверки превозмогания*»). Фраг-заряды наносят урон как у фраг-ракеты.

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Астра Милитарум»

Набор миссионера (*Missionary Kit*)

Комплект из священных текстов, икон, жаровен, переносного транслятора гимнов и литургий на нескольких наречиях низкого готика. Даёт +1 куб к тестам *убеждения* при обращении в Имперскую веру и поиске искупления.

Ценность: 2 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Министорум»

Набор авантюриста (*Periculum Kit*)

Сумка из гроксовой кожи, содержащая необходимые в Тёмном Империи вещи. Придуман вольным торговцем Якелем Варонием и распространен в Галааде. Содержит: хроно, инфопланшет, магноколь, 2 пайка, респиратор и вокс-бусину.

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: Империиум, <Любое>

Визор хищника (*Preysense Goggles*)

Тепловизор, что убирает штрафы за темноту и туман

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Психофокус (*Psychic Focus*)

Любая штука, помогающая псайкеру концентрироваться – посох, талисман, колода Таро. Дает +1 куб на тесты *психического мастерства*.

Ценность: 3 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Паёк (*Ration Packs*)

Какая-то еда, которой хватит взрослому человеку на день.

Ценность: 1 (Обычное)

Ключевые слова: <Любое>

Респиратор (*Respirator*)

Маска с запасом кислорода (или системой очистки), что делает носителя невосприимчивым к вдыхаемым ядам, летучим токсинам и утоплению. Одного баллона кислорода хватает на два часа.

Ценность: 2 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

«Правила Сороритас» (*Rule of the Sororitas*)

Книжка, описывающая традиции Адепта Сороритас. Многие версии «Правил» детально описывают обычаи определённых орденов.

Ценность: 2 (Необычное)

Ключевые слова: «Империмум», «Адепта Сороритас»

Священное машинное масло (*Sacred Machine Oil*)

Благословенное масло, используемое техножрецами. Персонаж с этим предметом может игнорировать первую выпавшую ему *неприятность* при использовании оружия в каждом бою (только раз за бой).

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: «Империмум», «Адептус Механикус»

Наручный планшет-монитор (*Slate Monitron*)

Экран, что крепиться к наручу доспеха. Отпрыски Темпестус используют вариант «Декстера», что даёт им доступ к командным рунам и боевым псалмам своего командира.

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Империмум», «Астра Милитарум»

Стимм (*Stimm*)

Боевой стимулятор-наркотик. Снимает 1к3+3 *очка шока*, если преуспеть в тесте *медики* – то 1к3+6. Ампулы содержат одну дозу, запас стимма нужно пополнять.

Ценность: 4 (Необычное)

Ключевые слова: «Империмум», «Негодяй»

Набор для выживания (*Survival Kit*)

Компас, веревка, фильтры для воды, химические анализаторы и другие вещи для выживания. Даёт +1 куб к тестам *выживания*.

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

Знак полномочий (*Symbol of Authority*)

Знак, кольцо, печать, инсигния, амулет – все что угодно, что показывает право повелевать и важность персоны предъявителя. У орков это часто бывают глифы, здоровенные палки или трофеи, у эльдар – расписанные рунами камни, заплечные знамена и украшения. Даёт +1 куб при тестах *лидерства* и *запугивания*, обращенных к подходящей цели.

Ценность: 3 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

«Памятка имперского гвардейца» (*Uplifting Primer*)

Настольная книга гвардейца. Содержит уставы Астра Милитарум, советы по уходу за оружием, гигиене и убийству врагов, может описывать конкретный театр военных действий или отдельные полки.

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Империмум», «Астра Милитарум»

Пустотный костюм (*Void Suit*)

Скафандр для открытого космоса. Оснащен воксом и запасом кислорода на пять часов. Если где-то найти пустотный костюм, воздуха в нем будет только на 1к3 часов.

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Вокс (*Vox*)

Устройство для связи. Бывают маленькие, вставляемые в ухо или встраиваемые в доспех вокс-бусины (действуют на расстоянии до километра) малые вокс-станции, обеспечивающие связь на расстоянии до десяти километров, и большие вокс-станции, чьей дальности хватает на сотню. Плохая погода и другие обстоятельства могут уменьшить это расстояние.

Ценность: 3 (Необычное для вокс-бусин, Редкое для полноценных вокс-станций)

Ключевые слова: <Любое>

Писчий прибор (*Writing Kit*)

Чернила, перья, пергамент и другие инструменты писца.

Ценность: 2 (Обычное)

Ключевые слова: «Империмум»

Эльдарское снаряжение

Таблица 6-5 «Снаряжение» (Эльдарское)		
Название	Ценность	Ключевые слова
Осколок призрачной кости	6 (Редкое)	Аэльдары
Камень души	7 (Очень редкое)	Аэльдары
Ключ-камень Паутины	7 (Уникальное)	Аэльдары

Осколок призрачной кости (Bonesinger Shard)

Такие фрагменты чистой призрачной кости – основа эльдарских технологий, их инструмент и сырье. Особые мастера – костепевы – способны при помощи психического воздействия придать осколку любую нужную форму. Такие осколки нужны, чтобы создать или починить любое эльдарское устройство.

Ценность: 6 (Редкое)

Ключевые слова: «Аэльдары»

Ключ-камень Паутины (Webway Keystone)

Треугольный амулет из призрачной кости, что позволяет владельцу открывать, закрывать и просто находить входы в Паутину (СБ 5 или выше для больших, сложных или хорошо защищенных врат).

Ценность: 7 (Уникальное)

Ключевые слова: «Аэльдары»

Камень души (Spirit Stone)

Психочувствительные камни, в которые переходят души умерших эльдаров, что спасает их от Слаанеш. В рукотворных мирах такие камни попадают в круг бесконечности или питают призрачных стражей.

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Аэльдары»

Орочье снаряжение

Таблица 6-5 «Снаряжение» (Орочье)		
Название	Ценность	Ключевые слова
Патронный грот	5 (Необычное)	Орк
Сумка дока	5 (Очень редкое)	Орк
Коктейль бойца	4 (Редкое)	Орк
Инструменты меха	5 (Необычное)	Орк

Патронный грот (Ammo Grot)

Мелкий оркоид, что подносит хозяину боеприпасы, перезаряжает его оружие, а вне боя – делает патроны своему патрону. Этот грот использует профиль гретчина (см. главу IX) и более-менее следует приказам своего хозяина. Если у орка есть патронный грот, он игнорирует *неприятность* «Кончились боеприпасы». Патронный грот может таскать два *магазина* для своего босса.

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Орк»

Коктейль бойца (Fightin' Juice)

Жуткая смесь наркотиков, стимуляторов и непонятных биохимикатов. Приняв это, орк сбрасывает весь *шок* и получает +2 к атакам в ближнем бою и +1 к *проверкам преодоления* до конца сцены.

Ценность: 4 (Редкое)

Ключевые слова: «Орк»

Сумка дока (Dok Bag)

Сумка, полная ржавых хирургических пил, зазубренных скальпелей и самодельных болеутоляющих – в общем, все, что нужно доку, чтобы ставить бойцов на ноги да заниматься порой избирательной хирургией. Работает как медицинский набор.

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Орк»

Инструменты меха (Mek Toolz)

Хотя все эти молотки и горелки больше похожи на оружие, орки-мехи с их помощью творят настоящие чудеса. Кроме того, с помощью таких инструментов орк может переделать оружие, доспехи и другие механизмы в орчьи, равные или ниже по цене и *распространенности*.

Ценность: 5 (Необычное)

Ключевые слова: «Орк»

Аугментика, кибернетические имплантаты и бионические протезы

Все устанавливаемое железо делиться на три категории – бионические протезы, аугментика и кибернетические имплантаты.

- **Бионические протезы:** простая замена рук-ног и прочих потерянных частей тела Никаких бонусов или штрафов не дают, только заменяют потерянную часть дела и избавляет от *старых ран* и *увечий*. Встречаются часто, находятся легко
- **Аугментика:** более совершенные заменители рук, ног и других частей тела. Эти уже дают всякие бонусы (см. описание), а достать их не так просто – надо покупать талант *«Аугментика»*.
- **Кибернетические имплантаты:** разные сложные устройства, вроде вшитых в тело сканеров или механодендритов. Дают разные возможности и бонусы (см. описания). Чтобы достать себе такой, тоже нужен талант *«Аугментика»*.

Таблица 6-7 «Бионическое протезирование»	
Тип ранения	СБ и цена операции
Старая рана	2
Ухудшившаяся старая рана	4
Увечье	5
<i>Дополнительные модификаторы</i>	
Нестандартные материалы	+1 к СБ, -1 к цене
Работа в полевых условиях	+2 к СБ, -1 к цене

Таблица 6-6 «Кибернетические улучшения» (Имперские)		
Название	Ценность	Ключевые слова
Бионическое протезирование	Разная (Обычное)	<Любое>
<i>Аугментика</i>		
Аугментические руки	4 (Редкое)	<Любое>
Аугментические глаза	6 (Необычное)	<Любое>
Аугментические ноги	4 (Редкое)	<Любое>
Аугментическая дыхательная система	5 (Редкое)	<Любое>
Аугментические внутренние органы	5 (Очень редкое)	<Любое>
<i>Кибернетические имплантаты</i>		
Комплекс авгуров	4 (Редкое)	Империи, Адептус Механикус
Кортикальный автодогматист	6 (Очень редкое)	Империи, Адептус Механикус, Адептус Министорум
Кардиопраксия	6 (Уникальное)	<Любое>
Кортикальный имплантат	7 (Очень редкое)	<Любое>
Механодендриты	5 (Очень редкое)	Адептус Механикус
Блок мыслеуправления	5 (Редкое)	Империи, Инквизиция, Адептус Механикус
Нейропластическая психосектемия	7 (Уникальное)	Адептус Механикус
Ускоритель рефлексов	6 (Очень редкое)	<Любое>
Укрепление сухожилий	6 (Очень редкое)	<Любое>
Подкожная броня	4 (Редкое)	<Любое>
Встроенное оружие	3+ценность оружия (Редкое)	<Любое>

Аугментика

Аугментические руки (Augmetic Arms)

Аугментические руки сильнее и быстрее обычных, благодаря гибким кабелям и сервомоторам. Такие руки увеличивают бонус за *силу*, прибавляемый к урону в ближнем бою на +1. Если у персонажа две аугментические руки, эта прибавка складывается, если он держит оружие обеими руками.

Ценность: 4 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Установка и удаление имплантатов

Операция по установке имплантата занимает количество часов, равное *ценности* имплантата в *ресурсах*, операция по его удалению – вдвое меньшее время.

Помните, что хотя имплантаты имеют *ценность* и *распространенность*, многие из них нельзя просто так купить или достать. Во-первых, для баланса, во-вторых аугментика и кибернетические улучшения – вещи редкие, дорогие, узкоспециализированные и достаются обычно лишь по решению ведущего. Также персонажу, ищущему имплантат, стоит взять талант *«Аугментика»*.

Бионическое протезирование

Поставить бионический протез вместо потерянной руки или ещё какой части тела – обычное дело в Империи. Протезирование может избавить вас от *увечья* или *старой раны* (полученных из-за проваленной проверки *превозможания*). Успешная операция восстанавливает потерянные конечности и снимает все штрафы. Цена и сложность операций описана в таблице ниже. Помните, что протезирование никак не улучшает организм, а лишь восстанавливает его функции. Кроме того, бионические протезы сильно выделяются и бросаются в глаза.

Аугментические ноги (Augmetic Legs)

Полезно для увеличения скорости перемещения и устойчивости. Всегда ставятся парой. Такие ноги увеличивают *скорость* и расстояние прыжка на два метра.

Ценность: 4 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Аугментические глаза (Augmetic Eyes)

Замена глаза (или обоих). Есть несколько моделей, каждая даёт свой бонус. Вы можете поставить два одинаковых глаза – бонусы складываются – а можете два разных и пользоваться двумя разными бонусами.

Модели аугментических глаз:

Глаз-авгур: носитель получает +1 куб к тестам *бдительности*, основанным на зрении

Ночной глаз: работает как визор хищника

Глаз-писец: глаз может записывать видео (до одного часа) или делать снимки.

Глаз-прицел: носитель получает +1 куб к тестам *дальнего боя*

Оптический глаз: носитель не получает штрафов на тесты *бдительности*, вызванные расстоянием.

Ценность: 6 (Необычное)

Ключевые слова: <Любое>

Аугментическая дыхательная система (Augmetic Respirator)

Замена обычным легким. Даёт +1 куб на тесты *выносливости*, сделанные для сопротивления воздействию токсичных газов, летучих токсинов и болезней. Кроме того обладатель такого имплантата может задерживать дыхание на вдвое большее время (а это также значит, что запаса воздуха в респираторе или пустотном костюме будет хватать на вдвое большее время).

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Аугментические внутренние органы (Augmetic Viscera)

Целая система механических устройств и протезов (в том числе из искусственно выращенной ткани), заменяющая человеку его обычные потроха. Даёт владельцу +1 к *выносливости* и увеличивает максимальное количество ран на +1.

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Кибернетические имплантаты

Если не указано обратного, каждый имплантат можно вживить только в одном экземпляре.

Комплекс авгуров (Auger Array)

Множество подкожных микрокогитаторов и анализаторов. Работает как внутренний ауспик или как диагностор (выберите при установке). Можно установить оба варианта.

Ценность: 4 (Редкий)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Механикус»

Кортикальный автодогматист (Autodogmatic Cortex)

Маленький внутричерепной когитатор, постоянно извергающий поток гимнов, молитв и катехизисов. Даёт +1 к *силе воли* обладателя.

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Механикус», «Адептус Министорум»

Кардиопротекция (Cardioproxy)

Замена кровеносной системы на биоритмический насос и кровопроводящие трубки. Даёт +1 к *выносливости* обладателя и бонус +1 к *проверкам* *превозможания*.

Ценность: 6 (Уникальное)

Ключевые слова: <Любое>

Кортикальный имплантат (Cortex Implant)

Сеть микрокогитаторов и невралных катализаторов, заменяющих часть мозга. Даёт +1 к *интеллекту* обладателя.

Ценность: 7 (Очень редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Механодендриты (Mechadendrites)

Искусственные «руки», присоединяющиеся к позвоночнику техножреца, каждая из которых несет набор инструментов для выполнения определённых задач. Персонаж может иметь только один механодендрит, так как владение несколькими требует очень долгого обучения.

Стрелковый механодендрит: работает как лазпистолет с бесконечным боезапасом.

Исследовательский механодендрит: работает как ауспик, даёт +1 куб на тесты *выживания*, сделанные для поиска пути.

Медицинский механодендрит: работает как медицинский набор и диагностор. Даёт +1 куб к тестам *медики* и может вводить токсины, успокоительные и боевые стимуляторы.

Оптический механодендрит: работает как пикт-писец, магноколь и микроскоп, даёт +1 куб на тесты *восприятия*.

Серворука (манипуляторный механодендрит): несёт захват, которым может поднимать тяжести. В тестах, требующих грубой силы, серворука даёт +4 куба. В бою захватом можно цепляться за что-нибудь, чтобы не упасть (на то, чтобы ухватиться за что-то хватает свободного действия). Также серворукой можно драться: 6+2 КДУ, ББ -3, Громоздкое (2).

Ремесленный механодендрит: работает как комби-инструмент, даёт +1 куб к тестам *техники*.

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Адептус Механикус»

Блок мыслеруправления (Mind Impulse Unit)

БМУ нужен, чтобы человек мог прямо подключиться к технологическому устройству. Это требует действия и может требовать теста *техники*, если машина повреждена, защищена от проникновения или если её дух не желает общаться. БМУ даёт +1 куб к любым тестам, предпринятым для управления механизмом, с которым установлена мыслесвязь.

Ценность: 5 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Инквизиция», «Адептус Механикус»

Нейропластическая психосектомия (Neuroplastic Psychosectomy)

Замена части мозга на когитатор. Редкая операция, даже среди техножрецов. Даёт +1 к *силе воли* и *интеллекту*, но -2 к *товариществу*.

Ценность: 7 (Уникальное)

Ключевые слова: «Адептус Механикус»

Ускоритель рефлексов (*Reflex Catalyst*)

Множество проводов и нервных активаторов усиливают нервную систему носителя. Его *инициатива* увеличивается на +1.

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Укрепление сухожилий (*Sinew Armature*)

Замена некоторых суставов и групп мышц искусственно выращенной мышечной тканью и кабелями. *Сила* пациента возрастает на +1.

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Подкожная броня (*Sub-Dermal Armour*)

Вшитые под кожу бронепластины дают персонажу +1 к показателю брони. Этот бонус складывается с носимой броней.

Ценность: 4 (Редкое)

Ключевые слова: <Любое>

Встроенное оружие (*Weapon Implant*)

Почти любое оружие можно встроить в аугментическую руку. СБ операции возрастает на +1, если встраивается пистолет, на +2 – если винтовка или оружие ближнего боя, и на +4 – если тяжелое оружие. Обычно носитель может легко отсоединять и присоединять оружие, чтобы нормально пользоваться рукой. Однако, оружие с особенностью «Тяжелое» целиком заменяет руку, а пациенту понадобится бионическое восстановление *увечья* (см. **таблицу 6-7**), чтобы пережить операцию. Именно поэтому встроенное тяжелое оружие обычно увидишь только у боевых сервиторов, гладиаторов из подулья и орков-воевод. Встроенное оружие нельзя уронить, а враг не может выбить его из рук.

Ценность: 3+ценность оружия (*Распространенность* – редкая или равная *распространенности* оружия, смотря что выше).

Ключевые слова: <Любое>

Орочья бионика

Таблица 6-6 «Кибернетические улучшения» (Орочьи)		
Название	Ценность	Ключевые слова
Железная челюсть	3 (Редкое)	Орк
Железное брюхо	5 (Очень редкое)	Орк
Переделанный череп	6 (Очень редкое)	Орк

Железная челюсть (*Iron Gob*)

Этот зазубренный кусок керамики, грубо приделываемый к настоящей челюсти – грозный символ любви владельца к насилию. Владелец такой челюсти получает +1 к броне (складывается с носимой броней) и +1 куб к тестам *запугивания*. Кроме того, теперь его укусы наносят б+2 КДУ урона.

Ценность: 3 (Редкое)

Ключевые слова: «Орк»

Железное брюхо (*Iron Gutz*)

Этот имплантат заменяет большую часть пищеварительной системы орка на трубы и очистные камеры. Владелец такого брюха может есть вообще все, что угодно. Он получает +2 куба на сопротивление съеденным ядам и автоматически проходит тесты *выживания*, предпринятые для того, чтобы найти еду и воду – потому что никто другой не покусится на то, что готов сожрать владелец железного брюха.

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Орк»

Переделанный череп (*Rebuilt Cranium*)

Часть орочьего черепа заменяется на пластины адамантина, а кусок мозга – на провода, шестерёнки и разные мигающие штуковины. В начале каждой игровой сессии, владелец переделанного черепа увеличивает свой *интеллект* на 1к3 (всякий раз делая бросок). Игрок может потратить *очко гнева*, чтобы перебросить этот 1к3 в любой миг. По решению мастера большое напряжение, *шок* или прицельное попадание в голову могут вынудить игрока перебросить 1к3.

Ценность: 6 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Орк»

Эльдарские кибернетические имплантаты

Таблица 6-6 «Кибернетические улучшения» (Эльдарские)		
Название	Ценность	Ключевые слова
Глаз Крона	5 (Очень редкое)	Аэльдары
Сердце Ваула	7 (Уникальное)	Аэльдары

Глаз Крона (Eyes of the Crone)

По-эльдарски совершенный глаз. Действует как аугментический глаз (см. выше), но может обладать сразу двумя функциями.

Ценность: 5 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Аэльдары»

Сердце Ваула (Heart of Vault)

Аналог аугметического сердца. Дает +1 к *защите* и *броню* (складывается с носимой броней)

Ценность: 7 (Уникальное)

Ключевые слова: «Аэльдары»

Боевая техника

Что есть у техники:

Экипаж: здесь описывается, сколько человек нужны для управления машиной и какие роли они должны выполнять. Также здесь указывается возможное количество пассажиров. Пассажиры, носящие броню с особенностью «Огромная» считаются за двух.

Крейсерская скорость: с такой скоростью этой машине лучше всего двигаться в бою. Максимальная скорость равна удвоенной *крейсерской*. Машиной, что едет быстрее, чем на *крейсерской скорости*, труднее управлять, а пассажиров в ней здорово трясет – все тесты усложнятся на +2 до начала следующего хода водителя.

Защита: насколько трудно попасть по этой машине, когда она движется. Если стоит, *защита* падает до 1. Если машина едет быстрее, чем на *крейсерской скорости*, она получает +2 к *защите* до начала следующего хода водителя.

Количество ран: мера живучести. Работает так же как количество *ран* у персонажей.

Стойкость: аналог стойкости у персонажей. Для техники *показатель брони* и *стойкость* – это одно и то же. Если какой-то эффект снижает *показатель брони*, это работает и на *стойкость* боевой техники.

Особенности: так же как оружие и броня, техника имеет свои особенности.

Вооружение: почти вся техника несёт вооружение. Спаренное оружие увеличивает свой показатель *очереди* вдвое.

Ценность: здесь указана СБ теста *влияния*, нужная, чтобы заполнить машину и степень её *распространенности*.

Особенности техники

Ремень безопасности (Crash Webbing)

Пристегнутые пассажиры не получают *очков шока* от ударов и оружия с особенностью «Взрыв». Пристегивание или отстегивание ремня требует действия.

Гиростабилизаторы (Gyro-Stabilised)

Водитель получает +1 куб на тесты *управления*.

Лиссер (Hover)

Такая машина не едет, а скользит над землей, а потому не получает штрафов за *пересеченную местность*, легко преодолевает препятствия и может взлетать на высоту до десяти метров во время передвижения.

Открытая (Open Top)

Экипаж и пассажиры открыты всем ветрам (и пулям врага), но им проще выбраться из машины, если что. Для того, что атаковать сидящего в *открытой* машине человека, не нужен *объявленный выстрел*.

Плохое управление (Poor handling)

СБ тестов *управления* увеличивается на +2. Техника не может одновременно обладать чертами «Плохое управление» и «Гиростабилизаторы».

Герметичная (Sealed)

Все, кто сидит внутри, невосприимчивы к токсичным газам и болезням, передающимся воздушно-капельным путем, если все входы задраены. Все, кто сидит внутри, не могут совершать *объявленных выстрелов*. Техника не может одновременно обладать чертами «Открытый» и «Герметичный».

Трассирующая (Tracked)

Не получает штраф за движение по *пересеченной местности*, если движется на *крейсерской скорости* или медленнее.

Защищенная от вакуума (Vacuum Hardened)

Может действовать в полном вакууме и оснащена системой жизнеобеспечения. Обладает всеми преимуществами *герметичной* техники. Летательные аппараты с этой особенностью могут вылетать в космос и способны к орбитальным полетам.

Ходок (Walker)

Не получает штраф за движение по *пересеченной местности*, если движется на *половинной крейсерской скорости* или медленнее, может перешагивать некоторые препятствия и не сходя с места атаковать цели в пределах одного метра, пытаясь их топтать

Таблица 6-8 «Боевая техника» (Имперская)									
Название	Экипаж	КС	Защ.	Раны	Ст.	Особенности	Вооружение	Ценность	Ключевые слова
«Голиаф»	1 водитель 2 стрелка 10 пассажиров	12 м	3	15	13	Открытая	Тяжелый, стаббер, спаренные автопушки	10 (Необычное)	Империмум
«Лэнд Рейдер»	1 командир 1 водитель 12 пассажиров	20 м	3	25	19	Гусеничная техника Герметичная	Спаренные тяжелые болтеры, 2 спаренные лазпушки	15 (Очень редкое)	Империмум, Адептус Астартес
«Лэнд Спидер»	1 пилот 1 второй пилот/стрелок	32 м	5	12	14	Глиссер Гиростабилизаторы Открытый	Тяжелый болтер	13 (Очень редкое)	Империмум, Адептус Астартес
«Леман Русс»	1 командир 1 водитель 1 стрелок 1 заряжающий	20 м	4	18	18	Гусеничная техника Герметичная	Крупнокалиберная пушка, лазпушка	18 (Необычноое)	Империмум, Астра Милитарум
«Носорог»	1 водитель 1 стрелок 10 пассажиров	24 м	3	15	15	Гусеничная техника Герметичная Ремни безопасности	Шквальный болтер	10 (необычные)	Империмум, Адепта Сороритас, Адептус Астартес
«Часовой»	1 пилот	18 м	4	10	14	Открытая Шагоход	Мультилазер	8 (Необычное)	Империмум, Астра Милитарум
Мотоцикл	1 водитель 1 пассажир	28 м	5	8	14	Открытая	Спаренные болтеры	9 (Очень редкое)	Империмум, Адептус Астартес
«Грозовой ворон»	1 пилот 1 второй пилот 1 стрелок 12 пассажиров (+1 дредноут)	40 м	5	20	17	Глиссер, Защищённая от вакуума	Спаренные штурмовые пушки, спаренные тяжелые болтеры, две ракетные установки «Удар бури»	18 (Очень редкое)	Империмум, Адептус Астартес
«Валькирия»	1 пилот 1 штурман 2 стрелка 12 пассажиров	45 м	5	15	14	Глиссер Герметичная	Спаренный мультилазер, 2 ракетные установки «Адский удар»	12 (Редкое)	Империмум, Имперский Флот, Астра Милитарум

Имперская техника

Грузовик «Голиаф»

Машина, привычная на мирах-ульях, в промышленных зонах и шахтерских лагерях. Это надежный и практичный грузовик, что легко можно переделать в боевую машину.

Экипаж: 1 водитель, 2 стрелка.

Пассажиры: 10

Крейсерская скорость: 12m;

Защита: 3

Количество ран: 15;

Стойкость: 13; Открытая

Вооружение: тяжелый стаббер (10+2 КДУ; ББ 0; 72 м.; Очередь 3; Тяжелое (4)), спаренные автопушки (16+2 КДУ; ББ -1; 96 ; Очередь 6; Тяжелое (8))

Ценность: 10 (Необычное)

Ключевые слова: «Империмум»

«Лэнд Рейдер»

Передвижная крепость из керами́та и адамантия, самое разрушительная машина в арсеналах Астартес.

Экипаж: 1 командир, 1 водитель.

Пассажиры: 12

Крейсерская скорость: 20m;

Защита: 3;

Количество ран: 25;

Стойкость: 19; Герметичный, Гусеничный

Вооружение: спаренные тяжелые болтеры (12+2 КДУ; ББ -1; 60 м; Очередь 6; Жестокое, Тяжелое (6)), две установки спаренных лазпушек (18+3КДУ; ББ -3; 150; Очередь 2; Тяжелое (8), Надежное)

Ценность: 15 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империмум», «Адептус Астартес»

«Лэнд Спидер»

Настоящая летающая колесница для императоровых Ангелов смерти.

Экипаж: 1 пилот, 1 второй пилот/стрелок

Крейсерская скорость: 32m;

Защита: 5;

Количество ран: 12;

Стойкость: 14; Глиссер, Гиростабилизированный, Открытый

Вооружение: тяжелый болтер (12+2 КДУ; ББ -1; 60 м; Очередь 3; Жестокое, Тяжелое (4))

Ценность: 13 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империмум», «Адептус Астартес»

Средний танк «Леман Русс»

Самый распространенный и надежный танк Имперской Гвардии

Экипаж: 1 водитель, 1 командир, 1 главный стрелок, 1 заряжающий

Крейсерская скорость: 20m;

Защита: 4;

Количество ран: 18;

Стойкость: 18; Герметичный, Гусеничный

Вооружение: крупнокалиберная пушка (16+3КДУ; 140 м; Очередь – ; Взрыв (Большой)), лазпушка (18+3КДУ; ББ -3; 150 м.; Очередь 1; Тяжелое (8), Надежное)

Ценность: 18 (Необычное)

Ключевые слова: «Империмум», «Астра Милитарум»

Бронетранспортёр «Носорог»

Надёжный БТР человечества ещё со времен Великого крестового похода.

Экипаж: 1 водитель, 1 стрелок.

Пассажиры: 10

Крейсерская скорость: 24m;

Защита: 3;

Количество ран: 15;

Стойкость: 15; Ремни безопасности, Герметичный, Гусеничный

Вооружение: шквальный болтер (10+1 КДУ; ББ 0; 40 м; Очередь 4; Жестокое, Скорострельное (2))

Ценность: 10 (Необычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Адепта Сороритас», «Адептус Астратес»

Разведывательный «Часовой»

Слабобронированный, но вёрткий шагоход Имперской Гвардии, предназначенный для разведки.

Экипаж: 1 пилот

Крейсерская скорость: 18m;

Защита: 4;

Количество ран: 10;

Стойкость: 14; Открытая, Шагоход

Вооружение: мультилазер (14+2 КДУ; ББ 0; 70 м; Очередь 3; Надежное)

Ценность: 8 (Необычное)

Ключевые слова: «Империиум», «Астра Милитарум»

Мотоцикл космодесанта

Здоровенный и опасный боевой мотоцикл.

Экипаж: 1 водитель. **Пассажиры:** 1

Крейсерская скорость: 28 м

Защита: 5;

Количество ран: 8;

Стойкость: 14; Открытая

Вооружение: спаренные болтеры (10+1 КДУ; ББ 0; 40 м; Очередь 4; Жестокое, Скорострельное (2))

Ценность: 9 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Астартес»

«Грозовой ворон»

Универсальный штурмовик и транспорт Адептус Астратес

Экипаж: 1 пилот, 1 второй пилот, 1 стрелок.

Пассажиры: 12 + 1 дредноут

Крейсерская скорость: 40m;

Защита: 5;

Количество ран: 20;

Стойкость: 17; Глиссер, Защищенный от вакуума

Вооружение: спаренные штурмовые пушки (14+2 КДУ; ББ -1; 48 м; Очередь 6; Тяжелое (8)) спаренные тяжёлые болтеры (12+2 КДУ; ББ -1; 60 м; Очередь 6; Жестокое, Тяжелое (6)), две ракетные установки «Удар бури» (16+3КДУ; ББ -3; 140 м; Очередь 3; Взрыв (Большой)).

Ценность: 18 (очень редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Адептус Астартес»

«Валькирия»

Десантно-штурмовой самолёт Гвардии, способный к вертикальному взлету и посадке.

Экипаж: 1 пилот, 1 штурман, 2 стрелка. **Пассажиры:** 12

Крейсерская скорость: 45 м.;

Защита: 5;

Количество ран: 15;

Стойкость: 14; Глиссер, Герметичный

Вооружение: спаренный мультилазер (14+2 КДУ; ББ 0; 70 м.; Очередь 6; Надежное), две ракетные установки «Адский удар» (16+2 КДУ; ББ -2, 100 м; Взрыв (Большой), Жестокое)

Ценность: 12 (Редкое)

Ключевые слова: «Империиум», «Имперский Флот», «Астра Милитарум»

Орочья техника

Таблица 6-8 «Боевая техника» (Орочья)									
Название	Экипаж	КС	Защ.	Раны	Ст.	Особенности	Вооружение	Ценность	Ключевые слова
Смертолёт	1 пилот	40 м	5	10	13	Открытая Глиссер	Ракетница смертолёта	8 (Редкое)	Орк
Орковоз	1 водитель 1 стрелок 12 пассажиров	24 м	3	14	14	Открытая Плохое управление	Большое стреляло	11 (Не- обычное)	Орк
Боевой байк	1 водитель	28 м	4	12	13	Открытая	Спаренный многострел	10 (Не- обычное)	Орк

Смертолёт

Собранная из мусора и металлолома дымящая орочья леталка.

Экипаж: 1 пилот

Крейсерская скорость 40 м;

Защита: 5;

Количество ран: 10;

Стойкость: 13; Глиссер, Открытая

Вооружение: ракетница смертолёта (11+2 КДУ; ББ -2; 48 м.; Очередь 2; Взрыв (4))

Ценность: 8 (Редкое)

Ключевые слова: «Орк»

Количество ран: 14;

Стойкость: 14; Открытая, Плохое управление

Вооружение: большое стреляло (12+2 КДУ; ББ 0; 72 м.; Очередь 3; Штурмовое. Вааагр!)

Ценность: 11 (Необычное)

Ключевые слова: «Орк»

Боевой байк

Мотоцикл для лихачей из культа скорости и воевод

Экипаж: 1 водитель.

Пассажиры:: 1

Крейсерская скорость: 28 м.;

Защита: 4;

Количество ран: 12;

Стойкость: 13; Открытый

Вооружение: спаренный многострел (12+2 КДУ; ББ 0; 72 м.; Очередь 6; Штурмовое, Вааагр!)

Ценность: 10 (Необычное)

Ключевые слова: «Орк»

Орковоз

Машина, нужная для того, чтобы много-много орков быстро-быстро приехали драться.

Экипаж: 1 водитель, 1 стрелок.

Пассажиры: 12

Крейсерская скорость: 24 м;

Защита: 3;

Эльдарская техника

Таблица 6-8 «Боевая техника» (Эльдарская)									
Название	Экипаж	КС	Защ.	Раны	Ст.	Особенности	Вооружение	Ценность	Ключевые слова
«Сокол»	1 водитель 1 стрелок 6 пассажиров	50 м	7	16	16	Гиростабилизатора Глиссер Защищенный от вакуума	Импульсный лазер Сирикенная пушка Спаренные сюрикенные катапульты	17 (Очень редкое)	Аэльдары Азуриане
Гравицикл	1 пилот	32 м	6	8	12	Гиростабилизаторы Глиссер	Спаренные сюрикенные катапульты	10 (Редкое)	Аэльдары Азуриане
Шагоход	1 пилот	20 м	5	10	14	Гиростабилизаторы Шагоход	2 сюрикенные пушки	9 (Редкое)	Аэльдары Азуриане

Трав-танк «Сокол»

«Сокол» - это изящный антигравитационный танк, что может перевозить отряд эльдарских воинов.

Экипаж: 1 водитель, 1 стрелок. Пассажиры: 6

Крейсерская скорость: 50 м;

Стойкость: 7;

Количество ран: 16;

Стойкость: 16; Гиростабилизированный, Глиссер, Защищенный от вакуума

Вооружение: импульсный лазер (16+3КДУ; ББ -3; 100 м; Очередь 2; Тяжелое (8)) сюрикенная пушка (14+2 КДУ; ББ 0; 48 м.; Очередь 3; Тяжелое (6), Бронебойное (3)), спаренные сюрикен-

ные катапульты (10+1 КДУ; ББ 0; 24 м; Очередь 6; Штурмовое, Бронебойное (3))

Ценность: 17 (Очень редкое)

Ключевые слова: «Аэльдары», «Азуриане»

Травицикл

Сверхскоростной реактивный мотоцикл.

Экипаж: 1 водитель.

Пассажиры: 1

Крейсерская скорость: 32 м.

Защита: 6;

Количество ран: 8;

Стокойсть: 12; Глиссер, Гиростабилизированный

Вооружение: спаренная сюрикенная катапульта (10+1 КДУ; ББ 0; 24 м.; Очередь 6; Штурмовое, Бронейбойное (3))

Ценность: 10 (Редкое)

Ключевые слова: «Аэльдары», «Азуриане»

Боевой шагоход

Элегантный одноместный... ну, боевой шагоход.

Экипаж: 1 пилот

Крейсерская скорость: 20 м.;

Защита: 5;

Количество ран: 10;

Стойкость: 14; Гиростабилизированный, Шагоход

Вооружение: две сюрикенные пушки (14+2 КДУ, ББ 0; 48м.; Очередь 3; Тяжелое (6), Бронейбойное (3))

Ценность: 9 (Редкое)

Ключевые слова: «Аэльдары», «Азуриане»

Пустотные корабли

Что есть у пустотного корабля:

Крейсерская скорость: средняя скорость пустотного корабля в бою (в километрах). Максимальная скорость пустотного корабля равна удвоенной *крейсерской*. Минимальная скорость пустотного корабля равна половине *крейсерской* – такие суда слишком тяжелы, чтобы легко и быстро останавливаться.

Защита: насколько сложно попасть по кораблю в сражении. Может меняться в зависимости от мощности пустотных щитов.

Количество ран: мерило прочности корабля. Работает так же как у персонажей.

Стойкость: живучесть корабля и способность выдерживать урон. Так же как у обычной техники, *стойкость* и *показатель брони* для пустотных кораблей – это одно и то же.

Системы: какие системы установлены на корабле. Системы дают особые способности и позволяют применять специальные действия. Некоторые системы могут устанавливаться в нескольких экземплярах – при этом их бонусы складываются, если не указано обратного.

Вооружение: все пустотные корабли несут вооружение – от противоастероидных пушечек до лэнс-батарей, способных уничтожать вражеские корабли и превращать планетарные крепости в горы дымящегося шлака.

Пустотные корабли и масштаб

При введении пустотного корабля в сюжет нужно помнить следующее:

- Пустотный корабль очень большой. Обычный фрегат не меньше километра в длину. Все расстояния в пустотном бою, от передвижения до дальности стрельбы, измеряются километрами. Выстрел из ручного оружия, неважно как хорошо нацеленный, никак не может повредить пустотному кораблю. Ну а герой, очевидно, не сможет пережить попадание из корабельного орудия.

- Пустотный корабль неуклюж. Даже для того, чтобы сменить курс или подготовить орудие к бою требуется от нескольких минут до часа. Целиться из корабельных орудий имеет смысл только в сопоставимую по размерам цель – другой корабль или планетарное укрепление. Корабль может атаковать и одиночного врага на планете, и залпом своих орудий, скорее всего, уничтожит его, но одновременно с этим распылит на атомы кучу других людей.

- Пустотный корабль очень сложный. Управлять им – это не просто сидеть на мостике и нажимать кнопки. Командир корабля должен руководить множеством подчиненных, действующих в глубинах судна. Даже обычный выстрел из макроорудия требует усилия сотен людей. Поэтому для одного корабля требуются экипажи в десятки тысяч людей, а командовать ими должен поистине выдающийся человек.

Системы пустотных кораблей

Комплекс авгуров (Auger Array)

Сложная система сканеров, излучателей и датчиков. В бою действует на расстоянии 10 километров, за каждый дополнительный комплекс авгуров радиус расширяется на 5 километров.

Глубокое сканирование: тест *техники* против *защиты* другого пустотного корабля, находящегося в радиусе действия авгуров. В случае успеха вы узнаете *крейсерскую скорость*, количество *ран* и орудийные системы целевого судна. Можно *жертвовать* кубы, чтобы узнать о дополнительных системах и других возможностях корабля. *Глубокое сканирование* также можно применять для того, чтобы помочь другому персонажу в этом же раунде в качестве *совместного действия* (см. стр. 50).

Ангар (Hangar Bay)

Ангар с челноками, грузовыми судами и истребителями.

Взлёт: запуск эскадрильи лёгких кораблей. При этом ангар считается оружием со следующим профилем: Урон 5, 10 м. Он может атаковать во всех направлениях, и использует умение *управление* вместо *дальнего боя*.

Грузовой трюм (Supply Vaults)

Большие хранилища, продовольственные склады и статисные капсулы позволяют кораблю действовать не пополняя припасы на три месяца дольше за каждый грузовой трюм.

Выдача провизии: вы можете раздать экипажу больше еды и боеприпасов. Предпримите тест *лидерства*. В случае успеха, вы получаете +1 куб на тесты *техники*, предпринятые для ремонта корабля, или получаете возможность выстрелить *очередью* из одного орудия. *Жертвы* увеличивают бонус к ремонту или показателю *очереди* выбранного орудия.

Телепортарий (Teleportarium)

Древнее устройство, позволяющее мгновенно переносить людей и грузы с места на место.

Проникновение: ударный отряд телепортируется на вражеский корабль и наводит там шороху. Предпримите тест *техники* против *защиты* корабля. В случае успеха, вражеский корабль получает *смертельную рану*. *Значительные успехи* можно *пожерт-*

воват», чтобы нанести больше ран или отключить орудия или системы корабля. На суда со включенными щитами эта способность не действует.

Голополя (Holo-Fields)

Эльдарская защитная система. Включенные голополя увеличивают *защиту* корабля на указанное число.

Таблица 6-9 «Пустотные корабли»							
Название	Кр. скор.	Защ.	Раны	Ст.	Системы	Вооружение	Ключевые слова
Имперский фрегат	6 км	6	9	8 (9)	Комплекс авгуров Ангар Грузовой трюм Пустотный щит (1)	Носовая лэнс-батарея Надстроечное лёгкое макроорудие	Империиум, Имперский Флот
Эльдарский фрегат	8 км	7 (9)	6	6	Комплекс авгуров Голополя (2) Эфирные ускорители	Носовая квазарная дэнс-батарея Килевое пустотное макроорудие	Аэльдарты, Анраты
Орочий валун	2-1кб км	4	12	10 (11)	Комплекс авгуров Грузовой трюм (2) Пустотный щит (1) Мастерская меха	Носовая большая энергопушка Бортовые тяжёлые пушки Надстроечная спецпушка	Орк

Примеры пустотных кораблей

Имперский фрегат

Быстроходное и универсальное судно для патрулирования и разведки.

Крейсерская скорость: 6 км

Защита: 6

Количество ран: 9

Стойкость: 8 (9)

Системы: комплекс авгуров, ангар, грузовой трюм, пустотный щит (1)

Вооружение: носовая лэнс-батарея (5+1 КДУ; ББ -1; 8 км, Очередь 2; Бронбойное (2)) надстроечное легкое макроорудие (7+2 КДУ, ББ 0; 4 км, Очередь 3; Жестокое)

Ключевые слова: «Империиум», «Имперский Флот»

Эльдарский фрегат

Любимые корсарамы и защитниками враг в паутину, эти легкие корабли обладают неожиданной для своих размеров маневренностью и способны использовать тактику «ударил-отступил».

Крейсерская скорость: 8 км;

Защита: 7 (9)

Количество ран: 6

Стойкость: 6

Системы: комплекс авгуров, голополя (2), эфирные ускорители (вместо обязательного движения на половину *крейсерской скорости* в начале хода, корабль может повернуться на 90 градусов)

Вооружение: носовая квазарная лэнс-батарея (5+1 КДУ; ББ 0; 10 км, Очередь 3; Бронбойное (3)), килевое пустотное макроорудие (6+2 КДУ; ББ 0; 6 км; Очередь 2; Жестокое)

Полный назад: этот корабль может сдать назад на расстояние, равное половине своей *крейсерской скорости*.

Ключевые слова: «Аэльдарты», «Анраты»

Пустотный щит (Void Shield)

Окружающие корабль поля, укрывающие его от опасностей. Каждый работающий пустотный щит увеличивает защиту судна на указанное число.

Усиление щитов: вы можете предпринять тест *техники* (СБ 7), чтобы усилить пустотные щиты. В случае успеха, бонус к *защите* или *стойкости*, что дают пустотные щиты, возрастает на +1 против следующей атаки. Вы можете *жертвовать* кубы на большее увеличение *защиты* и *стойкости*.

Орочий валун

Выдолбленный изнутри астероид или куча космического мусора, на которой летают зеленокожие.

Крейсерская скорость: 2+1кб км (бросайте в начале каждого хода);

Защита: 4

Количество ран: 12

Стойкость: 10 (11)

Системы: комплекс авгуров, два грузовых трюма, пустотные щиты (1), мастерская меха (+1 куб ко всем тестам *техники* на борту корабля).

Вооружение: носовая большая энергопушка (4+2 КДУ; ББ 0; 5 км; Очередь 1; Бронбойное (1)) бортовые тяжёлые пушки (8+3КДУ; ББ 0; 5 км; Очередь 2; Жестокое), надстроечная спецпушка (6+2 КДУ; ББ 0; 4 км; Очередь 1к3; Максимальный режим)

Переделка: мех быстро переделывает свою мастерскую во что-нибудь что можно применить в бою. Бросьте к3. На 1 мастерская превратиться в пустотный щит, на 2 – в ангар, на 3 – в телепортатрий. Полученную систему можно применять по общим правилам, но после боя она превращается обратно в мастерскую меха.

Ключевые слова: «Орк»

Долгие путешествия

Путешествия в Варпе очень опасны, но это единственный путь странствовать между звезд в приемлемые сроки. Воспользуйтесь таблицей, чтобы определить, сколько продлится ваше путешествие. Для этого сперва нужно определить расстояние между точкой отправления и точкой назначения. Затем капитан должен предпринять тест *управления*, СБ которого указана в таблице.

Любые путешествия между системами требуют входа в Варп, а значит – навигатора. Правила на навигаторов появятся в будущих дополнениях, а пока что считайте, что на корабле есть навигатор с горстью кубов на *управление*, равной *влиянию* капитана. Если тест *управления* был провален, добавьте 1кб ко времени, что заняло путешествие. Если тест был успешен – вычтите 1кб из времени, что заняло путешествие. *Значительные успехи* можно *пожертвовать*, чтобы ещё больше снизить время (по 1кб за каждый, до минимума в 1кб) или восстановить потерянное *влияние*. Если выпадает *неприятность*, значит, корабль сбился с пути и когда он придет в точку назначения – решать ведущему.

Таблица 6-10 «Время путешествий»		
Расстояние	Требуемое время	СБ теста <i>управления</i>
В пределах звездной системы	3кб часов	3
В пределах субсектора	3кб дней	5
В пределах сектора	3кб недель	7
В пределах сегментума	3кб месяцев	9
В пределах галактики, без пересечения Великого разлома	4кб лет	11

В Имperiум Нигилус свет Астрономикона почти не виден. Если вы странствуете в Тёмном Империиуме, увеличьте СБ тестов *управления* на 3, а время – на 2кб. Пересечение самого Великого разлома – это тема для отдельного приключения.

Безделушки и талисманы

Не все вещи персонажа имеют практическое применение – среди них могут попасться талисманы и просто памятные безделушки. Бросьте 1к3, чтобы определить таблицу, затем бросьте кб6 по выпавшей вам таблице, чтобы определить, что есть у вашего героя.

Таблица 6-11 «Таблицы безделушек»	
Бросок к3	Итог
1	Список безделушек № 1
2	Список безделушек № 2
3	Список безделушек № 3

Таблица 6-12 «Список безделушек № 1»	
11	Орочий зуб, на котором вырезано несколько чисел
12	Фиал земли с родного мира
13	Погнутый гаечный ключ с ульевого мануфактурума
14	Маленькая статуэтка, что какой-то джокаэро собрал из запчастей
15	Книжка фривольных стихов, переплетенная в обложку от жития имперского святого
16	Три дольки высушенного чужацкого фрукта, завернутые в вощёную бумагу
21	Рукоять гвардейского боевого ножа (клинок изъеден кислотой)
22	Флажка хмельного пойла, выгнанного из трупной муки и промышленного хладегента
23	Икона, изображающая святую Целестину в слезах
24	Осколок призрачной кости, который всегда незаметно поворачивается на галактический запад
25	Завспиртованный незрячий глаз астропата
26	Батарея, что не подходит ни к одному имперскому устройству
31	Неоткрытая пачка толстых гвардейских носков
32	Бутылка отличного амасека с мира, что остался по ту сторону Великого разлома
33	Кожаный мешочек, в котором лежит 1кб семян с покрытого джунглями мира
34	Жёлто-синяя книга, полная загадок и головоломок из девяносто девяти страниц
35	Жестянка из-под ваксы с 1кб лхо-папирос
36	Ожерелье из пяти регицидных фигурок
41	Тряпичная кукла космодесантника, сшитая из старой рубахи
42	Маленький пластиковый кубик-шестигранник со стрелочками на четырех сторонах и значками прицелов на двух других
43	Инфопланшет с неполными схемами имперского корабля, ныне потерянного в Варпе
44	Толстая книга об Имперской вере, запирающаяся на древний замок
45	Солдатские жетоны давно мертвого гвардейца
46	Поддельная печать Администратума, вырезанная из клубня, содержащего крахмал
51	Ведро отвратительно воняющей красной краски, которую никак не смыть
52	Пачка незаполненных анкет для новобранцев Имперской Гвардии
53	Отсеченный палец от силового кулака Астартес с символами никому неизвестного ордена
54	Коробка с детской мозаикой, складывающейся в подозрительный и беспокоящий символ
55	Пикт сделанный с большого расстояния. На лице заснятого человека можно разглядеть следы скрытых мутаций
56	Дневник эксплоратора, меж страниц которого засушены незнакомые листья и насекомые
61	Одна карта из колоды Императорского Таро, на которой в явной спешке кровью написано одно имя
62	Магнитящийся кусок металла с орочьим глифом. Оторвать его откуда-то, если примагнититься, стоит больших усилий
63	Экземпляр «Памятки имперского гвардейца», весь в пятнах крови и дырках от лазразрядов
64	Непрочитанное сообщение с родины от кого-то важного для тебя
65	Шапка, сделанная из гребня со шлема эльдарского экзарха
66	Паломничий сувенир со Святой Терры

Таблица 6-13 «Список безделушек № 2»	
11	Дешёвая копия печати Министорума, отлитая из смолы и покрытая металлом
12	Ампула из-под полиморфина, наскоро приспособленная для хранения образца крови
13	Почётный знак члена экипажа с легкого крейсера типа «Неустрашимый», сгнувшего в крестовом походе
14	Почти неразборчивая вокс-запись последних слов твоих родителей.
15	Выврванная из священной имперской книги страница с черным пятном посередине
16	Корона с феодального мира, украшенная клыками ксеносов
21	Древние хроно, что всегда спешат на четверть часа
22	Челюсть (вероятно, какого-то святого) с аккуратно вырезанной надписью на высоком готике

23	Красный болтерный патрон с вырезанными на поверхности инициалами
24	Ожерелья из имперских монет с разных миров на серебряной цепочке. Этой суммы хватит на похороны
25	Духовой инструмент из метеоритного железа, для правильной игры на котором требуется по шесть пальцев на руках
26	Печать чистоты, на которой изображен скалящийся череп
31	Книга грязных и непристойных стихов на низком готике
32	Коробочка с набором маленьких икон, изображающих разных воинов и набором для игры в бабки
33	Маленький сервитор, сделанный из птицы, якобы происходящей со Святой Терры. Она сладко поёт и всегда разным тоном
34	Тонкий-тонкий алый пояс, сплетенный из монопити, которым когда-то удавили мятежного губернатора субсектора
35	Запятнанная кровью мраморная рука, отломанная от имперского памятника
36	Три поружелых магнитящихся шарика. На каждом выгравированы очертания континентов чужих миров
41	Фонарик в форме компактного лазпистолета, который зажигается при нажимаешь на спуск
42	Пачка рисунков, скопированных притиранием со множества надгробий с одинаковым именем, но разными датами рождения и смерти
43	Осколок витража из разрушенного собора
44	Истошенная батарея для импульсного пистолета тау, переделанная для лазпистолета
45	Командные коды для совершенно секретного типа херувимов
46	Кольцо-печатка с гербом Квестор Импералис [имперских рыцарей], о которых ничего не было слышно с того мига, как открылся Великий разлом
51	Побитый жизнью гвардейский набор для выживания, от которого осталось только три таблетки для очистки воды
52	Хрустальный пузырёк с одурманивающими духами, сделанными из мускусных желёз джирикса
53	Рванный флаг печально известного орка-пирата
54	Запечатанная, полная красных чернил, бутыл с эмблемой Адептус Администратум
55	Локон искусственных волос
56	Второй том воспоминаний имперского героя с его подписью
61	Обожжённые меметические кольца с черепа сервитора
62	Запечатанные приказы давно мертвого лорда-маршала Имперской Гвардии
63	Простреленный идентификационный жетон воина огня тау
64	Залежалая галета со склада Муниторума, достаточно толстая и черствая, чтобы остановить пулю
65	Диамантинный камертон, несущий печать магистра хора Адептус Министорум
66	Колода игральных карт, на каждой из которых изображен враг Империи.

Таблица 6-14 «Список безделушек № 3»	
11	Вокс-запись жутковатой музыки, созданной более не существующей ксенорасой
12	Посмертная маска канониссы Адепта Сорортас
13	Реликварий, хранящий кусочек сверкающего и нetaющего льда
14	Тонкий кусочек психокости, покрытый эльдарскими глифами
15	Самодельный маятник из куска кабеля и пули для автогана
16	Автоперо, приспособленное для рисования орочьих глифов
21	Режущий глаза браслет, вырезанный из сохраненного рога демона
22	Заверенная грамота возведения в имперское дворянство, подписанная три года <i>вперед</i>
23	Кусочек камнебетона из стены ныне павшей имперской крепости
24	Поддельное долговое обязательство крупной гильдии с ближайшего улья
25	Кольцо с ключами к стазисным хранилищам на разных мирах
26	Список, казалось бы, никак не связанных механических деталей, написанный крупным, неразборчивым почерком
31	Серебряная табакерка с узорами. Табак в ней смешан с пылью ксенопроисхождения
32	Талисман, вырезанный из вулканического стекла и изображающий бога с черепом вместо лица, сидящего на готическом троне
33	Билет на оперное представление, запрещенное Экклезиархией
34	Пожеванная собакой детская книжка об истории Империи со множеством картинок
35	Засекреченный документ, в котором чёрным замазаны все слова, кроме «испытание»
36	Зашифрованный инфопланшет, хранящий сведения о том, что родословная могущественной династии запятнана мутациями и вмешательством ксеносов в генокод
41	Песочные часы на пять минут, наполненные песком с Марса
42	Половина расколотой маски, изображающей лицо человека, обьятого ужасом
43	Гладкий речной камешек, чья поверхность покрыта азльдарскими глифами
44	Восьмиконечная шестерёнка
45	Маленький триптих, изображающий Бог-Императора восходящего, страдающего и возведенного на Золотой трон. Петли немного проржавели
46	Пульт управления ошейниками штрафных легионеров
51	Мешочек из ксеношкур, в котором лежит мумифицированное сердце неизвестного существа
52	Излучающий радиацию чертеж плазменного реактора, в конструкции которого есть критический изъян
53	Толстый разговорник, полный самых расхожих фраз на разных диалектах низкого готика
54	Набалдашник с посоха-варпоотвода, что носят орочьи чудодеи
55	Заводная модель штурмового мотоцикла, что мигает лампочками и ездит кругами, когда заведешь
56	Пояс из чешуйчатой шкуры ящера с девственного мира
61	Иллюстрированный часослов. Многие молитвы в нем поправлены красными чернилами
62	Осколок зеркала, который вызывает зрительные галлюцинации, когда смотришь на свое отражение
63	Осколок керамики с эмблемой ордена космодесанта
64	Несколько метров кабеля, который можно обмотать вокруг головы и шеи, так чтобы это походило на высококачественную аугментацию
65	Бутылка священного вина, благословлённого архидиаконом Адептус Министорум
66	Дешевая копия арбитрского значка

Глава 7: Психосилы

В «Гневе и славе» психосилы доступны персонажам с ключевым словом «Псайкер». Такие герои используют умение «Психическое мастерство», чтобы творить психосилы так же как любые другие персонажи используют другие умения. Персонаж без ключа «Псайкер» не может творить психосилы и не является псайкером.

Сотворение психосил

Чтобы сотворить психосилу, персонаж должен предпринять следующие шаги:

Таблица 7-1 «Сила из Варпа»		
Уровень	Количество дополнительных кубов гнева	Описание
Ограниченный	0	Обычный тест, нужный для использования психосилы. Использует один куб гнева. Малые психосилы творятся только на <i>ограниченном уровне мощи</i> *.
Неограниченный	1 **	Сильные псайкеры могут преодолеть преграды собственного разума и почерпнуть в Варпе больше силы. При сотворении психосил на <i>неограниченном уровне мощи</i> , псайкер получает бонусный куб гнева к своей горсти для психотеста.
Безграничный	2+ ***	Самые могучие псайкеры могут пойти на огромный риск, полностью открыв свой разум Варпу, отдавшись на волю его энергий и пропуская через себя дикую силу Эмпирея. При сотворении психосил на <i>безграничном уровне мощи</i> псайкер может добавить к своей горсти количество дополнительных кубов гнева, равное УР кампании или собственному рангу (что выше).
* Хотя малые психосилы можно творить только на ограниченном уровне, тест все же может получить дополнительные кубы гнева (например, из-за уровня порчи псайкера, редкого снаряжения или варп-прорывов).		
** Псайкеру, что впустил Варп в свой разум, становится очень сложно управлять его необузданными энергиями. До конца этой сцены он не может творить психосилы с меньшим количеством кубов гнева, чем было у него только что.		
*** Кроме того, как только психосила будет сотворена (в случае поддерживаемых психосил – в конце раунда) псайкер получает количество очков шока, равное количеству бонусных кубов гнева, что было у него в тесте.		

Шаг 3: Бросьте психотест

- Игрок бросает горсть кубов (этот тест называется *психотестом*), посчитывает успехи и сравнивает результат с СБ психосилы. Если он набрал равное или превышающее СБ количество успехов – психосила успешно сотворена.
- Значительные успехи можно пожертвовать (если без них тест все равно успешен), чтобы усилить воздействие психосилы – в графе «Усиление» у каждой психосилы описано, что это даёт.
- Если на любом кубе гнева выпала *неприятность*, псайкер должен сделать бросок по **таблице 7-2 «Варп-прорывы»**
- Куб гнева в тесте *психического мастерства* не приносит славы и не вызывает критических попаданий.

Шаг 1: Заявите сотворение психосилы

Игрок заявляет, какую психосилу он хочет сотворить, на каком уровне мощи – ограниченном, неограниченном или безграничном – и какие бонусные кубы у него будут (например, от способностей архетипа). Также игрок указывает цель или цели.

Шаг 2: Заберите горсть кубов для психотеста

Игрок набирает горсть кубов, складывая значение силы воли, умения *психическое мастерство* и добавляя любые доступные бонусные кубы. В этом тесте может быть больше одного куба гнева. Если псайкер творит психосилу на *неограниченном* или *безграничном* уровне мощи, доберите дополнительные кубы гнева (см. ниже). Эти кубы гнева не заменяют кубы из горсти, а добавляются сверх них.

Шаг 4: Рассчитайте воздействие психосилы

О том, как какая психосила работает, подробно рассказано в её описании.

Варп-прорывы

Если псайкер получает *неприятность* на кубе гнева при психотесте, он теряет власть над призванными энергиями и должен бросить кубы по **таблице 7-2 «Варп-прорывы»**. Если псайкер выбросил на всех кубах гнева только одну единичку, он просто бросает к66 по **таблице 7-2**. Если же единичек набралось несколько, то за каждую сверх первой, игрок добавляет +1 к первому числу, выпавшему в броске к66 (то есть, если у вас выпало две единички и вы получили 32, бросив к66, из-за второй единичке это 32 превращается в 42).

Таблица 7-2 «Варп-прорывы»	
11-12	Мигающий свет: на краткий миг все источники света в двадцати пяти метрах от псайкера начинают мигать и погасают (если на дворе день, то они наоборот, резко вспыхивают на миг)
13-14	Изморозь: температура резко падает градусов на двадцать, а земля в двадцати пяти метрах от псайкера покрывается инеем. За следующие десять минут температура вернётся к нормальной, но всю следующую минуту любые действия на замерзшем участке получают штраф +2 к СБ.
15-16	Клубящийся туман: в радиусе двадцати пяти метров от псайкера с земли поднимаются клубы тумана, через который почти ничего не видно и плохо слышно. Все находящиеся в тумане получают +2 к защите от стрелковых атак, а все тесты обмана и хитрости, связанные со звуками, получают +2 куба. Туман рассеивается спустя один раунд.
21-22	Шёпот во тьме: все источники света в двадцати пяти метрах от псайкера тухнут и погружаются по мрак. Из темноты раздаются зловещие шёпотки. Все разумные существа в радиусе должны пройти <i>тест порчи</i> (СБ 3) или стать уязвимыми (2) на один раунд.
23-24	Призраки: в пределах двадцати пяти метров от псайкера появляются призрачные видения и фигуры. Это продолжается около минуты. Призраки свободно проходят сквозь препятствия, живых существ и, кажется, вообще никак не воспринимают материальный мир. Все животные бегут прочь от псайкера, а все разумные существа, увидевшие призраков, должны пройти <i>тест страха</i> (СБ 3).
25-26	Слезы мучеников: картины и статуи в двадцати пяти метрах от псайкера начинают плакать кровью. Если ни картин, ни статуи и ничего подобного рядом нет, кровь сочиться из стен. Это продолжается минуту. Все видящие это разумные существа,

	должны пройти <i>тест страха</i> (СБ 3). Провалившие этот тест, получают +2 к СБ всех <i>социальных</i> тестов в следующем раунде.
31-32	Безумный смех: псайкер и его товарищи слышат злоеший хоровой смех. Все разумные существа в двадцати пяти метрах от псайкера должны успешно пройти тест <i>силы воли</i> (СБ 3) или будут <i>растеряны</i> (1) на один раунд. Ведущий получает одно <i>очко угрозы</i> .
33-34	Слежка: псайкера и всех, находящихся в двадцати метрах от него, одолевает приступ паранойи. Неразумных существ охватывает страх, разумные должны пройти тест <i>силы воли</i> (СБ 4) или будут <i>растеряны</i> (2). Воздействие длится до конца сцены.
35-36	Вонь разложения: в пределах двадцати пяти метров от псайкера разносится вонь гниющего мяса, будто бы мертвецы поднимаются из могил. Все существа в этом радиусе должны пройти тест <i>выносливости</i> (СБ 3) или получить одно <i>очко шока</i> . Этот тест требуется даже от тех, кто носит специальные дыхательные аппараты.
41-42	Звуковой удар: псайкер издает могучий рык. В пределах двадцати пяти метров от него мгновенно гибнут мелкие насекомые, грызуны, птицы и т. д., а все остальные получают 1к3 <i>очков шока</i> и должны пройти тест <i>выносливости</i> (СБ 3) или будут <i>замедлены</i> .
43-44	Кровожадность: все существа в пятнадцати метрах от псайкера чувствуют звон в ушах и вкус железа во рту. До начала следующего раунда все их атаки в ближнем бою получают +1 КДУ.
45-46	Судорога: в пятидесяти метрах от псайкера вздрагивает земля, будто бы от внезапного, но скоротечного землетрясения. Эта судорога земли не наносит урона, но все, находящиеся в радиусе, должны успешно пройти тест <i>ловкости</i> (СБ 3) или получить одно <i>очко шока</i> и быть <i>сбитыми с ног</i> .
51-52	Поглощение жизни: от псайкера исходит леденящий холод, высасывающий саму жизнь из окружающих. Все живые существа в радиусе двадцати пяти метров немедленно получают 1к3 <i>очков шока</i> , а более слабые создания (растения, птицы, насекомые) иссыхают и умирают.
53-54	Видения вероятностей: вокруг псайкера раздаётся отвратительное, будто бы проникающее прямо в мозг, монотонное жужжание, в котором тонут все звуки, кроме стрельбы. Все существа с ключевым словом «Псайкер» в радиусе десяти метров должны предпринять тест <i>интеллекта</i> (СБ 4). Провалившие тест <i>замедлены</i> и получают 1к3 <i>очков шока</i> . Прошедшие тест получают одно <i>очко гнева</i> .
55-56	Вернуть отправителю: вокруг тела псайкера пляшут розовые всполохи. Он получает 1к3+2 <i>очков шока</i> .
61-62	Истончение завесы: воздух в двадцати пяти метрах от псайкера истончается, вызывая удушье и головокружение. Все существа не имеющие искусственных дыхательных устройств <i>растеряны</i> (2) на одну минуту. Кроме того, до конца сцены ко всем психотестам нужно добавить один <i>куб гнева</i> .
63-64	Время ведьм: мистические энергии окутывают псайкера. Все существа в радиусе двадцати пяти метров от псайкера получают 1к3 <i>очков шока</i> . Кроме того, вышедшие из-под контроля незримые психические потоки делают сотворение психосил ещё более опасным – добавьте один <i>куб гнева</i> ко всем психотестам до конца сцены.
65-66	Прилив Варпа: сам воздух начинает мерцать и искажаться. Все существа в радиусе двадцати пяти метров от псайкера получают 1к6 <i>очков шока</i> , а ведущий – одно <i>очко угрозы</i> . Кроме того, до конца сцены все единички и шестёрки на <i>кубах гнева</i> , брошенных в ходе тестов <i>психического мастерства</i> , должны быть переброшены.
71-72	Ненормальные желания: псайкера одолевают жуткие и нездоровые желания – пожирать насекомых или червей, пить кровь, наносить увечья и т. д. Псайкер получает 1к3+1 <i>очков шока</i> и должен преуспеть в тесте <i>твёрдости</i> (СБ 5) или поддаться своим желаниям и получить одно <i>очко порчи</i> (не говоря уже о других последствиях таких поступков, что определяют ведущий и игрок)
73-74	Ползучие твари: псайкеру чудятся крошечные создания, что ползают у него под кожей. Он немедленно получает 1к6+1 <i>очков шока</i> и +2 к СБ всех тестов до конца сцены.
75-76	Извращение плоти: энергии Варпа искажают плоть псайкера и всех существ, находящихся в десяти метрах от него. Все они должны пройти тест <i>порчи</i> (СБ 7). Провалившие его получают 1к3 <i>очков порчи</i> и одну <i>смертельную рану</i> .
81-82	Блеск льда: всё вокруг псайкера замерзает и покрывается коркой блестящего льда. Псайкер и все существа в радиусе пятидесяти метров должны пройти тест <i>выносливости</i> или получить одну <i>смертельную рану</i> . Также они в любом случае получают -1 к <i>ловкости</i> и <i>силе</i> до конца сцены.
83-84	Призыв: между Материумом и Варпом открываются врата, и в двадцати пяти метрах от псайкера появляется демон. Его тип и точное местоположение определяет ведущий (см. « Бестиарий »). Появившийся демон немедленно нападет на ближайшую цель. Демон вернётся в Варп через три раунда или если будет убит (что раньше). Ведущий может потратить <i>очко угрозы</i> , чтобы демон появился ближе к псайкеру.
85-86	Потусторонние голоса: все существа в двадцати пяти метрах от псайкера слышат у себя над ухом жуткие, утробные голоса, твердящие какую-то бессмыслицу. Все персонаж в десяти метрах должны пройти <i>тест страха</i> (СБ 5), а все разумные существа в этом радиусе <i>замедлены</i> до конца сцены.
91-92	Одержимость: демоническая сущность вторгается в разум псайкера и овладевает им. Псайкер больше не властен над своим телом – им теперь управляет ведущий. Как правило, это означает, что персонаж немедленно нападает на героев или как-то ещё им вредит. Ведущий может позволить игроку сохранить контроль над персонажем и заложить основу для целой сюжетной ветки об одержимости. В любом случае, когда одержимый в первый раз получает урон или терпит какую-то неудачу, но не погибает, псайкер может предпринять тест <i>силы воли</i> (СБ 5). В случае успеха, он изгоняет демона, возвращает себе власть над своим телом и получает 1к3 <i>очка порчи</i> . Если он проваливает тест, власть демона над телом персонажа растёт – ведущий получает одно <i>очко угрозы</i> .
93-94	Уродство: приступ резкой боли скручивает псайкера и заставляет упасть на землю. Он получает 1к6 <i>очков шока</i> и 1к3+1 <i>очков порчи</i> . Кроме того, псайкер навсегда получает небольшое уродство или мутацию, выбранную ведущим (глаза разного цвета, небольшая отметина на теле и т. д.).
95-96	Хохочущие вихри: вокруг псайкера собираются и разлетаются во все стороны туманные вихри из нечеловеческих, маниакально хохочущих лиц, от одного взгляда на которые у смертных путаются мысли. /Все живые существа в двадцати пяти метрах от псайкера должны пройти <i>тест страха</i> (СБ 7).
101-102	Взор богов: разум псайкера привлекает внимание одной из Губительных сил. Все разумные существа в пределах 20 метров от псайкера (считая его самого) должны предпринять <i>тест порчи</i> (СБ 7). Прошедшие его получают одно <i>очко гнева</i> .
103-104	Кровавый дождь: в радиусе восьми метров от псайкера начинает идти дождь из горячей и липкой крови. Он начинается медленно, но потом резко превращается в сильную, но краткую бурю. Все существа, чьей плоти коснулась льющая с небес кровь, должны предпринять тест <i>силы воли</i> (СБ 7) или впасть в <i>неистовство</i> (см. стр. 230) и немедленно попытаться убить ближайшее существо в ближнем бою, если это возможно. Это безумие длится три раунда.
105-106	Психическая перегрузка: варп-энергии потоком вырываются из глаз и рта псайкера во всех направлениях и жгут вся живых существ вокруг. Псайкер получает 2к6 <i>смертельных ран</i> и 1к3 <i>очка порчи</i> . Все остальные существа в пределах десяти метров получают 1к3 <i>смертельных ран</i> и должны успешно пройти тест <i>выносливости</i> (СБ 7) или <i>ослепнуть</i> на один раунд.

Необязательное правило: Нестерпимый кошмар

По решению ведущего все *рядовые* враги и зеваки могут всегда проваливать тесты, предпринять которые требует таблица варп-прорывов. Это сделает псайкеров более страшными и опасными.

Одержимость демонами

Одержимость – знаковая опасность для любого, кто балуется с силами Варпа. Ассортимент неприятностей для псайкеров был бы не полон без неё. Правда, не каждому игроку такое понравится – иной может и бросить играть. Ведущему рекомендуется не отыгрывать одержимость прямо, а пользоваться некоторыми из описанных ниже приёмов:

- Одержимость начинается незаметно, исподволь. Это может быть медленно, и зловещее вторжение в сознание псайкера, которое можно растянуть на несколько сессий.
- Демон пытается захватить власть над персонажем и, кажется, терпит поражение. На деле же душа героя уже извращена чудовищем Варпа, а последствия этого могут проявиться тогда, когда ставшие причиной события уже давно забудутся.
- Персонаж одержим, но демон может управлять им лишь, когда тот спит, остается в одиночестве или теряет сознание.
- Одержимость приводит к тому, что персонаж становится НИП, которым управляет ведущий – отличный вариант для завершения сессии. Игроку придется создать нового героя, а одержимый НИП станет врагом или (быть может) опасным союзником.

В начале карьеры у каждого псайкера есть хотя бы одна психосила. Игроки могут приобретать дополнительные, не забывая об ограничениях, наложенных УР. Все расы и архетипы с доступом к умению *психическое мастерство*, также имеют доступ к малым психосилам. Доступ же к психосилам из разных дисциплин определяется расой и архетипом.

Изначальные психосилы

Большинство персонажей-псайкеров с мига создания обладает психосилой *«Психический удар»* и может приобрести до двух малых психосил и несколько (УР-1, но минимум одну) психосил из дисциплин. Особенности, что дают расы и архетипы, могут изменить это количество.

Все психосилы делятся на две большие группы – малые психосилы и психосилы дисциплин. Малые, как правило, слабее. Что же до дисциплин, то их существует великое множество, а в этой книге дано лишь несколько штук, применяемых человечеством и аэльдарами.

Что есть у психосил:

Цена в ОР: сколько *очков развития* надо потратить, чтобы приобрести эту психосилу.

СБ: наименьшее количество успехов, что надо получить в *психотесте*, чтобы психосила сработала.

Сотворение: какое действие требуется для сотворения психосилы. Псайкер не может сотворить больше одной психосилы в ход.

Длительность: как долго действует психосила. Если здесь написано «Мгновенно», значит, психосила срабатывает всего на миг и прекращает своё действие после того как будет рассчитано её воздействие.

Воздействие: здесь описано, что вообще делает психосила. Некоторые весьма просты и прямолинейны (*«Полёт»*, например), другие более сложны (скажем *«Телепатия»*). Если психосила наносит урон, его величина будет указана здесь. Урон от психосил рассчитывается по общим правилам, если не указано обратного.

Дальность: наибольшее расстояние, на котором псайкер может сотворить эту психосилу. Есть психосилы, что срабатывают на все цели, находящиеся в радиусе действия (см. описание). Если здесь указано «На себя», значит, психосила работает только на самого псайкера. Если написано «При касании», значит псайкеру нужно физически прикоснуться к цели, чтобы на неё сработала психосила. Если цель этого не хочет, потребуется успешная атака в ближнем бою.

Много целей: здесь указывается, может ли психосила сработать на много целей сразу. Если может, то псайкер может распространять её воздействие на несколько целей, увеличивая СБ на +2 за каждую цель сверх первой. При этом предпринимается только один психотест (со штрафом на СБ за дополнительные цели) и психосила или срабатывает на все выбранные цели или не срабатывает вообще

[при этом, у некоторых психосил, у которых прописано «Много целей: да», в описании сказано: «Выберите одну цель». Повидимому, это означает, что хотя сотворить психосилу можно на несколько целей, изначально вы выбираете только одну, но в принципе можете прокастовать и на несколько целей, принимая вышеописанный штраф на СБ – *прим. переводчика*]

Требования: у некоторых психосил есть требования, которым надо соответствовать, перед тем как приобретать их.

Ключевые слова: каждая психосила имеет свои ключевые слова, описывающие её природу.

Усиление: здесь указывается, на что можно *пожертвовать значительные успехи*. Каждую возможность (кроме отмеченных звездочкой) можно выбрать несколько раз – бонусы складываются. Иногда усиление понижает время сотворения психосилы – с полного действия до действия, с действия до простого действия, с простого действия до свободного. Можно выбирать сколько угодно вариантов усиления сколько угодно раз, если хватает *значительных успехов* и отсутствуют ограничения (звездочки).

Поддержание психосил

Поддержание психосил очень утомительно. Псайкер, поддерживающий психосилу, увеличивает СБ всех тестов на +2 за каждую поддерживаемую психосилу. Если псайкер получает урон [повидимому, имеются в виду как *раны*, так и *очки шока*, но прямо этого не сказано – *прим. переводчика*], он должен немедленно пройти тест *силы воли* (СБ которого равна сумме полученных *ран* и *очков шока*). В случае провала, поддерживаемые психосилы «выключаются».

Некоторые психосилы настолько трудны, что каждый раунд приносят псайкеру *очки шока* в конце каждого раунда. Если в описании психосилы сказано, что она приносит *очки шока* при поддержании, значит эти *очки шока* не вызывают тестов *силы воли* как описано выше, даже если псайкер поддерживает несколько психосил. [при этом есть несколько психосил – например, «Роковые знамения» – у которых указано, что они настолько утомительны, что приносят *шок* каждый раунд и что для поддержания требуется тест, причем не указано, какой – *прим. переводчика*]

Отвергнѹ ведѣмовство (Deny the Witch)

Псайкеры могут противостоять действиям других псайкеров. Эта способность называется «Отвергнѹ ведѣмовство» и не считается психосилой.

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 50 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: любой персонаж с ключом «Псайкер» может мешать «коллегам» творить психосилы. Персонаж должен знать, что враг собирается применять психосилу и находиться в пределах дальности, чтобы попытаться. Нередко псайкерам, собирающимся отбивать чужие психосилы, имеет смысл использовать «Выжидание». Задействовав эту способность, персонаж должен предпринять тест *психического мастерства* и набрать в нем количество успехов, равное СБ творимой противником психосилы+2 (+3, если вражеский псайкер *жертвовал* кубы на усиление). В случае успеха отвержения психосила не срабатывает или прекращает действовать.

Таблица 7-3 «Психосилы»								
Название	Цена	СБ	Сотв.	Длит.	Даль.	МЦ	Ключевые слова	Описание
Малые психосилы								
Хамелеон	8	4	Д	Подд	Сам	Нет	Психосила	Скрывает псайкера от чужих глаз
Приказ	10	5	2 ПрД	1 раунд	5 м	Нет	Психосила	Велит жертве выполнить простой приказ
Пси-маскировка	5	3	ПД	Подд	Сам	Нет	Психосила	Скрывает себя от психического чутья
Сотворение пламени	10	4	Перед	Подд	Сам	Нет	Психосила, Огненная	Зажигает огонь на ладони или другой части тела
Обезболивание	8	4	Перед	1 раунд	5 м	Да	Психосила	Снижает получаемый шок
Вспышка	8	4	Д	Мгн	5 м	Да	Психосила, Звуковая, Свет	Ослепляет врагов и приносит им шок
Удача	10	4	2 ПрД	1 раунд	Сам	Нет	Психосила	Дает бонусные кубы к тесту
Боль	8	4	Д	Подд	5 м	Да	Психосила	Замедляет врагов и приносит им шок
Осечка	10	4	Д	Мгн	25 м	Да	Психосила, Кинетическая	Ломает и останавливает механизмы
Левитация	7	4	ПрД	Подд	Сам	Нет	Психосила	Позволяет летать или смягчать падение
Шар	5	2	ПрД	Подд	5 м	Нет	Психосила, Электрическая	Создает шар света
Призрачные руки	8	4	ПД	Подд	10 м	Нет	Психосила, Кинетическая	Простой телекинез
ПсихочутьѢ	5	2	ПД	Подд	100 м	Нет	Психосила	Позволяет замечать чужие психосилы
Подножка	8	3	Д	Мгн	15 м	Нет	Психосила, Кинетическая	Может сбить врага с ног
Голоса	5	3	Д	Подд	25 м	Нет	Психосила, Звуковая	Вызывает призрачные голоса
Общие психосилы								
Психический удар	-	3Ц	Д	Мгн	35 м	Да	Психосила	Причиняет 1к3 смертельных ран
Биомантия								
Слабость	15	3Ц	Д	Подд	10 м	Да	Психосила	Снижает силу цели и причиняет шок
Живоглот	15	3Ц	Д	Мгн	5 м	Нет	Психосила	Наносит урон врагу и лечит себя
Живая молния	15	7	Д	Подд	Сам	Нет	Психосила	Ускорение действий и передвижения
Призрачный облик	15	7	Д	Подд	Сам	Нет	Психосила	Псайкер превращается в бесплотное существо
Регенерация	15	8	Д	Подд	Сам	Нет	Психосила	Исцеление ран и увечий
Прорицания								
Предчувствие	15	6	ПД	1 бой	Сам	Нет	Психосила	Бонус к защите и перехват инициативы
Проблеск будущего	15	7	30 минут	1 сцена	Сам	Нет	Психосила	Дополнительная карта кампании и знание будущего
Пророческие видения	5	10	20 минут	Мгн	Сам	Нет	Психосила	Видения будущего и бонусный гнев
Ясновиденье	5	6	ПД	Подд	5 км	Нет	Психосила	Видение на расстоянии
Роковые знамения	15	3А	ПЛ	Подд	30 м	Да	Психосила	Роковые видения, что делают врага растерянным и уязвимым
Пиромантия								
Огненное обличье	15	7	Д	Подд	Сам	Нет	Психосила, Огненное	Тело, охваченное огнем и неуязвимость к огнеметам и мельтам
Стужок пламени	5	5	Д	Мгн	30 м	Нет	Психосила, Огненное	Старый добрый файербол
Плавающий луч	20	3Ц	Д	Мгн	10 м	Нет	Психосила, Огненное	Луч раскаленного света
Самовозгорание	10	3Ц	Д	Мгн	20 м	Да	Психосила, Огненное	Поджигает врага
Стена огня	15	7	Д	Подд	20 м	Нет	Психосила, Огненное	Создает стену пламени
Телекинез								
Бросок	10	3Ц	Д	Мгн	20 м	Да	Психосила, Кинетическая	Бросить во врага что-нибудь тяжелое
Мертвая хватка	10	3Ц	Д	Мгн	20 м	Да	Психосила, Кинетическая	Телекинетическое задержание цели
ПолѢт	8	5	Д	Подд	Сам	Нет	Психосила, Кинетическая	Возможность летать
Защитное поле	15	57	ПД	Подд	Сам	Нет	Психосила, Кинетическая	Силовое защитное поле
Ударная волна	15		Д	Мгн	5 м	Нет	Психосила, Кинетическая	Волна незримой энергии
Телепатия								
Туман разума	15	4	ПД	Подд	10 м	Нет	Психосила, Телепатия	Заставляет врагов растеряться и замедлиться
Чтение разума	15	СВ цели	ПД	Подд	30 м	Нет	Психосила, Телепатия	Вторжение в чужой разум и чтение мыслей (состязательный тест)
Психический вопль	10	СВ цели	Д	Мгн	50 м	Да	Психосила	Причиняет врагам шок и замедляет
Телепатия	5	3	Д	Подд	100 м	Да	Психосила, Телепатия	Позволяет общаться на расстоянии
Вселение ужаса	15	5	ПД	Мгн	10 м	Нет	Психосила, Телепатия	Подавляет врагов ужасом
Малефикарум								
Кипящая кровь	15	7	Д	Мгн	20 м	Нет	Психосила, Хаос	Причиняет шок и смертельные раны
Кукловод	20	СВ цели	ПД	Подд	30 м	Нет	Психосила, Хаос	Позволяет контролировать чужой разум (состязательный тест)

Иссушение	20	3Ц	Д	Мгн	20 м	Да	Психосила, Хаос	Причиняет смертельные раны
Прикосновение порчи	15	3Ц	Д	Подд	Касание	Да	Психосила, Хаос	Причиняет шок, порчу и временные мутации
Кошмар наяву	10	СВ цели	Д	Подд	25 м	Да	Психосила, Хаос	Терзает врагов кошмарными видениями
Руны битвы								
Сокрытие/Прозрение	20	5	Д	Подд	25 м	Нет	Психосила, Аэльдары	Прячет друзей, выявляет врагов
Воодушевление/Устрашение	20	5	Д	Подд	25 м	Нет	Психосила, Аэльдары	Воодушевляет друзей, пугает врагов
Усиление/Ослабление	30	7	Д	Подд	25 м	Нет	Психосила, Аэльдары	Друзья наносят больше урона, враги – меньше
Улучшение/Истощение	20	5	Д	Подд	25 м	Нет	Психосила, Аэльдары	Друзья сражаются лучше, враги – хуже
Защита/Сглаз	20	5	Д	Подд	25 м	Нет	Психосила, Аэльдары	Друзья крепнут, враги – слабеют
Ускорение/Замедление	20	5	Д	Подд	25 м	Нет	Психосила, Аэльдары	Друзья ускоряются, враги – замедляются

Малые психосилы

Малые психосилы – простые и не очень сильные способности. По сравнению с психосилами дисциплин, они обладают слабыми возможностями для усиления. Творить малые психосилы можно только на *ограниченном уровне мощи*, то есть применять всего один куб *гнева* для психотестов (если, конечно, у вас нет какого-нибудь артефакта Хаоса или вы не находитесь к месту, где завеса между реальным миром и Варпом очень тонка – впрочем, даже в таких случаях психотест для малой психосилы не может иметь больше трех кубов *гнева*).

Хамелеон (Chameleon)

Цена в ОР: 8

СБ: 4

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер использует энергии Варпа для того, чтобы изменить свой облик, заставив его слиться с окружением. До тех пор, пока эта психосила действует, псайкер получает +1 куб на свои тесты *скрытности* (предпринятых, чтобы помешать врагам увидеть псайкера, но не услышать или обнаружить как-то ещё). Кроме того, псайкер получает +1 к *защите* против стрелковых атак.

Усиление: (1) +1 дополнительный куб на *скрытность*; (3) ещё +1 к *защите*

Приказ (Compel)

Цена в ОР: 10

СБ: 5

Сотворение: 2 простых действия

Длительность: 1 раунд

Дальность: 5 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер отдает существу простой мысленный приказ. Он должен приказать сделать что-то простое (на что хватит простого действия), а сама команда – быть короткой и ясной, например «Брось оружие», «Открой дверь», «Толкни его». Приказ может требовать от жертвы чего-то, идущего вразрез с её интересами и инстинктами, но не может требовать невозможного. Жертва должна пройти тест *силы воли* (СБ 4) или подчиниться приказу.

Усиление: (1) +1 к СБ теста *силы воли* при сопротивлении

Пси-маскировка (Conceal Phenomena)

Цена в ОР: 5

СБ: 3

Сотворение: полное действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: сконцентрировавшись, псайкер скрывает своё присутствие от других псайкеров. В случае успеха, любой, кто попытается вычислить местоположение или личность псайкера, пользуясь *психическим чутьем* (или другим похожим способом) должен преуспеть в психотесте с СБ 4.

Усиление: (1) +1 к СБ вражеского теста

Сотворение пламени (Create Flame)

Цена в ОР: 10

СБ: 4

Сотворение: действие передвижения

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Огненное», «Психосила»

Воздействие: псайкер зажигает пламя на ладони или кончике пальца. Оно может быть любого размера – от подобного пылающему факелу, до крохотного огонька – как от спички. Этот огонь ведёт себя как настоящий и им можно поджечь что-нибудь горючее. Это пламя не обжигает псайкера, не поджигает его одежду или вещи. В ближнем бою этот огонь может послужить оружием, что наносит 8+1 КДУ урона.

Усиление: (1) псайкер может испустить пламя ещё из одной части тела. (2) +1 КДУ

Обезболивание (Dull Pain)

Цена в ОР: 8

СБ: 4

Сотворение: действие передвижения

Длительность: 1 раунд

Дальность: 5 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: силой своей воли псайкер делает товарищей (или себя самого) нечувствительными к боли. До тех, пока эта психосила действует, цели, по любым причинам получающие *очки шока*, получают на одно *очко шока* меньше.

Усиление: (1) получение *шока* уменьшается ещё на одно очко; (3) цели, по любым причинам получающие *раны*, получают на одну *рану* меньше.

Вспышка (Flash Bang)

Цена в ОР: 8

СБ: 4

Сотворение: действие

Длительность: мгновенно

Дальность: 5 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Звуковая», «Свет», «Психосила»

Воздействие: псайкер ударяет энергией Варпа как кнутом, вызывая резкий громкий звук и яркую вспышку. Все, находящиеся в пределах дальности действия психосилы должны пройти тест *выносливости* (СБ 3) или получить одно *очко шока* и *ослепнуть* на один раунд.

Усиление: (1) +1 дополнительное *очко шока* жертвам; (2) +5 метров к дальности действия психосилы

Удача (Fortune)

Цена в ОР: 10

СБ: 4

Сотворение: 2 простых действия

Длительность: 1 раунд

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер манипулирует энергиями Варпа (возможно, даже неосознанно) заставляя обстоятельства играть ему на руку. Псайкер может добавить один бонусный куб к одному тесту, что он предпримет до тех пор, пока психосила действует.

Усиление: (1) псайкер получает ещё +1 куб к выбранному тесту

Боль (Inflict Pain)

Цена в ОР: 8

СБ: 4

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 5 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер сокрушает врага ошеломляющей болью, что вызывают призванные им кипящие энергии Варпа. Псайкер выбирает видимую ему цель, находящуюся в пределах дальности

психосилы. Цель получает 1к3 *очков шока* и должна успешно пройти тест *силы воли* (СБ 3) или будет *замедлена*. Если псайкер станет поддерживать психосилу, жертва должна будет проходить тест в начале каждого своего хода или получать ещё *очко шока* и оставаться *замедленным*. Боль не действует на врагов, которых не назовёшь в полном смысле живыми (демонов, растения и т. д.) – последнее слово всегда за ведущим.

Усиление: (1) +1 дополнительное *очко шока* жертве

Отсечка (Jam Mechanism)

Цена в ОР: 10

СБ: 4

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 25 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Кинетическая», «Психосила»

Воздействие: псайкер заставляет определенный механизм прекратить работу на минуту. Он снова заработает, когда это время пройдет или если его исправят успешным тестом *техники* (СБ 3). Отлично работает с оружием, инфопланшетами и замками.

Усиление: (1) +25 метров к дальности; (1)+1 к СБ теста *техники*

Левитация (Levitation)

Цена в ОР: 7

СБ: 4

Сотворение: простое действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: усилием воли псайкер вырывает своё тело из оков земного тяготения. Он может свободно взлетать, парить или медленно подниматься или снижаться. Скорость полета равна половине *скорости* персонажа. Это не настоящий полёт – для того, чтобы летать по-настоящему, нужно использовать другие средства. Эта психосила может смягчить падение.

Усиление: *(1) Псайкер может подниматься и снижаться на своей обычной *скорости*; (2) Психосилу можно применить на дружественное создание в радиусе 5 метров.

Шар (Orb)

Цена в ОР: 5

СБ: 2

Сотворение: простое действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 5 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила», «Электрическая»

Воздействие: псайкер создает парящий в воздухе шар света по яркости сравнимый с факелом. Сосредоточившись, псайкер может пригасить его, сделав не ярче огарка свечи, или наоборот, заставить сиять как сигнальная ракета. Шар парит в воздухе рядом с творцом, но псайкер может мысленно приказать ему зависнуть в определенном месте или кружиться вокруг его головы. Скорость шара равна *скорости* псайкера. Шар мгновенно исчезает, если выходит за пределы дальности действия психосилы.

Усиление: (1) +5 к дальности действия психосилы; (2) +1 ещё один шар

Призрачные руки (*Phantom Grip*)

Цена в ОР: 8

СБ: 4

Сотворение: полное действие

Длительность: поддерживаемая

Много целей: нет

Ключевые слова: «Кинетическая», «Психосила»

Воздействие: псайкер создает пару незримых призрачных рук. Тратя действия, псайкер может использовать эти руки для всего, что умеет — он может нажимать ими на кнопки, открывать и закрывать двери, выдернуть кольцо из гранаты. Он должен видеть предмет, с которым хочет взаимодействовать. Призрачные руки имеют показатели *силы* и *ловкости* равные *силе воли* псайкера. Такими руками нельзя атаковать, но можно отвлекать и сбивать с толку — ведущему стоит отдельно подумать над каждым случаем.

Усиление: *(1) психосилу можно сотворить за действие; (1) +10 метров к дальности действия

Психическое чутьё (*Psyniscience*)

Цена в ОР: 5

СБ: 2

Сотворение: полное действие

Длительность: поддерживаемое

Дальность: 100 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: сконцентрировавшись и послав свой разум в Варп, псайкер может замечать психические феномены — в том числе других псайкеров, наполненные психической силой предметы и т. п. В случае успеха теста, псайкер замечает все такие феномены, которые может увидеть. Если феномен находится вне линии прямой видимости, но в пределах дальности, псайкер чувствует его, понимает направление и может двигаться к нему, если будет поддерживать психосилу.

Усиление: (1) +50 метров к дальности действия психосилы

Подножка (*Shove*)

Цена в ОР: 8

СБ: 3

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 15 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Кинетическая», «Психосила»

Воздействие: псайкер ставит невидимую подножку одной видимой ему цели. Жертва должна немедленно пройти тест *ловкости* (СБ 4) или быть *сбитой с ног*, что может повлечь дополнительные последствия, если из-за падения она, например, вывалиться из люка летящего самолёта.

Усиление: (1) +15 к дальности действия психосилы; (2) +1 к СБ теста *ловкости*

Голоса (*Voices*)

Цена в ОР: 5

СБ: 3

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 25 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Звуковое», «Психосила»

Воздействие: псайкер заставляет какофонию звуков Варпа служить своим целям — его волей в нужном месте начинает раздаваться сонм призрачных голосов или других звуков. Место, откуда раздаются голоса, должно находиться на линии прямой видимости псайкера и в пределах дальности психосилы. Звуки не могут быть громче обычного разговора и оставляют жутковатое, иномировое эхо. Зачастую эта психосила используется для того, чтобы напугать или отвлечь противника, реже — чтобы передать сведения (правда, такая связь получается односторонней).

Усиление: (2)* громкость голосов и звуков становится равной крику

Общие психические дисциплины

Существует пять общих психических дисциплин — биомантия, пиромантия, прорицания, телекинез и телепатия. Несмотря на существование множества тайных конклавов псайкеров, разных школ и разнящиеся особенности психической подготовки у разных рас, почти все псайкеры могут владеть силами, относящимися к этим дисциплинам (а «*Психический удар*» знает подавляющее большинство).

Психический удар (*Smite*)

Цена в ОР: 0 (10 ОР, если приобретать эту психосилу отдельно)

СБ: равна *защита* цели

Сотворение: действие

Длительность: мгновенно

Дальность: 35 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: силой своей воли псайкер фокусирует разрушительную мощь Варпа, вызывая град смертоносных разрядов испепеляющей врагов психической энергии. Псайкер выбирает одного врага в качестве цели психической стрелковой атаки. Если атака попадает в цель, она получает 1к3 *смертельных ран*.

Усиление: (3) +1 *смертельная рана*

Биомантия

Слабость (Enfeeble)

Цена в ОР: 15

СБ: равна защите цели

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 10 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер открывает крохотный разрыв в ткани реальности и вытягивает из своих жертв саму жизнь. Псайкер выбирает одного врага и совершает по нему психическую стрелковую атаку. В случае попадания, *сила* цели падает на 1, а сама цель получает одно *очко шока* каждый раунд, начиная с того в котором эта психосила была сотворена, и до тех пор, пока псайкер не прекратит её поддерживать.

Усиление: (1) *сила* уменьшается ещё на 1. (3) +1 *очко шока* жертва каждый раунд

Живозлот (Life Leech)

Цена в ОР: 15

СБ: равна защите цели

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 5 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: воздух холодеет вокруг псайкера, когда тот вытягивает из врагов саму жизнь. Псайкер выбирает одного врага и совершает психическую стрелковую атаку. В случае попадания, цель получает 1к6 *очков шока* и 1к3 *ран*. Также псайкер сбрасывает количество *очков шока*, равное половине количества, нанесённого цели (округлять вверх), и вылечивает количество *ран*, равное половине количества нанесённых цели (округлять вверх).

Усиление: (1) +1 *очко шока*. (2) +1 *рана*. *(3) нанесённые *раны* становятся *смертельными*.

Живая молния (Living Lightning)

Цена в ОР: 15

СБ: 7

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер черпает из Варпа энергию, что изменяет его тело. Под воздействием этой психосилы, он удваивает свою *скорость*, может без штрафа совершить одно дополнительное действие в раунд, получает +1 к *защите* и обязан действовать первым из всех игроков в каждом боевом раунде. Эта психосила выматывает псайкера, и он получает 1к3+1 *очков шока* за каждый раунд поддержания психосилы.

Усиление: *(1) псайкер получает на одно *очко шока* меньше. (2) +1 к *защите*.

Призрачный облик (Phantom Form)

Цена в ОР: 15

СБ: 7

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: тело псайкера превращается в призрака. Поддерживая эту психосилу, псайкер может проходить сквозь любые твёрдые объекты – стены, переборки, машины и даже живых созданий. *Скорость* при этом ополовинивается. Псайкер не находится в тварном мире в полной мере, а потому, хотя может передвигаться как хочет и остаётся видимым, ему не под силу взаимодействовать с физическими объектами. Он не может атаковать, дотрагиваться до существ и предметов; существа, предметы и явления, в свою очередь, тоже не могут повредить ему. Пребывание в призрачном обличии чудовищно истощает дух псайкера – он получает одно *очко шока* за каждый раунд поддержания этой психосилы. Если псайкер возвращается к привычному облику посреди опасных для живого существа условий, они немедленно оказывают своё действие.

Усиление: *(1) псайкер может перемещаться с нормальной *скоростью*. *(1) Псайкер может говорить. *(3) Тратя полное действие, псайкер может взаимодействовать с предметами

Регенерация (Regenerate)

Цена в ОР: 15

СБ: 8

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер умеет управлять своим телом так же легко, как самим Варпом. Эта психосила, единожды сотворённая будет заживать раны псайкера с невиданной быстротой. Она способна даже отращать потерянные руки, ноги и другие части тела. Поддерживая эту психосилу, псайкер восстанавливает одну *рану* каждый раунд. Если псайкер восстановит все *раны*, он будет сбрасывать по одному *очку шока* каждый раунд. Если ни ран, ни шока уже не осталось, псайкер будет медленно отращать потерянные части тела. Глаз или палец отрастёт за час, рука или нога – за день.

Усиление: (1) каждый раунд сбрасывается +1 *очко шока*. (2) каждый раунд исцеляется +1 *рана*

Прорицания

Предчувствие (Forewarning)

Цена в ОР: 15

СБ: 6

Сотворение: полное действие

Длительность: один бой

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер наскоро заглядывает в будущее, стремясь увидеть исход грядущего боя. Если псайкер сотворит эту психосилу, он сможет один раз за бой *перехватить инициативу* (не тратя очко славы) и получает +1 к защите на весь бой, в котором участвует (это может быть как уже идущий бой, так и тот, в который псайкер ввяжется первым после сотворения этой психосилы).

Усиление: *(1) время на сотворение уменьшается до действия. (2) ещё +1 к защите.

Проблеск будущего (Glimpse the Future)

Цена в ОР: 15

СБ: 7

Сотворение: 30 минут

Длительность: одна сцена

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Требования: хотя бы одна психосила из дисциплины «Прорицания»

Воздействие: снова предвиденье ближайшего будущего. Психосила позволяет псайкеру перебрасывать один куб (не куб гнева) во всех тестах до конца текущей сцены. Также псайкер немедленно тянет две карты кампании и оставляет у себя одну (вторую сбрасывает). Это позволяет игроку иметь дополнительную карту кампании в сессию. Эта психосила опасна сама по себе – как бы псайкер не бросил кубы, всегда считается, что ему выпала единичка на кубе гнева (и требуется бросок по таблице варп-прорывов). Эту психосилу можно использовать только один раз для каждой сцены.

Усиление: (1) время на сотворение снижается на 5 минут (до минимума в 5 минут) *(2) Игрок может вытянуть одну дополнительную карту кампании, но оставить у себя он может все равно только одну.

Роковые знамения (Omens of Doom)

Цена в ОР: 15

СБ: равна защите цели

Сотворение: полное действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 30 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер показывает одному из своих врагов самый худший вариант его ближайшего будущего. Творя эту психосилу, псайкер выбирает одного врага и совершает психическую стрелковую атаку. В случае попадания, цель становится уязвимой (2) и растерянной (1) до тех пор, пока псайкер будет поддерживать психосилу. Эта психосила выматывает псайкера, и он получает одно очко шока за каждый час поддержания психосилы (поддержание требует теста).

Усиление: *(1) время на сотворение уменьшается до действия. (2) защита понижается ещё на 1. (2) жертва получает штраф +1 к СБ своих тестов

Пророческие видения (Prophetic Visions)

Цена в ОР: 5

СБ: 10

Сотворение: 20 минут

Длительность: мгновенная

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: псайкер входит в транс и наблюдает ближайшее будущее. Сотворив эту психосилу, персонаж получает образы ближайшего будущего и одно очко гнева в начале следующей сцены. Эту психосилу можно применять только один раз в день и только один раз для каждой сцены.

Усиление: (1) время на сотворение снижается на 5 минут (до минимума в 5 минут) *(2) +1 очко гнева.

Сновиденье (Scry)

Цена в ОР: 5

СБ: 6

Сотворение: полное действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 5 километров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: с помощью этой психосилы можно видеть то, что находится вдалеке. Псайкер должен знать о существовании места, которое хочет увидеть и хотя бы примерно представлять, где оно находится по отношению к нему. Если он не знает точно – придется провести десять минут за уточнением. Сотворив психосилу, псайкер может наблюдать выбранное им место, но не может передвигаться, что-либо делать и вообще не сознает, что происходит вокруг него. Эта психосила выматывает псайкера, и он получает одно очко шока за каждые десять минут поддержания психосилы (поддержание требует теста). Псайкер не может сбрасывать очки шока, пока поддерживает эту психосилу.

Усиление: (1) +10 км дальности

Пиромантия

Огненное обличие (*Fiery Form*)

Цена в ОР: 15

СБ: 7

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Огненное», «Психосила»

Воздействие: псайкер превращает своё тело в ревущее пламя. Оно не причиняет вреда ни самому псайкеру, ни его имуществу. Пока псайкер поддерживает эту психосилу, все существа в двух метрах от него немедленно получают 10+1 КДУ урона (и получают его в конце каждого своего хода, если все ещё находятся в указанных пределах). Кроме того, пока эта психосила работает, псайкер получает +1 к защите и невосприимчивость к урону и эффектам с ключевыми словами «Огненное» и «Мельта».

Усиление: (2) +1 КДУ. (3) +1 к защите.

Сарсток пламени (*Gout of Flame*)

Цена в ОР: 5

СБ: 5

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 30 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Огненное», «Психосила»

Воздействие: псайкер запускает во врагов огненный шар. Все существа в *среднем радиусе* немедленно получают 14+2 КДУ урона и загораются.

Усиление: (2) +1 КДУ. (2) психосила действует в *большом радиусе*.

Плавающий луч (*Molten Beam*)

Цена в ОР: 20

СБ: равна защите цели

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 10 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Огненное», «Психосила»

Воздействие: псайкер воздевает ладонь, и из неё вырывается ослепительно яркий луч. Псайкер выбирает направление, и луч мгновенно проходит в нем 10 метров. Жар, и что испускает луч, способен расплавить даже металл, а сам воздух в двух метрах от луча загорается. Существа, по которым попал луч, получают 18+2 КДУ урона и загорятся, если не пройдут тест *ловкости* (СБ 4).

Усиление: (2) +1 КДУ; (1) +10 метров к дальности

Самовозгорание (*Spontaneous Combustion*)

Цена в ОР: 10

СБ: равна защите цели

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 20 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Огненное», «Психосила»

Воздействие: псайкер концентрирует свой гнев, его глаза загораются огнем Варпа, а враги буквально обращаются в пламя. Псайкер выбирает одну жертву целью для психической стрелковой атаки. В случае попадания, цель получает 12+1 КДУ урона и загорится, если не пройдет тест *ловкости* (СБ 4).

Усиление: (2) +1 КДУ; (1) +10 метров к дальности

Стена огня (*Wall of Flame*)

Цена в ОР: 15

СБ: 7

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 20 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Огненное», «Психосила»

Воздействие: псайкер широко разводит руки и ткёт из энергий Варпа стену огня. Псайкер выбирает любое место на линии своей прямой видимости и пределах дальности действия психосилы и творит там стену огня (даже если на выбранном им месте уже кто-то стоит). Псайкер может свободно задать форму стены, но у неё есть ограничения; до трех метров в ширину, до двадцати метров – в длину, и до десяти – в высоту. Форму уже сотворённой стены нельзя изменить. Стене огня не нужно топливо – она будет полыхать, пока псайкер поддерживает психосилу. Существа, пытающиеся пройти сквозь стену огня (или оказавшиеся внутри неё), получают 12+1 КДУ урона и загораются. Существа в двух метрах от стены немедленно получают 10+1 КДУ урона (и получают его в конце каждого своего хода, если все ещё находятся в указанных пределах).

Усиление: (2) +1 КДУ; *(2) псайкер может потратить *передвижение*, чтобы единожды изменить форму уже сотворённой стены; (1) +1 метр к длине или высоте стены.

Телекинез

Бросок (*Assail*)

Цена в ОР: 10

СБ: равна защите цели

Сотворение: действие

Длительность: мгновенно

Дальность: 20 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Кинетическая», «Психосила»

Воздействие: глаза псайкера вспыхивают внутренним светом, когда одним лишь усилием воли он поднимает в воздух валун, дерево или другой крупный объект и бросает во врага. Психосила считается стрелковой атакой против одной цели. В случае успеха психотеста цель получает 10+1 КДУ урона.

Усиление: +1 КДУ за каждый *пожертвованный* куб; +10 метров к дальности за каждые два *пожертвованных* куба

Мёртвая хватка (Crush)

Цена в ОР: 10

СБ: равна защите цели

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная [что странно]

Дальность: 20 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Кинетическая», «Психосила»

Воздействие: словной огромной незримой рукой псайкер сдавливает своего врага, выжимая из него саму жизнь. Псайкер выбирает одного врага для психической стрелковой атаки. В случае попадания, враг получает 10+1 КДУ урона и должен пройти тест *силы* или *силы воли* (СБ 5) или будет *задержан*. *Задержанный* враг не может делать ничего, кроме попыток освободиться новыми тестами *силы* или *силы воли* (требует полного действия). Если жертва не сумела освободиться, она получает новые 10+1 КДУ урона в начале каждого хода псайкера до тех пор, пока он поддерживает психосилу.

Усиление: (3) +1 КДУ каждый ход; (2) +1 к СБ теста *силы воли* или *силы*

Полёт (Flight)

Цена в ОР: 8

СБ: 5

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Кинетическая», «Психосила»

Воздействие: псайкер воздевает руки ввысь, эфирные силы треплют его волосы и одеяния, и он отрывается от земли. Поддерживая эту психосилу, псайкер может летать, передвигаясь на своей нормальной *скорости*. Эта психосила выматывает псайкера, и он получает одно очко шока за каждый час поддержания психосилы (поддержание требует теста).

Усиление: (1) *скорость* полета увеличивается на +5 метров; (2) при определении того, какой груз псайкер может нести в полете, его *сила* считается на +1 большей.

Защитное поле (Force Field)

Цена в ОР: 15

СБ: 5

Сотворение: полное действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: на себя

Много целей: нет

Ключевые слова: «Кинетическая», «Психосила»

Требования: хотя бы одна психосила из дисциплины «Телекинез»

Воздействие: псайкер окутывает себя незримой преградой. До тех пор, пока псайкер поддерживает эту психосилу, он получает +2 к *стойкости* и может *поглощать смертельные раны*. Эта психосила выматывает псайкера, и он получает одно очко шока за каждую минуту поддержания психосилы (поддержание требует теста).

Усиление: *(2) + Ранг метров к радиусу действия (поле действует на всех, попадающих в радиус); (2) бонус к *стойкости* увеличивается ещё на +1.

Ударная волна (Shock Wave)

Цена в ОР: 15

СБ: 7

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 5 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Кинетическая», «Психосила»

Воздействие: во всех направлениях от псайкера разлетается ударная волна. Все в радиусе действия психосилы (и враги и союзники), получают 12+1 КДУ урона от волны и должны пройти тест ловкости (СБ 5) или их *сбьёт с ног*.

Усиление: (1) +5 к дальности действия; (2) +1 КДУ

Телепатия

Туман разума (Fog the Mind)

Цена в ОР: 15

СБ: 4

Сотворение: полное действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 10 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Телепатия», «Психосила»

Воздействие: псайкер затуманивает разум своих врагов, сбивает их с толку и замедляет мыслительные процессы в их головах. Все враги в радиусе действия психосилы должны пройти тест *силы воли* (СБ 6) или тут же будут *растеряны* (2) и *замедлены*. Эта психосила истощает псайкера – он получает одно очко шока за каждый раунд поддержания психосилы (поддержание требует теста)

Усиление: (1) +10 метров к дальности. *(2) Психосила творится за действие

Чтение разума (Mind Probe)

Цена в ОР: 15

СБ: состязательный тест против *силы воли* жертвы

Сотворение: полное действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 30 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Телепатия», «Психосила»

Требования: психосила «Телепатия»

Воздействие: Псайкер обволакивает видимую ему цель силой своего разума, подавляя её волю и узнавая всё её тайны. Псайкер должен преуспеть в состязательном тесте *силы воли* против своей жертвы. В случае успеха, псайкер будет погружаться все глубже в разум цели – до тех пор, пока психосила не прекратит действовать или пока жертва не потеряет сознание. Псайкер может получить ответ на один вопрос, пользуясь воспоминаниями, представлениями и знаниями жертвы. За каждый полученный ответ, цель получает 1к3 очков шока и выдает известные ей сведения (какие конкретно – решать ведущему). Если псайкер провалит состязательный тест *силы воли*, то получит 1к3+3 очков шока и вынужден будет убраться из разума жертвы. Если псайкера не вышибло из разума жертвы, и он хочет продолжать чтение её разума, он может должен повторить вышеописанный процесс каждый раунд. Он не может сбрасывать очки шока, когда поддерживает эту психосилу.

Усиление: (1) цель отвечает на один дополнительный вопрос; *(2) цель не получает *очков шока* и не осознает, что псайкер пробрался в её разум.

Психический вопль (Psychic Shirek)

Цена в ОР: 10

СБ: равна силе воли цели

Сотворение: действие

Длительность: мгновенно

Дальность: 50 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Психосила»

Воздействие: высвобожденный псайкером потом психической энергии вгрызается в сознание врагов. Психосила считается стрелковой атакой против одной цели. В случае успеха психотеста, цель немедленно получает 1к3+3 *очков шока* и должна пройти тест *силы воли* (СБ 5) или будет замедлен.

Усиление: (1) +1 очко шока жертве (2) +1 к СБ теста *силы воли* для жертвы за каждые два пожертвованных куба.

Телепатия (Telepathy)

Цена в ОР: 5

СБ: 3

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 100 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Телепатия», «Психосила»

Воздействие: псайкер связывает свой разум с чужим. Ему не нужно видеть цель, и никакие преграды (кроме тех, что были специально созданы для защиты разума от психического вторжения) не могут помешать ему. Ему даже не нужно знать, если ли поблизости подходящая цель – достаточно просто сотворить эту психосилу, чтобы связаться с ближайшей. Установленная психическая связь держится до тех пор, пока псайкер или его «собеседник» не захотят её разорвать. Если цель хочет прекратить телепатическую связь, а псайкер – нет, цель должна преуспеть в тесте *силы воли* (СБ 3). Если у цели это получится, псайкер получит 1к3 *очков шока*.

При желании эту психосилу можно использовать не для общения, а для подслушивания. Жертва может почувствовать неладное и понять, что её «прослушивают», если пройдет тест *бдительности* с СБ, равной *психотесту* псайкера. Осознав психическую связь, жертва может использовать её для разговора с псайкером или попытаться разорвать. Эта психосила затрагивает лишь поверхностные мысли – псайкер не может проникнуть к каким-либо тайнам своей цели, если та не думает о них при установленной психической связи.

Псайкер, использующий эту психосилу для связи с несколькими целями, становится центром связи и все телепатически связанные с ним, могут слышать друг друга. Это сильно истощает псайкера, и он получает 1 очко шока за каждые 20 минут поддержания психосилы (для поддержания нужен тест). Псайкер не может сбрасывать *очки шока*, пока поддерживает эту психосилу.

Усиление: (1) Дальность действия увеличивается в 10 раз.

Вселение ужаса (Terrify)

Цена в ОР: 15

СБ: 5

Сотворение: полное действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 10 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Телепатия», «Психосила»

Воздействие: псайкер извлекает из подсознания своих врагов их глубинные страхи. Всех врагов в радиусе действия психосилы охватывает сверхъестественный ужас перед псайкером и его союзниками. Враги должны предпринять тест *страха* (СБ 5).

Усиление: (2) +1 к СБ теста *страха*; *(2) психосилу можно сотворить за действие; (1) +10 метров к дальности.

Малефикарум

Жизнящая кровь (Boil Blood)

Цена в ОР: 15

СБ: 7

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 20 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила», «Хаос»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Хаос»

Воздействие: псайкер обрушивает на жертв свой гнев, и кровь вскипает в их венах. Психосила действует на всех существ в *среднем радиусе*, заставляя кровь у них в жилах вскипеть. Жертвы психосилы получают *очки шока* в размере 1к3+(Количество *очков порчи* псайкера) и должны пройти тест *выносливости* (СБ 5) или получать 1к3 *смертельных ран*.

Усиление: (2) +1 *смертельная рана*. *(2) *радиус* действия становится *большим*.

Жукловод (Puppet Master)

Цена в ОР: 20

СБ: состязательный тест против силы воли цели

Сотворение: полное действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 30 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Психосила», «Хаос»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Хаос»

Воздействие: псайкер ломает разум жертвы, подавляет её волю и превращает тело в свою марионетку. Псайкер предпринимает *состязательный психотест* против *силы воли* жертвы. Если он побеждает, жертва становится его марионеткой. Жертвы жукловода лишены собственной воли и безропотно делают лишь то, что приказывает им господин. Пока психосила действует, жукловод может приказывать жертве сделать все, что угодно одной лишь мыслью (произносить команду необязательно). Псайкер немедленно получает одно *очко порчи*, а жертва должна предпринять тест *порчи*, когда психосила закончит действовать. Псайкеру приходится постоянно давить на жертву психически, что сильно его истощает – он получает 1к3+1 *очков шока* за каждую марионетку каждый раунд поддержания психосилы (поддержание требует теста). Псайкер не может сбрасывать *очки шока*, пока поддерживает эту психосилу.

Усиление: *(1) психосилу можно сотворить за действие, *(2) перед получением *очков шока*, психосилу можно поддерживать минуту.

Иссушение (Soul Shrivell)

Цена в ОР: 20

СБ: равна защите цели

Сотворение: действие

Длительность: мгновенная

Дальность: 20 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Психосила», «Хаос»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Хаос»

Воздействие: на мгновение псайкер открывает врата в Имматиум, через которые сама жизненная энергия покидает его врагов. Псайкер выбирает одного врага и совершает психическую стрелковую атаку. В случае попадания, цель получает 1к3 *смертельных ран* и должна предпринять тест *порчи*.

Усиление: (2) +1 *смертельная рана*; (1) +10 метров к дальности.

Прикосновение порчи (Touch of Corruption)

Цена в ОР: 15

СБ: равна защите цели

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: при касании

Много целей: да

Ключевые слова: «Психосила», «Хаос»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Хаос»

Воздействие: псайкер высвобождает мутагенные энергии Варпа, чтобы извратить плоть своей жертвы. Он выбирает одну цель в дальности действия и предпринимает психическую атаку в ближнем бою [*ага, с примкнувшими штыками и без патронов – прим. переводчика*]. В случае успеха, цель получает случайную *мутацию* из **таблицы 7-8 «Малые мутации»**. Это чудовищно, но временно. Когда психосила прекратит действовать, цель вернется к нормальному облику.

Эта психосила истощает псайкера – он получает одно *очко шока* за каждую минуту поддержания психосилы (поддержание требует теста). Псайкер не может сбрасывать *очки шока*, пока поддерживает эту психосилу.

Усиление: (1) +2 *очка шока*; (2) тест *силы воли* получает +1 к СБ.

Кошмар наяву (Waking Nightmare)

Цена в ОР: 10

СБ: равна *силе воли* цели

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 25 метров

Много целей: да

Ключевые слова: «Психосила», «Хаос»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Хаос»

Воздействие: псайкер проникает в разум жертвы и заставляет её пережить ужас, который может вселить в человека только Варп. Псайкер выбирает одну цель для стрелковой атаки (СБ броска атаки равен *психотесту*). В случае попадания, существо временно теряет одно *очко интеллекта* и должно пройти тест *силы воли* (СБ 7) или погрузиться в кошмар. Кошмар зрим лишь для жертвы – она немедленно делает бросок по **таблице 7-2 «Варп-прорывы»**. Результат действует на неё, как если бы она была псайкером. Воздействие видений продолжается до тех пор, пока

псайкер поддерживает психосилу или пока этому не помешают варп-прорывы. Если цель сможет осознать, что окружающие её люди никак не реагируют на происходящее вокруг (которое на самом деле происходит только в её голове), то по решению ведущего, она может перебросить свой тест *силы воли*. Потерянные *очки интеллекта* возвращаются по одному очку в день.

Эта психосила истощает псайкера – он получает одно *очко шока* за каждую минуту поддержания психосилы (поддержание требует теста). Псайкер не может сбрасывать *очки шока*, пока поддерживает эту психосилу.

Усиление: (1) жертва теряет на одно *очко интеллекта* больше; *(3) цель должна добавить количество *очков порчи* псайкера к первому числу, выпадающему на кб6 при броске по **таблице 7-2 «Варп-прорывы»**.

Ульдарские психосилы

Творя малую психосилу или психосилу из числа рун битвы, персонаж-азуриан может перебрасывать один *куб гнева* в каждом психотесте. Но если псайкер все-таки получит варп-прорыв, он должен, бросая кб6, бросить два куба для определения числа десятков и выбрать наибольший результат (на примере: вам-эльдару выпал варп-прорыв. Псайкер-человек бы просто кинул кб6, чтобы определить какой. Вы же сначала кидаете кб и ещё кб, выбираете из них наибольший – это будет первым числом в нужном вам кб6. Потом просто бросаете ещё кб, чтобы определить число единиц).

Руны битвы

Сокрытие/Прозрение (Conceal/Reveal)

Цена в ОР: 20

СБ: 5

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 25 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Аэльдары», «Психосила»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Аэльдары»

Воздействие: эта психосила позволяет призывать мрак и тени и управлять ими. Сотворив психосилу, выберите один из эффектов:

- **Сокрытие:** псайкер укрывает себя и своих товарищей в призванных тенях – пока он поддерживает психосилу, он сам и его союзники в пяти метрах от него, получают +1 к *защите* и +1 куб к тестам *скрытности*.

- **Прозрение:** псайкер прогоняет тени, оставляя врагов открытыми и беззащитными. Это считается площадной атакой со *средним радиусом*, цель которой выбирает сам псайкер. Бросок атаки равен *психотесту*. В случае успеха враг лишается бонусов к атаке и тестам *скрытности*, что дают ему скрытность и укрытия до тех пор пока псайкер поддерживает психосилу.

Усиление: (3) **Сокрытие:** ещё +1 к *защите* и ещё +1 куб к тестам *скрытности*. *(2) **Прозрение:** радиус действия вырастает до *большого*.

Воодушевление/Устрашение (*Embolden/Horrify*)

Цена в ОР: 20

СБ: 5

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 25 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Аэльдары», «Психосила»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Аэльдары»

Воздействие: псайкер проникает в чужие умы и укрепляет или подтачивает решимость бойцов. Сотворив психосилу, выберите один из эффектов:

- **Воодушевление:** псайкер вселяет в товарищей отвагу и целеустремленность. Псайкер и все его союзники в радиусе 5 метров получают +1 куб к тестам *решительности*, пока эта псайкер поддерживает психосилу.

- **Устрашение:** псайкер душит отвагу и *решительность* врагов. Псайкер выбирает врага целью для площадной атаки *среднего* радиуса действия. Жертвы психосилы получают штраф +1 к СБ своих тестов *решительности*.

Усиление: (2) **Воодушевление:** ещё +1 куб к тестам *решительности*. (2) **Устрашение:** ещё +1 к СБ тестов *решительности*.

Усиление/Ослабление (*Empower/Enervate*)

Цена в ОР: 30

СБ: 7

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 25 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Аэльдары», «Психосила»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Аэльдары»

Воздействие: псайкер открывает товарищам их истинные возможности, позволяя сравниться с эльдарскими героями прошлого, или ослабляет врагов. Сотворив психосилу, выберите один из эффектов:

- **Усиление:** псайкер и все его союзники в радиусе 5 метров получают +1 КДУ для атак в ближнем бою.

- **Ослабление:** психосила действует на врагов в среднем радиусе. Её жертвы теряют 1 КДУ от урона любых атак в ближнем бою (до минимума в 0).

Усиление: (3) **Усиление:** ещё +1 КДУ. (3) **Ослабление:** ещё -1 КДУ от урона, наносимого жертвой.

Улучшение/Истощение (*Enhance/Drain*)

Цена в ОР: 20

СБ: 5

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 25 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Аэльдары», «Психосила»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Аэльдары»

Воздействие: псайкер делает своих товарищей более искусными воинами или лишает врагов их умения. Сотворив психосилу, выберите один из эффектов:

- **Улучшение:** псайкер дарует союзника частицу мастерства самого Кхейна. Псайкер и все его союзники в радиусе 5 метров получают +1 куб к любым предпринимаемым ими атакам в ближнем бою.

- **Истощение:** псайкер позволяет частице гнева Кхейна ослабить воинское умение своих врагов. психосила действует на врагов в среднем радиусе. Её жертвы получают штраф +1 к СБ своих атак к ближнем бою.

Усиление: (2) **Улучшение:** ещё +1 куб к атакам в ближнем бою. (2) **Истощение:** ещё +1 к СБ вражеских атак в ближнем бою.

Защита/Сглаз (*Protect/Jinx*)

Цена в ОР: 20

СБ: 5

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 25 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Аэльдары», «Психосила»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Аэльдары»

Воздействие: вглядываясь в судьбы участников боя, псайкер может выделить и изменить участь своих друзей или врагов. Сотворив психосилу, выберите один из эффектов:

- **Защита:** псайкер меняет судьбы товарищей, спасая их от вреда. Псайкер и все его союзники в радиусе 5 метров получают +1 куб к *стойкости*, пока эта псайкер поддерживает психосилу.

- **Сглаз:** псайкер меняет судьбы врагов, делая их более уязвимыми. Эта психосила действует на врагов в *среднем радиусе*. Пока эта психосила действует, её жертвы получают -1 к *стойкости*.

Усиление: (3) **Защита:** ещё +1 к *стойкости*. (3) **Сглаз:** ещё -1 к *стойкости*.

Ускорение/Замедление (*Quicken/Delay*)

Цена в ОР: 20

СБ: 5

Сотворение: действие

Длительность: поддерживаемая

Дальность: 25 метров

Много целей: нет

Ключевые слова: «Аэльдары», «Психосила»

Требования: псайкер должен обладать ключевым словом «Аэльдары»

Эффект: псайкер искажает течение времени для выбранных им друзей или врагов.

- **Ускорение:** благодаря изменению в течение времени, псайкер и его товарищи становятся сверхъавственно быстры. Пока эта психосила действует, псайкер и его союзники, находящиеся в 5 метрах от него, могут совершать дополнительное *передвижение*.

- **Замедление:** благодаря изменению в течение времени, враги пайкера двигаются медленно, будто под водой. Эта психосила действует на врагов в *среднем радиусе*. Пока эта психосила действует, её жертвы двигаются как по *пересечённой местности*.

Усиление: (2) **Ускорение:** психосила действует на союзников в пределах 10 метров. (2) **Замедление:** психосила действует в *большом радиусе*.

Искушения Варпа

Один раз за сцену персонаж может по своей воле поддаться *искушениям Варпа* для того, чтобы ему сопутствовал больший успех в делах, связанных с чрезвычайной жестокостью, насилием, предательствами и развращенностью. Игрок должен заявить об этом до броска. После того, как бросок будет сделан, а последствия — рассчитаны, персонаж немедленно получает 1к6 очков порчи без права на *тест порчи*, а ведущий — одно очко угрозы. Игрок же обязан поменять все выпавшие ему единички (кроме *неприятностей*) на шестерки, превращая их в *значительные успехи* — ведь когда Губительные силы подталкивают тебя в спину, дороги назад нет. Если персонаж поддается *искушениям Варпа* при *мультидействии* или *мультиатаке*, этот эффект действует на каждый бросок и приносит *порчу* за каждый бросок.

Если же *при искушении Варпа* выпадает *неприятность* — тест тут же проваливается, независимо от числа успехов. Если персонаж поддается *искушению Варпа* в действии, что не требует теста — пусть ведущий сыграет что-нибудь.

Все, кто видел *искушение Варпа*, должны немедленно бросить *тест порчи*.

Уровни оскверненности

Есть пять последовательный уровней *оскверненности* персонажа. Единожды ступив на эту дорожку, свернуть очень трудно.

Печальный конец

Если персонаж наберет 26 или больше *очков порчи*, он превращается в отродье — неисправимо мутировавшее и обезумевшее под влиянием Тёмных богов месиво плоти. Это нередкая участь всякого, кто искал благосклонности Губительных сил. По пальцам можно перечесать тех, кто удостоился судьбы демона — большинство же превращаются в лишенных воли и разума рабов. Отродья — просто пушечное мясо. Для персонажа, ставшего отродьем, нет пути назад — уже ничто не исцелит его тело и не вернет ему разум. Он перестает быть игровым персонажем, хотя ведущий может сделать его НИП. В «Бестиарии» есть профиль отродья.

Таблица 7-6 «Уровень оскверненности»		
Уровень	Очки порчи	Штраф на СБ теста оскверненности
1 (Чистый)	0-5	+0
2 (Запятнанный)	6-10	+1
3 (Нечестивый)	11-15	+2
4 (Порченный)	16-20	+3
5 (Пропащий)	21-25	+4
6 (Отродье)	26+	+5

Долговременные последствия *порчи* выражаются в *физических мутациях* и *психических травмах*.

Тест оскверненности

Всякий раз, когда у персонажа подсказывает *уровень оскверненности*, немедленно предпримите *тест оскверненности*, чтобы понять, не развилась ли у него *мутация* или *психическая травма*.

Горсть кубов для теста *оскверненности* — это сумма самой высокой и самой низкой характеристик персонажа. Обычная СБ такого теста — 3, но она возрастает в зависимости от *уровня оскверненности* (см. *таблицу 7-6*). Провал теста означает получение *мутации* или *психической травмы*. Если в этом тесте выпала *неприятность* — вы получаете ещё одну *мутацию* или *травму* (по решению ведущего)

Когда игрок проваливает тест *оскверненности*, ведущий выбирает между таблицей *малых мутаций* и таблицей *психических травм*. Если персонажа только что соврашали при помощи психосил или еретических речей — используйте травмы. Если же причиной стала радиация или кровь мутанта — малые мутации. По обеим таблицам нужно бросать кб6. За каждую уже имеющуюся у персонажа мутацию или психическую травму, добавьте к результату +10 или +20. Если на кубах выпало 61+, сделайте бросок по таблице серьезных мутаций, но уже ничего к результату броска не добавляя.

Если персонажу выпадает мутация, что у его уже есть — перебрасывайте (если не видите очевидного способа удвоить эффект имеющейся мутации). Если персонаж отрежет мутировавшую часть тела, он не будет получать от неё никаких преимуществ и недостатков. Избавиться от психической травмы посложнее. Это остается на усмотрение ведущего. В любом случае, ни отрезание *мутировавших* частей тела, ни избавление от *психических травм* не снимают *очки порчи* и не понижают *уровень оскверненности*,

Психические травмы

Все травмы дают простор для отыгрыша, но многие также имеют игромеханический эффект. Травма срабатывает, если игроку выпадает *неприятность*. При этом игрок может сам подчиниться её воздействию вместо другой *неприятности*, а ведущий может потратить *очко угрозы*, чтобы вызывать воздействие травмы. Не все травмы могут так проявляться — но у тех, что могут, в описании сказано — «Срабатывает при *неприятности*».

11—16 Фобия

Бессознательный страх чего-либо (см. таблицу 7-10)

Таблица 7-10 «Фобии»	
11-13	Атихифобия: страх неудачи
14-16	Агорафобия: боязнь толп и больших открытых пространств
21-23	Гемофобия: боязнь крови
24-26	Танатофобия: страх перед смертью
31-33	Клаустрофобия: боязнь маленьких закрытых пространств
34-36	Ксенософия: страх неизвестного
41-43	Никтофобия: страх темноты
44-46	Гипнофобия: боязнь сна
51-53	Акрофобия: боязнь высоты
56-56	Фотофобия: светобоязнь
61-63	Мизофобия: боязнь микробов
64-66	Аквафобия: боязнь воды

Воздействие: сталкиваясь с предметом своих страхов, персонаж должен пройти *тест страха* (СБ 3). В чрезвычайных обстоятельствах, ведущий может скорректировать СБ теста.

21—26 Зависимость

Пережитое заставило персонажа искать утешения в средствах, над которыми он не властен. Придумайте подходящую персонажу зависимость, учтя его характер и обстоятельства её получения. Если ничего в голову не приходит, сделайте бросок по таблице.

Таблица 7-11 «Зависимость»	
Бросок кб	Зависимость
1	Легальный наркотик: химическая зависимость от доступного вещества — вроде амасека или лхопарирос
2	Нелегальный наркотик: химическая зависимость от незаконного, а потому дорогого или труднодоступного вещества

3	Странная привычка: психологическая зависимость от действий, что могут показаться другим странными и неприятными
4	Неприемлемая привычка: психологическая зависимость от чего-то незаконного или неприемлемого.
5	Изменение тела: стремление оставлять на своем теле татуировки, клейма, вдевать кольца и другие украшения.
6	Самоистязание: стремление причинять себе раны. Такой персонаж всегда считается получившим одну рану.

Воздействие: даже один день без потакания зависимости для персонажа очень тяжёл. Каждый день, что персонаж не удовлетворяет свою зависимость, он должен проходить тест *силы воли* (СБ 3) или получать накопительный штраф +1 к СБ. Штраф снимается, если персонаж удовлетворит свою зависимость. Если накопительный штраф превысит установленное УР ограничение на размер штрафа, персонаж впадает в кому, до тех пор, пока не сможет вновь предаться своей привычке. Поскольку зависимость вызвана порчей, её невозможно вылечить или преодолеть.

31—33 Мания

Когда разум не справляется с кошмарами, он ищет спасения во всем знакомом и близком. Когда персонажу выпадает эта травма, игрок выбирает для персонажа манию – некое знакомое ему действие. Примерами могут послужить чтение молитв, самоистязание, проверка, нет ли на теле ран, чистка оружия, употребление пищи, постоянное извлечение и зарядание магазина, попытка подсчитать, сколько в этой комнате глаз и т. п.

Воздействие: срабатывает при *неприятности*. При этом персонаж подчиняется своей мании до конца сцены. Каждый раунд боя персонаж обязан тратить простое действие на то, чтобы действовать в соответствии со своей манией прежде чем предпринять что-либо ещё.

34—36 Перепады настроения

Порча заставляет персонажа страдать от постоянных перепадов настроения и ненормально отзываться на происходящее.

Воздействие: срабатывает при *неприятности*. При этом настроение персонажа резко меняется на совершенно неподходящее и остаётся таким до конца сцены, независимо от обстоятельств. Настроение выбирает ведущий, игрок должен попытаться отыграть это.

41—43 Видения

Персонажа терзают видения прошлого, проблески будущего или потусторонние кошмары. Получив эту психическую травму, определите тип видений броском по **таблице 7-12**.

Воздействие: срабатывает при *неприятности*. Видение длится до конца сцены. Все это время персонаж получает штраф +3 к СБ на любые действия, ведь он видит вокруг себя лишь галлюцинации.

Таблица 7-12 «Видения»	
Бросок кб	Видение
1-3	Видения прошлого: беспощадно точные воспоминания о потрясших персонажа событиях
4-5	Проблески будущего: виденья, предрекающие гибель персонажа и его друзей – возможно, лживые, возможно – нет.
6	Потусторонние кошмары: образы из самого Варпа. Такие виденья каждый раз требуют <i>теста порчи</i> .

44—46 Кошмарные сны

Хотя немногие в Тёмном Империи могут жить беззаботно, этот персонаж не может даже спокойно преклонить голову и выпастся. Во сне его преследуют чудовищные кошмары и богохульные видения, после которых он просыпается совершенно разбитым.

Воздействие: персонаж получает штраф +1 к СБ всех тестов из-за того, что он вечно вымотан. Персонаж может бороться с кошмарами при помощи другого порока (пьянство, наркомания) – это потребует доступа к нужному веществу и теста *решительности* (СБ 3). В случае успеха, герой сбрасывает штраф до того как в следующий раз ляжет спать. В случае провала, штраф остаётся.

51—53 Ложные воспоминания

Прикосновение Варпа вложило в персонажа лживые воспоминания, что могут даже заменять настоящие. Персонаж не отличает вложенные Варпом воспоминания от обычных и никак не может осознать, что это фальшивка. Ложные воспоминания могут просочиться в память обо всех важных этапах жизни персонажа.

Воздействие: всякий раз, когда персонаж выпадает *неприятность*, ведущий может заставить того «вспомнить» о важном событии, что произошло с ним и другим присутствующим здесь игровым персонажем или НИП. Это должно быть нечто важное в эмоциональном смысле.

54—56 Пробуждение

Порча пробуждает в персонаже псайкерские способности.

Воздействие: если персонаж не был псайкером, он получает ключевое слово «Псайкер». Также герой получает одну малую психосилу по выбору ведущего. Игрок может приобрести для героя умение *психическое мастерство*. Если персонаж уже был псайкером, он получает дополнительную малую психосилу (это может позволить ему выйти за пределы, что установил УР). Полученную от этой *травмы* психосилу можно использовать только на *неограниченном* уровне (это исключение из правил, по которым для малых психосил доступен лишь *ограниченный*)

Мутации падальщиков

«Падальщиками» называют обитателей пустошей и глубоких подулёв. Это люди, которых каждый день травит промышленное загрязнение и выбросы токсинов. Не все падальщики – мутанты, но мутации в их общинах развиваются легко. См. архетип «Падальщик». Ведущий может воспользоваться перечисленными ниже мутациями, чтобы быстро создавать героев и врагов-падальщиков.

- Урод
- Гротеск
- Звериная шкура
- Калека
- Гора мышц
- Рога, шипы, когти и клыки
- Ядовитая кровь
- Лишние придатки
- Звероподобие

Малые мутации

В этом разделе перечислены и описаны мутации из **таблицы 7-9 «Малые мутации»**.

11—16 **Дрод**

Скверна искажает тело персонажа, отчего его плоть вздувается или усыхает. Мышцы, сухожилия и даже сами кости меняются в размере.

Воздействие: постоянные страдания персонажа уменьшают максимальное количество *очков шока*, что он может получить, на 1. Терзающая мутанта постоянная боль такова, что чужие угрозы или психическое давление гораздо меньше пугают его. Персонаж получает +2 к *решительности*.

21—26 **Протекс**

Скверна течёт сквозь тело персонажа, меняя его на клеточном уровне. Это исключительно внешние, но очень приметные искажения. На теле появляются страшные шрамы от ран, которых персонаж никогда не получал, черты лица становятся звероподобными, а руки и ноги меняются в длине и начинают сгибаться под неестественными углами.

Воздействие: персонаж выглядит просто жутко. Он получает +1 куб к тестам *запугивания*, но его кошмарный облик накладывает штраф +1 к СБ на все остальные типы социального взаимодействия со всеми, кто не имеет ключевого слова «Хаос»

31—33 **Звериная шкура**

Кожа персонажа грубеет и становится похожа на звериную шкуру, рыбью чешую или внешний скелет насекомого. Точный облик определяется игроком, но это нечто очень приметное и явно выдающее мутацию.

Воздействие: загубелая кожа даёт персонажу +1 к *стойкости*. Он получает +1 куб к тестам *запугивания*, а также штраф +2 к СБ на все остальные типы социального взаимодействия со всеми, кто не имеет ключевого слова «Хаос»

34—43 **Руки-бабки Гора мышц**

Скверна ускоряет рост мышц персонажа. Он становится очень сильным и крепким, но его мускулатура явно ненормальна.

Воздействие: резкий рост мышечной массы увеличивает окончательные показатели *силы* и *выносливости* персонажа на +1. Кроме того, ручки персонажа слишком велики, чтобы свободно пользоваться большинством инструментов и устройств. Если герой не добудет специально изготовленное снаряжение, он будет получать штраф +1 ко всем тестам умений, подразумевающим использование снаряжения (в том числе стрелкового оружия).

44—46 **Рога, шипы, когти и клыки**

У персонажа вырастают рога, шипы, когти или клыки (вид и местоположение выбираются игроком). Отныне это – неотъемлемая часть тела персонажа. Они вырастут снова, если будут отломаны или если персонаж попытается избавиться от них.

Воздействие: персонаж может совершать атаки в ближнем бою при помощи своего нового природного оружия (5+Ранг+1 КДУ, ББ 0). Таким образом, персонаж никогда не останется безоружным. Когда рога, шипы, когти или клыки персонажа ясно видны, он получает штраф +2 к СБ на все остальные типы социального взаимодействия со всеми, кто не имеет ключевого слова «Хаос»

51—53 **Кислотный пот**

Пот персонажа становится кислотным. Он не может повредить ему или другим людям, но способен разесть его снаряжение. Герою придется часто менять экипировку или смириться с тем, что она всегда будет поврежденной и изъеденной.

Воздействие: всякий раз, когда персонажу выпадает *неприятность*, игрок может, в качестве *неприятности*, выбрать один из имеющихся у него предметов – этот предмет приходит в негодность. Ведущий может потратить для этого *очко угрозы*.

54—56 **Ядовитая кровь**

Порча преображает кровь персонажа, лишая его любого сходства с нормальной биологической жидкостью. Отныне в жилах мутанта течет радиоактивная жижа, токсичный металл или что-то ещё более необычное.

Воздействие: оказывать персонажу медицинскую помощь становится намного сложнее. Любой тест *медики* получает штраф +2 к СБ. Если в тесте медики выпадает *неприятность*, доктор должен немедленно предпринять тест *выносливости* (СБ 4) или получить одну *смертельную рану*, от выплеснувшейся на него гадости. Кроме того, мутанту больше не страшны яды и болезни.

Серьезные мутации

В этом разделе перечислены и описаны мутации из **таблицы 7-9 «Серьезные мутации»**.

11—12 **Лишние придатки**

Под влиянием порчи у персонажа выросла лишняя конечность. Бросьте к6 по **таблице 7-13 «Лишние придатки»**. Если персонаж не будет прятать этот придаток, он будет получать +2 к СБ тестов *убеждения* со всеми, кто не имеет ключевого слова «Хаос». Все лишние части тела требуют переделки одежды и брони.

Таблица 7-13 «Лишние придатки»	
1	Голова: сморщенная голова с лицом, похожим на лицо персонажа, растущая у него из плеча. Один раз за сессию, ведущий может потратить <i>очко угрозы</i> , чтобы заставить героя пройти тест <i>твёрдости</i> (СБ 5). В случае провала голова сделает все, что в её силах, чтобы помешать персонажу – скажет что-нибудь неподходящее, укусит протянутую руку или громко заорёт, раскрывая местоположение персонажа.
2	Недоразвитая рука: эта рука выдает в своем хозяине мутанта. Больше она ни на что не способна
3	Полноценная рука: рука, которую персонаж может использовать как нормальную. Он может совершать <i>мультиатаку</i> или <i>мультидействие</i> этой рукой без штрафа +2 к СБ.
4	Недоразвитая нога: эта нога выдает в своем хозяине мутанта и не даёт носить нормальную одежду и броню. Больше она ни на что не способна. Персонаж получает -1 к <i>скорости</i> .
5	Полноценная нога: эта нога помогает держать равновесие. Персонаж может устанавливать тяжелое оружие за свободное действие.
6	Цепкий хвост: хвост, который может работать как полноценная нога или полноценная рука.

13—14 Звероподобие

Порча изменяет тело мутанта, делая его похожим на гибрид человека и зверя. Если в миг мутации рядом есть какой-то зверь – персонаж будет подобен ему или ближайшему по схожести из **таблицы 7-14**. Если рядом зверя нет, бросайте к6 по таблице. Ведущий может вводить каких угодно новых животных, в том числе внеземных.

Таблица 7-14 «Звероподобие»	
1	Лошадь: тело персонажа покрывают волосы, голова удлинняется, вырастают грива и хвост. Стопы превращаются в копыта. Одежду придется переделывать. Окончательный показатель <i>выносливости</i> и <i>скорость</i> персонажа получают +1.
2	Черепаша: персонаж теряет все полосы на теле, а его вокруг торса вырастает толстый панцирь, под который он может прятать голову и конечности. Такому гибриду нужна специально переделанная одежда и броня. Окончательный показатель <i>выносливости</i> и <i>стойкость</i> персонажа получают +1.
3	Козёл: тело персонажа покрывает шерсть, голова превращается в козлиную и вырастают рога. Стопы превращаются в копыта. Одежду придется переделывать. Персонаж получает +1 куб к тестам <i>атлетики</i> и может бодаться (в ближнем бою рога обсчитываются как нож). Таким образом, персонаж никогда не останется безоружным. Когда козлиные черты персонажа ясно видны, он получает штраф +1 к СБ на все остальные типы социального взаимодействия со всеми, кто не имеет ключевого слова «Хаос».
4	Акула: персонаж теряет все волосы на теле, а его кожа становится грубой и жёсткой на ощупь. У него вырастают жабры, с помощью которых можно дышать под водой, а рот растягивается, превращаясь в широкую зубастую пасть. Персонаж не может утонуть. Он может кусаться (в ближнем бою зубы обсчитываются как нож). Таким образом, персонаж никогда не останется безоружным.
5	Собака: тело персонажа покрывает шерсть, голова становится собачьей (и уши тоже). У персонажа обостряется обоняние и слух, а ноги превращаются в лапы. Одежду придется переделывать. Персонаж получает +1 к <i>скорости</i> и +2 куба на тесты <i>бдительности</i> .
6	Орёл: тело персонажа покрывают перья, а на лице появляется загнутый клюв. У персонажа обостряется зрение, а ноги превращаются в когтистые лапы. Одежду придется переделывать. Персонаж получает +2 куба к тестам <i>бдительности</i> , основанным на зрении, и может клеваться (в ближнем бою клюв обсчитывается как нож). Таким образом, персонаж никогда не останется безоружным.

15—16 Искаженная плоть

Плоть персонажа и внутренние органы так изменились, что мутанта уже нельзя назвать единым организмом. Возможные самые гротескные варианты – черви, ползающие у него по венам, вместо крови; паучьи гнезда в желудке или змеи, ползающие под кожей вместо мышц. Хотя большая часть этих «особенностей» не бросается в глаза, когда персонаж одет, при непосредственном взгляде на его плоть можно заметить странные колебания и движение у нег под кожей. Тяжелое ранение также мгновенно раскроет внутренний мир персонажа и его обитателей.

Воздействие: окончательный показатель *выносливости* персонажа получает +2. Все тесты медики, примененные к этому персонажу, получают +2 к СБ.

21—22 Крылья

За спиной персонажа вырастают здоровенные крылья.

Эффект: герой может летать (в полете его *скорость* удваивается) в качестве обычного действия *передвижения*. Если в полете он применяет действие «Бег», его *скорость* тоже удваивается, при «Спринте» - утраивается. При этом крылья очень большие и неуклюжие – для любого *necessary* маневра требуется тест *атлетики*.

23—24 Змеиный хвост

Ноги персонажа срастаются вместе, превращая героя в огромную змею. Он больше не может ходить без посторонней помощи – зато может по-змеиному ползать.

Воздействие: одежду придется переделывать. Персонаж получает +2 к *количеству ран* и +1 к *стойкости*. Персонаж всегда считается *ползающим*, но *скорость* при этом не ополовинивается, и бросать тесты не нужно. Персонаж может совершать действие «Спринт». Также герой всегда считается *сбитым с ног*, но не получает за это штрафов, но и не может встать.

25—26 Людоедские желания

Порча пробудила дремавшие в персонаже людоедские наклонности. Мутант может утолять голод только плотью своих сородичей. Любая другая еда для него лишена вкуса и питательно-

сти. При этом персонажу требуется меньше еды, чем это обычно для представителей его вида – всего фунт в неделю. Кроме того, пожирание такого мяса делает героя сильнее, а вынужденный пост – губит.

Воздействие: окончательные показатели *силы* и *выносливости* каннибала повышается на +2. Персонаж должен съедать один фунт мяса, принадлежащего представителю его вида раз в неделю. Другой пищи и воды ему не требуется. Каждую неделю, что пришлось обойтись без нужного мяса, персонаж должен проходить тест *порчи* (СБ 4) или получать накопительный штраф +1 к СБ. Штраф снимается, как только персонаж поест нужного мяса. Если накопительный штраф превысит установленное УР ограничение на размер штрафа, персонаж впадает в кому, до тех пор, пока не сможет поесть (достаточно положить кусок мяса в рот персонажа – он сможет съесть есть, но пока это мясо не попадет в желудок, мутант будет беспомощен).

31—32 Овядание

Вокруг персонажа витают миазмы смерти и разложения. Его тело страшно истощено, каждый вздох – как последний, а голос сух, как ветер в пустыне. Мутант становится худым как скелет, а его руки и ноги выглядят так, будто могут сломаться от любого усилия. Кажется, что смерть уже наложила свои лапы на персонажа, но он все равно остаётся живым, научившись преодолевать страдания, что сломали бы любого другого.

Воздействие: окончательный показатель *выносливости* персонажа падает на 1, но окончательный показатель *силы воли* растет на +2.

33—34 Нечестивая живость

Мутант неестественно трясется и дергается и ни мгновения не может провести спокойно. Он движется очень быстро и прыгает на огромные расстояния. Эмоции на его лице сменяются так быстро, как только мышцы могут их выражать, отчего другим людям никогда не удаётся понять намерения этого мутанта.

Воздействие: персонаж получает +2 к *скорости* и +1 куб к тестам *атлетики*, а постоянные дерганья накладывают штраф +1 к СБ всех *социальных* тестов.

35—36 Металлическая плоть

Оскверняющие энергии слили тело персонажа воедино с его доспехом и имплантатами. Они изменились внешне, но работают все так же. Если снаряжение персонажа получает урон, оно может лечиться, так же как его тело – правда, на нем тоже будут оставаться шрамы. Если носимая броня закрывала какие-то важные отверстия персонажа, вместо них появятся новые, и он останется жив.

Воздействие: персонаж не может больше снять свою броню (считая шлем, перчатки и прочее) – она вросла в тело и стала его частью. По решению ведущего, это может повлиять на *социальные* тесты.

41—42 Едкая желчь

Телесные жидкости мутанта превращаются в ядовитую желчь. Всякий раз, когда персонаж получает опасную рану, из неё выплескивается фонтан едкой желчи. Более того – персонаж может осознанно извергать эту кошмарную жидкость в своих врагов. Физиология персонажа изменяется настолько, что лечить его становится очень непросто.

Воздействие: все тесты *медики*, предпринятые, чтобы помочь персонажу, получают штраф +3 к СБ. Если у персонажа открывается *кровотечение*, он заливает своей едкой кровью всех в радиусе двух метров. Кроме того, раз за сцену, персонаж может совершить рвотную атаку, используя свой *дальний бой*. Профиль такой атаки: 8+1 КДУ, ББ 0, 2 м (Стрелковое), Очередь -, Штурмовое, Отравленное (7), Бронейбойное (1), Распыляющее

43—44 Толстяк

Порча переполняет персонажа и чудовищно раздувает его тело. Тело персонажа раздается вширь (примерно в два раза), становится втрое тяжелее, а рост увеличивается примерно на пять процентов. Одежда на мутанте местами рвется, открывая воспаленную и гниющую плоть.

Воздействие: окончательный показатель *выносливости* персонажа вырастает на +2, а тесты *запугивания* от того здоровяка, которым стал персонаж, получают +1 куб.

45—46 Переизбыток алаз

Тело персонажа покрывается множеством моргающих глаз. Некоторые скопления глаз могут полностью заменять собой другие отверстия. Это настоящие зрячие глаза – благодаря им мутант становится очень наблюдательным. Столь гротескный облик вызывает отвращение и ночные кошмары у каждого, кто увидит это покрытое глазами чудовище.

Воздействие: персонаж получает +4 куба на тесты *бдительности* и увеличивает свою *постоянную бдительность* на +3. Также мутант получает +2 к *защите*.

51—52 Бессмертный

Скверна защищает персонажа и не даёт ему ни умереть от ран, ни покончить с собой. Но за это кажущееся бессмертие она взимает страшную цену. Связь мутанта с ужасами Варпа будет расти и расти, неотвратимо обрекая его на превращение в отродье.

Воздействие: персонаж всегда считается выбросившим шестерку при проверке *превозмогания* – можете вообще не бросать и не тратить *гнев*. Как только проверка будет пройдена, персонаж получает 1к3+1 очков *порчи*

53—54 Водяной

Легкие персонажа врастают в тело бесполезными придатками, зато на шее появляются жабры, а между пальцами – перепонки, позволяющие проще и быстрее двигаться под водой. Зрение также приспособляется к тому, чтобы видеть под водой. Отныне персонаж может дышать только кислородом, что содержится в воде. Он может использовать специальный дыхательный аппарат (ценность 5, Необычное), что будет доставлять воду к жабрам, так чтобы герой мог нормально чувствовать себя на суше. Персонаж не теряет способности говорить, но для этого ему нужно выдыхать воздух не из легких, а из желудка.

Воздействие: персонаж больше не считает воду *пересеченной местностью* и может плавать со своей полной *скоростью* без нужды бросать тесты *атлетики*. Персонаж больше не может страдать от *удушья*, когда оказывается под водой. Вместе с тем, персонаж не может дышать воздухом и начинает задыхаться, если его жабры не погружены в воду.

55—56 Бесформенный

Кости, хрящи и сухожилия персонажа растворяются под воздействием порчи. Тем не менее, мутант остается живой, бесформенной грудой плоти, которую удерживает воедино лишь кожа. У персонажа сохраняются и продолжают действовать все органы, как если бы он был нормальным человеком. Персонаж может вытянуть любой орган чувств на псевдоподии так, как нормальный человек вытягивает шею, чтобы рассмотреть что-то получше. Хотя псевдоподиями также можно хватать предметы, это очень гибкие и временные конечности, не способные выдерживать вес персонажа.

Воздействие: персонаж больше не может носить одежду или броню. Благодаря дублирующимся органам, его окончательный показатель *выносливости* увеличивается на +2. Персонаж всегда считается *ползающим*. Персонаж может совершать действие *«Спринт»*. Также герой всегда считается *сбитым с ног*, но не получает за это штрафов, но и не может встать. Персонаж получает +1 куб к тестам *запугивания*, а также штраф +4 к СБ всех остальных *социальных* тестов, предпринятых к персонажам, у которых нет ключевого слова «Хаос»

61—63 Калека

Тело персонажа искачено свившей в нём гнездо скверной. На нём постоянно появляются новые, бесконечно гноящиеся и кровоточащие раны, и вездесущие опухоли. Персонаж испытывает непрекращающиеся страдания – но они закаляют мутанта, делая его менее чувствительным к боли и другим ранам.

Воздействие: персонаж получает +3 к *количеству ран* и +2 куба к тестам *запугивания*, но получает штраф +2 к СБ любого теста *убеждения* со всеми, кто не имеет ключевого слова «Хаос».

64+ Тварь Варпа

Персонаж превращается в демоноподобную тварь. Он получает мутации «Крылья», «Пробуждение», «Рога шипы, когти и клыки», а также ещё две случайные малые мутации (если опять выпадет «Тварь Варпа», этот результат нужно перебрасывать). Персонаж начинает сознавать свою способность изменять реальность, завязанную на количество *порчи*, которым он обладает.

Воздействие: персонаж может бросать тесты, используя *силу воли* вместо любой другой характеристики. Также персонаж получает воздействие всех вышеперечисленных мутаций.

Глава 8: Ведущий

Эта глава расскажет вам о приёмах ведения игры и том, как вдохнуть жизнь в приключения в таком мрачном месте, как Тёмный Имперум.

Роль ведущего

В «Гневе и славе», как в большинстве ролевых, есть ведущий, что придумывает и описывает мир, в котором действуют персонажи игроков. Он – автор и рассказчик. Ведущий подобен режиссеру, но отличается тем, что его «актеры» (то есть игроки) действуют по своей воле.

Кроме того, ведущий должен быть и судьёй. В «Гневе и славе» много правил, определяющих успех того или иного действия, и ведущий должен решить когда и как эти правила применять.

Ведущий прорабатывает и описывает все, что персонажи видят, говорит за всех, с кем они встречаются, и продумывает общий сюжет (такие сюжеты в ролевых играх обычно называют «приключениями» или «сценариями»).

Основы

Запомните три главных принципа:

Знай правила: ведущий должен знать их очень хорошо, чтобы выносить верные суждения. Обязательно прочитайте эту книгу перед тем как браться за ведение игры – особенно важна **глава 2**, что излагает базовые и необходимые игровые механики.

Знай сюжет: всегда держите в голове придуманный вами сюжет и его участников. Нет нужды *рассказывать* игрокам обо всем – просто расставьте декорации и отзывайтесь на действия персонажей. Более того – ведущего нет нужды даже *знать* обо всем – но, само собой, надо представлять, с чего его история начинается и куда ведёт. Сюжет может быть совсем простым («безымянные ксенозвери рыскают в поисках жертв на Гельдос Прайм, и планетарный губернатор назначил награду за их головы») или сложным («культ Хаоса проник в дом Аваренна в улье Варгос – это грозит войной знатных домов и рабочих кланов, и кто-то должен отвлечь её, создав союз из членов враждебных группировок и обрушив его на культистов, прежде чем те смогут призвать своего тёмного владыку»). Если вы хорошо продумаете сюжет заранее – вам меньше придётся додумывать на месте и проще будет поддерживать хороший темп игры. Кроме того, вы всегда можете воспользоваться готовыми и изданными приключениями, где вся предварительная работа уже сделана.

Будь готов: запаситесь кубиками, карточками, бумагой и карандашами, которые могут пригодиться. Некоторые ведущие даже держат у себя листы персонажей между играми, чтобы те не потерялись.

Выбор ведущего

Одному из участников игры нужно принять роль ведущего. Лучше это будет доброволец – так игра пойдет веселей. Впрочем, если вы играете впервые, ведущим, наверняка, станет тот, кто всех собрал или кто купил эту книгу. Нередко ведущие меняются – многие хотят создавать свои истории.

Правила хорошего ведущего

Несколько правил, что помогут вам и игрокам хорошо провести время за игрой в «Гнев и славу».

Играй с игроками, а не против их: ведущий – это не враг игроков, и вам нужно играть вместе с ними, а не против них.

Будь честен и справедлив: не жульничайте с бросками кубов (ни в пользу игроков, ни во вред им) и поменьше скрывайте результаты. «Пусть кости катятся», и будь что будет. Это делает игру честной и опасной, оберегает от «фальсности» сюжета или выделения любимчиков среди игроков и поощряет последних взаимодействовать с миром, а не с ведущим.

Не обесценивай решения игроков: не делайте из игроков своих марионеток. Это не только ваша, но и их история. Позвольте миру реагировать на их решения.

Не планируй всё и вся: игроки редко будут делать то, чего ожидает ведущий. Будьте гибким и готовым менять план.

Слушай игроков: после каждой сессии спрашивайте игроков, что они собираются делать в следующей, и готовьтесь к этому.

Будьте последовательны: сделайте ваш мир максимально последовательным. Всегда думайте о последствиях каждой сцены. События должны быть логичны – это поможет и вам и игрокам, что смогут строить на своих персонажах краткосрочные и долгосрочные планы.

Вознаграждайте нелегкие решения: сопоставление, стоит ли награда взятого на себя риска – важная часть любой ролевой игры. Чем дальше игроки продвинулись по сюжету, тем выше должны быть ставки. Ресурсы заканчиваются, опасности растут с каждым мигмом промедления, а всему дорогому вам грозит гибель. Ставьте героев перед возможностью подумать, стоит ли возможный риск того, что можно получить, благодаря ему. Это сделает победу более значимой и заслуженной.

Учитывайте мотивы и разрушайте ожидания: ваши игроки явно будут знакомы со вселенной Warhammer 40 000. Наверняка, они многое будут знать о группировках или даже отдельных людях этого мира. Ведущий же должен внести во вселенную собственную лепту, чтобы удивить своих игроков и поощрить их любопытство. Подумайте и о том, что движет каждым из персонажей игроков – учтите его прошлое, обсудите это в разговоре с НИП или – вне роли – с самим игроком. Ведущему, вооруженному этим знанием, будет куда проще создавать интересные истории и сюжетные повороты.

Подробности имеют значение: всегда много рассказывайте. Не утаивайте то, что должно быть очевидно персонажам и всегда давайте им возможность узнать ещё больше. Подробности могут нести и практическую пользу. Не забывайте «намекать» игрокам на силу и безжалостность некоторых врагов, живописуя разбросанные вокруг растерзанные трупы их жертв.

Рекомендуя игрокам

Хотя ведущий проводит львиную долю работы по подготовке к игре, ему необязательно делать все самому. Игроки могут, во-первых, принести кубы, миниатюры, бумагу и закуски, а во-вторых – помочь ведущему с детализацией и углублением сюжета. Скажем, если прошлое одного из персонажей включает Очищение Делака V, ведущий может предложить этому игроку рассказать, что же там произошло, а не придумывать сам. Это интересно для самих игроков, упрощает работу ведущего и делает игру веселее.

Подготовка ведущего и создание сюжета

Ни один план не переживет столкновения с врагом или – в случае ролевых игр – с вашими игроками. Лучший совет ведущему «Гнева и славы» таков – вы все равно не сможете предусмотреть всё, а потому и пытаться не стоит. Лучше просто придумайте три сюжетных элемента, третий из которых будет итогом взаимодействия игроков с первыми двумя, и двигайтесь от этого.

Как сделать Тёмный Имперium живым

Действие «Гнева и славы» происходит во мрачайшем месте этой мрачной вселенной. Чтобы в полной мере отразить это, пользуйтесь приведенными ниже рекомендациями.

Темы «Гнева и славы»

Вот несколько важных аспектов этой вселенной:

Есть только война: все воюют. Имперium сражается за выживание, из-за границ галактики надвигаются полчища тиранидов, в её глубине пробуждаются миры-гробницы некронов и действуют слуги Тёмных богов. Война может быть главной составляющей *атмосферы*, может быть важной частью сюжета, а может – просто фоном для других приключений. В любом случае, все в мире Warhammer 40 000 пронизано войной. Города – это не просто города, но крепости с кольцами стен и сотнями оборонительных орудий. Пустотные корабли странствуют в космосе, ошестинившись пушечными батареями. Жители каждой планеты идут в солдаты и сражаются на далеких мирах.

Пусть галактика горит: Warhammer 40 000 – это вселенная с большим размахом, а в «Гневе и славе» всё больше и круче, чем в обычной жизни. На войне гибнут не сотни и тысячи, но миллионы и миллиарды. Когда на планету вторгаются демоны, они пожирают не один-два города, а сотни, и охватившее их пламя будет видно с орбиты и охватит весь мир. Бои идут за целые сектора космоса и каждую планету, астероид, орбитальную крепость и пустотный корабль одновременно. И это не внезапное обострение старых конфликтов – нынешняя эпоха жестоких битв длиться тысячелетиями. Ведущий может показать масштабность и гротеск происходящего, описывая окружение.

Отличный пример – города-ульи, циклопические комплексы, вмещающие миллиарды людей. Один ярус таких городов лежит на другом, нижние погружены глубоко под землю, а верхние увенчаны шпилями, что прознают облака. Люди живут здесь, полагаясь на работу древних и непонятых машин, безропотно трудясь изо дня в день и не видя неба над головой. По улью можно путешествовать днями и неделями – и обойти только малую его часть. На одном мире-улье могут быть тысячи таких городов. Персонажи могут повстречать и великих героев – эльдарских проводцев, магистров космодесанта, повелителей демонов, что живут веками, чьи судьбы связаны с участью целых народов, и чьи деяния плотно сплетены с бесконечной всегалактической войной.

Смех тёмных богов: это игра не только о войне, но и о страхе. Галактика полнится чудовищными созданиями – коварные эльдары, экспансионисты-тау, бездушные некроны, пожирающее все сущее тираниды и, конечно демоны, что совращают смертных и вторгаются в реальный мир, уничтожая целые миры. Ведущему нельзя забывать об этом. Он может нагнетать атмосферу, упоминая, что худшие враги прячутся в тенях и не видны героям – некто вроде тираниды-ликтора или демона может выслеживать персонажей днями и неделями, выжидая идеальную возможность нанести удар и никогда не показываясь на глаза. В ужастик можно превратить и целое приключение – особенно на низких УР. К примеру, отделение космодесантников, столкнувшихся с культом мутантов-серийных убийц просто пожмёт плечами и расстреляет выродков из болтеров – весовая категория не та. А вот для персонажей УР 1 такой враг может быть очень опасен, не понимаем и страшен.

Убивай! Калечь! Жги!: это игра полна сверхжестокости. За тысячелетия непрерывных войн, обитатели галактики изрядно поднатерели в искусстве убийства и изобретении смертельного оружия. От сюржических катапульти, полосующих врага очередями монозаточенных дисков до активно-реактивных болтерных снарядов, что взрываются при соприкосновении с целью – все оружие сорок первого тысячелетия кажется нам излишне жестоким. Но здесь жестокость твориться повсюду – легионы титанов

и пустотные корабли обрушивают на врагов залпы макроорудий, сравнивают с землей целые города и обращают в пепел дивизии. Тиранидские споры, что пожирают биосферы целых планет, некронское оружие-свежеватель, заживо сдирающее кожу со своих жертв, орочьи мегапушки и рельсовые орудия тау – в этой галактике есть масса кошмарных способов умереть. Ведущий может отразить присущую «Гневу и славе» жестокость, описывая как враги валяются наземь изрешеченные очередями разрывных пуль, изрубленные в кровавую кашу ударами цепных мечей, обращенные в кровавый дым залпами плазменного и мelta-оружия.

Уже десять тысячелетий....: Галактика в «Гневе и славе» – это старое, очень старое место. Имперium стоит уже десять тысяч лет, но повсюду видны следы упадка и разложения. Имперiumом правят диктаторы и тираны, он отдан на милость варпштурмов и астропатических передач. Он медленно умирает, ибо люди отвергли возможность развития и прогресса из страха быть заклеянным как еретики, и не устают сражаться за выживание цивилизации, что погибла в тот миг, когда израненное тело Императора было помещено в Золотой трон. Многим городам тысячи и десятки тысяч лет, «новыми» считаются те, которыми всего несколько сотен. Орбитальные крепости и пустотные корабли обладают историей, простирающейся в прошлое на бессчётные поколения. Жители Имперума позабыли многое и заменили подлинное знание обрядами и молитвами, сами заковав себя в их цепи.

Гибнут не только люди – судьба вымирающей расы аэльдаров не более завидна. В страхе перед вечно голодной Слаанеш они рассеялись по всей галактике и сами себя приговорили к вечной призрачной жизни после смерти. Даже недавно пробужденные некроны – лишь тень своего былого величия – металлические трупы, движимые древними технологиями и запрограммированным стремлением восстановить империю, потерянную в те времена, когда они ещё были живыми. Смерть и упадок повсюду, и с каждым прошедшим днем все больше миров погружается во мрак.

Потерянные звезды: галактика непредставимо огромна, а путешествия по ней – опасны. В отличие от других НФ-вселенных, где герои с комфортом летают меж звёзд быстрее скорости света и без проблем прибывают в нужную точку, космические путешествия во вселенной Warhammer 40 000 больше напоминают морские экспедиции древней земли – экипаж правит свой путь по звёздам, следит за тем, не приближается ли буря и надеется на лучшее. Имперские корабли летают, ориентируясь на неверный свет Астрономикана и псайкеро-навигаторов, но налетевший варпштурм может легко сбить путешественников с пути, выбросив их в совершенное иное место и время. Случалось, что суда возвращались из Варпа спустя столетия после того как вошли туда (а то и за столетия до того, как вошли туда), а многие не возвращались вовсе. Конечно, в Империи есть некоторые маршруты, путешествовать по которым не столь опасно – по крайней мере так было, пока на галактику на опустилась Ноктис Этерна.

В Тёмном Империи, где Цикатрикс Маледиктум затмевает свет Астрономикана, каждая планета превратилась в остров, отрезанный ото всей галактики. Многие расы перешли на досветовые корабли, и путь с одной планеты на другую может занять годы. Экипажи и пассажиры каждого судна должны быть готовы давать отпор тварям Варпа и выносить страдания, что несёт им Имматериум – все для того, чтобы в очередной раз добраться до относительной безопасности материального мира.

Наступающая ночь: Империи и многие другие расы галактики живут в преддверии апокалипсиса. Хаос вездесущ и каждый триумф персонажей ведущий должен омрачать напоминанием о том, что на каждую спасенную душу приходится сотня погибших.

Победа часто бывает пирровой: ничего не кончается хорошо. Игроки, спасшие город-улей от вторжения демонов, с высоты его шпилей увидят, что весь остальной мир полыхает в огне. Им придется делать трудные выборы – позволить одержимому демоном маньяку сбежать или вырезать целую космическую станцию, чтобы не упустить негодяя. Они могут выигрывать битвы,

но проигрывать войны, и каждый триумф будет омрачен огромной ценой, которую пришлось за него заплатить, или поражением на другом фронте. Старый порядок рушиться, а Тёмный Империи гибнет, и каждый должен сделать все, чтобы, если не победить, то дорого продать свою жизнь.

Кампании и их атмосфера

Кампания — это несколько сюжетно связанных приключений, как сезон телесериала. Перед тем как играть кампанию, ведущий и игроки должны обсудить, что они хотят получить и выбрать т. н. *атмосферу* кампании. От неё зависит, какие герои будут доступны, и какие части вселенной Warhammer 40 000 кампания затронет.

Выбор уровня размаха

Его выбирают первым. Одно дело — играть за простого солдата с заштанного мирка, и совсем другое — генетически модифицированного суперсолдата. Таким героям нужны разные истории и враги — для их регулирования существуют уровни размаха (УР).

Кампания может вестись на одном из пяти стандартных уровней размаха — на УР 1 героями будут простые жители Империи, а на УР 5 — легендарные герои. Кустодий самого Императора даже не заметит врагов, которых не одолеть новобранцу Астра Милитарум. На низких УР игра проходит в жанре детектива и ужасов, ведь персонажи не обладают богоподобными способностями или могущественным оружием. На высоких УР игры легко становятся боевыми, противопоставляя персонажам таких смертоносных врагов, как некронские владыки и князья демонов.

Если ведущий и игроки не могут решить, какой УР им по душе — лучше взять УР 3. На УР 3 обитают настоящие герои — космодесантники, аспектные воины, инквизиторы — и соответствующие им враги. Такие персонажи уже не будут в криках убежать от единственного генокрада. Вместе с тем для героев с УР 3 все равно хватает опасных врагов, и игроки не смогут решать любые проблемы при помощи болтера и крак-гранат.

Атмосфера

У каждой кампании есть своя *атмосфера*, определяемая происходящими событиями и их участниками. Перед тем как создавать персонажей ведущему и игрокам стоит посоветоваться о том, в какую игру они хотят играть и, исходя из этих пожеланий, ограничить себя. Ниже представлено несколько вариантов *атмосфер* для разных кампаний.

Служу Империи (УР 1)

Истории о войнах, что ведёт Астра Милитарум и приданные ей священники и машиноведы, а также о сложных взаимоотношениях между полками и внутри таковых.

Уровень размаха: эта атмосфера отлично подойдет для игры на низких УР (1-3). На УР 1 вы можете играть за отделение имперских гвардейцев, оказавшихся в тылу врага, или легионеров-штрафников, отправляемых на самоубийственные задания. Более высокие УР могут рассказывать, например, о специально собранной команде специалистов, внедряющейся на захваченными хаоситами имперский мир.

Подходящие архетипы: Адептус Министорум, Астра Милитарум, Агенты Империи

Вот и мы, орки! (УР 2)

Истории о космических орках-пиратах, под командованием своего кэпа летающих по космосу, куда ни попадая, грабящих каждого встречного и враждующих с другими пиратскими кэпами. Это могут быть кампании о войнах или амбициях — ведь каждый кэп хочет стать самым большим и самым сильным!

Уровень размаха: рекомендуется УР 2. Более высокие УР возможны, если вы готовы вводить более сильных персонажей, вроде нобов и воевод, а более низкие — если вам по душе истории о простых зелёных парнях и гротах.

Подходящие архетипы: любые, у которых есть ключевое слово «Орк».

Невиновность ничего не доказывает (УР 3)

Истории о расследованиях Инквизиции. Игроки могут быть как самим инквизитором и его свитой, так и ячейкой аколитов, работающей на своего господина. В таких кампаниях игроки смогут побывать на любых уровнях имперского общества. Они смогут раскрывать хитрые заговоры, сражаться с самыми опасными врагами, раскрывать тайны и решать этим судьбы целых миров.

Для таких кампаний подойдет почти любой архетип — в зависимости от того, что за инквизитор командует парадом. Убежденный радикал не погнушается взять в свиту бродячего псайкера или эльдарского чародея, а пуританин наберет лишь самых чистых и праведных.

Уровень размаха: рекомендуется УР 3-4. В принципе, можно выбрать УР 2 или даже 1, если вы хотите играть за ~~конечных раков аколитов~~ менее опытных агентов. Для более высоких УР эта атмосфера тоже подходит — просто угрозы будут страшнее, а ставки — выше.

Подходящие архетипы: Адептус Министорум, Агенты Империи

На тёмных рубежах (УР 3)

В таких кампаниях вы будете играть за вольного торговца и его союзников, действующих в Тёмном Империи. Обладатели торговых патентов обладают огромной свободой действий, особенно за границами Империи. Богатые династии могут похвастаться прочными связями с Космодесантом, Адептус Астартес и даже Адептус Министорум. В экипаже вольного торговца можно встретить кого угодно — от умелого пилота до ксеноса-колдуна.

Возможно, игроки захотят оставить самого вольного торговца на откуп ведущему, а сами принять роли его ближайших помощников. Эта атмосфера подразумевает огромную свободу в выборе архетипов, ведь то, кого вольный торговец набирает в свою команду, зависит только от него самого. Некоторые берут на борт даже загадочных эльдаров или посланцев тау, другие предпочитают окружать себя только людьми, третьи же идут на ещё более преступные и запретные союзы.

Уровень размаха: рекомендуется УР 3, на более низких вам будет довольно тяжело, а герои УР 3 легко возвышаются до более высоких УР.

Подходящие архетипы: любые

Жлинки сумерек (УР 4)

Хотя империя эльдаров давным-давно пала, сейчас у этой расы снова есть надежда – Иннеад, бог мёртвых, и иннари – его последователи. Сочетая сильные стороны эльдаров с рукотворных миров, арлекинов и даже некоторых друкари, они сражаются со злой судьбой своей расы. Эта атмосфера – для кампаний об иннари, героях, что ищут древние артефакты, путешествуют по забытым путям в Паутине и сражаются со слугами Хаоса, стремящимися уничтожить новую надежду эльдаров.

Уровень размаха: рекомендуется УР 4. Можно играть и на более низких, если вам по душе роль корсара, что служит своему принцу или принцессе. Более высокие УР тоже подойдут, ибо враги эльдар сильны и многочисленны.

Подходящие архетипы: любые, обладающие ключевыми словами «Аэльдары», «Азуриане» или «Иннари»

Наш дозор начинается (УР 5)

Это истории о космодесантниках Караула Смерти, что рука об руку с инквизиторами Ордо Ксенос охотятся на самых опасных чужаков. Космодесантники из разных орденов должны сражаться вместе, становясь друг другу настоящими боевыми братьями и забывая о возможной враждебности их орденов и разнице традиций. Войны Караула Смерти не похожи на те, что обычно ведут Адептус Астартес – скорее это множество специальных операций, но это всегда будут истории об грозных врагах и кулющихся в пламени битвы узах боевого братства.

Уровень размаха: эта атмосфера рассказывает о самых опасных врагах Имперума и эпических схватках, а потому требует УР 5. Конечно, можно играть и на более низких, но истории об истребительных командах Караула Смерти – это рассказы о подвигах великих и могучих героев.

Подходящие архетипы: Адептус Астартес

Перенос персонажей

Нередко игрок хочет перенести своего героя из уже законченной кампании в новую. Если он подходит под требования УР и архетипа, то единственное препятствие – это вопрос «Почему?». Необходимо объяснение, что этот герой делает в новой кампании и как его сюда занесло.

Цужаки — прочь!

В команде героев важно некоторое однообразие в ответах на вопросы «Кто мы?», «Чем мы занимаемся?» и «Почему мы это делаем?». Допускать в команду персонажа, чье положение и стремления сильно отличаются от тех, которые есть у всех остальных можно, только если ведущий готов к тому, что группа будет часто разделяться (а ведь у персонажей, даже единообразных в ответах на эти вопросы, могут быть свои личные сюжетные ветки). Особенно остро лишними будут герои, чья раса или фракция не подходит к идущей кампании.

Кроме того, если один персонаж имеет отличные от остальных мотивации, это может привести к трениям внутри команды. Одинаковый для всех ответ на вопрос «Почему мы этим занимаемся?» сплачивает команду и упрощает ведение игры. Даже самые разные с виду персонажи вселенной Warhammer 40 000 могут иметь схожие стремления и цели – например, потому что они все агенты Инквизиции под прикрытием, все предатели, всех связывает долг чести или политические причины, наконец, потому что они – группа советников, обладающих уникальными умениями или просто банда легионеров-штрафников. Если один из игроков хочет выделяться, ему нужно быть готовым идти на компромиссы с «коллективом».

Приключения

Каждая кампания состоит из приключений – игровых сюжетов, рассчитанных на одну или несколько сессий. Ведущие могут придумывать приключения сами или брать готовые.

Ниже даны некоторые рекомендации по составлению приключений.

Как придумывать приключения

Знай своих игроков: это самое важное – знать вкусы игроков и способности персонажей. Некоторые обожают играть в ужастики и бегать от почти неубиваемых чудовищ, другим по душе приключения, где можно истреблять орды врагов, третьи в восторге от игр с долгими разговорами и интригами. Конечно, стили игры можно совмещать, но лучше сперва спросить игроков, что же они хотят. Кроме того, чем лучше ведущий знает персонажей, тем глубже он сможет подстроить под них свой сюжет – добавив старых противников, связать происходящее с прошлым персонажей и подготовить им достойные испытания.

Все начинается с идеи: это и правда так. Ведущий может почерпнуть вдохновение из книг, фильмов и т. п. Можно начать просто с чудовища, которые вы хотите натравить на игроков или места, которое им предстоит исследовать. Берем техножреца Адептус Механикус, превращаем его в еретеха, делаем главным злодеем с собственным орбитальным логовом (сделанным из эксплораторского корабля), легионом прислужников (боевых сервиторов и биомонстров) и зацепкой (еретех похищает людей с ближайшей планеты для опытов). Развивая этот сценарий, ведущий может нарисовать план корабля, продумать город-улей, где происходят похищения, создать несколько персонажей, что могут помочь или помешать.

Суди их по врагам их: хороший противник может улучшить целую кампанию. Среди врагов ведь могут быть не только безликие головорезы, созданные исключительно для того, чтобы герои их убивали, но и хитрые и могущественные противники – именнные злодеи, равные персонажам игроков, а то и превосходящие их. Хороший враг может стоять за множеством злодеяний и появляться во многих приключениях (ведь у злодея всегда должен быть план отступления, если его все же загнали в угол).

Кровавая сцена: место действия и его атмосфера всегда важны. Одно дело – ловить серийного убийцу на борту огромной баржи лорда-инквизитора, и совсем другое – преследовать его по темным закоулкам города-улья. Обстановка может сама по себе быть лишней опасностью (если дело происходит в пустоте, на борту космического скитальца, на мире смерти). Отличная идея – использовать характерное для вселенной Warhammer 40 000 окружение – сожженные дотла планеты или миры, затронутые скверной Хаоса.

Буря и затишье: в хорошем приключении есть и спокойные периоды, когда персонажи могут перевести дух, так и кульминационные события. Часто используется трёхактная структура – начало, середина и конец. В начале игроки получают задание (не факт, что им расскажут все, что нужно) и отправляются его выполнять, сталкиваются с первым серьезным препятствием или находят важную улику. Середина приключения – герои движутся вперед, понемногу приближаясь к врагу и преодолевая препятствия. В конце они добираются до места назначения, сражаются с главным злодеем или преодолевают большое препятствие.

Конец – делу венец: концовка и достойная награда очень важны. Дайте игрокам почувствовать, что они совершили что-то важное (если это правда так). Не ограничивайтесь очками развития – дайте уникальные предметы, сюжетные зацепки и т. д. Например, если игроки победили того самого еретеха, они могут получить не только ОР, но и доступ к его хранилищу данных, подобрать с его трупа ценное оружие, заслужить благодарность правителя улья, что они спасли, или внимание Инквизиции, которая знает, что убитый еретех был лишь одним из целого кабала.

Баланс боевых сцен

В описании каждого противника в «Бестиарии» указано, как и на каком УР стоит использовать этого врага. Впрочем, никакая классификация не может идеально подходить ко всем приключениям и обстоятельствам. Как пройдет бой с определенным врагом, сильно зависит от того, где этот бой состоится, будут ли герои ранеными или измотанными, не найдется ли среди них псайкеров или обладателей тяжелого оружия.

Стоять насмерть или прожить ещё один день

Случается, что враг оказывается не по зубам персонажам. Если герои не могут справиться с кем-то в бою, они могут прибегнуть к другим способам:

Отвлечь врага: взорвать что-нибудь, чтобы ослепить противника, отвлечь его с помощью сервачерепа или сервитора, запугать врага, убедив его, что к вам скоро подойдет подкрепление.

Использовать окружение: непрочные колонны, воздушные шлюзы, ящики со взрывчаткой и бочки с горючим могут стать отличным подспорьем в борьбе с сильным врагом.

Поднять ставки: бросить вызов вражескому командиру, надавить на отдельного неприятеля словесно, разыграть *карту кампании*, сделать повествовательное заявление.

Внять предупреждениям: если впереди игроков ждёт опасный враг (тот, кто не рекомендуется для текущего УР или к встрече с которыми персонажи просто не готовы) – предупреждайте их об этом. Опишите разорванные тела, разбросанные по коридору, кровавые надписи на стенах или введите НИП, вопящего о враге, что перебил всех его товарищей. Галактика – несправедливое место, и герои легко могут встретить тварь, что им не по зубам – но так они хотя бы будут готовы убежать.

Как отыгрывать НИП

Несколько общих рекомендаций для ведущего по отыгрышу НИП:

Каждый к чему-то стремиться: всегда нужно знать, к чему стремиться каждый НИП и учитывать это в их поведении. Не нужно выдумывать сложной мотивации для каждого – достаточно одного главного стремления (жажда власти, богатства, преданности союзников, служение Императору)

Не все хотят умирать: не все враги должны быть кровожадными самоубийцами. Иные предпочтут отступить или убежать или сдаться на милость победителей. Даже сумасшедшие фанатики-хаоситы или культисты ксеносов могут тщательно выбрать миг, когда они отдадут свои жизни, а до того будут хитрить и прятаться.

НИП не должны красть время у игроков: иногда НИП могут помочь или вытащить игроков из беды, но обычно это сами игроки должны быть движущей силой сюжета и своими действиями определять исход приключения. Не балуйте и не раздражайте их излишне сильными или вездесущими НИП, рядом с которыми их герои ничего не значат.

Источники заданий: НИП – естественные «работодатели» для персонажей, те, кто отправил их на приключения. Это могут быть могущественные и влиятельные вольные торговцы, проводцы или правители секторов, что предлагают персонажам работу, как правило, соблазняя наградой. Хорошая идея – завести постоянного «работодателя», от которого игроки будут получать задания снова и снова.

Что в имени тебе моём?: запаситесь списком имен для НИП. Игроки могут повстречать огромное количество НИП, для каждого нужно имя, и будет хорошо, если у вас всегда наготове найдется таковое, как для космодесантника-примарис, так и для аколита Инквизиции.

Предпочтения по игре

Здесь разобраны предпочтения, что могут возникнуть у игроков и ведущего в ходе игры (именно у игроков, а не персонажей).

Награждение очками гнева

В целом ведущий волен награждать игроков *очками гнева*, когда сочтёт нужным, а игроки – тратить их, когда это будет необходимо. Если игроки почувствуют, что им нужно больше *гнева*, они могут разыграть *карту кампании* или попытаться достичь *цели*. Ведущему стоит воспринимать выдачу *очков гнева* как способ поощрить игроков за изобретательность, хороший отыгрыш, вовлеченность в игру, вселенную и сюжет кампании, а также продвижение по личным сюжетным веткам персонажей. Как правило, ведущему стоит выдавать по *очку гнева* за отыгрыш примерно раз в сцену.

Получение и трата очков гнева

Гнев – важный ресурс в «Гневе и славе». Он помогает персонажам справляться с трудностями (позволяя перебрасывать тесты), переживать бои (давая сбрасывать *очки шока*) и развивает сюжет (дозволяя повествовательные заявления). Игроки быстро научатся ценить *гнев* как свой личный ресурс (в отличие от *славы*).

Когда стоит расщедриться на *гнев* для игроков? Ответить не так просто. Понятие «хороший отыгрыш», за который и следует награждать, очень широко, но вот несколько примеров:

1. Изобретательное и нешаблонное использование умений и характеристик.
2. Поступки, соответствующие образу персонажа, пусть даже неоптимальные с точки зрения игровой механики.
3. Риск, на который игрок пошёл в нужное время и в нужном месте.

Слишком много или слишком мало?

Избыток *очков гнева* обесценивает их. Большой запас *гнева* делает игру проще и лишает игроков удовольствия от победы, если эта победа будет достигнута без особых трудностей. Нехватка *гнева*, напротив, сделает сложные бои почти непроходимыми, особенно к концу сессии, когда весь *гнев* уже потрачен. Кроме того, игроки будут очень разочарованы, если их усилия по хорошему отыгрышу останутся без награды.

Количество и сложность боёв

Хотя в сорок первом тысячелетии есть только война, эту грань вселенной можно отразить не превращая каждую кампанию в череду непрерывных боев. Обсудите с игроками, сколько боев и как часто они хотят. На количество и качество врагов также сильно влияет УР кампании, но ведущий всегда может корректировать любые показатели, если сочтёт нужным. Если вы не хотите сражений на каждом шагу, вы можете уменьшить количество врагов или составлять сюжеты, подразумевающее возможность договориться с противником или как-либо избежать схватки. Также ведущий может гибко пользоваться своей властью «промаывать» любое количество времени, чтобы пропускать время между боями (если игроки хотят драться побольше) или, наоборот, давать долгие передышки, если это требуется.

Пример: чтобы попасть в секретный бункер (где их ждет схватка с еретехами и их технотудиями, о чем игроки пока не подозревают), команде нужны коды Астра Милитарум. Они знают офицера, у которого они есть. Если ведущий чувствует, что пора бросить игроков в бой, он может постановить, что офицер просто отдает им коды и перенести действие к тому мигу, когда

персонаж прибывают к бункеру. С другой стороны, он может отыграть визит персонажей в крепость, описать священника, что проповедует перед облаченным в мундиры и каски морем солдат о славной смерти за Императора, рассказать о машиноведе, распевавшем литании и чинящем танк, окруженный горами снарядов. Возможность погрузиться в этот мир, увидеть этих людей и поговорить с покрытым шрамами ветераном и завоевать его доверие для игроков может быть не мене притягательна, чем бой.

Развитие персонажей

В ходе кампании персонажам будет встречаться много опасностей, преодолевая которые они будут набираться опыта. В «Гневе и славе» развитие персонажа представлено не в виде получения очков опыта и уровней, а в форме преодоления *вех* и награждения *очками развития* [а также повышения ранга, что, конечно же, *совсем не то же*, что и левел-ап – прим. переводчика].

Персонажи начинают с ранга 1 и, тратя заработанные *очки развития*, могут повышать характеристики, развивать умения и открывать в себе новые таланты. Когда персонаж наберет нужное количество *очков развития*, он может перейти на следующий ранг, но также для этого требуется преодолеть некую важную сюжетную точку (*веху*). Наивысший ранг – пятый, но после этого персонаж может пройти возвышение на новый УР и начать играть на нем снова с ранга 1. Ниже изложены советы для ведущего – сколько очков давать, какие *вехи* придумывать и т. д.

Награждение очками развития

Очки развития – это то, что прямо делает героев могущественнее. Тратить их можно по-разному, но они всегда делают персонажей эффективнее. Выдавать ОР ведущий может по-разному, но проще всего вручать по 3-5 очков в конце игровой сессии (немного больше или меньше – на ваше усмотрение). Когда персонаж наберет 20 *очков развития* – он готов к повышению ранга, но это повышение не происходит само по себе. Его тоже нужно заслужить.

Повышение ранга и преодоление вех

Герой, набравший 20+ *очков развития*, готов к повышению ранга. Это серьезное развитие способностей персонажа – оно само по себе должно быть наградой за выдающееся свершение. В игровой механике такое свершение называется *вехой*. *Веха* – это важное событие в ходе кампании, жирная запятая в сюжете, отмечающая движение команды к цели. Когда команда преодолевает *веху*, ведущий должен позволить всем готовым к повышению ранга, повысить его. Ниже есть несколько примеров *вех*, но вообще *вехой* может стать любое сюжетно важное событие.

Примеры вех:

- Команда успешно добралась до одинокой исследовательской станции, потерянной столетия назад.
- Герои взяли на бордаж флагман хаоситов и убили их чемпионом.
- Один из персонажей добыл древнюю карту, что может привести к тайному складу оружия.
- Команда добилась заключения мира между двумя враждующими городами-ульями.
- Получив сигнал бедствия с попавшегося врагам транспортного корабля, герои пришли на помощь и помогли отбить нападение.
- Благодаря своему мужеству герои удержали линию фронта перед натиском тиранидских полчищ.

Когда использовать вехи

Кампании могут быть любой длины, но общая рекомендация гласит, что игроки должны расти в ранге примерно каждые четыре сессии. Например, если одну кампанию команда будет играть четыре месяца, раз в неделю, то к концу кампании все персонажи доберутся до ранга 5. Вы можете ввести много *вех*, просто давать повышение ранга не за каждую, но не жадничайте на *очки развития*.

Глава 9: Бестиарий

Этот раздел содержит подробные описания самых разных врагов, с которыми могут столкнуться персонажи. Они созданы как НИП и не подчиняются правилам создания обычных персонажей. Характеристики для каждого врага подобраны так, чтобы он мог лучше справляться со своей ролью, а не исходя из общих правил.

Враги

Это все НИП, что действуют против персонажей игроков. Есть четыре вида врагов.

Противники

Именные и важные НИП, а не просто «вторые гоблины в третьем ряду». Обычно у них есть собственные *очки угрозы*. Способны наносить критические попадания.

Элита

Сильные, умелые или опытные враги. Быть может – мини-боссы или телохранители *противников*. Почти столь же опасны, как герои. Собственных *очков угрозы* у элитных врагов нет, но они используют *куб гнева* и могут наносить критические попадания. Иногда имеют имена, иногда это просто «Эльдарский чародей» или типа того.

Монстры

Могущественные и устрашающие твари. Невосприимчивы к *страху*, *подавлению огнем* и *замедлению*. Могут наносить критические попадания, некоторые имеют свои *очки угрозы*. Некоторые вызывают *ужас* (см. раздел «*Ужас*» на стр. 232). Пример – карнифекс, дреднот космодесанта, призванный лорд аэльдаров.

Рядовые

Неименное и безликое пушечное мясо. Иногда собираются в *группу* и действуют совместно и одновременно. Своих *очков угрозы* нет, влияния на сюжет – почти нет. Критических попаданий не наносят. Пример – отделение гвардейцев, ватага орков-бойцов, ударная команда воинов огня.

Усиление врагов

У каждого из описанных здесь врагов указано количество ран и *очков шока*, что он может вынести. Бои с *рядовыми* врагами не должны быть затяжными, а противостояние с *элитой* и именными *противниками*, напротив, не грех растянуть. Чтобы ваши бои были именно такими, вы можете воспользоваться следующим правилами:

- **Рядовые враги:** количество ран – 1, количество *очков шока* – 3. Помните, что *рядовые* – это просто «подтанцовка», с ней герои должны справляться без особых усилий. Основная тяжесть боя придется на противостояние с *элитными* врагами, монстрами и *противниками*.

- **Элитные враги:** эти должны быть покрепче *рядовых*, которыми они командуют. Количество ран и *очков шока* для *элитных* врагов указано в описании каждого, но ведущий может добавить и к каждому из этих показателей величину УР кампании.
- **Противники:** количество ран и *очков шока* для противников указано в описании каждого, но ведущий может добавить и к каждому из этих показателей сумму УР и количества персонажей игроков. Это должен быть сильный враг, и если герой прикончат его за один-два раунда, выйдет как-то некруто.

Сверхъестественные и неостановимые враги

Некоторые враги намного выносливее и крепче других. Если в графе «Количество *очков шока*» у врага стоит прочерк – значит, этот враг вообще не получает *очков шока* и не может *потерять сознание*.

Размер

В крупные цели проще попасть, маленькие сложнее заметить. Все существа имеют показатель *размера*, см. таблицу.

Таблица 4-1 «Размер»			
Размер	Пример	Модификатор на попадание	Модификатор скрытности
Крошечный	Сервочереп, херувим, сморчок, тиранид-потрошитель	+2 к СБ	+2 к СБ
Маленький	Стрелковый дрон, грот, ратлинг, джирикс	+1 к СБ	+1 к СБ
Средний	Человек, эльдар, тау, космодесантник	Нет	Нет
Крупный	Терминатор космодесанта, некрон-уничтожитель, тиранид-воин, огрин	+1 куб в горсть	+1 куб в горсть
Большой	Дредноут, призрачный лорд, боевой костюм XV 88	+2 куб в горсть	+2 куб в горсть
Гигантский	Великий демон, тиран улья, «Лэнд Рейдер», «Гибельный клинок»	+3 куба в горсть	+3 куба в горсть

Особые способности

Некие специальные умения врагов. Если не указано обратного, они действуют на всех врагов, которые ими обладают.

- Способности, помеченные словом (*неприятность*), срабатывают только, когда врагу выпадает *неприятность*.
- Способности, помеченные словом (*группа*), действуют, только если враги представляют собой *группу*. Если эта *группа* распадается, эти способности действовать перестают.
- Способности, отмеченные словом (*угроза*), срабатывают, если ведущий тратит на это *очко угрозы*.
- Способности, отмеченные словом (*гнев*), срабатывают, когда враг выбрасывает шестерку на *кубе гнева*.

Противники никогда не предпринимают таких тестов *решительности*.

На заметку: если в тесте решительности у группы выпала *неприятность*, бросьте 1к3 – сколько членов *группы* погибло от разных глупых случайностей.

Враги и боезапас

Обычно нет нужды считать, сколько *магазинов* осталось у НИП и врагов.

Рядовые: обычно у них хватает боеприпасов на бой, а то, сколько конкретно патронов осталось в подсумках у «третьего культиста слева» совершенно неважно. Считается, что у *рядовых* всегда хватает боеприпасов. При этом они не могут ни на что тратить *магазины* в свой ход. Чтобы применить какое-то действие, что обычно требует траты *магазина* (*Очередь, огонь на подавление* и т. д.), ведущий может потратить *очко угрозы*. При этом *рядовые* перезаряжают своё оружие за свободное действие в начале следующего хода.

Элита: считается, что в начале боя у *элитных* врагов есть по три *магазина*, и они могут использовать их по общим правилам.

Противники: считается, что в начале боя у *противников* есть столько *магазинов*, сколько потребуется на весь бой, и они могут использовать их по общим правилам.

Решительность

Не все враги – отважные воины или безумные фанатики, которые готовы сражаться до последней капли крови. Не все хотят умирать. Чтобы отразить это, бросайте иногда тесты *решительности*, чтобы определить, готовы ли враги биться дальше.

Обычно *группа* должна предпринимать тест *решительности* (СБ 3), когда половина её членов убита. Этот тест предпринимается раз в раунд и в самом конце раунда. Если у *группы* есть несколько причин бросать тест *решительности*, все равно бросайте его только один раз, но добавляйте +1 к СБ за каждую причину. Например, если в отряде, что уже потерял половину своих бойцов, ещё двое были страшным образом *уничтожены*, тест *решительности* будет иметь СБ 5. Провал теста *решительности* означает, что *группа* будет спасаться бегством и искать укрытие, где можно будет спрятаться от врагов и восстановить порядок. Провалившие тест могут совершать только *передвижение* до тех пор, пока не восстановят порядок при помощи теста *решительности* (СБ 3).

Ведущий может позволить *группе* не бросать теста *решительности*, если на то есть причины – ей некуда отступать или бойцы чрезвычайно мотивированы сражаться. Для некоторых врагов провал теста *решительности* несет уникальные последствия – они указаны в описании.

Рядовые и *элитные* враги, что не входят в *группу*, должны бросать тест *решительности* (СБ 3), когда теряют половину своего количества ран. В случае провала – бегут так же как *группа*. Ведущий может увеличить СБ, если враг видит как бегут его товарищи.

(угроза) Действия угрозы

Некоторые *противники* имеют дополнительные способности, что делают их ещё опаснее. Они собирательно называются *действиями угрозы*. По решению ведущего, любой *противник* может получить доступ к *действиям угрозы*. Противник, что может совершать *действия угрозы*, условно именуется «чемпионом». Как правило, в одной сцене должен быть один чемпион.

В конце хода любого игрока, ведущий может потратить *очко угрозы* для того, чтобы чемпион совершил *действие угрозы*. Некоторые такие действия стоят больше одного очка – в таком случае их стоимость указывается в скобках в названии самого действия. Ниже описаны четыре обычных *действия угрозы*. *Действия угрозы* никогда нельзя совершать в ходе *мультидействий*.

- **Передвижение:** чемпион может совершить дополнительное передвижение. За ещё одно *очко угрозы*, его передвижение может включать в себя *отступление* без получения штрафов.
- **Атака в ближнем бою:** чемпион может совершить обычную атаку в ближнем бою.
- **Стрелковая атака:** чемпион может совершить обычную стрелковую атаку.
- **Социальное давление:** чемпион может применять *социальное давление*.

Некоторые чемпионы имеют собственные действия угрозы – они указаны в описании.

Структура бестиария

Описание каждого врага включает:

Цитату: [которую я не стал переводить, ибо излишество – *прим. переводчика*]

Описание: краткое описание того, что это за враг

Уровень опасности: рекомендации по тому, как и на каких УР использовать этого врага

Размер: к какой категории *размера* относится враг.

Ключевые слова: какие у врага есть ключевые слова.

Характеристики: численные значения всех характеристик, в том числе производных. Если на какие-то характеристики влияет снаряжение, это будет указано в скобках. Например, если враг с *выносливостью* 3 носит флак-доспех (что дает 3 очка брони), то *стойкость* этого врага будет указана как 6 (3).

Умения: здесь перечислены все важные умения этого врага. У каждого умения указано, сколько кубов он будет бросать в те-

стах этого умения (кубы от характеристики уже включены). Для всех неважных умений используется горсть одного размера – она указана в графе «все остальное».

Постоянная бдительность: показывает, насколько это существо наблюдательно. Столько успехов набирает этот враг при осмотре помещения, поиске спрятанного предмета или прячущегося персонажа. Это же число – СБ теста *скрытности*, который нужно пройти, чтобы скрыться от такого врага.

Атаки: здесь перечислено оружие и способности, которые этот враг обычно использует. Все модификаторы везде уже включены (например, к урону оружия ближнего боя уже везде добавлена *сила*)

Особые способности: список особых способностей этого врага.

Ис по плану

Порой игроки делают что-то, чего ведущий не предусматривал – например, взаимодействуют с НИП, для которого у него нет характеристик. В таком случае ведущему понадобится отсюда взять количество кубов, что эти «неплановые» НИП будут бросать в тестах – воспользуйтесь **таблицей 9-2**. Это жесткие правила, но лишь рекомендации.

Что значат колонки в этой таблице:

УР: *уровень размаха* кампании

Рядовые враги/Элитные враги/Противники: для каждого типа врагов предусмотрено три колонки, где указывается примерно-характерные для такого типа врагов на таком УР показатели **характеристик** (не модифицированных), **важных умений** (здесь указана величина горсти кубов уже с учётом характеристик) и **всех остальных** умений (тоже уже с учётом характеристик)

Таблица 9-2 «Быстрые наборы характеристик»									
	Рядовые враги			Элитные враги			Противники		
УР	Характеристика	Важное умение	Все остальное	Характеристика	Важное умение	Все остальное	Характеристика	Важное умение	Все остальное
1	2	4	3	3	5	4	5	8	6
2	3	6	5	4	7	6	6	10	8
3	4	7	5	4	8	7	6	12	10
4	4	8	6	5	9	8	7	14	12
5	5	9	7	6	10	8	8	16	14

Враги из Империиума

Все эти враги родом из Империиума. Это вовсе не значит, что они лояльны Империиуму.

Солдаты Астры Милитарум

Астра Милитарум или Имперская Гвардия – многомиллионная армия человечества, включающая множество родов войск и вспомогательных частей. Её солдаты – обычные парни с лазганами.

Имперский гвардеец		
Уровень опасности: <i>рядовой</i> враг на любом УР (рекомендуется 1-3)		
Ключевые слова: «Человек», «Имперец»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 3	Защита 2	Дальний бой 6
Ловкость 3	Скорость 6	Все остальное 5
Выносливость 3	Количество ран 3	
Инициатива 3	Количество очков шока 3	
Интеллект 3	Поглощение урона 3	
Сила воли 3	Решительность 4	
Товарищество 3	Твердость 4	
	Постоянная бдительность 3	
	Стойкость 8 (флак-доспех 3)	

Атаки
Лазган: 7+1 КДУ, ББ 0, 48 м. (стрелковое), Очередь 2, Надежное, Скорострельное (1)
Две фраг-гранаты: 10+1 КДУ, ББ 0, 12 м. (метательное), Очередь -, Взрыв (средний)
Нож или штык: 5+1 КДУ, ББ 0
В <i>группах</i> по 10 солдат, один имперский гвардеец может быть вооружен огнемётом, мельтой, гранатомётом или плазмомётом. Два имперских гвардейца могут действовать как расчёт лазпушки, автопушки, тяжелого болтера или ракетной установки
Особые способности
Человеческая волна: когда <i>группа</i> гвардейцев проваливает тест <i>решительности</i> или вся погибает, ведущий получает 1 <i>очко угрозы</i> .
(группа) Уничтожим их!: когда <i>группа</i> гвардейцев проводит <i>совместную атаку</i> , она получает +2 КДУ.

Ветераны: чтобы отобразить заматеревшего и опытного имперского гвардейца, используйте профиль обычного, но измените *решительность* на 4, *постоянную бдительность* – на 4, *дальний бой* – на 7 и дайте описанные ниже особые способности:

- *(угроза) Ни шагу назад!:* ветеран может потратить *очко угрозы*, чтобы предпринять тест *лидерства* в качестве свободного действия.
- *Первая шеренга залп, вторая шеренга залп!:* в качестве действия ветеран может приказать *группе* рядовых Астра Милитарум начать стрелять. Выбранная *группа* совершает залп в свой следующий ход. Этот залп не тратит *магазины*.

Хроногладиаторы

Сплав человека и машины. За свои усовершенствования – увеличение силы, выносливости, мощное оружие и боевые стимуляторы – они расплачиваются временем своей жизни. У каждого хроногладиатора есть счетчик, что ведет обратный отсчет, и когда он достигнет нуля – хроногладиатор мгновенно погибнет. Каждое убийство увеличивает запас времени. Некоторые живут десятилетиями, продевая своё существование постоянными гладиаторскими боями.

Далеко не все хроногладиаторы – добровольцы. Среди них хватает тех, кого к этому приговорили, поработили или принудили как-то ещё. Многие сходят с ума от ощущения всегда близкой смерти. Те, кто сумел сохранить рассудок, иногда становится телохранителями и наёмными убийцами.

Хроногладиатор		
Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1, элитный враг на УР 2+		
Ключевые слова: «Человек», «Имперец», «Адептус Механикус»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 4	Защита 3	Ближний бой 8
Ловкость 2	Скорость 6	Все остальное 7
Выносливость 4	Количество ран 5	
Инициатива 4	Количество очков шока 4	
Интеллект 2	Поглощение урона 5	
Сила воли 3	Решительность 4	
Товарищество 1	Твердость 5	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 6 (подкожная броня 1)	
Атаки (выберите одно оружие)		
Силовая клешня: 13+2 КДУ, ББ -3, Жестокое, Громоздкое (2)		
Два силовых клинка: 11+1 КДУ, ББ -2, Фехтовальное		
Шоковый хлыст: 11+1 КДУ, ББ 0, 4 м., Пыточное, Бронебойное (2) и щит бури: +2 очка брони, неудобное (1), защитное поле, щит		
Особые способности		
Боевые стимуляторы: один раз в ход, хроногладиатор может получить одно <i>очко шока</i> , чтобы предпринять действие угрозы в конце хода игрока. Это действие не требует очков угрозы ведущего.		
<i>(гнев)</i> Купленное время: если у хроногладиатора выпадает шестёрка на <i>кубе гнева</i> , он может немедленно предпринять атаку в ближнем бою против любой цели в пределах дальности поражения. Это считается свободным действием. В один раунд можно предпринимать только одну дополнительную атаку.		

Боевые и орудийные сервиторы

Сервиторы – это лишённые собственной воли и сознания лоботомированные люди, чей разум был очищен, а тела – усилены бионикой, нужной для выполнения какой-то одной задачи. Некоторые сервиторы выращены в баках, другие – сделаны из приговоренных преступников, изгоев или просто неудачников. Некоторые имперские управителя доходят до того, что делают сервиторов из смертельно раненых воинов, чтобы те могли продолжить служение в таком обличии.

Боевые сервиторы обычно выступают в роли мобильных огневых точек. Это чрезвычайно устойчивые машины, которые можно уничтожить разве что, разорвав на части. Глаза им часто заменяют бионические имплантаты, а руки – мощное оружие. Они разучились чувствовать боль и испытывать страх.

Боевой и орудийный сервитор		
Уровень опасности: <i>рядовой</i> враг на любом УР		
Ключевые слова: «Сервитор», «Имперец», «Адептус Механикус»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 4	Защита 2	Боевой сервитор: <i>ближний бой 5</i> (все остальное 4)
Ловкость 2	Скорость 5	Орудийный сервитор: <i>дальний бой 5</i> (все остальное 4)
Выносливость 3	Количество ран 3	
Инициатива 3	Количество очков шока 2	
Интеллект 1	Поглощение урона 4	
Сила воли 1	Решительность 1	
Товарищество 1	Твердость 2	
	Постоянная бдительность 2	
	Стойкость 7 (бронепластины 2)	
Атаки (выберите одно оружие)		
Серворука (только боевой сервитор): 9+2 КДУ, ББ -3, Жестокое, Громоздкое (2)		
Тяжелый болтер (только орудийный сервитор): 12+2 КДУ, ББ -1, 60 м (стрелковое), Очередь 3, Жестокое, Тяжелое		
Особые способности		
Заклинание железной души: на боевых сервиторов не работают способности, воздействующие на разум. Они никогда не должны проходить тесты решительности, чтобы продолжить сражаться.		
<i>(группа) (неприятность)</i> Неудачный обряд: при выпадении <i>неприятности</i> , один сервитор в <i>группе</i> получает сбой и считается лишенным сознания. Если группой командует <i>элитный</i> враг, он может предпринять тест <i>техники</i> (СБ 3), чтобы сбросить эффект <i>неприятности</i> .		

Силовики

Силовики – это органы поддержания порядка на конкретной планете. Как правило, они организуются и содержатся планетарным губернатором, а потому выступают скорее как орудия его воли, а не защитники закона.

Силовик		
Уровень опасности: <i>элитный</i> враг на УР 1-2, <i>рядовой</i> – на УР 3+		
Ключевые слова: «Империиум», «Негодяй»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 4	Защита 3	Запугивание 7
Ловкость 4	Скорость 6	Расследование 6
Выносливость 5	Количество ран 6	Ближний бой 6
Инициатива 4	Количество очков шока 8	Все остальное 5
Интеллект 3	Поглощение урона 5	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 3	Твердость 3	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 11 (панцирь силовика 4)	
Атаки		
Боевой дробовик: 10+1 КДУ, ББ 0, 24 м., Очередь 2, Штурмовое, Скорострельное (1), Распыляющее		
Шоковая булава: 8+1 КДУ, ББ -1, Пыточное, Жестокое		
Особые способности		
Суровая дисциплина: силовик получает +2 куба к тестам <i>ближнего</i> и <i>дальнего боя</i> против целей, имеющих ключевые слова «Негодяй» или «Еретик»		
Ни с места, ублюдки!: силовик может использовать <i>социальное давление</i> через <i>запугивание</i> против двух целей сразу без штрафа		

Мутанты

Так обобщенно называют всех, наделенных генетическими отклонениями. У мутантов могут быть лишние руки, змеиные глаза, щупальца, костяные наросты и так далее. Не стоит путать мутантов и недолудей – хотя недолуды, формально, тоже являются мутировавшими потомками человечества, их генетические изменения стабильны и чисты от скверны Хаоса. Мутанты же – чудовища и изгои. На некоторых мирах их убивают, едва завидев, на других – обращают в рабство и отправляют работать в самые гиблые места, на третьих – показывают в цирках как забавных уродцев.

Мутанты могут работать на бандитов или сами сбиваться в банды. Большие сборища мутантов могут всерьез угрожать спокойствию планеты – случалось, что их восстания заканчивались свержениями планетарных губернаторов. Оружия мутантам обычно не достается, так что они сражаются тем, что смогли найти. Для мутанта, то есть нелюбимого и нежеланного сына этой вселенной, которого стремились сжить со свету с первого вздоха, дожить до зрелых лет – уже подвиг, и каждый взрослый мутант опасен.

Мутант		
Уровень опасности: <i>элитный</i> враг на УР 1, <i>рядовой</i> – на УР 2+		
Ключевые слова: «Человек», «Еретик», «Хаос», «Мутант»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 4	Защита 3	Ближний бой 6
Ловкость 3	Скорость 6	Все остальное 5
Выносливость 3	Количество ран 3	
Инициатива 4	Количество очков шока 3	
Интеллект 3	Поглощение урона 3	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 3	Твердость 2	
	Постоянная бдительность 4	
	Стойкость 5	
Атаки		
Промышленная дубинка: 8+2 КДУ, ББ 0, Жестокое, Громоздкое (1)		
Когти или щупальца: 9+1 КДУ, ББ -1		
Особые способности		
<i>(группа)</i> Отчаявшиеся: если противник падает без сознания, один из членов <i>группы</i> (по решению ведущего) может обогреть упавшего и сбежать с добычей. Размер <i>группы</i> при этом уменьшается на 1.		
Непредсказуемость: никогда не знаешь, чего ждать от мутанта. Когда мутант наносит персонажу <i>рану</i> , ведущий получает <i>очко угрозы</i> .		

Мутант-чемпион: чтобы отобразить здорового и сильного мутанта, используйте профиль обычного, но измените количество ран на 6, *выносливость* – на 6, *стойкость* – на 8, и дайте ему оружие «Костные наросты» (11+1 КДУ, ББ -1) и доступ к *действиям угрозы*. Мутант-чемпион считается *противником* на УР 1 и *элитным* врагом – на УР 2+.

Присягнувшие телохранители

Преданный защитник важного человека, готовый пожертвовать своей жизнью ради господина.

Если вам потребуется создать особенно необычного телохранителя для какого-нибудь злодея, вы можете вместо этого профиля использовать профиль любого другого *элитного* врага, дав ему способности «*Моя жизнь принадлежит тебе*» и «*Нерушимая клятва*».

Присягнувший телохранитель		
Уровень опасности: <i>элитный</i> враг на УР 1-3, <i>рядовой</i> – на УР 4+		
Ключевые слова: «Человек», «Имперец»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 3	Защита 3	Бдительность 8
Ловкость 4	Скорость 6	Дальний бой 7
Выносливость 4	Количество ран 5	Ближний бой 7
Инициатива 4	Количество очков шока 4	Все остальное 6
Интеллект 3	Поглощение урона 4	
Сила воли 4	Решительность 4	
Товарищество 3	Твердость 4	
	Постоянная бдительность 6	
	Стойкость 10 (панцирный доспех 4)	
Атаки		
Дуэльный лазерпистолет: 10+1 КДУ, ББ 0, 24 м (стрелковое), Очередь 1		
Мононож: 6+2 КДУ, ББ -1		
Особые способности		
<i>(угроза)</i> Моя жизнь принадлежит тебе: если телохранитель находится в пяти метрах от своего господина, ведущий может потратить <i>очко угрозы</i> , чтобы переместить весь урон, полученный господином от одной атаки, на телохранителя.		
Нерушимая клятва: пока жив господин, телохранитель невосприимчив к любому воздействию на боевой дух. Если его господину будет грозить явная опасность, телохранитель обязан отступить вместе с ним.		

Негодяи

Собирательное название для всех нежелательных и криминальных элементов имперского общества – бандиты, грабители, головорезы, мародеры и мошенники. Обычно с оружием у них туго, и многие полагаются на дубинки и ножи, но встречается и простой огнестрел.

Такие люди выживают благодаря опыту, инстинктам и тому, что каждый миг своей жизни они заботятся только о себе. Большинство негодяев происходит из ульев и ненавидит жителей верхних ярусов. Это приводит к тому, что достаточно искусный оратор может управлять целыми толпами таких бандитов, превращая их в орудие исполнения своих темных планов.

Негодяй		
Уровень опасности: <i>рядовой</i> враг на всех УР. Банда негодяев может действовать как <i>группа</i> .		
Ключевые слова: «Человек», «Негодяй»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 3	Защита 3	Скрытность 7
Ловкость 3	Скорость 6	Все остальное 5
Выносливость 3	Количество ран 3	
Инициатива 4	Количество очков шока 4	
Интеллект 3	Поглощение урона 3	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 3	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 3	
	Стойкость 5	
Атаки		
Автопистолет: 7+1 КДУ, ББ 0, 20 м (стрелковое), Очередь 2, Пистолет		
Нож: 5+1 КДУ, ББ 0		
Особые способности		
Бесчестные: негодяи никогда не сражаются честно. Они могут использовать <i>скрытность</i> вместо <i>ближнего</i> или <i>дальнего боя</i> в первом раунде боя.		
<i>(группа)</i> Последователи: негодяи получают +1 к <i>решительности</i> , если в десяти метрах от них есть дружественный им <i>элитный</i> враг или <i>противник</i> .		
<i>(группа)</i> Воры: если <i>группа</i> насчитывает десять или больше человек, замените одному негодяю автопистолет на лазган (7+1 КДУ, ББ 0, 48 м., Очередь 2, Скорострельное (1), Надежное) или тяжелый стаббер (10+2 КДУ, ББ 0, 72 м., Очередь 3, Тяжелое) или промышленную дубинку (7+2 КДУ, ББ 0, Жестокое, Громоздкое (1))		

Сервочереп

Сервочереп – это человеческий череп (обычно верного слуги или мелкого техножреца), наделенный простым машинным духом и антигравитационной системой. Такие могут служить своему владельцу глазами и ушами, проникать в самые опасные места.. В большинство сервочерепов встраивают что-нибудь полезное – вокс-системы, мультиинструменты, громкоговорители, светильники, сканеры, пикт-передатчики или когитаторы. Некоторые оснащены специальным медицинским оборудованием – в том числе диагностами и острыми скальпелями – таких называют черепами-прозекторами. Существуют даже охранные модели, оснащенные лазпистолетами – так называемые «стрелковые черепа».

Сервочереп, стрелковый череп и череп-прозектор		
Уровень опасности: <i>рядовой</i> враг на всех УР.		
Ключевые слова: «Адептус Механикус», «Сервитор»		
Размер: крошечный		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 3	Защита 5	Скрытность 7
Ловкость 3	Скорость 10 (полёт)	Бдительность 6
Выносливость 3	Количество ран 3	Все остальное 5
Инициатива 4	Количество очков шока 3	
Интеллект 3	Поглощение урона 3	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 3	Твёрдость 2	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 5	
Атаки		
Безоружная атака: 7+1 КДУ, ББ 0, 20 м (стрелковое), Очередь 2, Пистолет		
Лазпистолет сервочерепа (только у стрелкового сервочерепа): 7+1 КДУ, ББ 0, 24 м., Очередь 1, Пистолет, Надёжное		
Моноклинок (только у сервочерепа-прозектора): 7+1 КДУ, ББ -1		
Особые способности		
Помощник: дружественный сервочерепу <i>элитный</i> враг или <i>противник</i> в десяти метрах от него получает +2 куба к тестам умений.		
Заклинание железной души: на сервочерепа не работают способности, воздействующие на разум Они никогда не должны проходить тесты <i>решительности</i> , чтобы продолжить сражаться.		

Космический десантник, штурмовой десантник, сержант космодесанта

Лучшие воины в галактике, генетические улучшенные суперсолдаты, императоровы Ангелы Смерти. В своем доспехе каждый из ниже вдвое выше и шире обычного человека. Обычное вооружение космодесантника – болтер и боевой нож. Штурмовые отделения предпочитают цепные мечи и болт-пистолеты, а также нередко используют прыжковые ранцы. Сержанты космодесанта часто предпочитают болт-пистолет и силовой меч. В любом случае, все Астартес носят надёжную силовую броню.

Космический десантник, штурмовой десантник, сержант космодесанта		
Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1-2, элитный враг на УР 3+		
Ключевые слова: «Адептус Астартес», «Империмум»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 7	Защита 4	Ближний бой 8
Ловкость 5	Скорость 7	Дальний бой 8
Выносливость 6	Количество ран 10	Все остальное 7
Инициатива 5	Количество очков шока 10	
Интеллект 3	Поглощение урона 6	
Сила воли 4	Решительность 4	
Товарищество 2	Твёрдость 4	
	Постоянная бдительность 7	
	Стойкость 12 (силовой доспех «Аквила» 5)	
Атаки		
Болтер: 10-1 КДУ, ББ 0, 40 м (стрелковое), Очередь 2, Жестокое, Скорострельное (2)		
Боевой нож Астартес: 10+1 КДУ, ББ 0, Надежное		
Болт-пистолет (только штурмовой десантник и сержант): 10+1 КДУ, ББ 0, 20 м. (стрелковое), Очередь 1, Жесткое, Пистолет		
Цепной меч (только штурмовой десантник): 13+1 КДУ, ББ 0, Жестокое, Фехтовальное		
Силовой меч (только сержант): 13+1 КДУ, ББ -3, Фехтовальное		
Особые способности		
Не ведая страха: космодесантники могут перебрасывать проваленные тесты <i>решительности</i> .		
<i>(угроза)</i> Чемпион: этот враг может предпринимать <i>действия угрозы</i>		
<i>(угроза)</i> Ангел смерти: за одно <i>очко угрозы</i> , этот враг может получить количество бонусных кубов, равное УР ко всем своим атакам на один раунд.		

Враги-хаоситы

Этот раздел описывает врагов, служащих силам Хаоса. Некоторые из них люди или были ими раньше, но это касается не всех.

Культисты

Закоренелые еретики, поклоняющиеся Тёмным богам. Нередко – нищие оборванцы, кое-как доставшие себе дрянной автопистолет да нож, иногда – высокородные аристократы с лучшим оружием и снаряжением. Часто культы поднимают восстания, и всю планету охватывает пожар ереси и мятежа.

Культист		
Уровень опасности: <i>рядовой</i> враг на всех УР.		
Ключевые слова: «Человек», «Еретик», «Хаос»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 3	Защита 3	Обман 5
Ловкость 2	Скорость 6	Скрытность 5
Выносливость 2	Количество ран 1	Ближний бой 5
Инициатива 4	Количество очков шока 2	Все остальное 3
Интеллект 2	Поглощение урона 2	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 2	Твёрдость 2	
	Постоянная бдительность 2	
	Стойкость 2 (ряса 2)	
Атаки		
Автопистолет: 7+1 КДУ, ББ 0, 20 м. (стрелковое), Очередь 2, Пистолет		
Нож: 5+1 КДУ, ББ 0		
Особые способности		
Преданность: если культиста убивают критическим попаданием, ведущий получает одно <i>очко угрозы</i> .		
Стреляй и коли!: культисты не получают штрафа за <i>мультидействие</i> , когда стреляют из пистолетов и колют ножами в один ход.		

Культисты-стрелки: некоторые культисты больше подготовлены для дистанционного боя, чем для рукопашной схватки. Вы можете заменить автопистолеты таких культистов на автоганы, а способность «*Стреляй и коли!*» на способность «*Во славу Тёмных богов!*»

● *(гнев)* *(группа)* **Во славу Тёмных богов!:** когда *группа* культистов получает шестерку на *кубе гнева* в броске атаки, ведущий получает два *очка угрозы*, а не одно.

Вождь культа

У каждого культа есть свой вождь – умелый оратор, что сломит и извратит чужую праведность и твердость веры, «спящий» псайкер или жрец Тёмных богов.

Вождь культа		
Уровень опасности: <i>противник</i> для УР 1, <i>элитный враг</i> для УР 2-3		
Ключевые слова: «Человек», «Еретик», «Хаос»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 4	Защита 3	Запугивание 7
Ловкость 3	Скорость 6	Все остальное 6
Выносливость 5	Количество ран 5	
Инициатива 4	Количество очков шока 4	
Интеллект 4	Поглощение урона 5	
Сила воли 4	Решительность 3	
Товарищество 4	Твёрдость 4	
	Постоянная бдительность 4	
	Стойкость 5	
Атаки		
Автопистолет: 7+1 КДУ, ББ 0, 20 м. (стрелковое), Очередь 2, Пистолет		
Цепной меч: 9+1 КДУ, ББ 0, Жестокое, Фехтовальное		
Особые способности		
Грозный предвестник: в начале каждого хода вождь культа даёт ведущему одно <i>очко угрозы</i> за каждые шесть культистов вокруг него. (<i>угроза</i>) На коленях перед Тёмными богами!: в качестве действия вождь культа может совершить <i>социальное давление</i> на всех в радиусе 15 метров, не обладающих ключом «Хаос». Любой, кто поддался <i>давлению</i> , также считается <i>сбитым с ног</i> . (<i>угроза</i>) Убейте их всех!: в качестве свободного действия, вождь культа может потратить <i>очко угрозы</i> , чтобы <i>группа</i> культистов в трех метрах от него совершила одно боевое действие.		

Жрец Тёмных богов: некоторые вожди культов полагаются больше на свое красноречие, чем на воинское искусство. Чтобы отразить такого вождя, замените его умение *запугивание* 7 на *обман* 7, и дайте способность «Незримый».

- (*гнев*) **Незримый:** вождь культа получает +2 куба при *социальном давлении*.

Отродье Хаоса

Говорят, что у воина Хаоса есть лишь две возможных судьбы – превращение в князя демонов или вырождение и вечное проклятие. Отродья Хаоса – бесформенные, безумные твари, в которых хаоситы превращаются из-за множества мутаций или по прихоти своих капризных богов. Вырождаясь, хаосит теряет себя – отныне его ведет только ярость и боль.

Отродье Хаоса		
Уровень опасности: <i>элитный враг</i> на всех УР		
Ключевые слова: «Мутант», «Еретик», «Хаос»		
Размер: крупный		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 5	Защита 2	Ближний бой 9
Ловкость 5	Скорость 7	Все остальное 6
Выносливость 6	Количество ран 9	
Инициатива 4	Количество очков шока 16	
Интеллект 1	Поглощение урона 6	
Сила воли 1	Решительность 1	
Товарищество 1	Твёрдость 2	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 9	
Атаки		
Гнусные мутации: 12+2 КДУ, ББ -2		
Особые способности		
(<i>угроза</i>) Тварь Хаоса: отродье даёт одно <i>очко угрозы</i> в начале каждого своего хода.		
Ужас (5): это существо вызывает <i>ужас</i> . Его враги должны пройти <i>тест страха</i> (СБ 5), чтобы действовать нормально.		
Беспричинные мутации: отродье постоянно меняет внешний вид. В начале каждого хода, бросьте к3 и примените результат: 1 – Острейшие когти. Оружие «Гнусные мутации» получает ББ -4 2 – Хваткие щупальца. Оружие «Гнусные мутации» получает может поражать врагов на расстоянии 4 метров 3 – Яд. Оружие «Гнусные мутации» получает особенность « <i>Отравленное (7)</i> »		

Крылатые отродья

Издредка встречаются отродья, наделенные крыльями и способные летать. В полете их *скорость* равна 14, а при *спринте* – 21. Для любого маневрирования в воздухе, им требуется тест *атлетики*.

Кровоупускатель

Кровоупускатели – младшие демоны Кхорна, воплощение бойни и резни. Их продолговатые головы увенчаны рогами, а в руках они сжимают острейшие выкованные в самом Варпе клинки. Кровоупускатели всегда появляются там, где льётся кровь. Они – основа демонических легионов Кровавого бога.

Кровоупускатель		
Уровень опасности: противник на УР 1-2, элитный враг на УР 3+		
Ключевые слова: «Демон», «Кхорн», «Хаос»		
Размер: крупный		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 7	Защита 3	Ближний бой 10
Ловкость 3	Скорость 6	Все остальное 7
Выносливость 6	Количество ран 9	
Инициатива 4	Количество очков шока -	
Интеллект 3	Поглощение урона 6	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 3	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 8	
Атаки		
Адский клинок: 11+1 КДУ, ББ -3, Жестокое, Фехтовальное		
Особые способности		
Демон: этот враг может пытаться поглощать смертельные раны. Это не приносит ему очков шока.		
Страх (3): это существо вызывает страх. Его враги должны пройти тест страха (СБ 3), чтобы действовать нормально.		
(гнев) Кровь Кровавому богу: если кровоупускатель или кровавый жнец выбрасывает шестёрку на кубе гнева при атаке своим адским клинком, его жертва (если получила рану), также получает кровотечение.		
Средоточие ярости: любой, кто совершает атаку в ближнем бою в пределах двух метров от кровоупускателя или кровавого жнеца, может перебрасывать единички (но не неприятности!) в тестах ближнего боя.		

Кровавый жнец

Кровавые жнецы ведут за собой отряды кровоупускателей. Чтобы отобразить кровавого жнеца, используйте профиль кровоупускатели, но дайте ему умение ближний бой 11 (все остальное – 9) и добавьте описанные ниже способности. Кровавый жней – противник для УР 1-3 и элитный враг для УР 4+

- (угроза) Подкрепление: когда кровавый жнец наносит критический удар, ведущий может потратить очко угрозы, чтобы заменить одного из павших кровоупускателей на нового, только что прибывшего из Варпа.
- Яростный вой: кровавый жнец получает +1 бонусный куб при социальном давлении через запугивание за каждого двух кровоупускателей в пределах пяти метров от него.

Демонетки

Младшие демоны Слаанеш, андрогинные демонницы с острейшими клешнями на руках, которыми они с небывалым изяществом потрошат своих врагов. Само появление демонеток на поле боя сбивает противника с толку и не даёт сосредоточиться.

Демонетка		
Уровень опасности: противник на УР 1-2, элитный враг на УР 3+		
Ключевые слова: «Демон», «Слаанеш», «Хаос»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 5	Защита 6	Ближний бой 9
Ловкость 7	Скорость 8	Все остальное 8
Выносливость 4	Количество ран 7	
Инициатива 7	Количество очков шока -	
Интеллект 4	Поглощение урона 4	
Сила воли 4	Решительность 3	
Товарищество 6	Твёрдость 4	
	Постоянная бдительность 6	
	Стойкость 6	
Атаки		
Острые клешни: 11+1 КДУ, ББ -1, Фехтовальное, Бронебойное (3)		
Особые способности		
Демон: этот враг может пытаться поглощать смертельные раны. Это не приносит ему очков шока.		
Страх (3): это существо вызывает страх. Его враги должны пройти тест страха (СБ 3), чтобы действовать нормально.		
Соблазны Слаанеш: атакуя демонетку, персонаж должен использовать в тесте ближнего или дальнего боя не ловкость [или инициативу, как видимо, забыли дописать авторы – прим. переводчика], а силу воли. Любые штрафы на силу воли применяются к таким тестам ближнего и дальнего боя против демонеток.		
Стремительность: демонетки могут в бою действовать первыми без траты очков угрозы. Также им не нужно тратить очки угрозы, совершая перехват инициативы.		

Обольстительницы

Обольстительницы ведут за собой отряды демонеток. Чтобы отобразить обольстительницу, используйте профиль демонетки, но дайте её умение *ближний бой* 10 (все остальное – 9) и добавьте описанные ниже способности. Обольстительницы – *противник* для УР 1-3 и *элитный* враг для УР 4+

- *(угроза)* **Подкрепление:** когда обольстительница наносит критическое попадание, ведущий может потратить *очко угрозы*, чтобы заменить одну из павших демонеток на новую, только что прибывшего из Варпа.
- **Живость:** обольстительницы получают +2 куба при *социальном давлении*.

Ужасы

Младшие демоны Тзинча – полубесформенные комки плоти и варп-пламени, способные творить психосилы. Убитый розовый ужас превращается в двух голубых ужасов, а каждый убитый голубой ужас – в двух серных.

Розовый ужас		
Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1-2, <i>элитный</i> враг на УР 3+		
Ключевые слова: «Демон», «Тзинч», «Хаос», «Псайкер»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 3	Защита 3	Ближний бой 9
Ловкость 3	Скорость 6	Психическое мастерство 9
Выносливость 3	Количество ран 6	Все остальное 8
Инициатива 3	Количество очков шока -	
Интеллект 4	Поглощение урона 3	
Сила воли 4	Решительность 4	
Товарищество 4	Твёрдость 5	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 5	
Атаки		
Сверкающее пламя: 7+1 КДУ, ББ 0, 36 м. (стрелковое), Очередь 1, Штурмовое, Зажигательное, Распыляющее		
Когти: 6+1 КДУ, ББ 0		
Особые способности		
Демон: этот враг может пытаться <i>поглощать смертельные раны</i> . Это не приносит ему <i>очков шока</i> .		
Страх (3): это существо вызывает <i>страх</i> . Его враги должны пройти <i>тест страха</i> (СБ 3), чтобы действовать нормально.		
Разделение: все ужасы изначально розовые. Если розовый ужас погибает, он разделяется на два голубых ужаса. Если голубой ужас погибает, он разделяется на два серных ужаса.		
<i>(группа)</i> Колдовство: в качестве действия, <i>группа</i> ужасов может вместе сотворить психосилу <i>«Психический удар»</i> . При этом ведущий бросает один тест <i>психического мастерства</i> за всю <i>группу</i> . Психосила всегда действует на <i>ограниченном уровне психической мощи</i> и никогда не вызывает варп-прорывов при <i>неприятностях</i> . Если в <i>группе</i> меньше десяти розовых ужасов, <i>«Психический удар»</i> наносит не 1к3 <i>смертельных ран</i> , а только одну.		

Голубой ужас

Когда розового ужаса убивают, он превращается в двух голубых ужасов. Внесите в профиль следующие изменения:

- **Умения:** *ближний бой* 8, *психическое мастерство* 8, все остальное 7
- **Количество ран:** 3
- **Атака:** царапающие когти (7+1 КДУ, ББ 0)

Серный ужас

Когда голубого ужаса убивают, он превращается в двух серных ужасов. Внесите в профиль следующие изменения:

- **Размер:** маленький
- **Умения:** *ближний бой* 7, *психическое мастерство* 7, все остальное 6
- **Количество ран:** 1
- **Атака:** жуткие когти (6+1 КДУ, ББ 0)

Чумоносцы

Младшие демон Нургла – бога болезней, отчаяния и разложения. Эти человекоподобные, раздутые от болезней и покрытые струпиями создания вооружены не только грубо сделанными мечами, с которых стекает смертельный яд, но и целым ворохом болезней. Чумоносцев окружают целые облака чумных мух, из-за чего даже просто попасть в такого демона становится непросто, а уж убить детище Нургла всегда было трудной задачей.

Чумоносец		
Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1-2, <i>элитный враг</i> на УР 3+		
Ключевые слова: «Демон», «Нургл», «Хаос»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 4	Защита 5	Ближний бой 9
Ловкость 3	Скорость 5	Все остальное 8
Выносливость 7	Количество ран 10	
Инициатива 4	Количество очков шока -	
Интеллект 3	Поглощение урона 7	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 1	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 4	
	Стойкость 9	
Атаки		
Чумной меч: 11+1 КДУ, ББ 0, Отравленное (7), Фехтовальное		
Особые способности		
Демон: этот враг может пытаться <i>поглощать смертельные раны</i> . Это не приносит ему <i>очков шока</i> .		
Облако мух: вокруг чумоносцев всегда клубятся облака черных мух, что скрывают демонов из вида и мешают целиться в них. Чумоносцы всегда считаются находящимися в укрытии (уже учтено в показателе <i>защиты</i>)		
Отвратительная стойкость: чумоносцев очень трудно убить. Они могут <i>поглощать урон</i> без траты <i>очка угрозы</i> .		

Поводырь чумы

Поводыри чумы ведут за собой отряды чумоносцев. Чтобы отобразить поводыря чумы, используйте профиль чумоносца, но дайте ему умение *ближний бой* 10 (все остальное – 9) и добавьте описанную ниже способность. Поводырь чумы – *противник* для УР 1-3 и *элитный враг* для УР 4+

- (*угроза*) **Подкрепление:** когда поводырь чумы наносит критический удар, ведущий может потратить *очко угрозы*, чтобы заменить одного из павших чумоносцев на нового, только что прибывшего из Варпа.

Одержимые смертные

Демоны не всегда способны проявиться в материальном мире – нередко им нужно для этого чужое тело. Единожды подавшись демону, человек меняется навсегда. Кожа обесцвечивается, покрывается отметинами, глаза становятся совершенно черными или белыми, вырастают лишние придатки, костяные выросты или даже крылья. Смертный становится сильнее, быстрее и крепче.

Считанные единицы могут сопротивляться вселившемуся демону – обычно смертный мгновенно превращается в пешку, марионетку во всем покорную воле своего потустороннего господина.

Одержимый смертный		
Уровень опасности: <i>элитный враг</i> на УР 1-3, <i>рядовой враг</i> на УР 4+		
Ключевые слова: «Хаос», «Демон»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 5	Защита 3	Ближний бой 7
Ловкость 3	Скорость 6	Все остальное 6
Выносливость 4	Количество ран 8	
Инициатива 3	Количество очков шока 7	
Интеллект 4	Поглощение урона 4	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 3	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 10 (демоническая плоть 4)	
Атаки (выберите одно):		
Чудовищные щупальца: 11+1 КДУ, ББ -2, 4 м. (ближнего боя)		
Острейшие когти: 10+1 КДУ, ББ -4		
Когти-косы: 8+1 КДУ, ББ -1, Жестокое		
Особые способности		
Демон: этот враг может пытаться <i>поглощать смертельные раны</i> . Это не приносит ему <i>очков шока</i> .		
Страх (3): это существо вызывает <i>страх</i> . Его враги должны пройти <i>тест страха</i> (СБ 3), чтобы действовать нормально.		
(гнев) Демоническое превращение: когда ведущий выбрасывает шестёрку на <i>кубе гнева</i> , действуя за одержимого, тот немедленно восстанавливает 2 раны и 2 <i>очка шока</i> (но не больше изначального максимума).		

Также по решению ведущего, одержимый смертный может иметь крылья (*скорость* 10, тест *атлетики* для любого маневрирования) и/или особенность «*Страх (4)*» (работает так же как «*Страх (3)*», но СБ теста повышается до 4)

Прокажённый

Итоговый результат заражения Гнилью Нургла и другими его болезнями. Покрытый язвами и струпиями ходячий труп. Прокаженные ту-пы и медлительны, носят лишь самое простое оружие, а значит, в одиночку не представляют опасности для опытного воина. Но в одиноч-ку они почти не встречаются, ведь эпидемии Нургла убивают людей десятками тысяч.

Прокаженный		
Уровень опасности: <i>рядовой</i> на всех УР		
Ключевые слова: «Хаос», «Нургл», «Человек»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 4	Защита 2	Ближний бой 5
Ловкость 2	Скорость 4	Все остальное 3
Выносливость 3	Количество ран 3	
Инициатива 3	Количество очков шока 2	
Интеллект 2	Поглощение урона 3	
Сила воли 2	Решительность 1	
Товарищество 1	Твёрдость 2	
	Постоянная бдительность 2	
	Стойкость 5	
Атаки		
Импровизированное оружие: 7+1 КДУ, ББ 0, Отравленное (3)		
Особые способности		
<i>(группа)</i> Бездумные: группа прокаженных автоматически проходит все тесты <i>решительности</i>		

Космодесантник Хаоса

Астартес-еретики, служащие Хаосу – выходцы из легионов-предателей времен Ереси Гора или орденов-отступников, превратившихся в разрозненные банды. Нередко обладают множеством мутаций и срастаются со своим оружием и доспехом. Многие стремятся заслужить благосклонность Тёмных богов и стать князьями демонов, обретя огромное могущество и бессмертие.

Некоторые сражаются против Имперiums, потому что верят, что Гор был прав. Другим просто не оставили выбора. Среди Астартес-предателей хватает тех, кто помнит саму Ересь и сражался при штурме Императорского дворца на Терре – ибо в Варпе время течет не-предсказуемо.

Космодесантник Хаоса		
Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1-2, <i>элитный</i> враг на УР 3+		
Ключевые слова: «Хаос», «Адептус Астартес»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 7	Защита 3	Ближний бой 8
Ловкость 5	Скорость 7	Дальний бой 8
Выносливость 6	Количество ран 10	Все остальное 7
Инициатива 4	Количество очков шока 10	
Интеллект 3	Поглощение урона 6	
Сила воли 4	Решительность 4	
Товарищество 2	Твёрдость 4	
	Постоянная бдительность 7	
	Стойкость 12 (силовая броня Астартес 5)	
Атаки (выберите одно):		
Болт-пистолет: 10+1 КДУ, ББ 0, 20 м (стрелковое), Очередь 1, Жестокое, Пистолет)		
Силовой меч: 13+1 КДУ, ББ -3, Фехтовальное		
Особые способности		
Грозный противник: космодесантник Хаоса даёт ведущему одно <i>очко угрозы</i> каждый раунд.		
<i>(угроза)</i> Ветеран Долгой войны: ведущий может потратить <i>очко угрозы</i> , чтобы космодесантник Хаоса получить количество КДУ, рав-ное УР кампании на все свои атаки в течение одного раунда.		

Возвышающийся чемпион

Возвышающиеся чемпионы ведут за собой отряды небольшие банды космодесантников Хаоса. Чтобы отобразить возвышающегося чем-пиона, используйте профиль космодесантника Хаоса, но дайте ему описанные ниже способности.

(угроза) Чемпион: этот враг может предпринимать *действия угрозы*

- (угроза)* Смерть Ложному Императору: в качестве *действия угрозы*, возвышающийся чемпион может совершить *натиск* с +2 кубами в горсть.

Одержимый космодесантник Хаоса

Одержимый космодесантник Хаоса – это как одержимый смертный, только космодесантник Хаоса

Одержимый космодесантник Хаоса		
Уровень опасности: противник на УР 1-3, элитный враг на УР 4+		
Ключевые слова: «Хаос», «Демон», «Адептус Астартес»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 7	Защита 3	Ближний бой 8
Ловкость 5	Скорость 7	Дальний бой 8
Выносливость 6	Количество ран 12	Все остальное 7
Инициатива 5	Количество очков шока 12	
Интеллект 3	Поглощение урона 6	
Сила воли 4	Решительность 3	
Товарищество 2	Твёрдость 4	
	Постоянная бдительность 6	
	Стойкость 12 (силовая броня Астартес 5)	
Атаки		
Кошмарные мутации: 12+1 КДУ, ББ -2		
Особые способности		
Демон: этот враг может пытаться поглощать смертельные раны. Это не приносит ему очков шока.		
Болезненный урок: когда одержимого космодесантника Хаоса убивают, ведущий получает +2 очка угрозы		
Извивающиеся щупальца: одержимый может совершать мультиатаку по всем врагам, с которыми вовлечен в ближний бой, без штрафов		

Бродячий псайкер

Здесь под «бродячими» имеется в виду не только несанкционированные псайкеры (то есть не прошедшие полноценного обучения и психической подготовки в Схоластике Псайкана, а кое-как научившиеся контролировать свои способности сами), но и просто мятежники – сбежавшие из гвардейских полков, предавшие Инквизицию и так далее. В любом случае, это редкие и опасные волки-одиночки, ведомые вперед яростью и страхом.

Бродячий псайкер		
Уровень опасности: противник на УР 1-3, элитный враг на УР 4+		
Ключевые слова: «Хаос», «Еретик», «Человек»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 3	Защита 4	Психическое мастерство 8
Ловкость 3	Скорость 6	Все остальное 5
Выносливость 3	Количество ран 5	
Инициатива 5	Количество очков шока 4	
Интеллект 3	Поглощение урона 3	
Сила воли 4	Решительность 3	
Товарищество 2	Твёрдость 4	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 8 (флак-плащ 3)	
Атаки		
Лазпистолет: 7+1 КДУ, ББ 0, 24 м. (стрелковое), Очередь 1, Пистолет, Надежное		
Особые способности		
Малефикарум: бродячий псайкер знает психосилы «Психический удар», «Живоглот» и «Иссушение». По решению ведущего, он может знать и другие психосилы или целую дисциплину. Если хотите, вы можете заменить «Живоглота» и «Иссушение» на две любые психосилы из следующих дисциплин: биомантия, прорицания, малефикарум, пиромантия, телекинез, телепатия.		
Затронутый Варпом: в обычных условиях бродячий псайкер во всех тестах психического мастерства использует количество кубов гнева, равное УР. По решению ведущего, он может творить психосилы также на ограниченном и неограниченном уровне.		
(угроза) Чемпион: этот враг может предпринимать действия угрозы		
(угроза) Психическая буря: бродячий псайкер может сотворить психосилу, потратив очко угрозы.		

Враги-орки

Этот раздел – о воинственных зеленокожих варварах, что встречаются по всей галактике и угрожают всем остальным расам.

Орки-бойцы

Обычные представители орочьей расы, зеленокожие воины, охочие до хорошей драки. Зеленокожие всегда чувствуют себя увереннее в окружении себе подобных, так что нередко орки сбиваются в ватаги «по интересам» – многие вооружаются грубыми топорами-рубилками и навязывают врагу ближний бой, другие достают себе примитивный орочий огнестрел или горелки. Бойцы – неуправляемые и не слишком умные, но безбашенные и жадные до боя воины.

Орк-боец		
Уровень опасности: <i>рядовой</i> враг на всех УР		
Ключевые слова: «Орк»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 6	Защита 3	Ближний бой 7
Ловкость 3	Скорость 6	Дальний бой 4
Выносливость 6	Количество ран 4	Все остальное 5
Инициатива 4	Количество очков шока 4	
Интеллект 2	Поглощение урона 6	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 2	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 3	
	Стойкость 10 (орочья броня 2)	
Атаки		
Пуляло: 10+1 КДУ, ББ 0, 24 м. (стрелковое), Очередь 1, Пистолет, Вааагр!		
Рубило: 9+2 КДУ, Надежное, Вааагр!		
Две бомбы-колотушки: 7+1 КДУ, ББ 0, 24 м (метательное), Очередь -, Взрыв (Средний)		
В <i>группе</i> из тридцати бойцов, каждый десятый может нести большое стреляло или ракетницу		
Особые способности		
Завязли: если в начале хода орк уже был <i>вовлечен в ближний бой</i> , его атаки в ближнем бою получают +2 к урону.		
<i>(неприятность) (группа)</i> Враждебность: орки всегда не прочь подраться и друг с другом. Если в бою <i>группе</i> орков-бойцов выпадает <i>неприятность</i> , орки наносят 1к3 <i>очков шока</i> сами себе.		
<i>(группа)</i> Сила толпы: <i>группа</i> орков получает на один успех больше во всех тестах <i>решительности</i>		

Нобы

Нобы – самые здоровенные и свирепые из зеленокожих. Это – орочья «знать». Нобы возглавляют ватаги обычных бойцов (потому что они больше и сильнее остальных орков в этой ватаге)

Ноб		
Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1, элитный враг на УР 2-3, на УР 4+ нередко появляются <i>группами</i>		
Ключевые слова: «Орк»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 7	Защита 3	Ближний бой 8
Ловкость 3	Скорость 5	Дальний бой 3
Выносливость 6	Количество ран 9	Все остальное 6
Инициатива 4	Количество очков шока 10	
Интеллект 2	Поглощение урона 6	
Сила воли 5	Решительность 4	
Товарищество 2	Твёрдость 5	
	Постоянная бдительность 4	
	Стойкость 12 (тяжелая броня 4)	
Атаки		
Стреляло: 10+1 КДУ, ББ 0, 36 м. (стрелковое), Очередь 2, Штурмовое, Вааагр!		
Большое рубило: 12+2 КДУ, ББ -1, Вааагр!		
Две бомбы-колотушки: 7+1 КДУ, ББ 0, 24 м (метательное), Очередь -, Взрыв (Средний)		
Особые способности		
Завязли: если в начале хода ноб уже был <i>вовлечен в ближний бой</i> , его атаки в ближнем бою получают +2 к урону.		
<i>(угроза)</i> Чемпион: этот враг может предпринимать <i>действия угрозы</i>		
<i>(угроза)</i> Я тут босс!: за одно <i>очко угрозы</i> и свободное действие, ноб и любые орки в пределах десяти метров от него, получают +2 кубка к атакам в ближнем бою. Эта прибавка сохраняется до начала следующего хода ноба.		

Меганобы: чтобы отобразить меганоба, используйте профиль обычного ноба, но внесите следующие изменения:

- Замените стреляло и большое рубило на большое стреляло (12++ КДУ, ББ 0, 72 м., Очередь 3, Штурмовое, Вааагр!) и силовую клешню (17+3 КДУ, ББ 0, 2 м (ближнего боя), Жестокое, Громоздкое (3))
- Стойкость 15 (мегаброня 7)
- Сила 7 (11)
- Скорость (6), но нельзя совершать «Бег» и «Спринт»
- Уровень угрозы: *противники* на УР 1-4 и *элитные* враги на УР 5+

Гретчины

Мелкие и ничтожные оркоиды, отличающиеся хитроумием и склонностями к разным пакостям. Как правило, это рабы, оруженосцы и помощники настоящих орков (например, патронные гроты, что носят боеприпасы или гроты-маслёнки, которые помогают мехам). Иногда гретчинов пускают в бой огромными толпами, разменивая на вражеские боеприпасы. Гретчины – трусы и слабаки, но в больших количества они становятся опасны, а загнанный в угол грот будет сражаться за свою жизнь как никто другой.

Гретчин		
Уровень опасности: <i>рядовой</i> враг на всех УР		
Ключевые слова: «Орк»		
Размер: маленький		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 2	Защита 4	Дальний бой 5
Ловкость 3	Скорость 5	Все остальное 4
Выносливость 2	Количество ран 1	
Инициатива 4	Количество очков шока 2	
Интеллект 3	Поглощение урона 2	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 2	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 2	
	Стойкость 4	
Атаки		
Гротская взрывала: 7+1 КДУ, ББ 0, 24 м. (стрелковое), Очередь 1, Пистолет		
Нож: 4+1 КДУ, ББ 0		
Особые способности		
<i>(группа)</i> Опасны в больших количествах: если <i>группа</i> гретчинов насчитывает больше десяти членов, они могут перебрасывать единички (но не <i>неприятности</i> !) на стрелковых атаках.		

Коммандос

Хотя многие имперские офицеры считают, что орки по природе своей неспособны к скрытным действиям, это не так. Коммандос – живой пример тому, странное отклонение от обычного *modus operandi* это расы. Обычно эти зеленокожие действуют как разведчики, диверсанты и подрывники. Многие обычные орки относятся к коммандос с подозрением, видя в них мало орочьего.

Коммандо		
Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1-2, <i>элитный</i> враг на УР 3, <i>рядовой</i> враг на УР 4+		
Ключевые слова: «Орк»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 6	Защита 3	Скрытность 8
Ловкость 3	Скорость 6	Ближний бой 7
Выносливость 6	Количество ран 6	Дальний бой 3
Инициатива 5	Количество очков шока 7	Все остальное 5
Интеллект 3	Поглощение урона 6	
Сила воли 3	Решительность 3	
Товарищество 3	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 10 (орочья броня 2)	
Атаки		
Пуля: 10+1 КДУ, ББ 0, 24 м. (стрелковое), Очередь 1, Пистолет, Вааагр!		
Рубило: 9+2 КДУ, Надежное, Вааагр!		
Две бомбы-колотушки: 7+1 КДУ, ББ 0, 24 м (метательное), Очередь -, Взрыв (Средний)		
В <i>группе</i> из десяти коммандос, два орка могут нести большое стреляло, горелку или ракетницу		
Особые способности		
Любители прятков: коммандос могут использовать <i>скрытность</i> вместо <i>ближнего боя</i> (или <i>скрытность</i> -3 вместо <i>дальнего боя</i>) для любого количества атак в первом раунде.		
<i>(группа)</i> Хитрые лазутчики: коммандос могут предпринимать тесты <i>скрытности</i> как <i>группа</i> , а не как отдельные враги. При этом они получают один бонусный успех.		

Кэп-коммандо: чтобы отобразить кэпа коммандос, используйте профиль обычного коммандо, но внесите следующие изменения:

- Замените рубило на большое рубило (11+2 КДУ, ББ 01, Ваааааа!)
- Количество ран 10
- (*угроза*) **Чемпион:** этот враг может предпринимать *действия угрозы*
- **Уровень угрозы:** *противники* на УР 1-3 и *элитные* враги на УР 4+

Враги-эльдары

Этот раздел – о тех врагах из расы эльдар, что чаще всего могут встретиться персонажам.

Эльдарские странники

Странники – это эльдары рукотворных миров, что отринули систему путей и покинули родной мир, став изгнанниками в попытке утолить острую жажду путешествий. В отличие от других эльдаров, этим изгоям нередко приходится иметь дело с другими расами, пусть и всегда преследуя свои цели. Иногда он нанимаются разведчиками, проводниками или даже убийцами. Странник может сопровождать инквизитора, вольного торговца или иного могущественного человека, но по-настоящему он предан лишь своему пути.

Странники – отличные снайперы и лазутчики. Их многолетний опыт путешествий и специальное снаряжение – длинные винтовки и хамелеолиновые плащи – отлично дополняют друг друга.

Эльдарский странник		
Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1-3, <i>элитный</i> враг на УР 4+		
Ключевые слова: «Аэльдары», «Азуриане»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 4	Защита 5	Дальний бой 8
Ловкость 6	Скорость 7	Скрытность 8
Выносливость 3	Количество ран 4	Все остальное 7
Инициатива 6	Количество очков шока 3	
Интеллект 3	Поглощение урона 3	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 4	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 6	
	Стойкость 8 (эльдарская ячеистая броня 3)	
Атаки		
Длинная винтовка странника: 10+1 КДУ, 150 м (стрелковое), Очередь 0, Снайперское (3)		
Нож: 6+1 КДУ, ББ 0		
Хамелеолиновый плащ: сидя в укрытии, странник получает +1 к защите и +1 куб на тесты скрытности		
Особые способности		
<i>(гнев)</i> Снайпер: если у странника при выстреле из длинной винтовки на <i>кубе гнева</i> выпала шестерка, раны, который он наносит, становятся <i>смертельными</i> .		
<i>(угроза)</i> Неуловимый: потратив <i>очко угрозы</i> и свободное действие, странник может переместиться на расстояние, равное своей <i>скорости</i> .		

Следопыты: чтобы отобразить следопытов (самых опытных странников, особенно далеко ушедших по пути изгнанника) используйте профиль обычного странника, но внесите следующие изменения:

- *Дальний бой* 9, *Скрытность* 9, *Выживание* 8, Всё остальное 7
- Количество ран 8
- Уровень угрозы: *противники* на УР 1-4 и *элитные* враги на УР 5+

Эльдарский корсар

Подобно странникам, корсары покидают родные миры и идут путем изгнанников. Однако они не могут мирно странствовать по галактике. В надежде победить страх бесцельности и пустоты существования, эти эльдары ищут цели в удовольствиях, богатстве и приключениях. Увы, все это слишком преходяще и его никогда не бывает достаточно. Многие корсары так и остаются изгоями, никогда не находя покоя, и никогда не возвращаясь на родной рукотворный мир.

В отличие от странников, которые ограничиваются простым и практичным оружием и одеждой, корсары стремятся носить яркие и представительные костюмы и доспехи, золоченые пистолеты и изящные клинки.

Эльдарский корсар

Уровень опасности: <i>элитный враг</i> на УР 1-2, <i>рядовой враг</i> на УР 3+		
Ключевые слова: «Аэльдары», «Анраты»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 3	Защита 4	Атлетика 7
Ловкость 6	Скорость 7	Все остальное 6
Выносливость 3	Количество ран 3	
Инициатива 5	Количество очков шока 3	
Интеллект 3	Поглощение урона 3	
Сила воли 4	Решительность 2	
Товарищество 5	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 8 (доспех корсара 3)	
Атаки		
Сюрикенный пистолет: 10+1 КДУ, ББ 0, 26 м (стрелковое), Очередь 2, Пистолет, Бронебойное (4)		
Эльдарский меч: 6+1 КДУ, ББ 0, Фехтовальное		
Особые способности		
Безудержная опрометчивость: корсары получают +1 куб при совершении <i>безоглядной атаки</i> .		
Удивительное чувство равновесия: корсары получают +1 куб к <i>социальному давлению</i> через <i>атлетику</i> (<i>группа</i>)		
На острие клинка: корсары получают +2 куба к <i>совместным действиям</i> и тестам <i>решительности</i> до тех пор, пока не провалят один из этих тестов.		

Феларх: чтобы отобразить фелархов (опытных воинов, командующих бандами корсаров) используйте профиль обычного корсара, но внесите следующие изменения:

- Замените сюрикенный пистолет и эльдарский меч на фузионный пистолет (16+2 КДУ, ББ -4, 12 м (стрелковое), Очередь 1, Пистолет, Мельта) и силовой меч (8+1 КДУ, ББ -3, Фехтовальное).
- Атлетика* 8, *Дальний бой* 8, *Ближний бой* 8, Всё остальное 6
- Количество ран 7
- Решительность 4
- (*угроза*) **Чемпион:** этот враг может предпринимать *действия угрозы*.
- Уровень угрозы: *противники* на УР 1-2 и *элитные враги* на УР 3+

Прочие ксеносы

В этом разделе представлено несколько врагов из числа других ксеносов и ксенозверей. Некоторые встречаются только в Галааде, с дру-гими можно столкнуться где угодно.

Генокрад

Генокрады – это двуногие четырёхрукие ксеномонстры с острейшими когтями и прочными панцирями. Они невероятно быстрые, ловкие, стойкие и удивительно сильные. Нередко такие твари встречаются на космических скитальцах и спутниках.

Но самое страшное в них – это то, что генокрады служат относительно разумным и самостоятельным авангардом тиранидских флотов-ульев, облегчающих ему уничтожение имперских планет. Генокрады способны заражать людей, подчинять их своей воле и выстраивать целый культ, что, прячась в тених и подульях, будет взращивать внутри себя чудовищ – гибридов обычных людей и генокрадов. Такой культ может скрываться от властей годами, постепенно увеличиваясь и охватывая всю планету, проникая в самые разные ведомства и накапливая оружие. Однажды, культ станет достаточно силен, чтобы излучаемое им психическое поле привлекло внимание тирандического флота-уля и вторжение Великого Пожирателя на несчастную планету усугубится заблаговременно поднятым восстанием культа, что бро-сит в бой своих гибридов и рожденных внутри себя чистокровных генокрадов.

Когда сопротивление будет сломлено, тираниды съедят культистов так же как обычных врагов, а генокрады отправятся на другие планеты создавать новые культы.

Генокрад

Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1-2, <i>элитный враг</i> на УР 3-4, <i>рядовой враг</i> на УР 5+		
Ключевые слова: «Тиранид», <Флот-улей>, «Култ генокрадов»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 8	Защита 5	Атлетика 10
Ловкость 6	Скорость 8	Бдительность 8
Выносливость 6	Количество ран 8	Ближний бой 9
Инициатива 6	Количество очков шока 7	Все остальное 6
Интеллект 2	Поглощение урона 6	
Сила воли 4	Решительность 5	
Товарищество 1	Твёрдость 6	
	Постоянная бдительность 6	

	Стойкость 10 (тиранидский панцирь 3)	
Атаки		
Режущие когти: 12+1 КДУ, ББ -1, Бронебойное (4)		
Особые способности		
Молниеносные рефлексы: этот враг может пытаться <i>поглощать смертельные раны</i> .		
Стремительный и беспощадный: при натиске генокрады получают не +1 куб, а +2		
<i>(группа)</i> Вихрь когтей: группа генокрадов получают +2 бонусных куба при атаках в ближнем бою		

Гибриды-метаморфы

Представители одного из ранних поколений генокрадского культа – люди, наделенные чудовищными тиранидскими мутациями, равно как и человеческим разумом. Обычно две руки метаморфов увенчаны метровой длины когтями, а третья – совершенно нормальная человеческая рука, которой монстр может держать пистолет или нажимать на кнопки.

Гибрид-метаморф		
Уровень опасности: <i>элитный</i> враг на УР 1-2, <i>рядовой</i> враг на УР 3+		
Ключевые слова: «Тиранид», <Флот-улей>, «Кульг генокрадов»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 7	Защита 4	Атлетика 9
Ловкость 5	Скорость 6	Бдительность 6
Выносливость 4	Количество ран 6	Дальний бой 6
Инициатива 5	Количество очков шока 5	Хитрость 6
Интеллект 2	Поглощение урона 4	Скрытность 7
Сила воли 4	Решительность 3	Техника 6
Товарищество 1	Твёрдость 4	Ближний бой 7
	Постоянная бдительность 4	Все остальное 5
	Стойкость 8 (шкура метаморфа 3)	
Атаки		
Автопистолет: 7+1 КДУ, ББ 0, 20 м (стрелковое), Очередь 2, Пистолет		
Когти метаморфа: 10+1 КДУ, ББ 0		
Особые способности		
Безоговорочная преданность: один раз за бой, гибрид-метаморф может перехватить на себя атаку, попавшую в любого союзного гибриду <i>противника</i> или <i>элитного</i> врага, если этот враг находится в шести метрах от гибрида и имеет ключевое слово «Тиранид».		
<i>(группа)</i> Разум вывода: действуя <i>группой</i> , гибриды-метаморфы получают +3 куба к тестам <i>решительности</i> , если находятся в двадцати метрах от любого другого тиранида, имеющего ключевое слово «Синаптическое существо».		

Когтистый дьявол

Четвероногий трехметровый зверь, что является высшим хищником на нескольких мирах. У них длинные и мощные лапы, когти длиной превосходят орочьи пальцы, и остры почти как мононожи, а хвост увенчан острым шипом. Дьяволы примечательны превосходным слухом, большим количеством глаз и умением видеть в разных спектрах.

Говорят, что раненый дьявол опаснее невредимого – говорят, что дьявола вводит в иступление запах его собственной кров, а может быть, его организм в ответ на рану начинает вырабатывать стимулирующие вещества.

Тёмные эльдары нередко укрощают этих чудовищ и используют их в бою или на аренах.

Когтистый дьявол		
Уровень опасности: <i>противник</i> на УР 1-2, <i>элитный</i> враг на УР 3+		
Ключевые слова: «Ксенос», «Зверь», «Друкари» (если дьявола сопровождает тёмный эльдар-укротитель)		
Размер: крупный		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 9	Защита 5	Бдительность 8
Ловкость 6	Скорость 10	Скрытность 8
Выносливость 9	Количество ран 9	Выживание 8
Инициатива 7	Количество очков шока 8	Ближний бой 8
Интеллект 2	Поглощение урона 9	Все остальное 7
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 2	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 7	
	Стойкость 14 (толстая шкура 3)	
Атаки		
Когти, клыки и хвост: 13+2 КДУ, ББ -1, Жестокое		
Особые способности		
Зверинная ярость: вместо того, чтобы получать штраф за то, что он <i>легко</i> (+1) или <i>тяжело ранен</i> (+2), когтистый дьявол получает такое же количество бонусных кубов к тестам <i>ближнего боя</i> и <i>решительности</i> , а также столько же КДУ к урону, наносимому в ближнем бою		
Мультиатака (2): когтистый дьявол может игнорировать до двух очков штрафа, вызванных <i>мультиатакой</i>		
<i>(угроза)</i> Чемпион: этот враг может предпринимать <i>действия угрозы</i>		

Галаадский пикирующий нетопырь

Ночной галаадский хищник больше шестидесяти килограмм весом и десятиметровым размахом крыльев. Обычно нетопыри охотятся ста-ями от трех до пяти особей. Хотя у них мощные и острые когти, эти «птицы» предпочитают не рвать ими врага, а хватать и, подняв в воз-дух, отпускать, позволяя силе земной тяги доделать дело.

Нетопыри гнездятся в горах и на шпилях городов-ульев, где их не смогут достать представители местной мегафауны. К сожалению, экс-кременты нетопырей могу разьесть даже керамит. Ульевым рабочим регулярно приходится это убирать. Многие пытались приручать не-топырей, но ни у кого это не вышло.

Галаадский пикирующий нетопырь		
Уровень опасности: монстр		
Ключевые слова: «Монстр»		
Размер: большой		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 9	Защита 6	Ближний бой 8
Ловкость 5	Скорость 5	Все остальное 6
Выносливость 9	Количество ран 16	
Инициатива 7	Количество очков шока 12	
Интеллект 2	Поглощение урона 9	
Сила воли 3	Решительность 2	
Товарищество 1	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 4	
	Стойкость 11	
Атаки		
Крупные когти: 12+1 КДУ, ББ 0		
Особые способности		
Эхолокация: нетопырь не получает штрафов за плохую освещенность.		
Полёт: нетопырь может летать. При движении или беге его скорость равна 20, при спринте – 30. Для маневрирования требуется тест атлетики.		
Сброс с высоты: нетопырь часто пикирует на жертву, хватает её когтями и, подняв в воздух, сбрасывает вниз. Такой маневр требует пожертвовать и передвижением и полным действием и предпринять состязательный тест решительности нетопыря против силы его цели. Если нетопырь побеждает, он хватает свою жертву и сбрасывает с высоты двадцати метров. Если нетопырь терпит поражение в состязательном тесте, ему не удаётся схватить жертву.		

Остийский сокол

Восьмиметровый летучий хищник-одиночка с Остии. Возьмите профиль нетопыря, отнимите «Эхолокацию» и «Сброс с высоты», а список умений замените на «Бдительность 9, все остальное 7»

Енохский смерть-скат

Крупнейший хищник енохских океанов (40 x 20 метров). Всеядное и агрессивное животное – не раз и не два такие твари пожирали не-большие суда и нападали на доки. В последнее время енохцы начали охотиться на смерть-скатов, поскольку выяснилось, что в их внут-ренних органах содержатся вещества, что можно перерабатывать в прометий. На планете быстро развилась опасная профессия скатобоя, и возникли целые корпорации.

Енохский смерть-скат		
Уровень опасности: монстр		
Ключевые слова: «Монстр»		
Размер: большой		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 11	Защита 4	Ближний бой 8
Ловкость 5	Скорость 0	Все остальное 6
Выносливость 14	Количество ран 7	
Инициатива 7	Количество очков шока 2	
Интеллект 5	Поглощение урона 5	
Сила воли 2	Решительность 2	
Товарищество 1	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 5	
	Стойкость 16	
Атаки		
Ненасытная пасть: 15+1 КДУ,ББ 0		
Особые способности		
Водяной: скат не может передвигаться по земле, но может плавать. При этом у него будет скорость 10 при обычном движении, 20 – при беге, 30 – при спринте. Скат свободно дышит под водой и задыхается на воздухе.		
(гнев) Проглатывание: если скат выбрасывает шестерку на кубе гнева, он целиком заглатывает противника и ныряет вглубь, чтобы спокойно переварить добычу. Все атаки червя изнутри получают штраф +2 к СБ.		

Остийский цепкий кальмар

Гигантский кальмар с цепким клювом – самый агрессивный водный хищник Остии. Он способен пробираться в очистные системы и ползать внутри больших труб. Известно немало случаев нападения кальмара в совершенно безопасных резервуарах – в том числе огромных водяных башнях. Возьмите профиль смерть-ската, но замените ненасытную пасть на извивающиеся щупальца, а способность «Проглатывание» на «Опутывание».

Извивающиеся щупальца: 12+1 КДУ, ББ 0, 4 м. (ближнего боя)

(гнев) Опутывание: если кальмар выбрасывает шестерку на кубе гнева, он опутывает жертву щупальцами и утаскивает под воду. Персонаж должен преуспеть в состязательном тесте силы, чтобы освободиться до того как он захлебнётся. Если кальмар будет убит, все опутанные жертвы освобождаются.

Остийские саблезубые лисы

Стаи саблезубых лис можно встретить по всей Остии. Эти звери – падальщики, но при случае не откажутся от и свежей добычи. Обычно саблезубы действуют стаями от восьми до пятнадцати особей и особенно активны днем. Оголодавшие лисы нередко нападают на стада остийских скотоводов и убивают много животных, хотя съедают всего одного. Клыки саблезубых лис очень ценятся остийцами.

Остийский саблезубый лис		
Уровень опасности: элитный враг для УР 1-2, рядовой враг для УР 3+		
Ключевые слова: «Монстр»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 5	Защита 6	Ближний бой 11
Ловкость 7	Скорость 9	Скрытность 10
Выносливость 5	Количество ран 5	Все остальное 6
Инициатива 7	Количество очков шока 4	
Интеллект 3	Поглощение урона 5	
Сила воли 2	Решительность 2	
Товарищество 2	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 7	
	Стойкость 9 (толстая шкура 2)	
Атаки		
Сабли-зубы: 9+1 КДУ, ББ -1		
Когти: 8+1 КДУ, ББ -1		
Особые способности		
Изменчивый окрас: благодаря меняющемуся окрасу своего меха, остийский лис получает +3 куба к тестам скрытности.		
Кусай и терзай: лис может атаковать когтями и саблями-зубами в течение одного раунда без штрафа за мультидействие.		

Жоровингские падучие медведи

В жоровинских джунглях обитают маленькие хищные медведи, чей мех идеально сливается с кронами деревьев, в которых этих звери устраивают засады. Увидев чужака, медведь падает на него с дерева и вонзает в добычу острые когти.

- Скорость: 4
- Бритвенной остроты когти: 10+1 КДУ, ББ 0

Авахрский червь-левиафан

Авахр – мир-кузница со множеством мануфакториев и шахт. Часть подземных туннелей планеты – не рукотворные шахты, а прорытые гигантскими червями ходы. Сами черви-левиафаны – это чудовища ста метров в длину и двадцати в диаметре, почти не замечающие людей и не обращающие внимания даже на обстрел из горняцких лазеров. Порой такие твари едва ли не случайно проглатывают шахтные машины и целые рабочие бригады. В целом об этих червях известно мало, ибо Адептус Механикус никогда не пытались поймать такого живым и всерьез изучить.

Авахрский червь-левиафан		
Уровень опасности: монстр		
Ключевые слова: «Монстр»		
Размер: гигантский		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 14	Защита 2	Ближний бой 7
Ловкость 3	Скорость 3	Все остальное 6
Выносливость 15	Количество ран 12	
Инициатива 3	Количество очков шока 10	
Интеллект 1	Поглощение урона 15	
Сила воли 2	Решительность 2	
Товарищество 1	Твёрдость 3	
	Постоянная бдительность 3	

	Стойкость 20 (камнеброя 3)	
Атаки		
Пасть: урон 18, ББ -3		
Особые способности		
Копатель: этот монстр передвигается, прокапывая себе путь сквозь землю и камень. Двигаясь по туннелю или поверхности, он считается перемещающимся <i>ползком</i> , но не должен предпринимать тестов. При передвижении под землей, его скорость передвижения не падает. Червь не умеет <i>бегать</i> или совершать <i>спринт</i> .		
<i>(гнев)</i> Проглатывание: если червь выбрасывает шестерку на <i>кубе гнева</i> , он целиком заглатывает и начинает переваривать свою жертву. Все атаки червя изнутри получают штраф +2 к СБ.		

Нетрейские земляные драконы

Ящеры, размером с небольшой дом, что обитают на рыцарском мире Нетрей. Очень сложноубиваемые, но медлительные, из-за чего нередко служат тренировочными мишенями рыцарям-новичкам. Возьмите профиль червя-левиафана, замените *«Копателя»* на *«Безостановочное движение»* и добавьте атаки хвостом и топтанием.

- **Топтание:** урон 15, ББ 0, Жестокое
- **Удар хвостом:** урон 15, ББ 0Ю 10 м (ближнего боя)
- **Безостановочное движение:** земляной дракон всегда идёт с одной и то же скоростью, кусая и затаптывая тех, кто заступил ему дорогу. Он может атаковать каждый ход без штрафов за *мультидействие* [видимо, авторы имели в виду, что он может атаковать *и идти* в один ход без штрафов за *мультидействие*... ну или просто то, что его атаки, предпринятые *при мультидействии*, никогда не накладывают штрафа – прим. переводчика]

Галаадские ночные скарабеи

Пятисантиметровые стайные жуки, обитающие в галаадских подульях. Это быстрые и опасные всеядные насекомые – не раз и не два они съедали электропроводку, что приводило к частым перебоям с энергоснабжением, но точно так же они могут пожирать растения и животных. Чрезвычайно опасны в больших стаях.

Галаадские ночные скарабеи		
Уровень опасности: <i>монстры</i> . Обычно встречаются стаями (см. ниже).		
Ключевые слова: «Монстр»		
Размер: крошечный		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 1	Защита 1	Ближний бой 3
Ловкость 3	Скорость 5	Все остальное 2
Выносливость 1	Количество ран 1	
Инициатива 3	Количество очков шока 1	
Интеллект 1	Поглощение урона 1	
Сила воли 1	Решительность 1	
Товарищество 1	Твёрдость 1	
	Постоянная бдительность 2	
	Стойкость 1	
Атаки		
Укус: 5+1 КДУ, ББ -1		
Особые способности		
Полёт: скарабеи могут летать на <i>скорости</i> 5 при обычном передвижении или <i>беге</i> . При совершении <i>спринта</i> , они могут лететь со <i>скоростью</i> 10. Для любого маневра требуется тест <i>атлетики</i> .		
<i>(группа)</i> Бесчисленные: скарабеи могут собираться в стаи, что насчитывают десятки тысяч жуков. При атаке <i>группа</i> скарабеев получает максимально возможное (по ограничениям УР) количество бонусных кубов. Кроме того, величина урона от их укусов увеличивается на максимально возможный для УР бонус. Вместе с тем, одна цель не может быть атакована больше чем одним скарабеем в один раунд.		
Рой: считается, что общее количество ран у <i>группы</i> скарабеев равно 10. Получив 10 ран, стая рассыпается на отдельные кучки жуков. Стая получает не больше 1 раны от атак в ближнем бою и не только 3 ран от стрелковых атак. Оружие с особенностями <i>«Взрыв»</i> , <i>«Зажигательное»</i> и <i>«Распыляющее»</i> наносят урон по общим правилам.		

Коровингские кровавые сипухи

Ночные хищники коровингских джунглей, обычно собирающиеся в стаи от десяти до пятнадцати особей. Возьмите профиль ночных скарабеев, но замените способность *«Бесчисленные»* на *«Стаю»* и *«Ночное зрение»* [неясно, надо ли отбирать у сипух *«Рой»* - прим. переводчика]

- *(группа)* **Стая:** действуя *группой*, сипухи всегда получают полный бонус за численность атакующих, даже если он превосходит ограничения по УР.
- **Ночное зрение:** кровавые сипухи отлично видят в темноте и не получают штрафов за плохую освещенность.

Именные противники

Вот пример именного *противника*, что вы сможете использовать в кампании «Гнева и славы».

Артий

Представитель почти уничтоженной ксенорасы, что называет себя Артием, недавно появился в Галааде. Его способности и ораторское искусство подвигает глупцов следовать за ним и готовить восстание. На Скеласе – одном из спутников столичного мира системы – Артий собрал разношерстную армию мутантов, шахтеров и бунтовщиков. Они называют себя Дланью Направляющей. Артия разыскивают арбитры, губернаторские силовики и даже Инквизиция, но никто из них не знает, кто он на самом деле.

Артий		
Уровень опасности: именной <i>противник</i> для УР 3		
Ключевые слова: «Еретик», «Ксенос»		
Размер: средний		
Характеристики	Черты	Умения
Сила 5	Защита 4	Атлетика 7
Ловкость 6	Скорость 7	Бдительность 9
Выносливость 5	Количество ран 9	Хитрость 10
Инициатива 5	Количество очков шока 8	Обман 10
Интеллект 5	Поглощение урона 5	Чутьё 10
Сила воли 5	Решительность 4	Убеждение 9
Товарищество 7	Твердость 5	Скрытность 9
	Постоянная бдительность 5	Ближний бой 9
	Стойкость 10 (ячеистая броня 3)	
Атаки		
Манбидулы метаморфа: 9+1 КДУ, ББ -1, Отравленное (5)		
Плазменный пистолет: 15+1 КДУ, ББ -3, 24 м, Пистолет, Максимальный режим		
Цепной меч: 13+1 КДУ, ББ 0, Жестокое, Фехтовальное		
Особые способности		
<i>(угроза)</i> Грозный враг: Артий даёт одно <i>очко угрозы</i> в начале каждого раунда.		
<i>(угроза)</i> Чемпион: этому врагу доступны <i>действия угрозы</i>		
<i>(угроза)</i> Убейте их!: потратив <i>очко угрозы</i> , Артий может приказать <i>группе</i> союзных <i>рядовых</i> в пределах 10 метров немедленно совершить атаку по против одного врага (стрелковую или в ближнем бою).		
Метаморф: Артий способен менять внешность и когда он находится рядом с другим персонажем – как дружественным ему, так и враждебным – атакующий его должен пройти тест <i>интеллекта</i> (СБ 4), чтобы попасть именно в Артия. В случае провала, любая успешная атака против Артия попадают в любую из возможных целей (или в Артия или в стоящего рядом). Вне боя маскировка Артия почти идеальна. Персонаж, подозревающий, что Артий – не то, чем кажется, должен пройти тест <i>чутья</i> (СБ 7), чтобы заметить что-то неладное.		
Вдохновляющая речь: Артий получает +2 куба на тесты <i>обмана</i> и <i>убеждения</i> при социальном давлении.		