

DARK HERESY™

THE LATHE WORLDS™



ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 4¹ST MILLENNIUM

CREDITS

LEAD DEVELOPER

Tim Huckelberry

LICENSING & DEVELOPMENT COORDINATOR

Deb Beck

WRITING AND DEVELOPMENT

Matthew Boles, Max Brooke, Kendall Butner, Andy Chambers,
Craig Gallant, Andy Hoare, & Ross Watson

EXECUTIVE GAME DESIGNER

Corey Konieczka

EDITING AND PROOFREADING

Andrew Kenrick and Matthew Harkrader

EXECUTIVE GAME PRODUCER

Michael Hurley

DARK HERESY DESIGN

Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

PUBLISHER

Christian T. Petersen

GRAPHIC DESIGN

Shaun Boyke

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGERS

John French, Andy Hall, & Owen Rees

COVER ART

Matt Bradbury

HEAD OF LICENSING

Jon Gillard

INTERIOR ART

Alberto Bontempi, Alex Boyd, John Blanche, Matt Bradbury,
Robin Carey, Bryce Cook, Paul Dainton, Vincent Devault,
Jan Doležálek, Wayne England, Dave Gallagher, Stéphane Gantiez,
Diego Gisbert, Jes Goodwin, David Griffith, Nikolaus Ingeneri,
Jeff Lee Johnson, Karl Kopinski, Chun Lo, Fares Maese,
Michał Miłkowski, Mark Molnar, Marco Morte, Ameen Naksewee,
Adrian Smith, Nicholas Stohlman, & Wibben

HEAD OF LICENSING, LEGAL, AND STRATEGIC PROJECTS

Andy Jones

MANAGING ART DIRECTOR

Andrew Navaro

HEAD OF INTELLECTUAL PROPERTY

Alan Merrett

ART DIRECTION

Mike Linnemann

SPECIAL THANKS

Playtest Coordinator Ronald DeValk; "The Librarians" Pim Mauve
with Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd;
"No Guts No Glory!" Sean Connor with Stephen Pitson, Adam Lloyd,
Ben Newman; "Veterans of a Psychic War" Benn Williams with
Chris Lancaster, Aric Wieder, Rebecca Williams, and Eric Young;
Trevor Stamper with Brian Gilkison, John Olszewski, Caitlin Stamper,
Steve Harmon, Jake Harmon, Dave Boruch; Ryan Powell.

PRODUCTION MANAGEMENT

Eric Knight



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2012. All rights reserved. Games Workshop, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Warhammer 40,000 Roleplay, the Warhammer 40,000 Roleplay logo, Dark Heresy, The Lathe Worlds, Calixis Sector, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000–2012, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

ISBN 978-1-58994-768-9 Product Code DH18 Print ID: 1363JUL12

Printed in China

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

www.FantasyFlightGames.com

Перевод: Доктор Кот

Адепт-корректор: Nushka

Адепт-редактор: Константин "Scotte" Пихачев

Почта для отзывов и сообщений об ошибках: dr.kot@ngs.ru

Реликварий Переводов: <https://goo.gl/mJW1za>

Делитесь благой вестью с друзьями и следите за обновлениями Реликвария.



Введение

Введение.....	4
Глава I:.....	6
Марс	6
Иерархия Механикума.....	10
Иерархия Механикума.....	10
Поиск Знания	12
Механикум Сектора Каликсис	14
Путь Латэ	15
Секты Механикусов Каликсиса.....	21
Техноересь	24
Техноересь	24
Глава II:.....	28
Альтернативные	28
Мехассасин Акьютор	30
Агент Лордов-Драконов.....	33
Агент Лордов-Драконов.....	33
Каликсианский Малатек	36
Багряная Гвардия.....	39
Культ Чистой Формы	42
Латэйский Фактор	45
Станочник.....	47
Элитные Наборы Улучшений.....	51
Элитные Наборы Улучшений.....	51
Цистрон	52
Дискордант	54

Новые Умения	56
Арсенал Механикума.....	58
Археотех	69
Археотех	69
Глава III:.....	72
Основание Латэ	73
Основание Латэ	73
Фракции и Секты	78
Три Латэ	82
Система Латэ.....	88
Мирры Латэ	94
Мирры Латэ	94
Глава IV:	124
Справка для Мастера	125
Справка для Мастера	125
Кометный Осколок.....	126
Часть I: Во Тьму.....	128
Поиск Кометного Осколка Ø-777	128
Высадка	130
Часть II:	132
Обратный Отчет	137
Часть 3: Что Лежит По Ту Сторону	139
Потерянный Дата-планшет	148
Родные Мирры-кузницы	148
Расширенный Арсенал Механикума	152
Алтарь-Темплум-Каликсис-Эст-3.....	156

Введение

«Слава Омниссии!

Он есть Бог в Машине, Источник Всех Знаний».

- Магос-Лектор Вад Капеллакс, Первый Латэйский Синод

Технология в Империуме Человечества – явление повседневное и повсеместное, но при этом загадочное и непонятное. Знание о ней есть царство, в коем безраздельно и властно правят Адептус Механикус – так было и остается на протяжении тысячелетий. Они – Культ Бога-Машины, почитающие Императора как Омниссию, Совершенную Сумму Всех Знаний. Их флоты Эксплоратор исследуют галактику в поисках потерянных технологий ушедших эпох. Их механически аугментированные Техножрецы на тысячах миров-кузниц тщательно собирают и оберегают те немногие крупицы данных, что были обнаружены в ходе этих экспедиций. Оба этих Великих Поиска, однако, есть не более чем трепещущий огонек свечи, окруженный безбрежным мраком stagnации и невежества. С каждым столетием все больше истинного понимания обращается в догматы, вызубренные наизусть инструкции и мифы, а бесценное знание навеки исчезает во тьме.



Главный домен Адептус Механикус Сектора Каликсис расположен в Системе Латэ – именно оттуда Механикум надзирает за делами своего царства миров-кузниц, исследовательских станций, орбитальных комплексов и целых планетных систем. Именно с этих миров на сектор снисходит драгоценное технологическое знание и сама священная технология – для себя же Культ Механикус ревниво сберегает наиболее ценные секреты, которые служат их собственным непостижимым целям.

Что в Этой Книге?

«Миры Латэ» позволяют игроками в «Dark Heresy» глубже окунуться в тайны Адептус Механикус Сектора Каликсис. Культ Бога-Машины распространён по всему сектору и далеко за его пределами, и именем Омниссии правит он каждым из своих миров, находясь вне сферы юрисдикции Инквизиции и прочих Имперских агентств. Латэ пытаются править железной рукой, но в тёмных уголках Каликсиса всегда скрываются бессчётные техноереси и ведутся опасные исследования.

Глава I: Кульп Механикус

Книга начинается с рассказа об истории Адептус Механикус: начиная с эпохи их становления, когда они только-только поднимались из красных марсианских песков, и до момента, когда они стали Повелителями Технологии Империума, и о том, как Культ Механикус начал почитать Омниссию. Позднее Адептус Механикус пришли в отвоёванный в ходе Ангевинова Крестового Похода Каликсис – эта глава рассказывает о роли Механикума в истории сектора.

Глава II: Слуги Омниссии

Вторая Глава представит читателю новые Альтернативные Ранги и прочие весьма интересные для игроков нововведения – могучее оружие, оборудование и даже древние археотехнические устройства с многотысячелетней историей. Игроки, желающие больше узнать о Культе Механикус, могут примерить на себя роль въедливого Агента Лордов-Драконов, смертоносного Мехассасина Акьютора, вероотступника-Малатека, и других. Ну а те, кому не по душе технологические аугментации, могут попробовать присоединиться к Культу Чистой Формы.

Глава III: Доминионы Латэ

Эта глава описывает Систему Латэ, включая планеты и иные объекты, расположенные в её пространстве – от Трёх Латэ до устрашающей Орбитальной Станции Паноптикон. Кроме того, в этой главе дан обзор различных фракций и сект Механикусов Сектора Каликсис и внутренних конфликтов, которыми охвачена эта организация. Помимо того, приведены описания владений Культа Машины, находящихся вне пределов Миров Латэ – от тюремной кузницы Шеола-17 до станции Гетеродин, расположенной на поверхности мира Узиэль.

Глава IV: Свет Разума

Последняя Глава перенесёт Аколитов в Систему Латэ, где им предстоит расследовать таинственные психические возмущения. Поиски эти приведут их на забытую комету, где группа техножрецов-отступников проводит запретное исследование, в ходе которого невольно рассекает завесу реальности и отверзает врата в Варп!



THE CULT MECHANICUS

MARS

•
**MECHANICUM
HIERARCHY**

•
**THE QUEST FOR
KNOWLEDGE**

•
**MECHANICUM
IN THE
CALIXIS SECTOR**

•
TECH-HERESY

Глава І: Культ Механикус

«Знание – сила, а сила опасна».

- неизвестный

41-м Тысячелетии великий Империум Человечества владеет миллионами миров. Могучие флоты и миллиардные армии Бога-Императора ведут нескончаемую войну против ксено-сов, предателей и еретиков на всем пространстве космоса от галактического ядра до пограничных Призрачных Звезд. Сам Империум – мрачный и бескомпромиссный режим, при котором любая степень автономии есть величайшая из привилегий. Администратум Адептус Терра состоит из бесчисленных департаментов, надзирающих, отслеживающих и контролирующих бесчисленные миллиарды душ, населяющих Имперские владения. Века гражданских войн, ересей, погромов и мятежей создали бюрократию, прекрасно осведомленную об опасностях, проистекающих из избыточной независимости граждан, будь они хоть планетарными губернаторами, хоть нижайшими из рабов.

Существует, однако, одна организация Империума, которая стоит в стороне и фактически независима от Адептус Терра. Укутанные в красные мантии агенты этой организации встречаются на каждом из миров и на борту каждого из кораблей Империума. Под её единоличной властью находятся целые миры, она контролирует практически каждое предприятие, жизненно необходимое Империуму для ведения его бесконечных войн – и, несмотря на это, пользуется поистине беспрецедентной автономией и властью. Имя этой организации – Адептус Механикус, а её история не менее длинна и полна перипетий, чем история самого Империума.

В эпоху, когда утрачено столько знаний, именно Адептус Механикус играют роль технических специалистов Империума. Техножрецы производят и поддерживают в рабочем состоянии мириады жизненно необходимых для Империума устройств: от скромнейших вокс-установок до могучих плазменных реакторов и Золотого Трона Терры. Техножрецы – единственные, кто хранит старые научные знания и открывает новые. Согласно договору, заключенному на заре эпохи Империума, любое новое открытие принадлежит Техножречеству Марса, будь то случайно обнаруженное дата-хранилище или разбитый корабль.

Мирсы-кузницы

Мирсы-кузницы Техножрецов – это титанические оружейные мастерские Империума. Фабрики размером с континент и орбитальные комплексы в поистине ошеломляющих количествах производят все необходимое для многочисленных фронтов Империума – корабли, танки, оружие и многое другое. Подобно бьющемуся сердцу, работающий мир-кузница становится весьма значимым центром активности для всех окружающих его секторов и субсекторов Имперских миров. Непрестанный поток торговцев и коммерсантов переправляет продукцию мира-кузницы туда, где она нужна более всего, а возвращаются назад с грузом сырья, призванным утолить непомерные аппетиты гигантских мануфактураторумов.

Но каким бы могущественным ни был такой мир, предоставленный сам себе, он быстро окажется в опасном положении – без поддержки и защиты со стороны окружающих миров и

организаций-союзников у Техножрецов не будет источников материальных и человеческих ресурсов, и им ничего не останется, кроме как сконцентрироваться исключительно на защите собранных ими знаний от падальщиков и оппортунистов всех сортов. Изоляция, защищая мир-кузницу от нападений врагов, несёт, однако, свои собственные опасности. Варп-шторма в своё время отрезали от остального Империума множество миров-кузниц – следствием изоляции стало появление самых разнообразных учений и техноересей, попросту невообразимых ещё несколько поколений тому назад.

В конце концов, именно защита Империума и его рынки сбыта позволяют Техножрецам полностью посвятить себя своему истинному призванию: Поиску Знания. Для любого Техножреца Знание есть абсолютное проявление божественного начала, а стремление понять его есть акт богослужения. Сохранение и переоткрытие знаний прошлого – наиболее сакральный из всех религиозных актов, а также необходимый и достаточный мотив для любого члена Адептус Механикус.

Марс

Мынешний Марс – главный промышленный центр Адептус Механикус. Его фабричные ульи производят большую часть наиболее технически изощренного оборудования Империума. Космические корабли и иные специализированные конструкты производят на орбитальных мануфактураторумах, вращающихся вокруг экваториального пояса планеты. В гигантских доках этого комплекса пришвартованы военные корабли Флота Солар, и суда буквально со всего Империума; эта орбитальная верфь считается крупнейшим рукотворным объектом в галактике.

Марсианские фабричные ульи – самые первые из построенных ульев, и каждый из них в той или иной степени разрушен. Некоторые районы содержатся в подобающем состоянии, и там идет строительство новых объектов и сооружений, в то время как районы, нужда в которых отпадает, попросту бросают гнить.

Путешествие по внутренней системе транспортных тоннелей Марса позволит гостю рассмотреть пронзающие небеса башни из хрусталя и пластили, возведенные там, где ранее были лишь горы обломков и бесконечные пустыни промышленных пустошей. Транспортные тоннели выются как между этими сияющими новостройками, где натянутые между «мачтами» шпилей нити инфраструктуры улья напоминают издалека такелаж древнего парусника, так и в толще старых и мрачных районов, где пар из сломанных конденсаторных уловителей кутает скоростные поезда пеленой неизменного тумана. Пустошь поглощает обширные районы городов, превращая их в пустыни, испещренные пласталевыми плитами, изломанными балками и редкими одинокими башнями, беспечно тычущими в розовое марсианское небо.

Далекие предки нынешних Техножрецов передали им свои вे-рования в форме дата-стеков и иллюстрированных голо-свитков, но достоверная информация о днях, предшествовавших рассвету Марса, фрагментарна, скучна и противоречива. Говорят, что давным-давно, ещё до начала нынешней письменной истории, в галактике наступила эпоха невообразимых технологических чудес – эпоха, которой археоисторики дали имя Тёмной Эры Технологии; именно тогда Человек начал своё победное шествие к звёздам. Марс стал первым терраформированным и колонизированным людьми миром. Красной Планете была подарена атмосфера, а её пустыни стали плодородной почвой – такова была технологическая мощь человечества в его золотую эпоху. Тем не менее, как утверждают Техножрецы, сельское хозяйство никогда не играло значительной роли на раннем Марсе – его истинное богатство хранилось глубоко в его недрах: то были его драгоценные камни, минералы и металлические руды.



Изучение древнейших построек Марса дает представление, о том, насколько быстро на поверхности планеты выросли города первого человеческого улья. Но именно тогда всё это великолепие начало своё движение к галактической катастрофе, вошедшей в анналы истории как Эра Раздора.

Эра Раздора

Если записи, датированные временами до наступления этой эпохи можно назвать хотя бы фрагментарными, то те, что относятся к самой Эре Раздора, есть не более чем пыль. Из того немногого, что известно достоверно, можно сделать вывод о двух имевших место катастрофических событиях. Во-первых, резко участились случаи демонической одержимости, ознаменовав собой резкий скачок рождаемости людей, одаренных психическими способностями. Эта катастрофа обошла стороной лишь планеты, где был установлен самый жесткий контроль и предприняты самые суровые меры регулирования в отношении псайкеров. Во-вторых, галактику захлестнул варп-шторм невообразимой силы, сделавший межзвездные путешествия практически невозможными. Обширнейшая империя раннего Человечества рухнула в одночасье, превратившись в россыпь изолированных, быстро регрессирующих в технологическом плане миров. Чувствуя слабость человечества, подняли голову мерзкие ксеносы, захватившие и разрушившие в ту тёмную эпоху множество выживших в катастрофе анклавов; участью иных стала ярость Демонов, нечестивых порождений Варпа.

Разлад пролёг даже между Марсом и Землёй – две планеты вступили друг с другом в войну за оставшиеся ресурсы Солнечной системы. Голод, однако, подкосил обе планеты, и жалкие останки их некогда огромного населения впали в состояние техноварварства, а масштабы войн сократились сначала до планетарного уровня, затем до уровня местных конфликтов, и вскоре лишь племенные вожди вели свои кланы в боях за жалкие клочки земли. На Марсе

же технологии, некогда сделавшие колонизацию возможной, были забыты или утеряны, и вся планета оказалась на грани вымирания, поскольку процесс терраформирования был остановлен. Как говорят Техножрецы, именно в этот тёмный час среди марсиан возникло новое учение. То было кредо выживания ценой полного самоотречения во имя высшей цели. Именно оно объединило под своим знаменем последних на планете истинных людей и позволило отринуть анархию, некогда разделившую их. Наука стала их религией, и Культ Бога-Машины стал светочем в окружавшей их тьме.

Возрождение Бога-Машины

Рассказывают, что первые последователи Бога-Машины шли на самый страшный риск в надежде добыть тот или иной фрагмент технологии из развалин марсианских городов. Легенды Техножрецов повествуют о том, как их предшественники использовали накопленные ими знания, чтобы возводить анклавы-убежища, защищавшие от свирепствовавших тогда радиоактивных штормов. Шаг за шагом они возвращали к жизни рециркуляторы кислорода, благоуловители и пищевые процессы, жизненно необходимые для долгосрочного выживания на становящемся всё более враждебным Марсе.

В анклавах едва хватало ресурсов для последователей Бога-Машины, неверующим же и вовсе не было в них места. Можно вообразить, с какой частотой эти торопливо возведенные строения подвергались нападениям мутантов и мародёров (вероятнее всего, самые ранние из анклавов были вовсе стёрты с лица земли), но после каждого поражения последователи Бога-Машины учитывали горький опыт и возводили всё заново. Культ Бога-Машины требовал от своих последователей абсолютной верности и самоотречения – любая работоспособная машина была в их глазах ценнее множества человеческих жизней.

Из ранних записей стало ясно, что постепенно Жречество Марса набирало силу и укреплялось в вере, а разрозненные анклавы стали объединяться и делиться знаниями. Каждую поврежденную базу данных и каждый изорванный документ тщательнейшим образом сохраняли и добавляли к сфере постигнутого. Каждую сломанную машину изучали, каталогизировали и восстанавливали. То, что им удалось пережить ту тёмную эпоху, для последователей Бога-Машины было не чем иным, как чудом, событием, явленным по воле Бога-В-Машине, Деус Экс Механикус. Саванты с наиболее глубоким пониманием технологии объявили себя Техножрецами, пророками, способными интерпретировать волю Бога-Машины, явленную в тихом урчании когитаторов и вое компрессоров. Награда за посвящение себя Богу была очевидной: только Техножрецы умели просить духов машин, обитающих в каждом механизме, о послушании, и только к их словам духи прислушивались.

Культ Бога-Машины принял имя «Механикум» и наrek им своих последователей. По мере развития философии культа, Техножрецы пришли к выводу, что знание есть наиболее чистое проявление божественного, а значит, любой объект или существо, являющееся вместилищем знаний, обладает той или иной мерой святости. Дата-стек или машинный разум, несущие в себе знание древних времён, имеют в природе своей божественное начало, и в том ничем не уступают человеку из плоти и крови. Где-то на этом этапе человек стал рассматриваться как органическая машина, подверженная многочисленным поломкам, и оцениваться исключительно с точки зрения знания, накопленного через приложение интеллекта. В стремлении избежать слабостей плоти, Техножрецы стали всё более походить на машины – логичные и бесстрастные, неподверженные чувствам и эмоциям. Бионическая замена частей тела и аугментация организма становится все более распространенным и общепринятым явлением, призванным превратить ненадёжное человеческое тело в идеальную машину.

Поколения спустя Механикум превратил Марс в нечто весьма далёкое от того, чем он некогда являлся. Величественные конструкции из стекла и стали отныне были домом не для людей, но для машин. Мануфакторумы и кузницы, которые они сумели заново запустить, начали производить механизмы и устройства, задуманные не служить Механикуму, но быть объектом их заботы и поклонения. Монотонная песнь силовых установок отныне раздавалась под храмовыми сводами машинных отделений, и все новая и новая информация возлагалась на алтарь знания.

Начиная с этого времени, когда Землю все ещё раздирали войны, Техножрецы стали смотреть в будущее. Они обратили свой взор далеко за пределы Солнечной системы, туда, где, согласно их записям, некогда простирались покорные Человечеству звёзды. Варп-шторма всё ещё бушевали, но изучая их и наблюдая за их течением, Техножрецы поняли, что шторма эти, прежде чем снова взъянуться, периодически притихают и успокаиваются. Было сделано вполне закономерное заключение, что если корабль отправится в путь сквозь Варп во время такого затишья, есть шанс, что он сможет прорваться сквозь него и снова выйти на просторы внешней галактики.

Века ушли на восстановление орбитальных доков Марса, и ещё сотни лет на то, чтобы построить первый Флот Эксплоратор – но Механикум шёл к этой цели с поистине религиозным упорством.

В последующие годы экспедиционные флоты покидали Марс с той периодичностью, с какой позволяли прихоти варп-штормов. Пунктами назначения экспедиций стали планеты, которые значились в архивах как миры, прошедшие колонизацию. Конечно, некоторые флоты пропали бесследно, некоторые сбились с курса, став игрушкой непредсказуемых течений Варпа, но остальные всё же достигли своей цели. Были заложены новые миры-кузницы, точные копии Марса и его храмов в честь Бога-Машины. До начала Великого Крестового Похода контакты с этими экспедициями были столь редки, что на Марс вернулась лишь крохотная часть открытых заново технологий. Тем не менее, Техножрецы упорно продолжали следовать своей священной миссии, верные постулату о том, что погоня за знанием оправдывает любые средства.

Явление Омниссии

Тем временем на Терре появился новый правитель, объединивший планету впервые за многие века. Известный лишь как Император, Он пожелал заключить союз с Марсом, и среди Техножрецов возник спор о том, как им воспринимать Его. Для многих обширнейшие знания, что помогли Ему покорить Землю, стали вполне весомым доказательством того, что Он был не более и не менее чем земным воплощением Бога-Машины, совершенным единением смертной плоти и неоспоримо божественного интеллекта. Некоторые Механикусы не приняли Императора как Омниссию, и над единством Марса нависла угроза схизмы. Восстание горстки высокопоставленных Техножрецов не получило широкой поддержки и было быстро подавлено. Пожары того конфликта ещё тушили, когда Генерал-Фабрикатор и Император подписывали Марсианский Договор, формально объединивший две империи и гарантировавший независимость каждой из них. Согласно положениям этого договора Механикум обязывался поставлять оружие, корабли и военную технику, необходимую для Великого Крестового Похода и обороны растущего Империума. Взамен ими были получены гарантии того, что любая обнаруженная войсками Императора технология будет передана Техножрецам.

Великий Крестовый Поход и Сресь Жоруса

Несмотря на Марсианский Договор и подавленное восстание, среди членов Механикума было в достатке тех, кто так и не принял до конца постулат божественной сущности Императора. Когда варп-шторма утихли и Великий Крестовый Поход двинул сквозь галактику, воссоединяя Человечество под властью Императора, он обнаружил миры-кузницы, колонизированные первыми Флотами Эксплоратор, и включил их в постепенно разрастающуюся сферу владений Механикума. Порой философские мировоззрения новообретенных миров-кузниц приводили к новым расколам среди Механикусов и новым локальным мятежам. Запросы на производственные мощности Механикусов росли, чем дальше, тем больше, а Великий Крестовый Поход двигался все дальше и дальше, в то время как Император продолжал придерживаться собственного догматика о том, что Поход не кончится, пока все Человечество не будет освобождено из цепких когтей ксеносов и Демонов.

Тёмные силы, однако, ответили ударом нежданным и коварным. Воитель Императора, Хорус, повел игру против собственного отца, и предательство его обрело множество сторонников. Многие Механикусы встали на сторону предателей в общегалактической гражданской войне, названной Ересью Хоруса, и Марс вновь опалило ядерное пламя, и города его рассыпались в прах под огнем орудий Титанов, ибо Механикум обрушил всю мощь своего оружия против себя самого, и брат пошел на брата.

Ересь Хоруса и последовавшие за ней беспощадные чистки в технологическом плане отбросили Механикум назад на многие тысячи лет. Целые архивы тщательно собранного по крупицам знания были обращены в пепел, бесценные дата-стеки уничтожены, а гигантские заводы, бывшие аренами самых яростных сражений, превращены в груды обломков. Последствия того страшного удара Адептус Механикус испытывает на себе до сих пор, безуспешно пытаясь восстановить навеки утерянные бесценные достижения своего славного прошлого.

Культ Механикус

Власть Адептус Механикус касательно всего, что связано с технологией, поистине неоспорима. Простой гражданин Империума считает богохульством намеренное дурное обращение с любой машиной и верит, что любое отклонение от затверженного наизусть ритуала эксплуатации обрушит на голову дерзнувшего гнев разъяренных духов машины. Инженеры Адептус Механикус являются неотъемлемой частью каждого крестоносного флота и каждого экспедиционного войска, а его Техножрецы курируют состояние каждой более или менее важной машины на каждом из кораблей и миров Империума. Миры-кузницы давно стали ключевыми промышленными и коммерческими центрами для целых секторов космического пространства. Легионы боевых машин Адептус Механикус всегда готовы обрушить свою мощь на врагов Человечества. Даже могучие Космические Десантники посыпают своих избранных братьев на Марс, где те постигают секреты Машины и становятся Технодесантниками. Без Адептус Механикус Империум неизбежно рухнет.

Возможно, именно из-за важности Механикума для Империума автономия его с ходом тысячелетий постепенно таяла. События Ереси Хоруса и воспоследовавшие за ней конвульсии, потрясшие Империум, сделали миры-кузницы объектом пристального внимания следователей Инквизиции, что было бы попросту невообразимо в эпоху Марсианского Договора. Опасность обвинения в ереси заставила научную мысль держаться испытанных, проторенных предшественниками тропок. Истинное знание постепенно было вытеснено бездумной сколастикой, а на смену пониманию пришли догматы.

Однако в тайных кельях, вдали от сурового светоча Механикума, находятся носители еретических помыслов о том, что величайшей ошибкой Культа Машины стало признание достойными изучения и существования лишь древнейших образцов технологии. Да, Техножрецы продолжают анализировать, каталогизировать и изучать каждый обнаруженный образец технологии, но воспроизведение

находки возможно далеко не всегда, а только лишь если найденный образец является действующим. Но даже копии тысячелетних машин не отличаются надёжностью, а многие из них попросту опасны для операторов. Культ Механикус встречает любую инновацию с крайним скептицизмом – некоторые склонны утверждать, что постижение Машины уступило место простому почитанию Её функций. Нет ничего удивительного в том, что среди Техножрецов 41-го Тысячелетия, за исключением некоторых поистине выдающихся личностей, мало кто может хотя бы приблизиться к былому технологическому великолепию своих древних предшественников. С каждым проходящим столетием все новые и новые знания покидают пределы рационального познания и становятся не более чем горсткой мифов и легенд.



Иерархия Механикума

«Человек может умереть, но жить в трудах своих, ставших частью общих трудов, ибо время несёт поток забытых свершений, а события поистине великие есть не более чем кульминация мысли, вовремя явившейся и разумно воплощенной. И как каждый человек должен быть благодарен предкам своим, скрытым завесой прошлого, так и нам следует проявить упорство в делах своих нынешних, дабы те, кто придет после нас, смогли продолжить начинания наши».

- «Гармония Эпохи», Гарба Мохаро, Техномагос Адептус Механикус

Главой Адептус Механикус является Генерал-Фабрикатор Марса. Он является одним из Верховных Лордов Терры, первоисполнителем Культа Механикус и, в данном качестве, носителем титула Магос Механикус. Система иерархий на конкретных мирах-кузницах может варьироваться весьма широко, но, в общем и целом, все они легко укладываются в паттерн, близко знакомый каждому члену Адептус Механикус. Генерал-Фабрикатор каждой конкретной кузницы опирается в своем правлении на совет старших Техножрецов из числа граждан этого мира-кузницы. Наиболее распространена ситуация, когда совет является собой генералитетский аппарат, в котором старейшие из Техножрецов удерживают власть над миром-кузницей благодаря своему огромному опыту и глубочайшим познаниям в избранной сфере знаний. Порой, впрочем, Механикум не чурается и принципов меритократии, возводя на ответственные посты и в совет самых выдающихся и многообещающих Техножрецов. Изолированные (или социально деградировавшие) сообщества Адептус Механикус могут прибегать и к аристократическим, демократическим и даже «лотерейным» принципам формирования советов.

Верховные Техножрецы

Правящие Техножрецы иерархии мира-кузницы могут быть как нерушимым монолитом, призванным держать в узде нижестоящих членов Механикума, так и склонной группой индивидов, грызущихся друг с другом на почве эзотерических материй типа субсидий, приоритетов и фундаментальных учений. Исключительно амбициозные личности на определенном этапе либо попадают в руки Инквизиции, либо становятся жертвами встречных амбиций собственных собратьев по Адептус Механикус. Подобные обстоятельства неизменно порождают столь характерные для Техножречества подозрительность и хладнокровие.

Магос

Магос – признанный мастер определенной сферы технологического знания, человек, который провел жизнь (порой не одну), оттачивая понимание определенной ветви научного познания. Классификаций Магосов великое множество, и на некоторых мирах существуют даже свои собственные, уникальные титулы – порой случается так, что на том или ином мире требуются совершенно особые познания. Вот несколько примеров наиболее широко распространенных титулов Магосов: Магос Биологис, Магос Алхемис, Магос Физик, Магос Техникус, Магос Металлургикус и Магос Ксенологис.

Логис

Логисы входят в состав структуры логистиков и аналитиков, косвенно распоряжающейся ресурсами миров-кузниц. Они прозревают будущие тренды и делают предсказания на основе анализа целого океана несвязанных на первый взгляд фактов, прогнозируя тем самым объемы грядущих нужд. Среди Адептус Механикус

Универсальные законы

Разум Техножреца – тщательно собранный и отлаженный интеллект, цельный и бесстрастный, как когитатор. Предназначение его существования записано в доктринах Адептус Механикус, его цели простираются из целей предыдущих поколений Техножрецов, также как и он пытающихся нанести на карту бытия совершенный путь к просветлению. Многие концепции, которыми они тогда руководствовались, были воплощены в виде «Универсальных Законов» или «Шестнадцати Универсальных Законов», собрания священных заповедей, дошедших сквозь тьму веков. Существуют ли эти шестнадцать «Универсальных» законов и руководствоваться ли тому или иному миру-кузнице каждым из них, до сих пор является предметом яростных споров, но большинство Универсальных Законов всё же были признаны священными и основополагающими принципами Кредо Механикус. Наиболее известные или противоречивые приведены далее.

Логисов воспринимают как пророков, и их бесстрастный анализ имеет высочайший вес при принятии различных решений.

Генетор

Генеторы – учёные генетики, посвященные в тайны человеческого генома и сведущие в бесчисленном множестве его вариаций. Среди Адептус Механикус Генеторы встречаются довольно часто, вполне возможно, это является горьким наследием засилья мутантов на Марсе времен Эры Раздора. Генеторы часто сопровождают Имперские вооруженные силы, вовлеченные в исследование новых миров с целью проверки туземного населения на наличие мутаций, выбивающихся за пределы установленных норм.

Мастер-Ремесленник

Мастера-Ремесленники – конструкторы и строители машин, зданий, космических кораблей, оружия и иного военного оборудования. Мастер-Ремесленник начинает любой проект с изучения священных архивов, чтобы выяснить, не было ли создано ранее нечто подобное; если было, то в дело идут эти старые планы с минимумом самых необходимых доработок. Именно Мастера-Ремесленники распоряжаются обширнейшими армиями рабочих-сервиторов каждого из миров-кузниц.

Инициаты Культа Механикус

Основная масса Техножрецов мира-кузницы состоит из простых рабочих, ученых и инженеров, что надзирают за сервиторами, удовлетворяют самые разнообразные нужды духов машин и проводят по распоряжению высшестоящих Техножрецов различные научные эксперименты. Многих инициатов Адептус Механикус в тот или иной момент их жизни приписывают к какому-либо крылу Империума, где они играют роль технических консультантов и специалистов по эксплуатации машин. Назначение на подобный пост, особенно если нести службу предстоит вдали от родного мира-кузницы, среди Техножрецов считается своего рода наказанием.

Электророжрецы

Электророжрецы посвящают себя мистериям энергии, её току сквозь проводящие тела, её животворящей искре, что пробуждает духов машин от сна. Наиболее фанатичные из Электророжрецов подвергают себя глубокой модификации, позволяющей их телам генерировать электрическую энергию и превращающей их в живые средоточия её трескучих разрядов.



Инженер-Прорыщицы

Эти Техножрецы-воины, приписанные к подразделениям Имперской Гвардии, работают на полях сражений по всему Империуму. Там их технические познания необходимы, чтобы могучие боевые машины Молота Императора работали, как подобает. Сжимая в своих закованных в силовые доспехи руках двуручные гаечные ключи-секиры, они идут в бой подобно укутанным в алые мантии аватарам Бога-Машины, готовые покарать любого, дерзнувшего противостоять Омниссии.

Трансмеханики

Трансмеханики – специалисты в области технологий коммуникации. Сама природа их специализации требует, чтобы присутствие Трансмехаников в ведомстве различных Имперских организаций было постоянным и длительным. Многие из них всю свою жизнь проводят на борту кораблей Флота или на мирах-крепостях Имперской Гвардии.

Лексмеханики

Лексмеханики компилируют и рационализируют информацию, которую надлежит поместить в централизованный data-стек. Благодаря их подготовке и специализированным имплантатам, они выполняют свою работу с поистине машинной точностью и

быстрой, неважно, идет ли речь о докладах с полей сражений, экономической статистике, планетарном анализе или любых иных материалах. Как и Трансмеханики, Лексмеханики зачастую несут службу в различных подразделениях Адептус Терра, за пределами Адептус Механикус.

Сервиторы

Тех, кто обделен способностью к постижению знаний, а также тех, кто предал доверенные им Техножрецами секреты, Культ Механикус обращает в живые машины. Сервиторы – бездумные рабы, создания из живой плоти и холодного металла. У них полностью отсутствует волевая мотивация – как правило, сервиторов программируют на выполнение единственной специализированной задачи. Сервитор оснащается всей необходимой для выполнения этой задачи аугментикой: например, руки сервитора-носильщика заменяют крючьями, а ноги усиливают при помощи системы поршней, увеличивающей его грузоподъемность. Подавляющее большинство населения любого мира-кузницы состоит именно из сервиторов, форма и функционал которых варьируются от простых монозадачных киборгов-шахтеров и голоматов (голографических записывающих единиц) до грозных «преторианцев» и орудийных сервиторов.

Коллегия Титаника

Пожалуй, наиболее значимой военной организацией Адептус Механикус является Коллегия Титаника, которую чаще называют Легионами Титанов. На большинстве миров-кузниц базируется свой собственный Легион, а на особенно важных мирах Легионов может быть и больше. Легион Титанов обладает боевой мощью, с которой в галактике почти ничто не способно поспорить. Один лишь слух о том, что в бою будет принимать участие Легион, способен заставить вражеские войска отступить или вовсе капитулировать. Тем же, кто решит сражаться, придется делать это как никогда ранее. Причина проста и кроется в поистине невообразимой силе самих Титанов.

Говорят, когда Император впервые прилетел на Марс, он увидел, что Техножрецы создали гигантов, которых назвали Титанами. То были огромные человекоподобные боевые машины, ощетинившиеся самым могучим оружием из тех, что Техножрецы были в силах создать, сущности, которых Культ Механикус почитал как священных аватаров Бога-Машины. На пустынных равнинах Марса они были способны перешагивать через самые широкие расселины и без опасений форсировать моря ядовитой пыли, которые бесследно поглотили бы целые армии простых солдат. Кроме того, эти боевые машины были тяжело бронированы, а сердцем им служили могучие плазменные реакторы – титаны могли непрерывно функционировать годами даже при самом ограниченном снабжении. Когда Великий Крестовый Поход покинул Терру, его уже сопровождали Легионы Титанов Марса. В тысячах битв Похода они стяжали великую славу.

В ходе Ереси Хоруса раскол между предателями и лоялистами не миновал и Коллегию Титаника. Во время Осады Императорского Дворца Титаны сражались по обе стороны линии фронта. Одни, как Легио Игнатус, покрыли себя неувядящей славой, другие, как Легио Мортис, несмываемым позором – ни те, ни другие не были забыты и через десять тысяч лет. Легионы предателей после поражения Хоруса бежали в Око Ужаса, где нечестивые излучения Варпа вскоре превратили их в кошмарных демонических чудовищ из адамантия и стали. Множество самых сильных лоялистских Легионов Титанов по-прежнему стоят на вечной страже вокруг Ока Ужаса в ожидании возвращения своих падших собратьев.

Скитарии

Скитарии – воины Адептус Механикус, и термин этот часто применяется для обозначения любых вооруженных сил Механикума за исключением Легионов Титанов. Они охраняют экспедиции Техножрецов, направляющиеся в небезопасные регионы, помогают оборонять миры-кузницы, корабли и предприятия Адептус Механикус. Когда Легионы Титанов идут на войну, с ними отправляются очень и очень значительные силы Скитариев (или, как их пренебрежительно называют, Техногвардии) в качестве вспомогательных частей. Типы и классификация Скитариев отличаются от кузницы к кузнице, и даже от Магоса к Магосу. Объединяет же всех Скитариев абсолютная готовность сражаться за Культ Механикус и отдать жизнь, защищая Техножрецов и их священные машины.

Центурия Ординатус

Центурия Ординатус – это ветвь Адептус Механикус, ответственная за гигантские осадные машины, известные под именем Ординатусов. Большая часть этих машин была построена во время Ереси Хоруса, когда Механикусы обрушивали друг на друга всю губительную мощь своей технологии. Ординатус является образцом технологической мысли, непревзойденный и даже не повторенный последующими поколениями. После Ереси большая часть этих машин была утеряна или брошена, но как какая-то их часть, намеренно скрытая в тайных и весьма отдаленных арсеналах, избежала столь печальной участи. Центурия отвечает за восстановление и сохранность каждого уцелевшего Ординатуса. Открытие нового Ординатуса каждый раз неизбежно ведет к возгоранию местных гражданских войн за обладание этим невероятной мощи оружием. В подобных обстоятельствах обеспечение безопасности грозной машины есть первоочередная задача Центурии – цель, которая оправдывает любые средства.

Каждый Ординатус – уникальное оружие уничтожения, созданное для определенной цели, или даже для одной конкретной битвы. Ординатусы именуют согласно планетам, на которых они были построены; имя это не меняется даже в тех редчайших случаях, когда их перевозят с одного мира на другой. В качестве примера можно назвать Ординатус Армагеддон, построенный во времена Первой Войны за Армагеддон и способный одним выстрелом своей сверхмощной нова-пушки уничтожать боевые Титаны. Другой пример – Ординатус Марс, созданный во времена Ереси Хоруса для того, чтобы сровнять с землей стены Кастеллум Иерихон при помощи разрушительных звуковых волн. Однако далеко не все Ординатусы представляют собой гигантское оружие – Ординатус Приам, к примеру, был создан, чтобы обходить оборону вражеских укрепрайонов, буря тоннели сквозь кору планеты.



Поиск Знания

«Вселенная – это не головоломка, которую можно разобрать по кусочкам, затем собрать обратно и так решить все её загадки. Она изменчива, неопределенна и меняется каждый раз, как ты задумываешься о ней, каждый раз, как ты наблюдаешь за ней. Могущественный человек – не тот, кто разбирает головоломку вселенной, изучает её кусочек за кусочком и измеряет каждый кусочек мерилом точной науки. Могущественный человек – это тот, кому достаточно взглянуть на вселенную, чтобы изменить её».

- Техномагос Гэлос

Kак на уровне отдельных своих членов, так и на уровне организации в целом, основным побуждающим мотивом Адептус Механикус является то, что Техножрецы именуют «Поиском Знания». Поиск может принимать самые разные формы, от научных исследований и экспедиций эксплораторов до археотехнологических раскопок, но абсолютным его воплощением является поиск древних, почти мифических технологических устройств, известных под именем систем СШК.

Системы СШК были созданы во времена расцвета человечества времен Тёмной Эры Технологии, когда люди колонизировали многие сотни миров. Одни колонии процветали, другие погибли, третьим же приходилось каждый день буквально бороться за жизнь. Тем не менее, уровень технологического развития всех колоний был очень высок – всё благодаря обширнейшим базам данных с информацией, привезенным с Терры. Эти гигантские архивы технологического знания и назывались системами Стандартных Шаблонных Конструкций, или СШК.

Говорят, что СШК хранят сумму всех человеческих знаний в сферах технических дисциплин и естественных наук. В систему была включена и подробная инструкция по созданию любого вообразимого устройства – от простейшей сельскохозяйственной машинерии до дата-центров и ядерных энергосистем; в теории, СШК содержали всю необходимую информацию для создания, развития и процветания любой колонии. Однако же, нужды ранних колонистов были весьма просты и с легкостью покрывались применением более традиционных источников энергии и примитивных технологий – так что эту, наиболее «востребованную» часть СШК Адептус Механикус все же удалось обрести. Лишь небольшой (если вообще не нулевой) процент наиболее совершенного технического знания был перенесен на физические носители и позже пережил долгие и беспощадные тысячелетия.

Нетронутых временем систем СШК к 41-му тысячелетию нет как таковых, и даже образцов СШК первого поколения осталось очень и очень немного. Но, несмотря на это, большая часть самого распространенного оружия, транспортных средств и иных находящихся в эксплуатации систем Империума благовечно воспроизведена в соответствии с данными тех самых СШК. Там, где эта информация доступна, она является для своих хранителей истинной святыней, артефактом, молчаливо пережившим сотни и сотни поколений людей. Магос Аркхэна Лэнда помнят и почтят даже тысячи лет спустя после его смерти за обретение фрагмента СШК в М31. Этот небольшой фрагмент содержал конструкционные шаблоны знаменитого танка «Лэнд Рейдер» и ударного воздушного судна «Лэнд Спидер», названных в честь первооткрывателя.

Четвёртый Универсальный Закон

«Интеллект есть Понимание Знания»

С точки зрения основной интерпретации Четвёртого Закона базовым мерилом Интеллекта является способность понимать и применять полученные знания. Каждое разумное сознание вполне способно понимать ценность Знания (или стимулюса, как его именуют некоторые члены Культа Механикус), не обладая даже самыми его началами. А, к примеру, Архив или Голомат, владея обширными массивами информации и способностями к её применению, совершенно неспособен понять её ценности. Любой Техножрец скажет, что ни один из приведенных примеров не является примером истинного интеллекта.

Во имя обладания фрагментами СШК велись войны и горели миры. Адептус Механикус с поистине религиозным рвением вот уже многие тысячи лет ведут поиск любых следов информации о СШК. Для них это наиболее священный из всех текстов, сакральная связь с сиянием ушедших эпох. Это их святая книга, священный Грааль, чаша познания. Призрачный намек на тишайший слух о нахождении самого крошечного схрона с материалами СШК привлечет к проверке достоверности этой информации активное внимание любого Техножреца. Любое сопротивление, встреченное в ходе такого расследования, будет означать немедленное и полномасштабное развертывание сил Адептус Механикус в регионе, невзирая на любые протесты Имперских властей. Дело в том, что и сам Империум связан обязательствами Марсианского Договора, согласно которому никто не имеет права вмешиваться в подобные изыскания Техножрецов или препятствовать им; ни один Договор, впрочем, не способен удержать в узде алчность Планетарных Губернаторов, Вольных Торговцев и даже Инквизиторов, почувствовавших запах великой наживы.

Флоты Эксплоратор

Поиск Знания влечет Техножрецов в далекие и враждебные глубины межзвездной пустоты, простирающейся за пределами нанесенной на карты галактики. Флоты Эксплоратор относятся к числу тех, в чьи обязанности входит разведка и каталогизация неисследованных и опасных регионов, а также обеспечение безопасности обнаруженных там важных данных и артефактов – если понадобится, то и с применением силы. Дикий космос таит множество секретов – потерянных колоний, потерпевших крушение кораблей, руин ксеносов и сокрытых хранилищ знаний. Флоты Эксплоратор зачастую проводят вдали от родного мира-кузницы сотни лет, метоично исследуя заданный при старте экспедиции звездный кластер или туманность. Лишь значительная находка может заставить флот вернуться раньше, чем план исследований будет выполнен. Чаще всего, однако, экспедиции просто теряются в бездонной черноте беспощадного космоса, и лишь годы безмолвия дают знать об их печальной участи; впрочем, это означает лишь, что вскоре в ту же область космоса сотни лет спустя будет отправлен ещё один Флот.

Открытый космос – колыбель множества опасностей. Ксеносы, дезертиры и отступники всегда готовы напасть и уничтожить Флот Эксплоратор лишь за богатейшие технологические трофеи, что сулит его разграбление. Есть колонии, которые не желают, чтобы их «открывали» – возможно, их правителей более прельщает собственная, невеликая, но верховная власть, нежели возвращение в лоно Империума, или, быть может, молитвы, что туземцы возносят своим ложным богам, неизбежно разожгут пламя гнева Министрума. Кроме того, естественный или сверхъестественный катаклизм вполне может как уничтожить весь флот целиком, так и навеки запереть его на поверхности какой-нибудь затерянной планеты.

Число кораблей, что Адептус Механикус отряжает в подобные походы, относительно невелико – лишь крохотная горстка по сравнению с флотами, стоящими на службе Империума, но каждое из этих судов великолепно вооружено и защищено. Возможно, наилучшими из них являются легендарные корабли класса «Арк Механикус», огневая мощь, дальновидность и защищенность которых превосходят любой из существующих ныне Имперских линкоров. Таково могущество Бога-Машины и слуг Его на священном пути Поиска Знания.



Механикум Сектора Каликсис

«Эти миры дарованы нам самим Омниссией – дыхание Бога-Машины ощущается здесь в каждом гравитационном отливе и приливе. Воля Омниссии в том, чтобы мы продолжили наш Поиск Знания, преодолевая неизбежные трагедии и катастрофы; Сектор Каликсис – наше испытание перед лицом Бога-Машины, братья мои, и мы покажем себя достойно».

- Верховный Фабрикатор Кастелляр

Большая часть агентств Империума в Секторе Каликсис воспринимает Адептус Механикус как монолитную организацию, мыслящую и действующую как единый логический разум, где каждый Техножрец действует в полном согласии с другими Техножрецами, дабы наилучшим образом выполнить волю, продиктованную им Культом Бога-Машины. Истина же, как обычно, немного более сложна. Адептус Механикус Сектора Каликсис одержимы разнообразнейшими междуособными конфликтами. За сотни лет, прошедших с момента основания Сектора, Механикум Каликсиса раздробился на множество мелких групп, и единство выказывает лишь в крайне редких случаях. Говорят, что даже машинные алтари миров-кузниц Каликсиса строят свои заговоры, вплетая потайные сообщения в формулы и чертежи, циркулирующие между ними.

Невзирая на эти трудности, Адептус Механикус плотно укоренился в Секторе Каликсис и являются важной частью жизни практически каждой планеты и, кроме того, наделены собственной, весьма заметной и очень значительной властью, достаточной для того, чтобы внушать уважение уже самим фактом её существования. В немалой степени на баланс сил повлияла плеяда волевых лидеров, возглавлявших Механикусов Каликсиса на протяжении тысячи лет; лидеров, сплоченных вокруг влиятельных и скованных традициями Мастеров Кузниц Миров Латэ.

Персоналии Латэ

Тот факт, что одним из центров политической власти Сектора Каликсис стали Латэ, совсем не случаен – трио миров, составляющих Латэ – величайшие Кузницы Каликсиса, источник самых совершенных в секторе технологий, хранилище самых сокровенных знаний и родина наиболее сведущих в своем деле адептов Культа Бога-Машины. Недаром среди Механикусов Каликсиса ходит прописная истина «где Латэ, там и Сектор».

Верховный Фабрикатор Кастелляр

Главой Адептус Механикус Сектора Каликсис является Верховный Фабрикатор Латэ. Сейчас этот титул принадлежит Архимагосу Кастелляру. Уважаемый Архимагос, проложивший себе путь к вершине упорством и изощренной политической игрой, он сменил на этом посту скомпрометированного себя Верховного Фабрикатора Гарамонда. Став, однако, Верховным Фабрикатором, Кастелляр начал становиться всё более отчужденным, и все более отстранялся от дел Механикусов в Секторе, предпочитая концентрироваться на снаряжении флотов Эксплоратор и расширении сферы влияния за счет экспансии в направлении Коридора Коронус. Весьма

Пятый Универсальный Закон

«Разумность есть базовая форма Интеллекта».

Так называемый Пятый Закон часто весьма близко связывают с Четвёртым. Техножрецы склонны рассматривать Разумность как относительно распространённую по меркам вселенной особенность жизненных форм, и, в данном контексте, как самый первый «ярус» Интеллекта, самую первую ступень лестницы к Пониманию. Дальнейшим развитием этого базиса, как правило, считается Интеллект, получаемый через обретение и понимание обретённого Знания.

распространено мнение, что Кастелляр, сам в прошлом бесстрашный Эксплоратор, за время своей службы активно причащался радикальных идей секты Апостолов Туле. Как бы то ни было, взор Кастелляра прикован отнюдь не к интересам Механикусов в Секторе Каликсис, а скорее к перспективам «внешних» операций.

Одним из бесспорных достижений Верховного Фабрикатора стало учреждение разветвленной сети вокс-глашатаев на мираж-кузницах и важнейших Имперских мирах Сектора, таких как Синтилла, Мальфи и Сеферис Секундус.

Другая страсть Кастелляра – хроногладиаторы, он лично участвовал в разработке огромных механизированных боевых арен Вольга. Даже штат его телохранителей состоит из хроногладиаторов – раз в десять лет проводится чемпионат, победитель которого получает место в свите Кастелляра. Эти несравненные воины служат ему с фанатичной преданностью, в немалой степени обеспеченной тем фактом, что их жизненные таймеры напрямую привязаны к жизненным функциям Верховного Фабрикатора. Номинально, пока хроногладиатор служит телохранителем, обратный отсчет его жизненного таймера стоит, но если с Верховным Фабрикатором что-нибудь случится, его телохранители переживут его лишь на несколько секунд.

Архимагос Ралвур Золотой

Верховный Фабрикатор всегда выбирает одного Архимагоса, занимающего пост его заместителя, преемника, призванного разделить бремя управления ресурсами и политическими интересами Механикусов Сектора Каликсис. Сейчас этот пост занимает Архимагос Ралвур Золотой, Хранитель Ключа Прайм Логис.

Назначение Ралвура в своё время оказалось настоящей неожиданностью для совета Ковенанта Латэ. Пользовавшийся дурной славой крайне консервативного Магоса Суспензор, Ралвур своим возвышением расколол совет надвое – на тех, кто приветствовал его на новом посту и тех, кому рост его влияния пришелся не по душе. В совете Ковенанта Латэ Ралвур представляет фракцию Империо-Когностиков, и его политическое влияние год от года лишь растёт по мере того, как Верховный Фабрикатор все сильнее отделяется от дел, увлеченный событиями за пределами Сектора Каликсис.

Ралвур Золотой, однако, не столь гибок политически, как многим бы хотелось, и успел нажить себе множество врагов среди различных сект Механикусов Каликсис. Широко известно, к примеру, что Ралвур считает Техзорцистов и Секьюторов, по меньшей мере, заблудшими, более того, ходят слухи, что Архимагос питает особую неприязнь к высокоуровневым запросам со стороны Инквизиции.

Нұмъ Памә

История Миров Латэ началась до рождения самого Сектора Каликсис, ещё в ходе Ангевинова Крестового Похода. Незабвенный сплав блестящих побед и трагических поражений, Крестовый Поход начался в четвертом веке 39-го Тысячелетия; целью его был регион космоса, тогда ещё носивший имя Экспансия Каликс. Главнокомандующим этой гигантской армии, состоявшей из миллионов праведных душой Имперских солдат, был назначен Претор Голденна Ангевин. Задачей Похода стояло избавление Экспансии Каликс от упадочных человеческих культур и нескольких малых цивилизаций ксеносов, дерзнувших противостоять немеркнущей славе Императора. Иными словами, Ангевину вменялось избавить Экспансию от препятствий, стоящих на пути Имперской колонизации. Вполне естественно, подобная перспектива весьма заинтересовала Технохречество Марса, и к Крестовому Походу присоединился значительный контингент Адептус Механикус.

Ангевинов Крестовый Поход (322.М39)

Лорд Милитант Ангевин избрал следующую генеральную стратегию: разделившись на два фронта, Крестовый Поход пройдет по Экспансии Каликс стальной метлой, собрав всех врагов Императора, предпочитавших бегство гибели в бою в безвыходной ловушке – Регионе Адрантис. Именно здесь силы Похода, собравшись в кулак, смогли бы нанести растерзанным вражеским войскам последний сокрушительный удар. Далеко впереди основных сил Лорда Милитанта в этот момент шла гонка между несколькими кораблями Вольных Торговцев и флотами Эксплоратор Адептус Механикус. Эти корабли помогали идентифицировать потенциальные цели и вычислять координаты вражеских укрепрайонов, для подавления которых позже планировалось направить силы куда более крупных флотских соединений. Будучи на самом острие вторжения в Экспансию Каликс, и Вольным Торговцам, и флотам Эксплоратор постоянно приходилось принимать участие в самых яростных сражениях. Акты героизма и самопожертвования были повсеместны, и Лорд Милитант прекрасно понимал, что блестящие успехи, которых он добился, были бы невозможны без самоотверженной службы этих нерегулярных сил. Слава, которую флоты Эксплоратор стяжали в этом Крестовом Походе, не забыта и теперь, сотни лет спустя после рождения Сектора Каликсис.

Покорение Адрантиса (359-369.М39)

Первая часть Крестового Похода прошла в точности, как и планировал Лорд Милитант, и большая часть Экспансии Каликс оказалась под контролем Империума за несколько десятков лет. К несчастью, после оглушительного успеха ранней фазы Похода, ответственные командующие финальной частью операции не учли отчаянной ярости врагов, загнанных в угол и буквально поставленных на грань вымирания. Атакующий напор Имперских войск был утоплен в крови – Имперские войска за четыре года боев за Адрантис потеряли в четыре раза больше солдат, чем за первые двадцать лет Крестового Похода. Потери оказались столь опустошающими, что Лорд Милитант был вынужден приказать своим войскам отступиться на оборонительные рубежи Голденнова Залива.

Потрясенный поражением, Лорд Милитант Ангевин передал командование Крестовым Походом совету генерального штаба, а сам затворился в обители скорби. При отсутствии вышестоящего командования, генералы начали грызню за власть. Силы Адептус

Ключ Прайм Логис

Один из наиболее престижных объектов, имеющих отношение к мирам-кузницам Сектора Каликсис – это Ключ Прайм Логис. Он представляет собой мастер-шифр к самым скрытым знаниям мира-кузницы, переходящий от одного Фабрикатора к другому как часть инвеституры. Как только заканчивается постройка мира-кузницы, в яростной топке планетарного ядра изготавливают Ключ Прайм Логис, закодированный при помощи техноритуалов, вдохновлённых, как говорят, самим Омниссисом. Ключ Прайм Логис способен отпереть любую дверь, активировать любую машину и даровать доступ в любое, даже самое глубокое data-хранилище мира кузницы, к которому он привязан.

Каждый Ключ Логис незаменим, и это стократ справедливо и в отношении Ключа Прайм Логис – если он будет утерян, самые сакральные санктуумы мира-кузницы окажутся почти недоступны, поскольку их содержимое открывается лишь тому, кто обладает верными священными кодовыми ключами. Естественно, немногие Мастера Кузниц захотят рисковать, навлекая на себя гнев Омниссии в попытках создать замену утерянному Ключу Логис.

Механикус, сопровождавшие Поход, сочли, что поскольку все договоренности с ними заключал непосредственно Лорд Милитант, необходимо отстраниться от междоусобицы и сохранять нейтралитет.

Ситуация лишь ухудшилась, когда враги Человечества начали совершать вылазки в ранее усмиренные области; дикие орочи банды, рейдеры поклоняющейся силам Варпа расы ю-ват, устрашающие и таинственные пираты-ксеносы спешили воспользоваться ситуацией и безнаказанно потрепать фланги Крестового Похода.

Когда казалось, что Крестовый поход находится на грани потери всех завоеванных Лордом Милитант Ангевином территорий, командование главными силами Похода решительно взял на себя Лорд-Генерал Друзус. Лидер последователей Лорда Милитант, Друзус был популярным и одарённым командиром; скоро ему удалось организовать серию контратак, отбросивших врага и позволивших собрать под началом нового главнокомандующего вполне значительные силы. Сила характера Друзуса была очевидной для Адептус Механикус, и они быстро согласились признать над собой главенство Лорд-Генерала. И вновь династии Вольных Торговцев и флоты Эксплоратор Механикусов стали авангардом переоснащённых и пополненных войск Крестового Похода.



Заря Миров Латэ (380.М39)

Благодаря невероятной отваге, и вопреки всем трудностям Адрантис был покорён. Победа эта была бы недостижимой без содействия Адептус Механикус. Войска под командованием Архимагоса Мата Алефа Зенона переломили ситуацию на фронтах, и в благодарность Верховный Генерал Друзус подписал с Адептус Механикус пакт, согласно которому Техножречество Марса получало безраздельную власть над несколькими мирами Сектора. Среди них были Хадд, Хет и Хеш, трио миров, которые были сочтены неподходящими для нужд всех прочих Имперских агентств из-за необычных гравиметрических эффектов, наблюдавшихся в системе на каждой из трех планет.

Дело превращения трёх Латэ в полноценные миры-кузницы растянулось на многие сотни лет. Слой за слоем, строение за строением, планета эволюционировала. Кости инфраструктуры оплели вены трубопроводов, трамлейнов и транспортных тоннелей. Атмосферу планет пронзили высотные башни строений Адептус Механикус, их заключенный в зубчатое колесо символ вossaиял на забранных в решётку строительных лесов громадных фабриках, исследовательских комплексах и трансмат-алтарях. И по мере того, как развивались Миры Латэ, среди звезд новорожденного Сектора взрастали и прочие владения Механикума.



Шестой Универсальный Закон

«Понимание есть Истинный Путь к Постижению»

Концепция Постижения имеет особенное значение для Техножрецов. Чаще всего она рассматривается как трансцендентное состояние, уровень, которого достигает Интеллект, охвативший всё существующее Знание.

Наследие Предтечей (580.М39)

Двести лет спустя после основания Миров Латэ, сама система была освоена лишь частично, а отдаленные владения Адептус Механикус всё ещё переживали неспокойный процесс консолидации. Именно в этот момент едва оперившийся Сектор Каликсис был ввергнут в жестокую смуту. Стало ясно, что существует некий тайный заговор, и щупальца его уже проникли во все властные структуры Сектора – от Совета Губернатора до Имперской Гвардии. Даже Адептус Механикус и Инквизиция не стали исключением. Главная цель этого заговора так и осталась тайной (хотя и ходят слухи о целых data-хранилищах в подземельях Трезубца, полных как теоретическими, так и доказательными данными); известно только, что сердцем заговора была группа агентов, названных Предтечами. Согласно официальным отчетам, ни один из высокопоставленных заговорщиков так и не был взят живым. Агенты Предтечей всегда внедрялись в организации на высшем уровне, что ничуть не облегчало их поимки, даже если все необходимые доказательства их вины были собраны.

Для борьбы с этими агентами из функционеров среднего звена Администратума, Адепта и иных групп, в рядах которых были обнаружены агенты Предтеч, формировались шаткие и ненадёжные объединенные группы, задачей которых было обнаружение, отсечение от властных ресурсов и затем – поимка и арест заговорщиков. Помощь Адептус Механикус в этой операции оказалась неоценимой – транспорт, машинное время могучих когитаторов, обработка и анализ данных и мастерски сработанные мем-вирусы – это в итоге и позволило успешно выкорчевать агентов Предтечей.

В общем и целом, Техножрецы Латэ заключили, что во главе этого заговора стоял некий падший Лорд-Инквизитор, хотя от подозрений оказались несвободны и некоторые секты Механикума – слишком уж часто заговорщики прибегали к помощи различных техноеретических ритуалов.

Предтечи проделали весьма значительную работу по изоляции ответственных структур правительства Сектора от нескольких ключевых предприятий Механикусов. Теории, касающиеся этого нюанса их деятельности, гласят, что заговорщики пытались передать эти предприятия в руки простых граждан Империума. Этот популистский элемент их замысла, по мнению всех задействованных в расследовании организаций, был счтён наиболее омерзительным.

В годы, прошедшие со временем этого заговора, Фабриканты Миров Латэ использовали каждую возможность, чтобы уменьшить власть Инквизиции в Секторе Каликсис вообще и во владениях Механикусов в особенности. После падения заговора Предтечей начался яростный передел сфер влияния, в ходе которого Архимагосы Ковенанта Латэ потребовали у Губернатора Сектора передать им власть над планетой Синфорд. С тех самых пор Синфорд является основным производителем сверхтяжелых танков класса «Кающий Клинок» в Секторе.

Несмотря на века, прошедшие со времени раскрытия заговора, некоторые члены Инквизиции все ещё тщатся вывести его идеологические корни к владыкам и повелителям того далекого прошлого. Некоторые Инквизиторы даже уверены, что весь заговор как таковой был детищем Миров Латэ, и являлся частью плана по

Седьмой Универсальный Закон

«Постижение есть Ключ к сути всех вещей».

Седьмой Закон, как правило, напрямую выводится из Шестого. Основные дебаты ведутся вокруг формулировки «... Ключ к сути всех вещей...», в частности, понимать ли её буквально или фигурально. Многие верят, что в нём напрямую сказано, что Постижение сил вселенной есть ключ к реальности как таковой, и к способности изменять и творить её по своему желанию.

консолидации и расширению их сферы влияния в Секторе Каликсис. Ну а сейчас, столетия спустя, опираясь на ряд докладов Инквизиции, вполне можно сделать вывод, что Предтечи со временем постепенно эволюционировали в техноеретический культ, известный под именем Логиков.

Медная Война (738-740.М40)

Тысячу лет спустя с момента основания Ковенанта Латэ миры улья Кластера Гельмиро впали в отступничество. Во главе склонившихся к ереси встал харизматичный правитель, называвший себя Медным Императором. Этот таинственный человек шаг за шагом привел своих последователей к идею поклонения Губительным Силам. Верные Медному Императору, обезумевшие фанатики из числа жителей богатых и влиятельных миров Кластера Гельмиро схватили и уничтожили всех функционеров Адептус Администратум, ритуально осквернив тела убитых. Значительная часть населения планеты примкнула к своим повелителям, пойдя тем самым на непростительное предательство.

Быстро пресытясь могущественными мирами Кластера Гельмиро, крепко зажатыми в его аугментированном кулаке, Медный Император профинансировал кровавые бунты на нескольких близлежащих мирах. Прошло совсем немного времени, и полномасштабные мятежи начали угрожать уже мирам по всему Сектору Каликсис. Жертвы среди мирного населения продолжали расти – повсеместно проводились публичные истязания и казни лояльных слуг и простых граждан Империума. Губернатор Сектора был вынужден мобилизовать все наличные силы в попытках остановить волну убийств и беспорядков. Верные долгу войска со всего Сектора и из-за его пределов направились к границам Кластера Гельмиро. Первым делом Империум эффективно и с бессердечной жестокостью подавил мятежи, бушевавшие в соседних с Кластером Гельмиро системах. Среди тех, кто ответил на зов Губернатора, были несколько Титанов Легио Венатор и целый флот Эксплоратор при поддержке таинственного Ордо Редуктор.

Кампания против Медного Императора и его разросшегося мятежа, оставшаяся в летописях как Медная Война, длилась около трёх лет, но даже столь короткий срок не помешал ей стать одним из самых кровопролитных событий в истории Сектора Каликсис. В конце концов, восстание было утоплено в крови, хотя для подавления последних очагов обороны, тлевших в руинах разрушенных ульев, понадобилось вмешательство нескольких рот Космического Десанта. В ходе финальных, самых отчаянных сражений за Кластер Гельмиро, в руки Империума попали некоторые документы, из которых следовало, что поддержку и подкрепления Медный Император получал из самого Ока Ужаса, а значит, угроза, которую он являл собой, была даже более серьезна, чем представлялось изначально.

Когда конфликт исчерпал себя, некогда процветавшие миры Кластера Гельмиро превратились в дымящиеся руины, памятник бесчестию и смерти. Жители этих миров постепенно превратились в мутантов-падальщиков, обречённых рыскать по разрушенным пустошам, сражаясь за жизнь на гниющих останках своей некогда великой цивилизации. Имперские агентства Сектора Каликсис обходят стороной проклятые миры Кластера, которые в Имперских индексах по-прежнему числятся как зоны боевых действий.

Возведение Железной Стены Молчания (740.М40)

Механикусы Каликсиса в ходе Медной Войны понесли ужасающие потери. Поля сражений за Кластер Гельмиро были усыпаны телами Скитариев и обломками боевых сервиторов. Цена, заплаченная ими за эту победу, была столь высока, что Верховный Фабрикатор Латэ, Архимагос Корвикаль Тишайший объявил о возведении Железной Стены Молчания, режима строжайшей сегрегации от всех властных структур Сектора Каликсис. Начиная с этого момента, отменялось любое взаимодействие с внешними структурами, выходящее за рамки требований установленных соглашений – первоочередной необходимостью было объявлено сохранение и восстановление сил и ресурсов Механикума Сектора Каликсис.



Мератесские Войны (211-226.М41)

Примерно пять столетий спустя после свержения Медного Императора и избиения Кластера Гельмиро, появилась новая, куда более грозная опасность – в этот раз подняли головы Кланы Мератес. С началом мятежа против Империума Человечества на сторону бунтовщиков немедля переметнулась масса злодеев и предателей. Они провозгласили свою независимость от Империума и приступили к систематическим набегам и полноценным вторжениям в Имперский космос, на территории Секторов Каликсис и Иксаниад. На пике конфликта выживших граждан обоих секторов уже начинали обуревать сомнения, и семена мятежа и анархии, что несли с собой войска Кланов Мератес, разносило все дальше и дальше.

Замешательство и озлобленное негодование жителей в регионах, затронутых деяниями Кланов, были столь велики, что ситуация всерьез грозила выйти из-под контроля и утопить оба сектора в кровавой пучине гражданской войны. Производство в атакованных регионах практически встало – тот, кто не был вовлечен в войну напрямую, с оружием в руках защищал своё имущество и каждую минуту ждал нового вторжения. На фоне угрозы набегов Кланов доверие было поистине непозволительной роскошью, поскольку жители, целые поколения которых ранее считались спокойными и лояльными гражданами, внезапно могли восстать и поддержать мятежников.

В момент, когда для немногих сохранивших верность в осажденных системах надежда уже почти угасла, пришло спасение – коалиция сил двух секторов, Каликсиса и Иксаниада, собравшаяся по зову живой легенды, Губернатора Сектора Мирам Харвала, атаковала с нескольких направлений и разгромила основные силы мятежников, вытеснив их арьергард в Кластер Мератес. Имперская Гвардия, Имперский Флот, Адептус Астартес и Инквизиция нанесли удар за ударом, громя и без того агонизирующее восстание. И когда победа была уже почти неизбежна, Верховный Фабрикатор выслал на поддержку силам Империума три полноценных флота Эксплоратор прямиком из Системы Латэ. Многовековая Стена Молчания была, наконец, разрушена без малейшего предупреждения и согласования. Ударным острием очищения Кластера Мератес теперь стали флоты Эксплоратор при поддержке Легио Венатор. С этого момента и до конца мятежники не изведали ни грана милосердия, ни проблеска пощады. Целые миры испытывали на себе очищение оружием столь разрушительной мощи, что многие

Литакии Левитации

Коллегия-Культ Гравитикус Сектора Каликсис разработала собственные вариации техноритуалов, необходимых для должной подготовки и эксплуатации гравипластины. Неполный перевод с технолингвы, архивы Трезубца, Синтилла:
//Нажми руку активации, дабы пробудить духа машины//
То воля Омниссии – пластина обретает энергию
То энергия пластины – дух машины пробуждается ото сна
То пробуждение машины – через него речёт Омниссия
Так машина обретает функцию
Так функция дарует скорость и высоту
Так гравипластина взлетает
Взлетай, о, взлетай!
То воля Омниссии – гравипластина ныне функционирует.
//Славь духа машины//

из них были расколоты на куски и стали бескрайними астероидными полями. К тому времени, как объединенные силы Империума и Механикусов закончили усмирение Кластера Мератес, там не было ни единой планеты, на которой осталась бы жизнь.

Инквизиторское расследование не замедлило воспоследовать сразу после того, как Губернатор Сектора Харвала объявила мятеж подавленным. Кровожадное рвение, с которым Имперские силы и Адептус Механикус в частности претворяли в жизнь финальную fazu операции, будучи похвальным само по себе, не оставил, однако, ни единого свидетеля или пленника, которого можно было бы допросить или провести на параде в честь победы по величественным проспектам Синтиллы. Даже тех пленников, что взяли до прибытия частей элитной Багряной Гвардии Механикусов, потеряли в результате настоящей эпидемии неожиданных аварий, катастрофических поломок и внезапных, весьма загадочных смертей.

Инквизиторы применили все возможные пути дознания и вскоре отправились вслед за слухами, шептавшими о Техноереси Логиков, угнездившейся у самого порога Системы Латэ. Однако, вместо того, чтобы сотрудничать с людьми Губернатора, Фабрикатор Давос Фар продемонстрировал откровенно ледяное безразличие, безапелляционно отклонив все запросы посланников, и объявив Инквизиторов, их господ, а заодно и Губернатора Сектора в вопиющем неважении и невообразимом высокомерии с их стороны. Назвав их «презреными шавками неблагодарного хозяина», Фабрикатор приказал закрыть границы Системы Латэ и всех прочих владений Адептус Механикус в Секторе Каликсис, а всем войскам было отдано распоряжение блюсти неприкословенность суворенных владений Омниссии. Древняя Стена Молчания снова была восстановлена, и простояла в неприкословенности (с небольшими перерывами) более пятисот лет, пока Сектор Каликсис не охватила Малигрицианская Техноересь, заставившая Адептус Механикус вновь обратить свой взор к делам всего Сектора.

Вторая Осада Ваксанида (507.М41)

Со времён Мератесских Войн и повторного возведения Стены Молчания прошло три сотни лет, когда войскам Латэ вновь пришлось вступить в битву, и, ответив на призыв Губернатора Сектора, выступить против захваченного орками космического скитальца «Кульминация Свирепости». За девяносто лет до этого события схожая атака нанесла системе значительный урон, а явно недостаточные ответные меры со стороны Адептус Механикус сильно пошатнули их авторитет среди могущественных властителей Сектора. В качестве компенсации своего промаха и для восстановления статус-кво в торговых вопросах, Механикум Каликсиса отправил на помощь Линейному Флоту Каликсис, который уже готовился к отражению орочьего нашествия, два полностью укомплектованных флота Эксплоратор.

«Кульминация Свирепости» и его флот поддержки были встречены на границах системы Ваксанид. Разразилась отчаянная битва, в ходе которой массивный космический скитальц продвигался все ближе и ближе к сердцу системы, планеты которой ещё не полностью оправились от предыдущего орочьего нашествия. Согласно генеральному плану сражения, Эскадрильи Линейного Флота быстро отsekли корабли сопровождения от громадного скитальца и разгромили их по частям. Тем временем, корабли Ордо Редуктор и флотов Эксплоратор сконцентрировались на самом космическом скитальце, разорвав его в клочья огнем своих смертоносных орудий и развеяв его отвратительное содержимое в холодной пустоте космоса.

Восьмой Универсальный Закон

«Омниссия познал все, постиг все».

Восьмой Закон объявляет Омниссию высшим существом, сущностью, способной постичь все Знание вселенной.

Угроза для системы, однако, ещё не миновала, поскольку огромные куски космического скитальца все ещё продолжали плыть в направлении её уязвимых планет. И вновь Адептус Механикус двинулись на перехват, рискуя кораблями и жизнями, чтобы замедлить движение обломков и остановить их. Однако когда командующий адмирал Линейного флота предложил просто уничтожить уцелевшие обломки, Архимагос Хейврилл Гемм, командор войск Механикусов, отклонил этот приказ и объявил обломки собственностью и боевыми трофеями Миров Латэ. Без каких бы то ни было дальнейших консультаций с Имперским Флотом, флоты Эксплоратор взяли на буксир обломки, активировали двигатели и транспортировали самые большие фрагменты разбитого скитальца в Систему Латэ. Имперский Флот, убежденный, что враждебные ксеносы все ещё могут представлять угрозу, несколько раз заявлял протест против действий Гемма, но безрезультатно.

В графе «Текущее местоположение» всех записей Администратума, касающихся обломков «Кульминации Свирапости», стоит «неизвестно». И, хотя древние соглашения обеспечивают первоочередное право Механикусов на все технологические находки, реализация этого права в тот момент, когда скитальец все ещё классифицировался как угроза – событие чрезвычайной, ординарной редкости. Многие члены Инквизиции и Имперского Флота считают, что Механикусы изначально планировали присвоить себе все секреты космического скитальца.

Малигрианская Техноэресь (742-770.М41)

В середине седьмого века М41 замкнутые и изоляционистски настроенные Механикусы Каликсиса вновь оказались в центре внимания, когда один из их собственных членов безвозвратно ринулся в кровавую пучину отступничества, и втянул Миры Латэ в бойню, вскоре охватившую весь Сектор.

Эксплоратор Умбра Малигрис был военным, хорошо известным своей приверженностью разрушительным аспектам технологии. Малигрис десятилетиями изучал оружие и снаряжение минувших эпох, годами корпя над древними томами и дата-стеками старинного и весьма сомнительного происхождения. Последователь Божественного Света Соллекса, Архимагос привлек многих одаренных оружейников и исследователей под эгиду этой организации. С сомнением взирая на растущую популярность адепта-воина, Верховный Фабрикатор Кастелляр выдвинул против Малигриса ряд санкций в попытках рассеять сплотившийся вокруг него кабал, все-рьез опасаясь повторения истории с Лжефабрикатором, имевшей место быть несколько десятилетий тому назад. Малигрис, в свою очередь, отказался добровольно лишиться обретенной власти и объявил Кастелляра никем иным, как «бесплодным бюрократом». Именно этот момент считается началом грандиозного конфликта, вскоре охватившего всех Механикусов Сектора Каликсис.

Кастелляр предпринял попытку подключить к решению вопроса Скитариев – те вполне могли обеспечить смиление заблудшего Архимагоса. Однако противоестественные системные сбои и бинарные инверт-вирусы – порождения изобретательного и безумного разума Малигриса – сделали бесполезной даже хвалёную и могучую Гвардию Кузниц. За ранее предупрежденный, Малигрис покинул Систему Латэ во главе полностью оснащённого флота Эксплоратор, с грузом научных исследований, древнего оружия и богохульных образцов его собственного техноремесла на борту. Кроме того, Малигриса поддержало на удивление внушительное число Техножрецов, обманутых его убедительным дата-арго и еретическими заигрываниями с высокими технологиями. Как результат – множество текущих проектов Механикусов Каликсиса попросту встало, и над Мирами Латэ и всеми прочими владениями Культа Омниссии нависла угроза полномасштабной доктринальской схизмы.

Прекрасно осознавая опасность, которую представлял для всего Сектора Каликсис ренегат-Архимагос и его заблудшие сторонники, Верховный Фабрикатор официально объявил Малигриса и всех его последователей Вероотступниками в глазах Омниссии. Затем, связавшись с Лорд-Сектором Мариусом Хаксом, Кастелляр запросил у него содействия. Неожиданный запрос со стороны до сей поры пребывавших в глухой изоляции Механикусов сразу привлёк внимание Хакса к угрозе, которую представлял собой Малигрис. Убеждённый в серьёзности ситуации, Хакс использовал всё своё влияние, чтобы отрядить на поиски беглого флота Эксплоратор несколько крупных эскадр Линейного Флота Каликсис. В погоню за отлучённым Архимагосом отправилось не менее пяти полновесных боевых групп кораблей Имперского Флота, усиленных судами лояльных флотов Эксплоратор. Малигрис и его сторонники, на шаг опережая преследователей, бежали к самым дальним границам Сектора. В ходе погони Малигрис провел ряд экспериментов и испытаний своих новейших оружейных систем, атаковав и опустошив несколько планет по пути к центробежной оконечности Сектора и далее – в область Призрачных Звезд. Среди планет, подвергшихся нечестивым экспериментам Малигриса, оказались Зеирос Прайм, Лосс и безымянный мир с индексом MMX215. Богохульные орбитальные излучатели повергали в пучину безумия целые миры. Кошмарные биоконструкты рыскали по некогда плодородным землям, омерзительные трансгенные твари опустошали города, а



жуткие генные измельчители обращали население целых миров в моря покрытой язвами колышущейся живой материи.

Планы Архимагоса были нарушены, когда его флот прибыл на орбиту мира Синфолд II. К тому времени многие его ресурсы были истощены, и Малигрис решил поживиться технологиями и разнообразным сырьём, совершив набег на предприятия Механикусов в регионе – успех в этом мероприятии позволил бы ему собрать достаточно материалов, чтобы вернуться к своим безумным схемам. Налеты были беспорядочными и рассредоточенными, и именно Синфолд II привлек основное внимание Малигриса – испепелив планету дотла, флот ренегата приступил к методичным бомбардировкам; когда последние взрывы отремели, этот мир был уже не более чем выхолощенной, безжизненной скорлупой.

В это самое время, однако, Механикусам Каликсиса и эскадрам Линейного Флота удалось стянуть петлю вокруг флота отступника и, когда Малигрис начал отходить к границам системы Синфолд, ловушка захлопнулась – предатель попал между молотом флотов Эксплоратор Механикусов и наковальней эскадр Имперского Флота. На острие атаки находился флагман Верховного Фабрикатора Кастелляра, «Железный Обет». Один из немногих полноценных линкоров Адептус Механикус, «Железный Обет» был тяжёлым боевым судном с долгой и весьма почтенной историей.

Флот Малигриса открыл огонь в попытках подавить «Железный Обет» залповым огнем макропушек и ланс-батарей. Судно Кастелляра, однако, было оснащено несколькими боевыми устройствами из личной сокровищницы Верховного Фабрикатора; благость этих модификаций была такова, что они позволили могучему кораблю пережить даже столь яростный обстрел. Но постепенно, один за другим, склонились все пустотные щиты, и громадное судно начало сотрясаться от прямых попаданий нова-пушек. Охваченный огнем, зияя пробоинами, искалеченный «Железный Обет» наконец вышел на дистанцию, оптимальную для залпа своего главного калибра.

Выступающий нос судна раскрылся, словно цветок, явив сокрытое до времени титаническое орудие, которое немедленно начало впитывать энергию солнца системы, окутав корабль короной сияющих разрядов. Несколько мгновений спустя «Железный Обет» нанес один-единственный удар поистине невообразимой, ослепительной мощи. Смертоносный луч оружия буквально поглотил вражеский флот, превратив в тучи обломков все его корабли, за исключением нескольких самых крупных из них.

Последовавшее сражение не заняло много времени – Имперский Флот и корабли Механикусов безжалостно уничтожили несколько оставшихся в строю вражеских кораблей – включая обломки, которые могли быть достаточно крупными для того, чтобы поддерживать жизнедеятельность выживших членов экипажа. Обратившись к кораблям Имперского Флота со словами краткой благодарности, Кастелляр и его флот легли на обратный курс к портам приписки в Системе Латэ.

Хотя Малигрис и его последователи были, несомненно, уничтожены в системе Синфолд, интенсивные чистки сочувствующих элементов и тайных сторонников падшего Архимагоса трясли Механикусов Каликсиса ещё несколько лет. Секта Божественного Света Соллекса подверглась тщательному расследованию деятельности, и многие вызвавшие подозрения Техножрецы были тихо смещены и отправлены на Латэ для реиндоctrинации. Скверна, порожденная действиями Малигриса, разожгла давно тлевшее недоверие ко многим группам воинствующих Техножрецов Каликсиса. Слишком многие опасаются, что технореши Умбры Малигриса всё ещё скрыты где-то в тайных лабораториях и сумрачных стазисных кельях Субсектора Мальфи.

Ритуал Пробуждения

Принцепсы Легио Венатор чтут древние традиции, связывающие их с Марсом. Среди этих традиций – множество обрядов и бинарных псалмов, необходимых для того, чтобы вести могучих Титанов в бой. В сердце каждого из них спит древний и сложный дух машины. Легио Венатор следует целому ряду смутных и полузабытых техноритуалов, призванных полностью пробудить Богоподобную машину и подготовить её к грядущей битве.

Хор конгрегации Техножрецов скандирует благословления на технолингве, моля Омниссию наделить Его могучих аватар частицей своей божественной силы. Главный Техножрец, часто в сопровождении Принцепса Титана, умащает стопы Богоподобной машины священными маслами и благословленными смазками, дабы наружная чистота её соответствовала внутренней. Удостоенные величайшей чести подмастерья и техноадепты в это время слитно взмахивают кадилами, в которых благовонным дымом тлеют священные травы, призванные оградить место священнодействия от дурного влияния. Вкус крови принесенного в жертву грокса, выбранного за силу и свирепость, ярит духа машины и будит в сердце Титана жажду войны.

По окончании этого ритуала дух машины Титана стряхивает с себя оковы сна, полностью готовый к сражению. В момент активации Титана конгрегация с благоговением ощущает, что воля Омниссии выполнена.

Достоверных переводов этого ритуала с технолингвы очень немного – Железная Стена Молчания долгое время делала любые подобные изыскания невозможными, но архивы Инквизиции в Трезубце всё же хранят один фрагмент этого наиболее священного и редкого из обрядов:

Как кровь жертвы сей орошаet тебя, так и ты ороси кровью врагов Омниссии стопы его.

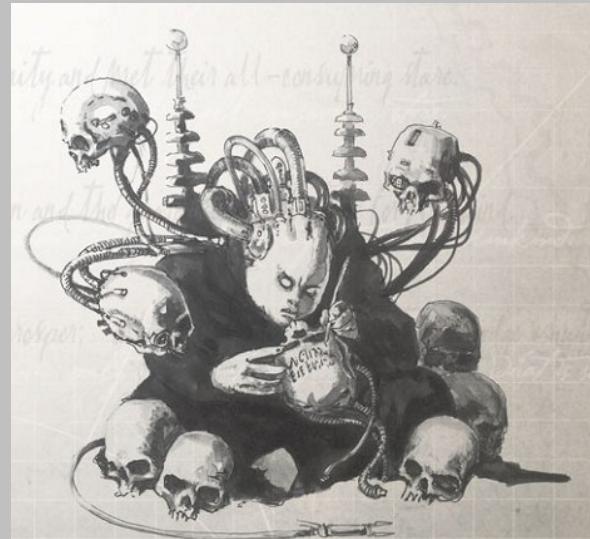
Да оросит кровь стопы Бога-Машины.

Как защитные руны покрывают тело твоё, так пусть литании защиты уберегут душу твою.

Да будет душа твоя чиста от скверны.

Как воины внутри тебя направляют гнев орудий твоих, так и ты оберегай жизни их.

Будь же твёрд пред лицом искушений войны.



Секты Механикусов Каликсиса

«Ничто и никто не избежит правосудия Лордов-Драконов. Универсальные Законы абсолютны, следовательно, абсолютны и мы».

- Магос-Драко Корсива

Техножречество Марса состоит из множества подгрупп и организаций. Они могут быть самыми разными – от Легионов Титанов до Рыцарских Миров, от Теоретиков и Лекторов, каталогизирующих и добывающих знания из древних архивов, до Лексмехаников и Калькулюс Логи, занимающихся анализом и написанием священных код-ритуалов для машинных алтарей; от Электроожрецов и Скиатриев, на которых зиждется оборона миров-кузниц до Магосов Ордо Редуктор, мастеров осады и охотников за врагами Бога-Машины – способов послужить Омниссии множество, и они весьма разнообразны. Сектор Каликсис, в свою очередь, не обделен собственными уникальными сектами, культурами и дивизионами Механикума.

Коллегия-Культ Гравитикус

Верховный Фабрикатор Давос Фар отдал приказ о формировании этой секты на Мирах Латэ, вдохновившись чудесами технологии, виденными им на Марсе. Коллегия-Культ Гравитикус ведает вопросами создания и эксплуатации технологии гравипластин – от относительно небольших образцов, монтируемых на Лэнд Спидеры Космического Десанта, до поистине титанических систем, вмонтированных в палубы кораблей Имперского Флота, и даже ещё более крупных конструкций Суспензорных Кузниц Латэ-Хадда. Уникальные гравитационные особенности Системы Латэ наделяют Коллегию-Культ Гравитикус ещё большим влиянием – со времен основания Сектора Каликсис Коллегия взращила в своем лоне весьма значительное число Магосов Суспензор.

Чаще всего Коллегия-Культ Гравитикус Миров Латэ сотрудничает с флотами Эксплоратор, поскольку технология гравипластин лежит в основе множества устройств, пригодных для исследования неведомых миров, к примеру, превосходных вёртких спидеров паттерна Латэ. Множество вновь открытых древних технологий прошло при непосредственном участии Коллегии Культ Гравитикус – не в последнюю очередь именно из-за этого гравипластины получили широкое распространение, а основным местом производства и обслуживания этой редкой технологии стали Миры Латэ.

Дивизио Инвестигатус

После паломничества на Марс в 199.M41 Верховный Фабрикатор Давос Фар возжелал воспроизвести на Мирах Латэ некоторые из тамошних величайших технологических чудес. С этой целью Верховный Фабрикатор Фар сформировал небольшую исследовательскую группу, получившую имя Дивизио Инвестигатус, задачами которой стали разработка и испытание новых оружейных систем. Обеспеченная лишь необходимым минимумом ресурсов, персонала и оборудования, Дивизио Инвестигатус несколько сотен лет трудилась, никем не признанная и никому не известная. Недавняя волна подозрительности, порожденная Малигризианской техноересью в отношении многих военизированных групп Адептус Механикус, также сказалась на Дивизио не самым положительным образом. Как бы то ни было, Дивизио Инвестигатус время от времени всё же совершала небольшие открытия, которые Магосы Латэ (после всесторонней проверки) нехотя принимали на вооружение.

Техзорцисты

Малопонятная секта, вербующая лишь горстку рекрутов раз в несколько лет, Техзорцисты занимают весьма необычное место в структуре Механикусов Каликсиса. Техзорцисты обладают глубоким пониманием последствий воздействия Варпа на технику и обитающих в ней духов машин. Особый их интерес лежит в сфере техноереси так называемых Эмпирических Устройств – именно они чаще всего возглавляют расследование эпизодов применения технологий, проводящих энергии Варпа.

Магос Эремор основал секту Техзорцистов в 824.M36. Этот Магос вел свой флот Эксплоратор через регион космоса, который через несколько тысяч лет назовут Экспансией Каликс. Случайно встретившись с Вольным Торговцем, назвавшимся Соломоном Хаарлоком, Магос Эремор организовал совместную высадку на борт недавно вынырнувшего из Варпа космического скитальца, нареченного «Фатум Постерус». Экспедиция заставила Магоса глубоко задуматься о роли технологии и влиянии на нее пагубной природы Имматериума. С того самого момента он посвятил себя исследованию этой проблемы и обучению Техноадептов методам обнаружения и изгнания нечистых духов машины. Эремор верил, что, вычислив истинный код падшего духа осквернённого устройства, можно переписать его в должным образом опечатанное дата-хранилище, тем самым навеки изгнав его из чистой отныне машины.

Многие Техзорцисты оканчивают своё служение преждевременной гибелью или чисткой разума, а их связи с Инквизицией – особенно с Ордо Маллеус – делают секту крайне непопулярной в глазах сторонников Архимагоса Ралвура Золотого и наиболее ортодоксальных членов Совета Ковенанта Латэ.

Техзорцистов обучают особым электрограмматическим наговорам и мем-молитвам, способным оградить разум от порчи. В качестве меры предосторожности, однако, всем Техзорцистам строжайше запрещено загружать свои знания в Машинные Алтари без тщательнейшей проверки и нейро-очистки.



Лорды-Драконы

Если вести речь о правосудии и соблюдении Универсальных Законов среди Адептус Механикус, найдется много имен, способных вселять ужас в сердца. Одной из наиболее влиятельных и засекреченных организаций такого рода в Секторе Каликсис являются Лорды-Драконы. Челядь Латэ-Хадда шепчется о Лордах-Драконах, именуя их Коллегиатом Экстремис. Те из узников Шеола-17, что еще не лишины разума, говорят о них как о Змеях и Блюстителях Равновесия. В мёрзлых коридорах Алтаря-Темплум-Каликсис-Эст-17 их и вовсе считают не более чем мифом.

Истина же в том, что Лорды-Драконы Системы Латэ существуют; они вершат своё правосудие с орбитального комплекса Станции Паноптикон, неуслыпно стоя на страже Универсальных Законов. Облеченные миссией блюсти Культ Механикус и ограждать Техножречество от скверны и техноересий, Лорды-Драконы – весьма загадочная организация, и слухов о ней ходит куда больше, чем фактов. Достоверно известно, что организация является собой группу Архимагосов, наделенных властью и ресурсами, достаточными для претворения в жизнь их судейских полномочий. Хотя Лорды-Драконы и обладают внушительным штатом агентов и информаторов среди Механикусов Каликсиса, их наиболее устрашающие инструменты – Логикьюторы, Магосы Юрис и Секьюторы-Драконы.

Магосы Юрис

Публичное подразделение организации Лордов-Драконов в Секторе Каликсис – группа Магосов Юрис, Техножрецов, полностью посвятивших себя нюансам соблюдения воли Омниссии, оставил даже путь бесконечного Поиска Знания, что красной нитью пронизывает самые основы культуры Адептус Механикус. Магосы Юрис самозабвенно следуют избранной ими стезе защитников Культа Бога-Машины от любых угроз.

Чаще всего Магосы Юрис занимаются поиском и уничтожением техноеретиков, контрабандистов и прочих несчастных, дерзнувших навлечь на себя праведный гнев Адептус Механикус. В отличие, однако, от Секьюторов Божественного Света Соллекса, Магосы Юрис по природе своей более склонны к ведению расследований, нежели боевых действий – в их рядах состоит множество Лексмехаников, Рубрикаторов и прочих учёных, способных выследить жертву, неустанно просеивая и анализируя огромные объемы данных.

Связь между Магосами Юрис и Лордами-Драконами держится в строгом секрете от всех, кто не принадлежит к Адептус Механикус; нет ничего удивительного в том, что многие из них, даже члены хвалёной Инквизиции, абсолютно уверены, что Магос Юрис – организация, совершенно независимая от каких бы то ни было (предположительно) мифических агентств.

Логикьюторы

Претворение в жизнь эдиктов Лордов-Драконов – их миссия, единственный Паноптикон – их дом, имя им – Логикьюторы. Сумрачные фигуры, укутанные в мантии, чёрные словно ночь, с лицами, скрытыми под масками и капюшонами, вооруженные изощренными устройствами минувших эпох. Сеть «Прекурсор» и Агенты Лордов-Драконов снабжают Логикьюторов всеми необходимыми уликами и точнейшей информацией. За всю историю существования этой организации не было случая, чтобы один из них упустил свою цель.

Логикьюторы – исполнители воли Лордов-Драконов; говорят, что они владеют мастер-шифрами, превыше которых стоят лишь Ключи Прайм Логис.

Лжефабрикатор

В 624.М41 официально объявили Распорядителя Кузницы Райбот, Фабрикатора Гарамонда, в техноереси. Преступление Гарамонда, согласно выдвинутым против него обвинениям, состояло во вмешательстве в работу ряда сервиторов и когитаторов, приведшем к рождению Богопротивного Интеллекта, и тем самым, к техноереси Силика Анимус. Аргументы защиты Гарамонда, однако же, оказались весомы, а улики против него – слишком спорны. Минуло четыре месяца дебатов и апелляций к Верховному Фабрикатору, а обвинения так и не подтвердились.

Тем не менее, решения Лордов-Драконов необратимы. Гарамонд был смщен со своего поста, но его влияние, выслуга лет, обширнейшие познания, технологии, что он поставлял Механикусам Каликсиса и его красноречивая защита в ходе судебного процесса все же избавили его от встречи с Логикьюторами. Вместо этого Гарамонд был сослан простым Техножрецом в удаленный Сектор Саргос, где ему было предписано находиться до момента прекращения жизненных функций.

Секьюторы-Драконы

В последний день 815.М41 Лорд-Инквизитору Кайдену в Синтиллийский Трезубец было доставлено послание – шифрованный дата-фрагмент в хрустальном стазис-контейнере. Инквизиция занесла его в архивы под именем «Хрустальный даталит» – полная расшифровка небольшого фрагментированного сообщения, что хранилось в нем, потребовала слитной работы нескольких высокомощных когитаторов. Судя по всему, его содержимое представляло собой срочное послание одного из неизвестных Техножрецов с Латэ-Хеш, а само сообщение повествовало о расквартированном на борту Паноптикона устрашающем отряде так называемых Секьюторов-Драконов.

Согласно неизвестному автору Хрустального даталита, Секьюторы-Драконы – войско, состоящее из трехсот Секьюторов Механикуса – тщательнейшим образом отобранных ветеранов – поклявшихся на алтаре аннигиляции Паноптикона в верности Лордам-Драконам. Они – не элитное воинское подразделение. Их, скорее, можно назвать абсолютной санкцией Лордов-Драконов, вступающей в игру лишь тогда, когда полностью исчерпаны все прочие возможности. Хрустальный даталит приводил небольшой, но весьма внушительный список тайных операций на территории Сектора Каликсис, в которых принимали участие Секьюторы-Драконы. Среди них были упомянуты последний штурм твердыни Медного Императора, десантирование в глубокий тыл и убийство лидера Кланов Мератес во времена Мератесских Войн, и даже тайная высадка на борт кораблей отступников в разгар Малигризианской Техноереси в составе особого секретного подразделения.

Собственно технической информации из Хрустального даталита извлечено было очень немного, но и из нее было ясно, что Секьюторы-Драконы идут в бой, облачившись в особые аугментированные силовые доспехи и вооружившись древним оружием из самых глубоких и потаенных сокровищниц Латэ. Все запросы Инквизиции по этой теме были отклонены, и Лорд Кайден счел файл недостаточным поводом для начала формального расследования.

Божественный Свет Соллекса

Божественный Свет Соллекса – загадочная группа Техножрецов, истинных фанатиков, одержимых стремлением уничтожить всех, кто, как им кажется, смеет богохульствовать против Омниссии. Последователи этой секты специализируются на технологиях, имеющих дело с фотонными и лазерными компонентами, включая весьма изощрённые модели гололитических проекторов. Многое о Божественном Свете Соллекса остается тайной даже для других Техножрецов Сектора, поскольку они по самой природе своей очень замкнуты и предпочитают уединение собственных предприятий на мири смерти Хаддрак. Согласно отчетам Паноптика, Техножрецы подразделения Соллекса, расположенного на Последней Обители Созомена, разработали свод правил, согласно которому квалификация Техножрецов, а также переоткрытые и воплощённые ими в металле технологии должно испытывать в ходе серии строго формализованных дуэльных поединков.

Поговаривают, что Верховный Фабрикатор Кастелляр весьма симпатизирует Божественному Свету Соллекса, но если у них и есть истинный покровитель, то это Архимагос Ралвур Золотой. С вершины своего положения на Латэ Ралвур часто делает попытки усилить своё влияние при помощи Соллекса, направляя их религиозное рвение в русло, наиболее соответствующее его текущим целям.

Следуя своими загадочными путями, Божественный Свет способен производить образчики весьма высоких технологий, духи машин которых смиренны и трудолюбивы. Лорды-Драконы владеют данными о производимых Соллексом гололитах поистине безупречного качества – ходят слухи, что они совершенны настолько, что способны действовать в качестве голо-ловушек, испепеляющих посредством интерферирующих полей купившихся на уловку врагов. А на Тураншаше, в ходе битвы между Техножрецами Божественного Света и группами техноеретиков-Обливионов, решающее слово осталось за скорострельным лазерным оружием Соллекса.

Ауксилия Мирмидон

Интересы одного из основных силовых блоков Адептус Механикус Каликсиса, Ауксилии Мирмидон, сосредоточены в основном в сфере обороны твердынь Культа Механикус, осадном искусстве и постоянных тренировках с разнообразными оружейными системами и инструментами войны, которые так почитает Техножречество этой секты.

В Секторе Каликсис Ауксилии Мирмидон пользуется покровительством большей части Совета Ковенанта Латэ, а значит, обладает весьма и весьма значительным весом и влиянием. В последнее время Секьюторы Ауксилии Мирмидон сосредотачивают свои войска и явно готовятся к войне – говорят, что сформированная группа войск войдет в состав пополнения для Отмыкающего Фронта Сектора Каликсис. Как бы то ни было, Верховный Фабрикатор прекрасно осведомлен, что Мирмидоны в беспрецедентном количестве сконцентрировались на Станции Гетеродин, а количество даталитов, снующих по всем возможным каналам трансмат-связи,

Пятьнадцатый Универсальный Закон

«Плоть слаба, но Ритуал Читит Духа Машины»

Для Техножреца органические компоненты (такие, как люди) – слабые, забывчивые и бросовые расходные материалы в деле прославления Бога-Машины. Лишьенным образом наложенные ритуалы могут очистить подверженную слабостям плоть, даровать просветление и позволить говорить с духами машин. Не провести в присутствии духа машины подобающих ритуалов – значит нанести ему оскорблению, а в глазах Техножреца это очень серьёзное преступление.

самым явным образом указывает на подготовку крупномасштабной тактической операции.

Апостолы Туле

Путеводная философия Архимагоса Парацельса Туле жива и широко распространена среди членов Адептус Механикус Сектора Каликсис. В ходе своих кратких визитов Архимагос сумел вдохновить своими взглядами на Поиск Знания очень многих Техножрецов, сохранивших в своем сердце глубокое уважение к его мудрости. И нет во всем Секторе более пылкого ревнителя его учения, чем Верховный Фабрикатор Кастелляр – некогда он служил на флоте Эксплоратор под командованием Туле простым Электрорежеем, и по сей день не забыл чудес, что Архимагос показывал ему во время тех путешествий.

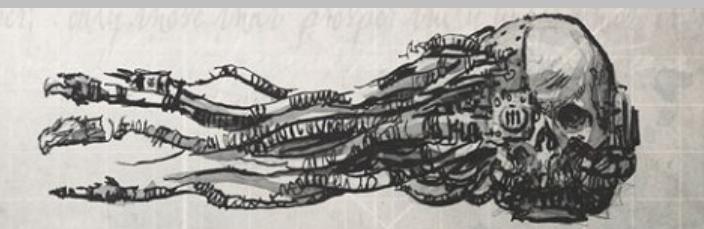
Последователей Туле среди Адептус Механикус Сектора Каликсис можно легко обнаружить практически повсеместно; большая часть из них – археоэксгуматоры, ведущие раскопки в местах типа Мирам-Семени AFG:218, гробницы Литеи Хаарлок или какой-нибудь планетки, носящей «имя» вроде Объект 228-18. Именно Апостолы первыми обнаружили и, получив прямой приказ Верховного Фабрикатора, провели всестороннее исследование дрейфующих скелетов ю-ват.

Эксплораторы

Флоты Эксплоратор – отнюдь не редкий гость форпостов Адептус Механикус Сектора Каликсис. Манящая близость Коридора Коронус, ведущего в неисследованные пределы Призрачных Звезд, песней сирены влечет к себе Техножрецов, посвятивших себя Поиску Знания. Так что флоты Эксплоратор, направляющиеся к Экспансии Коронус в поисках сокровищ и знаний во славу Бога-Машины, прибывают в Сектор Каликсис в очень значительных количествах. Естественно, подавляющее большинство Эксплораторов являются Апостолами Туле и по-прежнему чтут учение своего основателя.

В настоящий момент флот Эксплоратор под командованием Ремесленника Чапараля располагается на орбите Латэ-Хет, ожидая благословления Верховного Фабрикатора Кастелляра. Именно благоволение Верховного Фабрикатора к Эксплораторам в немалой степени повлияло на рост поддержки, на которую эта группа может рассчитывать в Секторе Каликсис. Чапараль обратился к Верховному Фабрикатору за дозволением присоединить к своему флоту два корабля-фабрики класса «Голиаф». Политические маневры Ремесленника весьма искусны, и ходят слухи, что его задачей является сопровождение нескольких большегрузов, идущих транзитом с одного весьма удаленного от Латэ мира-кузницы – возможно, даже с самой Ризы или Грифона IV.

Нашлось, однако, несколько высокопоставленных Техножрецов, опротестовавших план Чапараля, и среди них – Магос Юрис Константин Амболик. Амболик твердо убежден, что «эндемические» техноереси Каликсиса ни в коем случае не должны осквернить ни одну из экспедиций в Экспанию Коронус. Магос Юрис считает, что при организации каждой экспедиции в Экспанию необходима величайшая осторожность – только так можно быть уверенными, что экспедиция пойдет на благо делу Омниссии.



Техноересь

«Они называют это ересью. Глупцы. Ересь в том, чтобы отдавшись постижению технологии, предпочесть её политическим играющим и устаревшим традициям. Я плюю на Опус Машина, и я проклят в глазах Омниссии. Однако, прекрасно зная об этом, я, как ни странно, испытываю лишь удовлетворение».

- Магос Ватек, печально известный еретик, именуемый Неубиваемым

Благодаря неспокойной истории Сектора Каликсис, техноереси, что время от времени охватывают Адептус Механикус Миров Латэ, нередки и весьма разнообразны. Угроза техноереси неизменна и нависает над всем сектором – от центральных районов Синтиллы до самых дальних окраин Внешнего Мира Слиф. Залы Паноптикона часто оглашают скрежет бинарного арго проклятий и смертоносных обетов в адрес богомерзких еретиков, наводнивших Сектор.

Причины, стоящие за таким разгулом техноересей, как всегда, многочисленны, но превалирует теория, которую в своё время выдвинул ещё Архимагос Корвикаль Тишайший – согласно ей, основным фактором является удалённость Сектора от властных центров Империума. Другие считают, что дело в сочетании потенциальных возможностей, таящихся в Коридоре Коронус и уникальных свойства Иерихонских Врат; сочетании, влекущем к себе еретиков, как пламя влечет к себе мотыльков. Как бы то ни было, Лорды-Драконы безжалостно преследуют и уничтожают техноересь, зачастую работая бок о бок с Инквизицией – хотя Железная Стена Молчания и накладывает жесткие ограничения на подобного рода сотрудничество.

Наиболее заметны в деле искоренения техноереси воинствующие секты Адептус Механикус: Мирмидоны и Божественный Свет Соллекса; впрочем, они отнюдь не одиночки в своем рвении – существует множество организаций, прямо заинтересованных том, чтобы чистота знания Омниссии была надёжно ограждена от скверны техноересей. Среди этих организаций – Магос Юрис и, в конечном счёте, сам Совет Ковенанта Латэ.

Ясная и Откровенная Ересь

Величайшую из угроз, с которыми сталкиваются перечисленные выше группы, представляют собой Логики. Этот конкретный культ исповедует философию прогресса, основанную на книге «В защиту Будущего: Логический Дискурс».

Логики великолепно оснащены и обеспечены, но величайшая опасность исходит даже не от них самих, а от их соблазнительной идеологии и могущественных союзников. Среди Механикусов Каликсиса есть такие, кто подозревает Логиков в связях с Реконгрегаторами, тайной фракцией Инквизиции, но, учитывая весьма напряженные отношения между двумя организациями, подобные откровения мало комого удивили бы.

Примерно те же обстоятельства, но в куда меньшем масштабе, связывают Фаэнонитов (Инквизиторов-приверженцев техноеретических учений) и Стигиастов (группу Техножрецов-отступников). При помощи своих партнеров-Стигиастов Фаэнониты создают своих элитных кибер-аугментированных солдат, Мальтек-Сталкеров. Периодические схватки между Мальтеками и солдатами латэйской Гвардии Кузниц жестоки, кровавы и чреваты множеством убитых с обеих сторон.

Что Есть Техноересь?

В разных уголках галактики техноересь интерпретируют по-разному. Существует множество стандартных «схем», на которые

Механикусы с готовностью навешивают этот ярлык, но мало где их разнообразие достигает такого уровня, как в Секторе Каликсис. Повелители Латэ давно установили свои собственные меры терпимости и границы техноересей; к примеру, приобретение и изучение технологий ксеносов редко признают техноересью – причина кроется в Эксплораторском прошлом и приверженности доктрина Туле нынешнего Верховного Фабрикатора Кастелляра. Ралвур Золотой, в свою очередь, возглавляет консервативную фракцию, глубоко убежденную, что причинение вреда или вмешательство в дела рукоположенного Техножреца – уже техноересь. В частности, эта фракция полностью оправдывает самые суровые меры против Вольных Торговцев Экспансии Коронус, похищающих Техноадептов каждый раз, как им выпадает нужда в корабельном Инженер-проводице.

Верховные Фабрикаторы Латэ постановили (а Лорды-Драконы подкрепили силой), что в Секторе Каликсис и во всех владениях Латэ (включая территории за пределами Каликсиса), нарушение приведенных ниже правил есть техноересь; помни, однако, что это лишь краткий список.

Заклейми Предателя Культа Механикус

Грубо говоря, это обвинение можно предъявить всем, кто нарушает ту или иную договоренность с Культом Механикус. Посему любым отступникам Омниссии, париям и изгоям, а особенно тем, кто посмел якшаться с демонами, запрещено оказывать помощь, давать убежище и проявлять к ним милосердие. Примером приложения данного порицания являются решения Совета Ковенанта Латэ в отношении Техноведом Аммикусом Тоула.

Аммикус Тоул, один из членов синофийской ложи Логиков, не так давно оборвал все связи со своей бывшей организацией и начал набирать своих собственных последователей. Этот эпизод сделал Тоула, так сказать, «серийным предателем», поскольку ещё ранее он точно так же разорвал отношения с Культом Механикус, чтобы примкнуть к Логикам.

Некоторое время спустя ведущий это дело Магос Юрис доложил, что группа Тоула трансформировалась в куль, практикующий варп-ритуалы, необратимо оскверняющие любую попавшую к ним в руки технологию. Реакция Совета Ковенанта Латэ была безотлагательной – связавшись с Инквизицией, они провели совместную операцию по искоренению культа, каковая закончилась, в общем-то, успешно – большая часть культистов была уничтожена, хотя некоторым все же удалось бежать с планеты и скрыться на Циклоне. Среди наиболее вопиющих творений Тоула – Прогностикон, устройство, которое, будучиенным образом насыщено жертвенной кровью, способно прорицать будущее с поразительной точностью.

Шестнадцатый Универсальный Закон

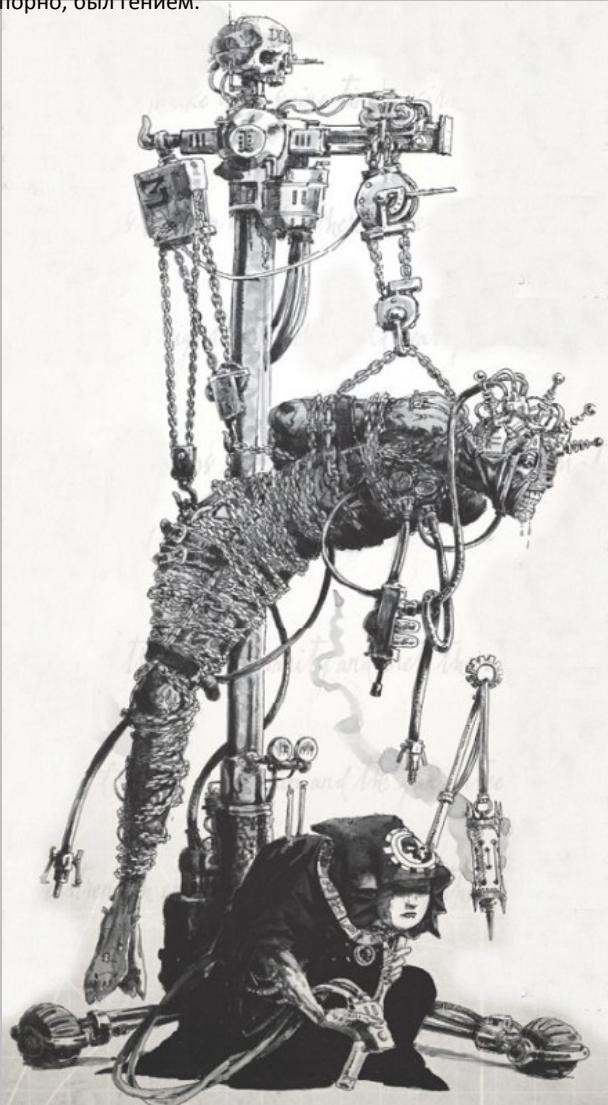
«Отступиться от Ритуала – Отступиться от Веры».

Будучи несовершенными органическими созданиями, большая часть Техножрецов верит, что в первую очередь должно рассчитывать на Ритуал, а не на Понимание. Порядок работы с каждым из механизмов, что они строят или используют, зафиксирован самым тщательным образом, от первого закрученного болта до последней нажатой кнопки. Согласно их традиции, малейшее отступление от предписанного ритуала есть семя неизбежной катастрофы, и предвестник освобождения скованных до времени разрушительных сил. Очевидно, впрочем, что в отношении таких материй, как ритуалы эксплуатации плазменных реакторов, подобные взгляды вполне оправданы.

Отвергни Искажение Священных Генов Человечества

Многие члены Механикуса Сектора Каликсис, особенно Магосы Биологис, убеждены, что человеческий облик священен сам по себе. Их кредо учит, что генная структура человечества определена самим Императором – необоснованное вмешательство в генетический код, таким образом, суть анафема. Точное определение термина «необоснованное» менялось со временем основания Латэ практически непрестанно, но в данный момент большая часть Совета Ковенанта Латэ неодобрительно взирает даже на самые незначительные генетические манипуляции. Многие отрицают лишь наиболее глубокие модификации, типа процедур выращивания грозных воинов-гландскнхтов, хотя даже на них могут взирать сквозь пальцы, если правильно применить должное количество тронов.

В банках памяти Механикусов Каликсиса ещё свежи воспоминания о едва не расколовших Сектор богохульных техноересиях Умбры Малигриса. Малигрис стал, можно сказать, основоположником тёмного искусства биоконструирования, способного посредством серии направленных мутаций превратить человека в громадную бронированную тварь, способную выжить, даже оказавшись в космическом вакууме. Другое изобретение Малигриса, Матрица Отступничества, искажало саму материю рассудка, превращая веру человека в безверие. Кроме того, он разработал метод скрещивания человека и ксеноса при помощи внедрения в человеческую генную структуру фрагментов генокода других рас – процесса, который был назван трансгенерацией. Да, Верховный Фабрикатор по всем дата-каналам объявил имя Малигриса проклятым на веки вечные, но даже он не стал бы отрицать, что падший Архимагос, бесспорно, был гением.



Отринь Эмпирические Устройства

Под определение этой техноереси подпадает изучение и создание устройств Архиврага. Любые технологии, имеющие отношение к тому или иному способу манипулирования энергиями варпа, как, например, генераторы поля Геллера, защищающие корабли во время путешествий сквозь варп, вызывают у Механикусов Каликсиса вполне закономерные подозрения и опасения – ведь любая неисправность устройства или отклонение от ритуалов обращения с ним способны привести к катастрофе. Ничего удивительного, что технология, смысл существования которой – проводить и направлять в реальный мир скверну варпа, есть прямой путь к отступничеству и худшая из возможных техноересий. Применение подобных устройств для пленения Демонов – лишь один из её примеров.

Архимагос Каллофи некогда изучала влияние людей-псайкеров на материальный мир, но её исследования нарушили множество наиболее сакральных заповедей Механикума. Участью её стали приговор и костёр Инквизиции. К несчастью, она успела оставить после себя невероятное количество эмпирических устройств и организованную группу еретиков, известную под именем Инженеров Эмпираея.

Одной из самых известных разработок Каллофи было психорудие, грубое устройство, обуздывающее и направляющее энергию обособленных от тела голов нескольких псайкеров. Её последователи, в свою очередь, разработали так называемые варп-проводящие клиники – оружие, оснащённое проводящим каналом энергий Варпа, окутывающих клинок вуалью зловещих трескучих разрядов.

Отступись от Неживого

Механикусы Каликсиса относятся ко всему разнообразию инженерных процедур по возвращению жизни в мертвые тела как к техноересии. Применение технологии для оживления мертвых или связи с душами умерших считается, по мнению Совета Ковенанта Латэ, бесспорным злом, которое должно безжалостно преследовать и уничтожать. Не в последнюю очередь это мнение сформировалось под влиянием бывшего члена этого Совета, отлученного Магоса Ватека, печально известного как среди Техножрецов, так и среди Инквизиторов. «Прославился» же он тем, что разработал ряд машин, работающих по принципу, называемому «саркофазкой волной». Генераторы саркофазских волн обладают способностью возвращать мертвые тела к некоему подобию жизни, а если точнее, то к состоянию живых трупов, одержимых жутким неутолимым голodom – воистину, лишь жалкая насмешка над истинной жизнью. Подобные генераторы встроены в личный карапакс самого Ватека – благодаря им он не раз выходил живым из ситуаций, казалось, суливших ему верную смерть. Согласно донесениям агентов Лордов-Драконов, сейчас Ватек готовится покинуть Сектор и направиться в доселе неизвестное, но явно весьма отдаленное место. Кроме того, он начал формировать вокруг себя группу отлученных, как и он сам, Техножрецов, которых уже успели окрестить Стигиями.

Зеркало духов – детище нечистых искусств Анимы Мори, предназначеннное для связи с душами умерших. Теория, не нашедшая, однако ни малейшего отклика в Совете Ковенанта Латэ, гласит, что подобные приспособления не контактируют с Варпом непосредственно, но вместо этого каким-то образом ловят «эхо» скорее живых душ, нежели мертвых. Как бы то ни было, но никакие теории не остановят Логикьютора, напавшего на след одного из таких устройств.

Возненавидь Силика Анимус

Очень немногое способно вызвать у Техножрецов Каликсиса большую ненависть, нежели попытки возродить Железных Людей или иные кошмары Тёмной Эры Технологии. Техноадепты Латэ с ужасом отвергают идею бездушного разума, именуемого Силикой Анимус или «Богопротивным Интеллектом». Без духа машины любое устройство есть не более чем пустая оболочка. Если же, однако, это устройство является вместилищем движущей разумной

силы, то на эту технологию уже нельзя положиться. Она перестает быть частью великого плана Омнисии, а для Механикусов это суть воплощенное проклятье.

И Инквизиция, и Магосы Юрис ведут охоту за еретехом Ноуменом Райном, многократно обвиненным в богохульстве Силики Анимус. Одним из самых известных его «достижений» стал так называемый 13-й Паттерн Когитации, беззаконный набор алгоритмических рубрик, способный даровать жизнь и самосознание бездушной машине. Многие утверждают, что data-паттерны схизматикаль, сокрытых в глубинных инфохранилищах Латэ-Хадд, также являются его детищем, но доказательств тому нет. Естественно, Механикусы Каликсиса подвергают очищению всякую и каждую из машин, несущих на себе data-маркеры 13-го Паттерна – в большинстве случаев, при содействии Техзорщиков.

Райн до сих пор избегал правосудия благодаря придуманной им хитрости – он построил несколько пугающие схожих с людьми автоматонов, облачённых в мантии Техножрецов. Эти «Лжелюди» добрались до самой Алакры, а Магосы Юрис несколько раз хватали их при попытке оплатить перелет на судне, направляющееся к Экспансии Коронус. Из рук Райна вышли и другие отвратительные изделия, вроде пронырливых и зловредных механических пауков и когитаторов-убийц (портативных устройств, предназначенных для уничтожения духов машин). Один из наиболее ревностных последователей Райна – некогда работавший на Инквизицию Техножрец по имени Циррик Скейл.

Среди иных примеров этой техноереси – автоматы-убийцы, имеющие голефами, десятилетиями досаждающие Сектору Каликсис. В последнее время среди этих механизмов начали выделять ещё один паттерн – так называемую «кариатиду», оснащённую куда более совершенными по сравнению с «предшественниками» орудийными системами и охотничими протоколами. Лорды-Драконы крайне заинтересованы в том, чтобы выяснить всё возможное об этих картиатах и, естественно, уничтожить источник, из которого они расползаются по Сектору.

Малые Техноереси

Истинная природа того, что является техноересью, настолько обширна, что может подразумевать самый широкий спектр субъектов и действий. В общем и целом, в Секторе Каликсис существует перечень деяний, считающихся малыми техноересиями (названных так потому, что они не подпадают ни под одну из «больших» категорий).

Ненадлежащая эксплуатация Технологии

Крайне обширная категория, к которой, как правило, относят любые попытки адаптации технологии для выполнения функций, для которых та изначально не была предназначена. Сюда же относятся попытки использовать в целом невинные технологии во вред Адептус Механикус (к примеру, транслируя богохульные речи в адрес Омнисии посредством vox-сети), и даже оскорблении своеенравных духов машин (например, всплеск раздражения в адрес упрямого механизма в присутствии Техножреца). Естественно, в силу самой обширности этой категории, её очень легко неверно истолковать, да и особое внимание Механикусов Каликсиса она привлекает весьма нечасто.

Великолепной иллюстрацией этой техноереси служит дело Иллюциуса Гризвальди. Гризвальди, еретех, ни в чем серьезном до этого эпизода не замеченный, захватил небольшой район Синтиллы и принял массово обращать жителей в послушных ему серваторов. В результате вмешательства Инквизиции Гризвальди был казнён, но наследие его живо и по сей день – время от времени какой-нибудь еретех предпринимает попытку повторить или пре-войти злодеяние Гризвальди.

Несанкционированное взаимодействие с Машиной

Влияние Совета Ковенанта Латэ на взгляды и точки зрения Техножречества Сектора Каликсис неоспоримо. Ультраконсервативная партия во главе с Архимагосом Ралвуром Золотым ведет длительную кампанию по причислению целого ряда деяний к числу техноересей. Яростные диатрибы Ралвура на эту тему уже давно стали притчей во языцах, и его неоспоримое влияние в итоге склонило Совет на его сторону. Отныне всем простым гражданам (не принадлежащим к числу Механикусов Каликсиса) под страхом обвинения в техноереси запрещено несанкционированно создавать аугментику и заниматься сбором технологического утиля (это положение направлено в первую очередь против злонамеренности Утилизаторов, рыщущих в глубинах городов-ульев Каликсиса). Теоретически, это положение должно включать также недопустимость причинения вреда особе Техножреца и вмешательства в его дела, но этот аспект ещё далёк от окончательного принятия. Охват этой категории техноереси весьма широк и регулируется целым комплексом precedентов и исключений, который в полной мере способен понять, пожалуй, только член Культа Механикус.

Цена Ереси

Виновным в техноереси сужден целый спектр самых разнообразных форм воздействия, тяжесть которых напрямую зависит от серьезности не только преступления, но и обвинителя. Малые проступки караются усекновением доступа к ресурсам или, чаще всего, ссылкой в удаленные регионы Сектора Каликсис, где Техножрец может поразмыслить над природой своих заблуждений. Так обычно накзывают за действия, технически не являющиеся ересями, но идущими в разрез с текущими постановлениями Совета или запутанными распоряжениями иерархии Латэ; таких вероотступников клеймят Малатеками.

Более серьёзные ереси влекут за собой и более серьёзные наказания – перманентное отрешение от благословенных аугментаций, очищение сознания и корректирующие реинграммации; по окончании любой из этих процедур следует обязательное формальное покаяние.

За наиболее серьезными преступлениями следуют наиболее суровые кары, и простая насильственная остановка мозговых и телесных процессов – наиболее мягкая из них. Тем, кто был обвинен в преступлениях, достаточно серьезных, чтобы ими заинтересовалась на Латэ, выносят приговор закрытые трибуналы – посторонним лучше не знать о том, что некоторые ереси вообще существуют. Удел такого преступника – Рабство; его разум ожидает смерть, его тело – переделка в серватора, в коем состоянии ему и суждено пребывать до конца его жалкой жизни. Особенно провинившиеся Техножрецов могут отправить в кошмарные уилища Шеола-17, где из их мозга постепенно извлекут всю информацию до последней крупицы, ибо помочь в деле искоренения ереси может любая деталь. Такова воля Бога-Машины, и тех, кто правит во имя Его.





SERVANTS OF THE OMNISIAH

ALTERNATE
CAREER RANKS

ELITE ADVANCE
PACKAGES

NEW SKILLS AND
TALENTS

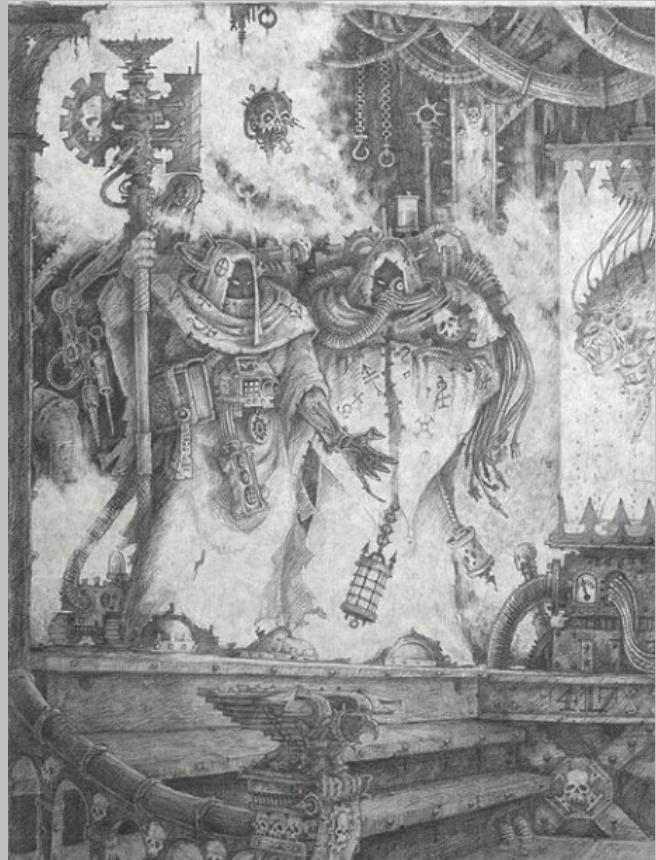
MECHANICUM
ARMOURY

Глава II: Служи Омниссии

«Твоя банальная болтовня досаждает мне. Да и способен ли ты вообще понять важность моих экспериментов? Теперь покинь радиус моего сенсорного восприятия, пока я не пустил тебя на запчасти для сервиторов».

- Малатек, известный как «Фабрикатор»

Для большей части населения Сектора Каликсис владения Адептус Механикус являются собой сплошной непроницаемый монолит. Для непричастного наблюдателя они – сплочённая организация, чье присутствие и влияние простираются практически всюду. Тем, однако, кто причастён секретов Механикума, слишком хорошо ведома эта чересполосица военной мощи, миротворцев, сулящих чудеса за гранью самых смелых мечтаний, и фракций, всегда готовых ополниться на любого, кто не сумел или не захотел соответствовать. Некоторым же известны и самые тёмные стороны Культа Бога-Машины – его соглядатаи, его убийцы, несущие стремительное и неотвратимое возмездие врагам Омниссии. Находятся как те, кто отвергает институты Адептус Механикус, создавая собственные, враждебные ему культуры, так и те, кто рождается в системе и проживает всю жизнь, от рождения до смерти, барахтаясь в бесконечном потоке дней, заполненных тяжким, не-посильным трудом. Да, эта система ужасна, многие её не понимают, но все в ней нуждаются.



Альтернативные Ранги

«Эй, а ну-ка потише! Вы же не хотите, чтобы Лорды-Драконы услышали, а? Они шпионят за каждым!»

- Талсия Янтор, Агент Лордов-Драконов



та секция содержит описание нескольких Рангов, которые могут быть взяты твоим персонажем по мере его продвижения по лестнице своей Профессии. В большинстве случаев Альтернативные Ранги меняют потенциальные возможности твоего персонажа и, в некотором роде, его направленность, не затрагивая фундаментальных его основ: персонаж не меняет свою Профессию, просто его судьба делает по дороге некий неожиданный поворот.

Эти Альтернативные Ранги выполняют две функции: во-первых, это возможность сделать персонажа более оригинальным и особым; во-вторых, это способ наделить его чётко определенным местом в структуре Адептус Механикус Сектора Каликсис.

Получение Альтернативного Ранга

Альтернативные Ранги привлекательны, и тому есть причины. Получение новых сил, Умений и Талантов, а также возможность сильнее отличаться от персонажей, выбравших тот же путь – все это заманчивые доводы приобрести Альтернативный Ранг. Чтобы взять его, сначала получи разрешение Мастера. Некоторые из этих Рангов могут значительно усложнить дело и текущую сюжетную линию кампании. Во-вторых, большинство Альтернативных Рангов имеет те или иные требования, которые необходимо выполнить, чтобы была возможность взять его. Наконец, каждый Альтернативный Ранг требует минимального Ранга Профессии персонажа, не достигнув которого, Ранг взять нельзя (некоторые Ранги можно взять представителям нескольких Профессий). Альтернативный Ранг можно взять, достигнув этого уровня или на любом последующем (если не указано иное).

Итак, твой персонаж подходит по всем требованиям, согласие Мастера получено и ты, наконец, можешь взять Альтернативный Ранг. Взятый Альтернативный Ранг «заменяет» Ранг, который был бы получен в ином случае, а его Схема Улучшений заменяет Схему Улучшений обычного Ранга Профессии персонажа. С этого момента ты получаешь доступ к данным Улучшениям и можешь свободно тратить на них очки опыта. Некоторые Альтернативные Ранги сразу дают определенные уникальные способности и Особенности – они начинают действовать немедленно.

Предлагая новые способности и варианты развития, Альтернативный Ранг, «путем малоезжий», так сказать, имеет и свои недостатки. Ты можешь (наиболее вероятно) пропустить некоторые Умения и Таланты, достигнув высоких уровней с «обрубками» ранее заброшенных Умений, или заплатив за них гораздо больше, чем в ином случае. Это и есть цена специализации персонажа в новой и узкой области. Мастер может позволить купить эти упущеные улучшения, если сочтет уместным (смотри Пропущенные Ранги, далее) по достижении следующего Ранга.

Из-за того, что Альтернативные Ранги несколько усложняют процесс развития персонажа, использовать их рекомендуется лишь опытным игрокам и Мастерам.



Пример

Грассон, Убийца, плотно связанный с Адептус Механикус, решает принять предложение и стать Агентом Лордов-Драконов, тайных блюстителей Миров Латэ. Он выполняет все требования, приведенные в описании этого Альтернативного Ранга и меняет стандартный Ранг 4 Профессии Убийцы на Ранг 4: Агент Лордов-Драконов. От этого он не перестает быть Убийцей, просто теперь он Убийца, получивший особую подготовку. Игрок Грассона теперь обладает доступом к Умениям и Талантам Агента Лордов-Драконов, на которые отныне может спокойно тратить свои ОО. Однако пока он изучал секреты бинарного допроса и тонкости борьбы с техноересиями, он «упустил» некоторые возможности 4-го Ранга Убийцы. Когда он перейдет на 5-й Ранг Убийцы, игрок сможет, если захочет, приобрести Улучшения 4-го Ранга, но стоимость в ОО их будет значительно выше – эти Улучшения будут считаться Элитными.

Двигаясь Дальше

Как только ты набираешь достаточно потраченных ОО для того, чтобы получить следующий Ранг, все происходит как обычно. Если схема развития Профессии на новом Ранге подразумевает выбор той или иной ветки развития, выбор делается. Всё дальнейшее

развитие в избранной ветке идет обычным путем, за исключением того, что некоторые из Умений или Талантов на новом Ранге могут «провиснуть» из-за того, что Альтернативный Ранг не предусматривает наличия Умений и Талантов, необходимых для их получения, так что приобрести недостающие звенья можно будет лишь в виде Элитных Улучшений. Наиболее вероятно, однако, что ты продолжишь развивать то, что получил при помощи Альтернативного Ранга, чтобы скомпенсировать упущенное.

Упущеные Ранги

Альтернативный Ранг означает, что твой персонаж отклонился от обычного пути и, получив новые и зачастую уникальные способности, тем не менее, потерял кое-что, присущее стандартному подходу. В данном случае «упущенные» Умения и Таланты могут быть приобретены с одобрения Мастера после достижения персонажем следующего Ранга. Стоимость этих Элитных Улучшений равна указанной в пропущенном Ранге цене плюс 50 ОО.

Больше Информации о Мирах-кузницах

Основная информация о том, как протекает жизнь на Мирах-кузницах, а также об уникальном вооружении, оборудовании и кибернетике содержится в «Базовой Книге Правил Dark Heresy». Эти правила призваны добавить глубины кампаниям в Dark Heresy, и являются бесценным ресурсом для Мастера, желающего усилить роль Адептус Механикус в своих играх.

Мехассасин Акьютор

«У нас все ещё нет объяснения гибели пассажира. Единственный свидетель утверждает, что внутренние створки воздушного шлюза просто открылись, когда этот бедняга проходил мимо, и произошло это при открытых внешних створках. А ведь это попросту невозможно, когда аспек्�с регистрирует пустоту за бортом! Я лично сомневаюсь, что мы когда-либо узнаем, отчего некто мог настолько отчаяться, чтобы покинуть эту систему... хотя, должна признаться, меня радует, что он заплатил вперед».

- Капитан Артезия Карнеллина, «Приз Киллиана»

Бийцы бывают разными – одни бесшумны и незаметны, другие дерзки и безрассудны; одни облачены лишь в плоть, другие – укутаны в одежды, третьи – закованы в сталь. В Секторе Каликсис существует множество организаций, посвященных искусству смерти, и среди них – Акьютор Сет Миров Латэ, менее формально именуемые Мехассасинами. Эти укутанные в тяжелые красные мантии палачи подотчетны лишь Магистру Самадхи их собственного ордена и без рассуждений подчиняются его приказам. Хотя большинство инициатов Акьютор Сета весьма искушены в искусстве незаметности, чаще всего они действуют практически в открытую; в конце концов, Техножречество Марса – абсолютно непостижимая для посторонних организация, и даже самые влиятельные люди Сектора Каликсис воспринимают этих странных полумеханических людей со значительной долей благоговения и страха. Простой же гражданин, скорее всего, и вовсе не посмеет подвергать сомнению действия даже нижайшего из членов Адептус Механикус, сколь бы странно или загадочно они ни выглядели со стороны – так и действуют Акьюторы, видимые, но незамеченные. Лишь высокопоставленные владыки Культа Машины и некоторые члены Инквизиции, обладающие тесными связями с Адептус Механикус (ну или смертельно враждующие с ними), способны вычленить Мехассасина Акьютора из вечно меняющейся когорты аугментированных, укутанных в мантии Техножрецов, исполняющих свои разнообразные и весьма загадочные обязанности, позволяя титанической машине Сектора проработать еще один день. Все прочие, скорее всего, поймут разницу лишь в самый последний миг своей жизни. Именно эта анонимность в немалой степени и делает Акьютор Сет таким эффективным и смертоносным инструментом.

Хотя истина о происхождении Акьютор Сета разбросана по всем Мирам Латэ подобно обрывкам данных, уничтоженных ферромагнитным очищением, кое-какие таинственные записи всё же сохранились. В дни Адрантской фазы Ангевинова Крестового Похода один набожный Магос по имени Самадхи, командуя весьма скромными силами, добился целого ряда ключевых для Механикусов побед. После Дара Латэ в 380.M39, когда в награду за помощь Крестовому Походу Адептус Механикус получили владычество над Мирами Латэ, Самадхи принял ковать железо, пока горячо, и воспользовался своим влиянием, чтобы сформировать секретную организацию. Одни говорят, что одобрение было дано с молчаливого согласия уже тогда весьма могущественных Лордов-Драконов при условии, что орден будет оказывать им в будущем «профильные» услуги. Затем Самадхи принял за обучение членов своего субкульта искусству уничтожения врагов Омниссии. Самадхи основал несколько потайных твердынь в различных уголках Латэ (к примеру, Разамаль на Латэ-Хеш и Тумала в сердце таинственного

Талант: Служебные Алгоритмы (*Cogs Within Cogs*)

Требования: Инт 35

Мехассасин Акьютор, войдя в контакт с любой машиной, может пройти Средний (+0) Тест на Технологию. В случае успеха он может настроить её таким образом, чтобы та включилась, выключилась или применила иной базовый протокол из своего обычного «репертуара» либо в изначально заданный момент, либо по получении удаленной команды. Во втором случае Мехассасин в момент активации должен находиться в пределах дистанции, равной его Бонусу Интеллекта в километрах. В любом случае, это должно произойти не позднее, чем через 24 часа с момента настройки. Определяя назначаемое машине действие, Акьютор должен пройти Тест на Технологию, а также любые другие Тесты (типа Безопасности, чтобы обойти внутренние охранные системы когитатора, или Запретного Знания (Археотех), чтобы расшифровать протоколы древнего устройства), которые Мастер считет нужными.

Талант: Шёпот Самадхи (*Whisper of Samadhi*)

Требования: Инт 35, Мимик, Обман

Мехассасины Акьютор Сета – великолепные лазутчики, и хотя при общении с простыми обывателями Сектора выдать себя за Техножреца им ничего не стоит, спектр их целей отнюдь не ограничен миром за пределами Адептус Механикус. Древние data-треки Самадхи, однако, помогли им решить эту проблему. Имея дело с другими Техножрецами, Акьютор может вплетать отрывки Секретных Архивов Самадхи в свой бинарный арго, незаметно запутывая суждение слушателя. В общем и целом, это означает, что пытаясь Обмануть Техножреца, Акьютор может вместо Товарищества полагаться на свой Интеллект, а также применять Талант Мимик, чтобы скопировать тонкости вокальных кодов и шифров любого Техножреца, за которого он пытается себя выдать.

Паноптикона), где его последователи могли бы оттачивать свои умения, дабы стать совершенными инструментами Омниссии и во имя Его сеять страх и смерть.

Говорят, что однажды Самадхи попросту исчез в глубинах архивов Тумалы – быть может, изведав, в конце концов, предательства своей смертной плоти, а быть может, соединившись духовно с древними когитаторами орбитальной крепости. Каковы бы ни были истинные причины его исчезновения, последователи Самадхи сплотились теперь уже вокруг data-треков, что оставил после себя первый Великий Магистр Акьютор Сета. Его адепты верят, что эти data-треки, основанные на записях личного когитатора Самадхи, содержат план достижения его конечной цели – план, в котором участвуют все его ученики, но полноценного узора которого не понимает никто. Записывая эти данные непосредственно в свой разум, агенты Акьютор Сета неустанно следуют по стопам основателя ордена, уничтожая все, что видится им помехой делу Адептус Механикус. Начиная с самого первого ученика, ставшего новым главой Акьютор Сета, каждый, кто наследовал титул Магистра организации, отказывался от своего прежнего имени и принимал из рук своего предшественника когномен «Магистр Самадхи». Благодаря этой традиции, имя Самадхи скоро стало самой смертью.

За долгие годы со времён своего основания Акьютор Сет потихоньку рос и расширялся, и хотя членов этого общества по-прежнему очень немного, есть несколько миров, с которых орден регулярно набирает рекрутов, продемонстрировавших талант в плетении самых мрачных узоров Омниссии. Большая их часть – видавшие виды Техножрецы, уже прибегавшие к умению убивать врагов – будь то служба в вооруженных силах, простое невезение или логически обоснованная необходимость силового конфликта. После прохождения тяжелых и изматывающих испытаний в сознание рекрута помещают дата-треки давно ушедшего основателя ордена. И хотя рекрут при этом сохраняет собственную личность, каждый из них становится носителем части обширного, расчетливого разума, который некогда создал Акьютор Сет. Неся в себе знания, содержащиеся в древних дата-треках, все Мехассасины Акьюторы могут действовать согласно единому, поистине непостижимому плану, не понимая всей его величины и ни разу после окончания подготовки даже не встретив ни одного из собратьев по ордену. Труды всех Мехассасинов свиваются в тенях воедино, вознося над Сектором Каликсис мрачный силуэт Магистра Самадхи даже сейчас, сотни лет спустя после его исчезновения.

Итак, тайные агенты рыщут по Сектору, держа на плаву пустотные корабли, чиня когитаторы, возвращая к жизни заклинавшее оружие и время от времени убивая ничего не подозревающих жертв. Излюбленные методы Мехассасинов весьма разнообразны: одни ценят чистое убийство издалека, другие предпочитают изощренные ловушки или тщательно спланированные неисправности. Третьи и вовсе предпочитают видеть «железную влагу» жертвы, сбегающую красными ручейками вниз по их увенчанным клинками мхадендритам. Многие Акьюторы вырабатывают в себе способность по желанию впадать в дикое безумие, опутывая собственный разум тенетами дата-треков Самадхи, алгоритмы которых направляют их движения в горячке битвы. Подобные практики наделяют их истинным бесстрашием, основанным на осознании того, что все идет согласно плану Великого Магистра. Именно баланс этих двух, казалось бы, взаимоисключающих понятий – клинической, бритвенно-острой рассудочности и дикой боевой ярости – делает прошедшего полный курс подготовки Мехассасина Акьютора одним из самых опасных людей, что Латэ когда-либо возвращали в своем лоне.

Однако в любой ситуации самым мощным оружием Акьютора был и остается его разум. Когда это возможно, Акьютор самым тщательным образом планирует будущее убийство, запуская в своем аугментированном мозгу симуляцию за симуляцией, учитывая столь обширный спектр факторов, что лишь немногие лишенные благословления Омниссии сумели бы даже помыслить о них. Он может следить за своей жертвой месяцами и даже годами, постепенно собирая все больше и больше информации, необходимой для исполнения его мрачного предназначения. Отлаженный и чёткий мысленный процесс Акьютора способен измыслить смертоносное применение для чего угодно: паропровод – смертельная ловушка для ничего не подозревающего прохожего, огнестрельное оружие врага – бомба с часовым механизмом, а древний когитатор – окутанный тьмой лабиринт, в котором беспомощно мечется разум еретика, беспомощное тело которого замерло у подножия дата-алтаря. Даже если непосредственное окружение и не дает возможности убить цель немедленно, Акьютор вполне способен откачать воздух из каюты пустотного корабля, или перенаправить выхлоп реактора в систему вентиляции – лишь бы «выкурить» врага туда, где они будут уязвимы. Перед членом Акьютор Сета всегда лежит целый спектр способов ликвидировать цель; выбрать лучший из них – вот его долг перед Омниssiей, ибо такова его роль в великом Поиске Знания.

Становление Мехассасина Акьютора

Техножрецов, избранных на роль Акьюторов, набирают как на Мирах Латэ, так и за их пределами; обучение их проходит в одной из тайных крепостей, разбросанных по всему Сектору Каликсис, таких, как Тумала или Разамаль. Большая часть кандидатов относится к числу тех, кто доказал твердость своей веры и способность применять умения, полученные в Адептус Механикус со смертоносной эффективностью. Стать Акьютором значит стать частью великого узора, куда большего и куда более сложного, чем твой собственный. Каждый из членов Сета несёт в своем сознании дата-треки Магистра Самадхи, что обращают их гнев в оружие и направляют его в цель, помогая оборвать труды тех, кто противостоит делу Латэ. Те, кому удается выдержать ментальную тяжесть дата-треков, и даже начать расшифровку этих древних непостижимых воспоминаний, становятся убийцами, эффективность которых предельна, а беспощадность абсолютна.

Профессия: Техножрец.

Уровень Ранга: Ранг 2 или выше (500 ОО).

Прочие Требования: Логика.

Плюсы: Служебные Алгоритмы (Талант).



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Скрытность	100	У	---
Побег	100	У	---
Обман	100	У	---
Взрывное Дело	100	У	---
Безопасность	100	У	---
Бесшумный Шаг	100	У	---
Ловкость Рук	100	У	---
Слежка	100	У	---
Выслеживание	100	У	---
Искусный Стрелок	100	Т	Б 30, Основное Оружие (два любых)
Бой Вслепую	100	Т	Вос 30
Меткий Выстрел	100	Т	Б 30
Меткий Стрелок	100	Т	Б 35
Мимик	100	Т	---
Орто-прокси	100	Т	---
Паранойя	100	Т	---
Быстрое Выхватывание	100	Т	---
Верный Удар	100	Т	ББ 30
Бесшумный Шаг+10	100	У	Бесшумный Шаг
Технология+10	100	У	Технология
Боевая Ярость	100	Т	Неистовство
Экзотическое оружие (любое)	100	Т	---
Неистовство	200	Т	---
Шёпот Самадхи	300	Т	Инт 35, Мимик, Обман



Агент Лордов-Драконов

«Фраза «поживем-увидим» имеет для нас несколько иное значение, мой дорогой Инквизитор Кайден. Когда мы так говорим, мы понимаем её... буквально».

- Архимагос Каролинус Бенц, Магос-Драко Лордов-Драконов



кутанская завесой тайны, поминаемая лишь глупцами и безумцами, реет над Сектором легенда о Паноптиконе. Поговаривают, что именно эта, предположительно скрытая в глубинах Системы Латэ, орбитальная пустотная станция есть престол истинных властителей Механикусов Каликсиса, организации, само имя которой суть страх: Лордов-Драконов.

Перед особой группой Техножрецов, присланных в покоренную впоследствии Экспансию Каликс в соответствии с логис-пророчествами, было поставлено две задачи: вычислить миры, которые неизбежно станут владениями Адептус Механикус, и наметить опорные пункты, которые обретут стратегически важное значение после окончания грядущего Ангевинова Крестового похода, дабы предъявить на них свои притязания ещё до того, как в новорожденном Секторе расправит крылья Адептус Министорум. Первые прибывшие агенты быстро обнаружили небольшую систему, колонизированную Человечеством эпохи назад, ещё во времена первых его шагов по галактике. Непостоянные орбиты её миров обеспечили систему феноменальной в своей непостоянности гравитационной картой и тремя столь же непредсказуемыми астероидными поясами. Лишь храбрейшие и глупейшие из корабельных капитанов отважились бы на путешествие сквозь гравитационный кошмар астероидных полей системы – руководствуясь именно



этим фактором, Лорды-Драконы, древний кабал Архимагосов, поставленный надзирать за Механикумом Сектора,озвели свой новый дом в самом их сердце. Домом этим, а также штабом всех операций Лордов-Драконов (и, что даже более важно, их крупнейшим центром обработки наблюдений) стала Орбитальная Станция Паноптикон. Лорды-Драконы прекрасно понимали, что за растущим Сектором Каликсис необходимо будет тщательно следить, ибо только так можно быть уверенным, что техноереси и богохульство в адрес Бога-Машины не останутся безнаказанными. При помощи малопонятных устройств времен Тёмной Эры Технологии Лорды-Драконы установили в системе Пондус (в последствии – Латэ) всеохватывающую систему наблюдения – Сеть «Прекурсор» – вполне разумно решив провести полевые испытания, не слишком отдаляясь от своего опорного пункта. Если бы их система позволила вести наблюдения без прямого вмешательства, ею можно было бы охватить каждый из миров-кузниц, и даже некоторые неподвластные Механикусам миры.

Скоро они обнаружили, что выжившие потомки первых колонистов умудряются жить и даже процветать в суровых условиях своих родных миров, и, чтобы ещё более увеличить их полезность, внесли в их геном несколько тщательно подобранных модификаций. Дабы исключить все нежелательные претензии (со стороны той же Экклезиархии), всё население было перевезено на борт нескольких громадных судов класса «Грейтхолд», погружено в стазис, и тайно вывезено на периферию кометного облака системы. Когда много лет спустя в систему прибыл Крестовый Поход, их взорам представили пустынные и суровые миры, годные лишь для Адептус Механикус; получив же власть над мирами официально, Лорды-Драконы просто вернули людей домой – людей, вполне способных и искренне желающих трудиться во благо Омниссии. Ибо таково величие замыслов и устремлений Лордов-Драконов в их трудах на благо Культа Машины.

Добившись успеха при испытании своей технологии слежения, Лорды-Драконы приняли непосредственное участие в Ангевиновом Крестовом Походе. Они прибегли к своей обычной тактике поиска внутренней порчи, дабы убедиться, что завоеванные походом миры будут очищены от техноереси. Именно они предприняли все необходимые шаги для того, чтобы система, которую после назовут Латэ, была обнаружена флотами Эксплоратор, и впоследствии перешла под власть Механикума. Возжигались топки новых миров-кузниц – Лорды-Драконы следили за ними. Закладывались на стапелях новые корабли и формировались новые полки скитариев – Лордам-Драконам становилось известно о каждой крамольной мысли и богохульном деянии. Не было ни момента, когда Лорды-Драконы не могли бы сказать, что творится во владениях Механикусов новорожденного Сектора Каликсис; по крайней мере, именно эту мысль они всеми силами пытались внушить каждому обитателю Миров Латэ.

Лорды-Драконы всегда заставляли Инквизицию нервничать. С точки зрения Священных Ордосов, лишь они сами обладают компетенцией и властью, достаточной для того, чтобы оберегать Человечество от угроз внутренних, внешних и потусторонних – уже сама мысль о существовании неподвластной им организации, пытающейся заниматься тем же самым, вызывает у них отторжение. Трезубец годами предпринимал бесплодные попытки добиться от Латэ допуска к Орбитальной Станции Паноптикон, но все их запросы неизменно получали отказ. Что ещё хуже, Инквизиция, похоже, не имеет возможности доказать, что Лорды-Драконы вообще существуют, что само по себе уже кажется маловероятным, особенно если учсть природу такой организации, как Святые Ордосы.

Еще более сильное беспокойство вызывают новые и новые рапорты о расширении Сети «Прекурсор» за пределы Культа Механикус и, следовательно, о доступе Лордов-Драконов к информации

о делах Экклезиархии, Лорд-Сектора Хакса и даже самого Трезубца. Находятся даже такие, кто верит, что вся кибернетика, произведенная в Секторе Каликсис, есть часть этой Сети, а значит, что каждый носитель бионики – невольный шпион на службе Лордов-Драконов. Если откровение подобного масштаба окажется истиной, то отклик на него, особенно со стороны групп вроде Культа Чистой Формы, будет столь силен, что Сектор неизбежно погрузится в пучину поистине невиданной прежде гражданской войны. Инквизиция не раз и не два инициировала операции по инфильтрации в организацию Лордов-Драконов, но все они закончились безуспешно – агенты возвращались либо с пустыми руками, либо не возвращались вовсе.

Несмотря на тайную природу своей работы и склонность к изощренным политическим маневрам, Лорды-Драконы на удивление легко идут на контакт с Инквизицией, когда дело того требует (и, зачастую, даже когда не требует). В отличие от всех прочих Механикусов Каликсиса, Лорды-Драконы не гнушаются сотрудничать с другими организациями – им главное, чтобы их собственная роль оставалась за кадром. Всё это обеспечивает Лордам-Драконам поистине устрашающую репутацию, заставляющую слуг Механикума свято верить, что бдительное око следит всегда и за всеми, что агенты Паноптикона работают у всех на виду, оставаясь неузнанными и не оставляя следов, что легендарные Секьюторы-Драконы всегда настороже и по первому приказу готовы сокрушить и уничтожить любого, кто проклят в глазах Машины. Подобные слухи – лучшее средство для прикрытия возможных недочетов в системе слежения или ограниченности в полномочиях, создающее вполне достоверное ощущение, что Лорды-Драконы куда более эффективная организация, чем это есть на самом деле. Некоторые даже поговаривают, что Сети «Прекурсор» вообще не существует, и лишь угроза того, что она все же есть, держит Миры Латэ в надлежащей покорности воле Омниссии. Немногие, однако, готовы испытывать достоверность подобных измышлений на личном опыте, так что истина ведома лишь обитателям Паноптикона.

Быть одним из этих людей значит все действия свои вешать во имя Омниссии и неотступно преследовать любую техноересь – неважно, из какого источника та происходит. Ведь в Секторе Каликсис она может быть порождением и высочайшего из Магосов, и самого безответственного Техножреца-неофита, и богохульного ксено-отродья, самим существованием своим оскверняющего Дух Машины. Их обширная следящая технологическая сеть, раскинутая над Мирами Латэ, отнюдь не абсолютна, и лишь постоянные путешествия с места на место и личное участие в локальных расследованиях есть достаточная мера обеспечения целостности Механикума. У каждого из агентов, несмотря на достаточно жесткую теорию, на практике вполне может оказаться своё понимание того, что следует называть техноересью. Факт этот, впрочем, ничуть не мешает им демонстрировать завидное единство целей – выживание Культа Бога-Машины стоит превыше всего. Лишь через должное почитание Омниссии и Его благословенных технологий Человечество обретёт спасение и совершенство Священной Машины. Каждый, кто служит Дракону, прекрасно осознает, что человечество стоит на расстоянии одного короткого шага от нового падения во тьму, и что шагом этим может стать один-единственный богохульный эксперимент или активация одного-единственного ксенотехнического устройства, и что долг их – предотвратить этот шаг, не взирая на мнения и желания всего остального Сектора.

Талант: Всевидящее Око (All-Seeing Eye)

Требования: СВ 40, Технология

На определённом этапе службы Лордам-Драконам агент получает ограниченный доступ к Сети «Прекурсор». Для получения данных из этой сети, Аколит должен пройти Тяжелый (-20) Тест на Технологию. В случае успеха Аколит получает доступ к самой свежей поступившей информации (как правило, не старше суток). Если же Аколит набрал 3 (и более) ступени успеха, он получает полный доступ к Сети планеты и может просматривать любые поступающие пакеты и архивные данные. Доступ к Сети «Прекурсор» является персональным; кроме того, лишь Мастер решает, может ли Аколит в тот или иной момент времени получить доступ к Сети, а также вообще раскинута ли сеть в заданном районе.

Талант: Усталость Металла (Metal Fatigue)

Требования: Допрос

Техноересь – дело весьма серьезное, и Механикус относится к нему ответственно. Еретики и иные, те, кто злоупотребляет дарами Омниссии – злайшие враги Лордов-Драконов, а посему последние разработали массу средств для извлечения информации из этих отступников. Один из наиболее коварных – Усталость Металла, метод допроса, при котором небольшой бионический имплантат Агента медленно разрушает кибернетические компоненты допрашиваемого субъекта. Жуткую боль, вызванную этим процессом, способны выдержать очень немногие – но и их зачастую ждет лишь мучительная смерть как плоти, так и бионики. Аколит может прибегнуть к Усталости Металла, пройдя Состязательный Тест Технологии против Выносливости цели. За каждую ступень успеха Аколита цель получает 1 единицу Урона и штраф -10 на сопротивление последующим Тестам на Допрос. Если субъект допроса получит Урон, равный его Бонусу Выносливости, он перманентно лишится одного случайно выбранного имплантата. Чтобы в ходе допроса Аколит мог воспользоваться данным Талантом, его цель должна иметь хотя бы один кибернетический имплантат.

Становление Агента Лордов-Драконов

Подобно Инквизиции, Лорды-Драконы весьма осторожны, когда дело касается подбора кадров. Каждый тщательно избранный Агент должен быть верным, духовно стойким, и готовым унести секреты Лордов-Драконов с собой в могилу. Присоединиться к Лордам-Драконам – значит приняться одного из величайших секретов Сектора Каликсис, Сети «Прекурсор», и хотя далеко не все Агенты вообще видели Паноптикон, каждый из них как минимум осведомлен о его мистической способности собирать и обрабатывать посредством Сети данные с каждого из миров-кузниц Сектора Каликсис. Агенты Лордов-Драконов работают совместно с Инквизицией на регулярной основе, но это не мешает многим членам Святых Ордосов рассматривать это сотрудничество лишь как ещё один пример того, как Лорды-Драконы постепенно проникают во все аспекты деятельности Сектора.

Ставясь Агентом Лордов-Драконов, персонаж получает Особенность Ригор Ментис.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Обыденное Знание (Культ Машины)	100	У	---
Обыденное Знание (Культ Машины)+10	100	У	Обыденное Знание (Культ Машины)
Обыденное Знание (Технология)	100	У	---
Обыденное Знание (Технология)+10	100	У	Обыденное Знание (Технология)
Обман	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Допрос	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Поиск	100	У	---
Слежка	100	У	---
Бесшумный Шаг	100	У	---
Технология	100	У	---
Ненависть (Техноеретики)	100	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Сопротивляемость (Психосилы)	100	Т	---
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Обман+10	200	У	---
Запретное Знание (Адептус Механикус)	200	У	---
Запретное Знание (Адептус Механикус)+10	200	У	Запретное Знание (Адептус Механикус)
Запретное Знание (Ересь)	200	У	---
Запретное Знание (Инквизиция)	200	У	---
Сбор Информации+10	200	У	Сбор Информации
Допрос+10	200	У	Допрос
Проницательность+10	200	У	Проницательность
Поиск+10	200	У	Поиск
Слежка+10	200	У	Слежка
Бесшумный Шаг+10	200	У	Бесшумный Шаг
Технология+10	200	У	Технология
Всевидящее Око	200	Т	СВ 40, Технология
Ментальная Крепость	200	Т	СВ 50, Могучий Разум
Усталость Металла	200	Т	Допрос
Равный (Адептус Механикус)	200	Т	Тов 30

Профессия: Адепт, Арбитр, Убийца, Техножрец

Уровень Ранга: Ранг 4 или выше (2.000 ОО)

Уровень Дохода: Класс Ежемесячного Дохода персонажа меняется на «Механикус»

Прочие Требования: Нельзя иметь Талантов Равный (Экклезиархия) или Хорошая Репутация (Экклезиархия)



Особенность: Ригор Ментис (Rigor Mentis)

Лорды-Драконы с радостью пользуются страхом, который их имя вызывает в сердцах обитателей Миров Латэ, но даже они не будут рисковать своими секретами ради такой тривиальной материи, как репутация. Тех, кого принимают в ряды Лордов-Драконов, подвергают ряду мощных гипнотических обетов, которые делают их более устойчивыми к допросам, особенно к тем, что касаются непосредственно Лордов-Драконов или Орбитальной Станции Паноптикон. Это бессознательная форма ментальной защиты – даже если Агент знает о её существовании, «взломать» её он не сможет, даже если захочет.

Аколит может перебросить любой проваленный Социальный Тест, пройденный с целью сопротивляться Допросу, Обольщению, Обману или иному подобному методу, который противник может использовать, чтобы добраться до информации о Лордах-Драконах, Паноптиконе или Сети «Предкурсор».

Каликсианский Малатек

«Они считают меня безумцем... но я им ещё покажу! Их глаза ещё выжгут сияние моего гения!»

- Техножрец Ноант Вайллер, после исключения из Секты Диогенес

Ноиск Знания в той или иной форме всегда был путеводной звездой каждого из слуг Омниссии Сектора Каликсис – чаще всего, правда, он принимал форму розыска утраченных знаний, а не углубления знаний уже существующих. Объем данных, затерянных во тьме веков, столь велик, что их поиском можно занять ещё не одно поколение латэйских Техножрецов. К тому же, стоит учесть тянувшиеся со скоростью ледников бюрократические процессы, враждебные фракции, только и ждущие возможности разрушить то немногое, чего тебе все же удалось достичь, и, наконец, диктаты, строго указывающие должный путь и методы развития технологии – все это способно привести в ярость даже самого невозмутимого из исследователей.

Не всем Техножрецам по нраву подобные рамки, и есть те, кто отвергает этот косный метод мышления, причем, порой даже не по необходимости, а исходя из искренней веры в то, что это их долг, причем долг божественный. Эти радикалы часто избирают или



более интуитивный, или более практичный подход к сбору и углублению знаний, даже когда это идет вразрез с холодной логикой доктрины Механикума. Они возятся с существующими технологиями, тратя долгие годы на изучение устройств, признанных бесполезными, небезопасными или слишком могущественными. Многие становятся слишком эксцентричными даже по меркам Культа Механикус. В большинстве случаев это приводит к остротизму со стороны более консервативных коллег и, порой, даже к изгнанию с родного мира-кузницы.

Как бы то ни было, в Секторе Каликсис эти Техножрецы не считаются еретиками, вместо этого их клеймят Малатеками. Деяния их не считаются преступными, но, в то же время, недопустимо, чтобы они продолжались – по крайней мере, там, где их всё же могут счесть ересью. Техножрецов, носящих подобное клеймо, предпочитаю высылать с Латэ, но большая их часть рассматривает этот нюанс как мелкую досадную помеху, не более того. Как правило, они просто переносят свои исследования в новое место, вдали от благословенного трио миров, чтобы начать всё сначала, в надежде когда-нибудь вернуться на родной мир-кузницу в сиянии триумфа, доказав своим гонителям их неправоту величием технологических достижений и блеском научных чудес.

Кое-кто из Инквизиторов Сектора видит в этих отступниках весьма полезный ресурс. Ордо Ксенос проявляет к ним особенный интерес, ибо многие из Малатеков занимались именно ксенотехнологическими исследованиями, причем настолько глубокими, что простые Техножрецы на них попросту не осмелились бы. Инквизиторы и Аколиты, которых коллеги почитают не иначе как Радикалами, занимаясь расследованиями, так или иначе связанными с «деликатными» технологическими материями, часто прибегают к помощи Малатеков Каликсиса. Уже оперирия вне обычных догм Инквизиции, эти Инквизиторы буквально спускают с привязи зверя науки, назначая Малатеков Аколитами и Агентами Трона. Мало того, они могут оправдывать применение этих непредсказуемых индивидуумов в глазах своих сотоварищей-Инквизиторов борьбой против техноереси, «забывая» упомянуть, что сами при этом берут её на вооружение.

Становление Каликсианского Малатека

Универсального для любого Техножреца Систем или Миров Латэ способа стать Малатеком не существует – в большинстве случаев становление это вообще не добровольно и даже, так сказать, навязано окружающими. Что между ними общего, так это наступление такого момента, когда в жизни Техножреца появляются собственные цели и убеждения, выбивающиеся из базовой линии способов мышления Механикусов в степени, достаточной, чтобы собратья-Техножрецы сформировали о нем мнение, как о неспокойном человеке, способном стать дестабилизирующим фактором для священной неприкословенности мира-кузницы. Тем не менее, есть и те, кто принимает путь Малатека как путь освобождения от начальственных оков – путь, который позволит им полностью раскрыть свой потенциал в глазах Омниссии. Тем не менее, каковы бы ни были мотивы, приведшие Техножреца к клеймению отступником, пути назад, чаще всего, нет. Даже те, кто преуспел в своих экстремальных начинаниях, в большинстве случаев может не надеяться на возвращение своего статуса в среде своих бывших коллег с Латэ.

Став Малатеком, персонаж получает Особенность Взгляд Снаружи.

Профессия: Техножрец

Уровень Ранга: Ранг 6 или выше (6.000 ОО)

Прочие Требования: Хотя бы одно Умение группы Запретное Знание.

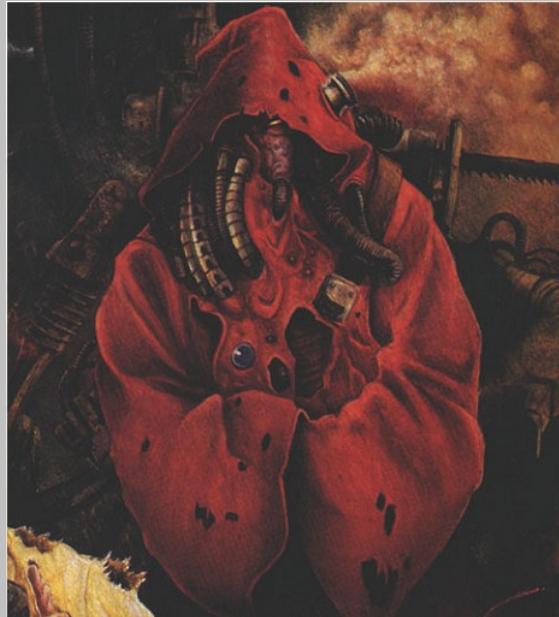
Улучшение	Цена	Тип	Требование
Обман	100	У	---
Запретное Знание (Любое)*	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Учёное Знание (Любое)*	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Броня Презрения	100	Т	СВ 40
Экзотическое Оружие (Любое)*	100	Т	---
Паранойя	100	Т	---
Равный (Академики)	100	Т	Тов 10
Равный (Астропаты)	100	Т	Тов 20
Равный (Инквизиция)	100	Т	Тов 20
Равный (Преступный Мир)	100	Т	Тов 10
Запретное Знание+10	200	У	Соответствующее Запретное Знание
Запретное Знание+20	200	У	Соответствующее Запретное Знание+10
Поиск	200	У	---
Сила Внутри**	200	Т	Броня Презрения, Запретное Знание (Псайкеры) и/или Учёное Знание (Варп)
Сила Снаружи**	200	Т	Броня Презрения, Запретное Знание (Археотех) и/или Учёное Знание (Ксеносы)
Сила Вовне**	200	Т	Броня Презрения, Запретное Знание (Демонология) и/или Учёное Знание (Оккультизм)
Учёное Знание+10	300	У	Соответствующее Учёное Знание
Учёное Знание+20	300	У	Соответствующее Учёное Знание+10

* Можно брать до трех раз на этом Ранге.

** Выбрать можно только одну из них.

Особенность: Взгляд Снаружи (Outside Looking In)

Несмотря на то, что Каликсианские Малатеки – отнюдь не преследуемые преступники и не ненавистные еретики, которых надлежит казнить на месте (пока, по крайней мере), они всё же находятся вне сообщества Механиков Сектора. Они могут сохранить все свои титулы и даже (в редких случаях) остаться на родном мире-кузнице, но никому из них уже не суждено отмыться от клейма изгоя, бродящего за границами социума и взирающего на тех, кем некогда был он сам. Предрасположенность любого Техножреца к Малатеку уменьшается на две ступени. Более того, этот эффект накопителен (к примеру, если вдруг Аколитами одной ячейки служат сразу два Малатека) – большие скопления подобных индивидов заставляют Механикум относиться к ним с ещё большим, чем обычно, подозрением.





Талант: Сила Внутри (The Power Within)

Опасные эксперименты Малатека с захваченными праймерами привели его либо к уверенности, что истинный прогресс возможен лишь при взгляде внутрь, на зарождающийся психический дар человечества, либо к твердому убеждению, что технология дана Человечеству, дабы остановить его падение в пропасть психической эволюции. Аколит получает Талант Сопротивляемость (Психосилы), а все Тесты на Страх, вызванные психосилами, становятся на один уровень ниже (Страх (2) становится Страхом (1), Страх (1) игнорируется и т.д.); кроме того, один раз за игровую сессию персонаж может автоматически пройти Тест на Запретное Знание (Праймеры) или Запретное Знание (Варп) с количеством ступеней успеха, равным его Бонусу Интеллекта.

Талант: Сила Снаружи (The Power Without)

Дерзкая работа Малатека с объектами Холодной Торговли привела его либо к уверенности, что низость ксенотеха в отсутствии в нём божественного замысла, либо к твердому убеждению, что очищение владений Омниссии от ксеносов возможно лишь путем усмирения могущества их технологий. Аколиты с этим талантом могут пользоваться любым подходящим ксено-оружием и экипировкой со штрафом лишь -10, а все Тесты на Страх, вызванные ксеносами, становятся на один уровень ниже (Страх (2) становится Страхом (1), Страх (1) игнорируется и т.д.); кроме того, один раз за игровую сессию персонаж может автоматически пройти Тест на Запретное Знание (Археотех) или Запретное Знание (Ксеносы) с количеством ступеней успеха, равным его Бонусу Интеллекта.

Талант: Сила Воне (The Power Beyond)

Несанкционированные опыты Малатека с еретическими устройствами привели его либо к уверенности, что силы Хаоса достойны лишь презрения, либо им никогда не познать чистоту машины, либо к твердому убеждению, что обузданное при помощи благословений Омниссии оружие Варпа есть единственный истинный путь победы над Хаосом. Аколит может пользоваться любым подходящим демоническим оружием и экипировкой (в том числе тем, что считается «порченным» энергиями Варпа) со штрафом лишь -10, а все Тесты на Страх, вызванные Демонами, становятся на один уровень ниже (Страх (2) становится Страхом (1), Страх (1) игнорируется и т.д.); кроме того, один раз за игровую сессию персонаж может автоматически пройти Тест на Запретное Знание (Демонология) или Запретное Знание (Оккультизм) с количеством ступеней успеха, равным его Бонусу Интеллекта.

Багряная Гвардия

«Они двинулись на наши позиции, словно алая река; непробиваемая стена доспехов и оружия, вставшая вдоль наших боевых порядков. Не говоря ни слова, они открыли огонь – и огонь их сеял в наших рядах опустошение, кошмарнее которого я в жизни ничего не видел. Минута проходила за минутой, а они все продолжали стрелять. И когда нас уже почти не осталось, когда я уже знал, что это конец, я бросил последний взгляд на мрачный строй этих солдат и со всей ясностью осознал наконец, что Бог-Машина действительно существует. Я бросил своё оружие и стал ждать Его возмездия».

- последняя исповедь Васаллиса Ноча, Мясника Сакрина

Когда Медная Война подошла к концу, Легионы Скитариев Миров Латэ оказались опустошены. Целые миры-кузницы остались практически без солдат – когорты понесли тяжелейшие потери, командные структуры поредели. Помимо потрёпанного Легио Венатор, в распоряжении Механикума Каликсиса буквально не осталось боеспособных армий – впервые за сотни лет своей истории они были уязвимы.

Чтобы возместить эту слабость, Верховный Фабрикатор Ковикаль Тишайший возвел Железную Стену Молчания и запустил тщательный и неторопливый процесс перевооружения миров-кузниц Каликсиса. Несколько склонным к военному делу Техножрецам были дарованы полномочия, пользуясь которыми, они могли бы беспрепятственно оттачивать боевые навыки вверенных



им рекрутов; в качестве транспортных кораблей им были приданы остатки Флотов Эксплоратор Каликсиса, замаскированные под обычные суда снабжения – задачей их была тайная доставка солдат к всевозможным испытательным полигонам.

Хотя план принёс свои плоды лишь через много лет, по прошествии этого срока в распоряжении Тишайшего оказалось подразделение, оснащённое и подготовленное лучше любой из военизованных структур Сектора. Он нарёк этих солдат Венаториями, новыми охотниками Сектора Каликсис, обосабил от постепенно восстанавливающихся Скитариев, сформировав таким образом самое боеспособное из подразделений регулярной латэйской армии. Вскоре те немногие за пределами Механикума, кто знал о его существовании, стали именовать прославившихся своей непревзойдённой подготовкой и устрашающими алыми доспехами Венаториев Багряной Гвардией.

Конклав Каликсис, всегда бдительно надзирающий за всеми зарождающимися в Секторе новыми силами, с большим интересом отнесся к этой организации. Тишайший мог сколько угодно уповать на свою Стену Молчания, но глаза и уши Инквизиции повсюду, и тайные агенты Ордо Еретикус принялись следить за каждым шагом развития Венаториев. Как ни странно, но Конклав решил, что Багряная Гвардия не представляет собой угрозы их интересам. Тем не менее, за ними продолжают бдительно следить и не гнушаются призывать их на помощь в случае нужды.

С момента основания Венаториев служители Инквизиции несколько раз сражались с ними бок о бок, как это было, к примеру, во времена Мератесских Войн. Венатории показали себя грозными воинами, и вскоре славу о них иже гремела по всему Сектору; но вскоре Стена Молчания была воздвигнута вновь, и Инквизиция оказалась отрезана от этого ценного военного ресурса.

Понадобились пять лет и ересь Техножреца Малигриса, чтобы эра затворничества наконец закончилась. Те Инквизиторы, что получили одобрение Механикума, получили и право взывать к помощи Венаториев. Инквизиция, впрочем, относилась к ним двояко: с одной стороны, они точно знали, что всё, что известно Венаториям, будет известно и их повелителям на Латэ, но, с другой стороны, соблазн увидеть Багряную Гвардию в действии и лично оценить их возможности был очень велик.

Рядовой Венаторий Багряной Гвардии стоит на ступеньку выше любого простого солдата, даже Скитария. Вооруженная мощным встроенным оружием, пьющим энергию непосредственно из Конденсаторной Катушки воина, единственная манипула Венаториев способна обрушить на врага нескончаемый поток смертоносного огня. Багряная Гвардия вооружена мощными лаз-винтовками, возраст которых исчисляется тысячами лет, и облачена в крепчайшие карапаксы, изготовленные по древним чертежам из самых глубоких дата-крипт Латэ-Хет. Эти уникальные доспехи, детище латэйских гравитационных аномалий, полностью облекают тела Венаториев, превращая их строй в безликую стену черного и красного металла, способную повергнуть врага в ужас, обеспечив победу ещё до того, как будет сделан хоть один выстрел.

Вышестоящие воины Багряной Гвардии внушают страх ещё больший. Манипулы Триариев – отряды наиболее опытных ветеранов, тела которых усилены дополнительными кибернетическими аугментациями; на вооружении у них стоят лазерные орудия, с мощью которых за пределами Латэ способно поспорить очень немногое. Грациозные Целерии, лучшие из Триариев, оснащены могучими прыжковыми ранцами паттерна Алатус. Они играют роль ударных сил Венаториев. Трибуны Целерии, офицеры Багряной Гвардии, уже скорее машины, нежели человеческие существа, являются не просто великолепными бойцами, но и непревзойденными стратегами. В бой они могут нести широчайший спектр самого смертоносного оружия – одно лишь их присутствие на линии фронта способно коренным образом переломить ход битвы.

Сочетание неколебимой дисциплины, великолепной подготовки, благословенных аугментаций и оружейных технологий, делает бойцов Багряной Гвардии самым мощным и боеспособным вооружённым подразделением Сектора Каликсис; Фабрикаторы Латэ, со своей стороны, сделали всё возможное, чтобы об этом стало известно каждому их потенциальному противнику.

Особенность: Стальное Сердце (Heart of Steel)

Никогда не бывшие образцом сердечности и человечности, солдаты Багряной Гвардии беспощадны, бесчувственны и суровы, особенно на взгляд тех, кто незнаком с холодным логическим мышлением, свойственным Адептус Механикус в целом. Однако те же самые нюансы, что делают общение с другими людьми затруднительным, в глазах Механикусов служат лишь показателем благонадёжности: при общении солдата Багряной Гвардии с членами Культа Механикус, он может использовать свой Интеллект вместо Товарищества.

Особенность: Железная Кожа (Skin of Iron)

Механические аугментации и кибернетические замены не только распространены, но и весьма желательны в сообществе Культа Машины. К концу карьеры Техножрецы сохраняют весьма небольшую часть своей изначальной плоти: их части тел, кровь и даже отдельные участки мозга заменяют чистой синтетикой и механическими компонентами. Багряная Гвардия – не исключение, и по мере того, как Венаторий продвигается по службе, его тело принимает всё новые и новые модификации. Взяв этот Альтернативный Ранг, персонаж автоматически и бесплатно получает одно кибернетическое улучшение. Каждые два Ранга после этого (на Рангах 3, 5 и 7) Аколит должен либо выбрать ещё одно улучшение, либо сделать одну из существующих модификаций Высококачественной.

Альтернативное правило: Обе эти Особенности можно сделать стартовыми для любого Персонажа-Техножреца.

Становление Солдата Багряной Гвардии

Изначально набиравшиеся из остатков легионов Скитариев, современные Венатории вербуются на значительно более раннем этапе своей военной карьеры. Самых многообещающих рекрутов аугментируют кибернетикой и имплантатами, в числе которых – Индукционная Катушка, питающая их уникальное и смертельно опасное вживленное оружие. Как только процессы аугментации и подготовительные программы подходят к концу (процесс, который занимает от пяти до восьми лет), неофит становится рядовым Венаторием и отбывает в расположение своей когорты на один из миров-кузниц или форпостов Механикусов, разбросанных по всему Сектору Каликсис. Те, кто показывает себя с лучшей стороны, скоро становятся носителями аугментации Триарии или даже приписываются к оперативной ячейке Инквизиции, буде такой запрос поступит и будет одобрен верховным командованием.

Все стартовые Умения, Таланты, Особенности, Оборудование и Богатство, указанные здесь, полностью заменяют соответствующий список 1 Ранга Гвардейца на страницах 39 и 43 Базовой Книги Правил Dark Heresy.

Профессия: Гвардеец

Стартовые Умения: Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Технология (Инт).

Стартовые Таланты: Экзотическое Оружие (Интегрированное Оружие Ближнего Боя), Экзотическое Оружие (Интегрированное Дистанционное Оружие), Оружие Ближнего Боя (Примитив).

Стартовые Особенности: Имплантаты Механикус, Стальное Сердце, Железная Кожа.

Стартовое Имущество: Багряный доспех, алая мантия Механикусов (Одежды Хорошего Качества), клинок «Венатор», талисман (священный символ Механикусов), интегрированная лаз-винтовка паттерна Латэ.

Стартовое Богатство: 100+1d10 Тронов

Ежемесячный Доход: Военный Класс

Ограничения: Родной Мир – Мир-кузница.

Альтернативная Структура Рангов

Скорее всего, по мере траты ОО на Улучшения этой Альтернативной Профессии, Аколит пройдет несколько шагов по карьерной лестнице Багряной Гвардии. Игрок вполне может использовать представленные ниже звания Венаториев Багряной Гвардии для своего персонажа вместо стандартных, представленных в описании Профессии Гвардейца – если захочет, конечно. Эти звания не меняются в зависимости от того, какую ветку Профессии Гвардейца выбирает игрок.

Ранг	Наименование	ОО
1	Венаторий Новикус	0-499
2	Венаторий	500-999
3	Венаторий Ветеран	1.000-1.999
4	Венаторий Декан	2.000-2.999
5	Триарий	3.000-5.999
6	Триарий Экзекутус	6.000-7.999
7	Целерий	8.000-9.999
8	Целерий Трибун	10.000-14.999

Программы Подготовки Миров-кузниц

Программы Венаториев отличаются от программ Имперской Гвардии практически во всем – естественно, это приводит к значительному различию в наборах навыков и личных особенностей бойцов. Таблицу 2-6: Улучшения Характеристик Гвардейца, приведенную на странице 95 Базовой Книги Правил Dark Heresy, следует заменить Таблицей 2-1: Улучшения Характеристик Солдата Багряной Гвардии.

Таблица 2-1: Улучшения Характеристик Солдата Багряной Гвардии

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	100	250	500	750
Баллистик	100	250	500	750
Сила	250	500	750	1.000
Выносливость	100	250	500	750
Ловкость	500	750	1.000	2.500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	500	750	1.000	2.500
Сила Воли	250	500	750	1.000
Товарищество	---	---	---	---

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Бдительность	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Тайный Язык (Техно)	100	У	---
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Язык (Низкий Готик)	100	У	---
Основное Оружие (Лаз)	100	Т	---
Электропривой	100	Т	---
Экзотическое Оружие (Любое)*	100	Т	---
Светоносный Заряд	100	Т	Имплантаты Механикус
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Пистолеты (Лаз)	100	Т	---
Пистолеты (Плазма)	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	100	Т	---
Ритуал Освобождения	100	Т	Инт 30
Обыденное Знание (Культ Машины)+10	200	У	Обыденное Знание (Культ Машины)
Обыденное Знание (Технология)+10	200	У	Обыденное Знание (Технология)
Вождение (Ховер-транспорт)	200	У	---
Запретное Знание (Адептус Механикус)	200	У	---
Логика	200	У	---
Пилотирование (Прыжковый Ранец Алатус)	200	У	Имплантаты Механикус
Безопасность	200	У	---
Бинарный Диалог	200	Т	---
Пугающий Голос	200	Т	---
Электрическое Вспоможение	200	Т	Имплантаты Механикус
Железное Влечеение	200	Т	Имплантаты Механикус
Светоносный Разряд	200	Т	Имплантаты Механикус
Светоносный Удар	200	Т	Имплантаты Механикус
Левитационная Благодать	200	Т	Имплантаты Механикус
Мехадендрит (Любой)	200	Т	Имплантаты Механикус
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Плоть Слаба*	200	Т	Имплантаты Механикус
Запретное Знание (Археотех)	300	У	---
Пилотирование (Прыжковый Ранец Алатус)+10	300	У	Пилотирование (Прыжковый Ранец Алатус)
Тайный Язык (Техно)+10	300	У	Тайный Язык (Техно)
Технология+10	300	У	Технология
Технология+20	300	У	Технология+10
Энергетический Кэш	300	Т	Имплантаты Механикус
Железный Призыв	300	Т	Железное Влечеение, Имплантаты Механикус
Светоносный Щит	300	Т	Имплантаты Механикус
Равный (Адептус Механикус)	300	Т	Тов 30
Светоносный Барьер	400	Т	Светоносный Щит, Имплантаты Механикус
Светоносный Сполох	400	Т	Светоносный Разряд, Имплантаты Механикус
Светоносная Волна	400	Т	Светоносный Удар, Имплантаты Механикус
Левитационная Трансценденция	400	Т	Левитационная Благодать, Имплантаты Механикус

* Можно брать до двух раз на этом Ранге.

Культ Чистой Формы

«Плоть сильна!»

- популярная максима Чистой Формы

Адептус Министорум и Адептус Механикус Сектора Каликсис никогда не были друг другу добрыми соседями. Конфликты между ними, однако, принимали чаще всего форму словесных пикировок, политических сражений при дворах столичных миров Сектора, нежели собственно сражений людей и машин. Тем не менее, прямые военные столкновения всё же имели место быть. Примером тому может служить нападение на судно Эксплоратор «Запрос Омега» ударного отряда Адепта Сороритас на дальних отрогах пространства Призрачных Звезд. Официальных записей касательно нападения не существует, но в запечатанных данных хранилищах Трезубца хранятся некоторые документальные намеки на полулюдей, обнаруженных Механикусами в отдаленных от цивилизованного космоса регионах, и на отвращение, что испытал Министорум, изучив доклады своих шпионов касательно этого открытия. Ответные бомбардировки сравняли с землёй два

приграничных монастыря, и конфликт уже грозил дальнейшей эскалацией, но тайная дипломатия и ряд неназванных договоренностей сумели разрешить ситуацию. Подобные инциденты были до сих пор редкостью, но с постепенным ростом группы, именующей себя Культом Чистой Формы, баоанс сил может измениться самым радикальным образом.

Неизвестно, кто именно основал Культ Чистой Формы, но рост его влияния начался с Мальфийского Субсектора, сразу по окончании «горячей» фазы Малигрисианской ТехноЕреси, когда Техножрец-отступник и его последователи при помощи своего разрушительного оружия утопили в крови множество миров; многие тогда начали думать, что само существование Адептус Механикус есть залог множества грядущих войн. Апологеты этого зарождающегося культа предрекали, что такие войны неизбежно уничтожат всё человечество, бросив галактику к ногам холодных полулюдей-полумашин Механикума. Семя этой извращенной логики упало на благую почву, и вскоре в Секторе Каликсис родилось первое крупное анти-Механическое движение, расползшееся по всем мирам массовыми маршами и яростными демонстрациями протеста.

Довольно неожиданным шагом, вызванным, скорее всего, рядом умелых политических маневров Культа Механикус на Синтилле, стало решение Синода Сектора об объявлении лидеров новоявленного культа Отступниками. В течение следующих пятидесяти лет означенные лидеры стали исчезать – одни погибали при загадочном стечении обстоятельств, другие становились жертвами неприкрытых убийств. Кое-кто обвинял во всем Инквизицию, кое-кто шептался о вмешательстве Официо Ассасинорум, но лишь единицы знали, что эта операция была спланирована и осуществлена Лордами-Драконами, решившими таким образом ликвидировать проблему ещё в зародыше, до того, как та станет полноценной угрозой. Инквизиция, которой совсем не понравилось, что Лорды-Драконы преступили свои обычные границы и вмешались в дела, происходящие за пределами Миров Латэ, предприняла против них ряд ответных шагов. Дабы умиротворить Конclave Каликсис, Лорды-Драконы передали ему всю информацию, которую они успели собрать касательно этой новой секты, в надежде, что Инквизиция встанет в этом противостоянии на сторону Культа Механикус. Вопреки этим надеждам, однако, Святые Ордосы свернули всю агрессивную деятельность в отношении Культа Чистой Формы и перешли к пассивному наблюдению.

Время шло, и казалось, что предпринятые меры принесли ожидаемый успех, но Культ Чистой Формы, словно позабытый сорняк, разросся вновь. В этот раз культивировал свои старые методы и предпочёл им медленный, но верный подход – вместо того, чтобы быстрыми и решительными действиями ввергнуть в безумие отдельный субсектор, лидеры Культа Чистой Формы решили вкрадчиво и исподволь взращивать ненависть к Механикусам на всех мирах Сектора одновременно. В отличие от прошлого раза, Синод Сектора также не предпринял шагов к денонсированию Культа Чистой Формы; более того, ходят слухи, что в этот раз Синод даже тайно поддерживает его. Многие Инквизиторы начали расследование действий культа с целью выяснить, не стоит ли за их убеждениями что-либо помимо пламенной любви к Императору, но со временем некоторые члены Конclave Каликсис – особенно Пуритане Ордо Еретикус – начали рассматривать Культ как носителей вполне приемлемой философии и ценный козырь в игре против Механикусов Сектора. На Латэ, естественно, сложившаяся ситуация не осталась незамеченной. Растущий культивировал медленно, но верно раздувает тлеющие угли конфликта, который с каждым годом все ближе к тому моменту, когда пламя, наконец, полыхнёт.



Талант: Реформированный Облик (Reformed Skin)

Вожелав нести слово Чистой Формы людям Сектора Каликсис или просто потому, что без кибернетических имплантатов его ожидает неизбежная смерть, Аколит принял новую плоть и влился в ряды Реформированных. Член Культа Чистой Формы может брать этот Талант каждый раз, как теряет конечности/органы чувств/дыхательную систему/т.д./т.п. – неважно, исчезают они при взятии Таланта Чистота Плоти, или, скажем, теряются при получении Критического Урона. Взяв этот Талант, персонаж получает замену утраченной части тела, будь то специально выращенная в баке конечность, или пересаженная (и предварительно соответствующим образом очищенная) плоть сервтора. Эта замена считается Низкокачественной версией соответствующего кибернетического имплантата, не являясь при этом кибернетикой и, соответственно, не давая прибавки к Бонусу Выносливости при попадании по ней. Стоит помнить, что биологически выращенных аналогов Прорицающих Массивов, Кортикальных Имплантатов, Бронирования Черепа, Мехадендритов любого типа, Имплантатов Механикус, Метамимпульсных Устройств, как, впрочем, и любой другой кибернетики из любой другой книги серии *Dark Heresy* не существует. Очко Судьбы, полученные за Талант Чистота Плоти, теряются, если любую конечность/орган/т.д./т.п. заменить кибернетикой. Этот Талант не стоит Очков Оыта, и, кроме как в угрожающих жизни ситуациях, ничто и никто не заставляет персонажа заменять утраченные части тела искусственно выращенными.

Члены Культа Чистой Формы отличаются от прочих сект Министрума Сектора Каликсис тем, что они ненавидят Адептус Механикус не только за то, что те почтывают Омниссию (хотя, конечно, это тоже немаловажный фактор). Более того, они и не противопоставляют себя технологии как таковой; все, чего они хотят – это вырвать эту великую силу из рук Механикума, дабы её могли контролировать «неиспорченные» люди. Главная же причина их ненависти проистекает из интенсивного применения механических имплантатов, которыми в той или иной степени оснащён буквально каждый член Адептус Механикус. Для членов Культа человеческое тело есть наиболее чистая форма бытия во вселенной, а изменять её, отсекая нетронутую плоть и заменяя её механическими частями есть не что иное, как ересь.

Многие члены Культа Чистой Формы обладают кибернетическими имплантатами, когда решают вступить в секту – над этими людьми совершают ритуал Очищения Плоти, в ходе которого имплантаты удаляют из организма. В ходе этого жестокого ритуала неофиты могут окончательно лишиться глаз, конечностей, слуха или способности говорить, но по завершении его новоявленный член культа входит в ранг «Исповеданных», благословленных мужчин и женщин, узревших чистоту Человечества, сбросивших с себя оковы кибернетической аугментации и вставших на путь, указанный Богом-Императором. Основная же часть Культа состоит из людей, вовсе никогда не знавших гнета кибернетики – их именуют «Нетронутыми». Каждый из Нетронутых, конечно, пришел в секту по каким-то своим причинам, но большую часть на этот шаг вдохновили любовь к Богу-Императору и неизбывное недоверие к Адептус Механикус.

Культ Чистой Формы, однако, не просто сидит и ждет, когда люди примут их точку зрения – секта ведет активную миссионерскую деятельность, которой занимается еще одно, третье, наиболее влиятельное структурное подразделение культа – «Реформированные»; их роль – публичная деятельность организации и поддержание связи с собратьями по культу, обширная сеть которых

Талант: Дар Чистоты (Gift of Purity)

Аколит отверг кибернетику, отринул жажду бионики и влился в ряды Нетронутых. Никогда отныне чистота священной плоти его не будет осквернена имплантацией устройств. Начиная с этого момента, персонаж ни при каких обстоятельствах не может добровольно принять имплантацию кибернетики и/или бионики, даже если на кону будет стоять жизнь или смерть. Если персонаж обнаруживает, что его тело против его воли каким-то образом стало носителем кибернетики и/или бионики, он должен предпринять все шаги, чтобы как можно скорее избавиться от нее и таким образом обменять этот Талант на Талант Чистота Плоти. Приобретение этого Таланта не стоит Очков Оыта – его автоматически получают все члены Культа Чистой Формы, которые не были носителями кибернетики и/или бионики, когда брали этот Альтернативный Ранг.

Талант: Чистота Плоти (Purity of Flesh)

Аколит принял участие в ритуале Очищения Плоти и выжил. Заняв место среди Исповеданных, он стал воистину благословлен, и несмотря на отсутствие конечностей, глаз или иных органов, чувствует себя более целостным, чем когда-то, под бременем бездушного металла. Воистину Бог-Император Человечества обратил к нему свой взор! Всю бионику и/или кибернетику, которой обладает персонаж (включая внутренние кибернетические имплантаты) должно удалить из его организма. Если этот процесс, по идеи, должен убить персонажа (например, при удалении Бионической Дыхательной Системы), вместо того, чтобы умереть, он перманентно теряет 1d5 единиц Выносливости и 1 Рану (кроме того, персонаж немедленно получает Талант Реформированный Облик, который отменяет «умирание»). Эффекты, следующие за удалением имплантатов, описаны в разделе правил для Критического Урона на стр. 405 Базовой Книги Правил *Dark Heresy*. Что касается имплантатов, имеющих дополнительные игровые эффекты (типа МИУ, Бронирования Черепа и т.п.), то все их эффекты при удалении кибернетики немедленно прекращают своё действие. Персонаж увеличивает запас своих Очков Судьбы на единицу за каждые две единицы бионики, удаленных таким образом (за исключением Мехадендритов). Обрати внимание, что персонаж ДОЛЖЕН удалить всю имеющуюся у него кибернетику и/или бионику. Приобретение этого Таланта не стоит Очков Оыта – его автоматически получают все члены Культа Чистой Формы, которые были носителями кибернетики и/или бионики, когда брали этот Альтернативный Ранг. В отношении новой кибернетики и/или бионики персонаж должен вести себя так, будто обладает Талантом Дар Чистоты.

опутывает весь сектор. Как правило, в своих проповедях они делают упор на то, что когда Император ходил среди смертных, тело Его не несло ни единой аугментации – именно эта чистота Его есть образец для подражания каждого из Его верных подданных. Реформированные состоят из Исповеданных, обративших вспять процесс бионической имплантации, приняв имплантаты, сотворенные не из нечестивой кибернетики, но из чистой и священной плоти. Эти искусственно выращенные конечности и органы зачастую весьма грубы, несовершенны и, во многих случаях, сильно деформированы, но в глазах культа они чисты и являются собой воплощенное будущее Человечества.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Трёп	100	У	---
Обольщение	100	У	---
Шифры (Культ Чистой Формы)	100	У	---
Обыденное Знание (Экклезиархия)	100	У	---
Обыденное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Флагеллант	100	Т	---
Ненависть (Адептус Механикус)	100	Т	---
Равный (Экклезиархия)	100	Т	Тов 30
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Командование	200	У	---
Обыденное Знание (Культ Машины)	200	У	---
Обман	200	У	---
Запугивание	200	У	---
Основное Оружие (Мельта)	200	Т	---
Аура Власти	200	Т	Тов 30
Железная Дисциплина	200	Т	СВ 30, Командование
Пистолеты (Мельта)	200	Т	---
Медика	300	У	---
Литания Ненависти	300	Т	Ненависть
Равный (Инквизиция)	300	Т	Тов 30
Дар Чистоты*	Бесплатно	Т	---
Чистота Плоти*	Бесплатно	Т	---
Реформированный Облик*	Особая	Т	Дар Чистоты или Чистота Плоти

* Могут быть взяты лишь при особых обстоятельствах. Смотри страницу 43.

Становление члена Культа Чистой Формы

К Культу Чистой Формы ведёт множество дорог. Для одних это горечь предательства, когда кибернетический протез приносит больше вреда, чем пользы – эти бедняги видят во вступлении в ряды Исповеданных путь к освобождению. Другие, послушав речи Реформированных, пришли к пониманию, что дальнейшее существование Адептус Механикус приведет лишь к катастрофе, и священный долг каждого – остановить их. Третья присоединяются из страха, что установка кибернетического имплантата лишит их частицы души, и только доктрина Нетронутых позволяет избежать этой кошмарной судьбы. На некоторых избранных вышли непосредственно старшие члены Культа, поскольку их членство в секте сулило ей значительные преимущества и укрепление положения в Секторе. Кроме того, членство в культе облекает каждого священными узами братства и дарует смысл прежде бессмысленной жизни. Дух же тех, кто достиг плотской чистоты, зачастую воспаряет выше и становится крепче, чем у любого из тех, кто по скрупулю вверяет тело своё машине.

Становясь членом Культа Чистой Формы, персонаж получает Особенность Экскоммуникате Механикум.

Профессии: Адепт, Арбитр, Убийца, Клирик, Гвардеец, Имперский Псайкер, Подонок.

Уровень Ранга: Клирик – Ранг 2 или выше (500 ОО); все прочие – Ранг 4 или выше (2.000 ОО)

Прочие Требования: Любой Аколит, обладающий любой кибернетикой и/или бионикой, взяв этот Альтернативный Ранг, ОБЯЗАН взять Талант Чистота Плоти, прежде чем проводить какие-либо дальнейшие улучшения. Аколит, который не обладает кибернетикой и/или бионикой, при выборе этого Ранга ОБЯЗАН взять Талант Дар Чистоты, прежде чем проводить какие-либо дальнейшие улучшения.

Особенность: Экскоммуникате Механикум (Excommunicate Mechanicum)

Культ Чистой Формы – отнюдь не секретная организация, члены которой тайно встречаются в сырых подвалах заброшенных хабов. Их присутствие всегда явно, а убеждения свои скрывать они не считают необходимым. Механикум, в свою очередь, видит в них опасных заблудших глупцов и в лучшем случае относится к ним с презрением. Если члену Культа Машины так или иначе станет известно об истинных убеждениях Аколита, последствия могут быть весьма и весьма неприятными. В этом случае Предрасположенность любого Механикуса к персонажу (и наоборот) будет максимально низкой из возможных. В экстремальных случаях (по воле Мастера) дело может даже кончиться насилием. Кроме того, любые формы социального взаимодействия – даже простой разговор – с членами Культа Машины считаются Чрезвычайно Тяжелыми (-40) – это базовое значение, от которого следует отталкиваться при подсчете всех прочих модификаторов.

Латэйский Фактор

«Наши братья и сестры зачастую упускают из вида тонкости человеческого общества, но механизмы этих тайнствются в такт с упорядоченными принципами Омниссии. Подобно точному хронографу, зубчатые колесики человеческого разума тикают и вертятся в полном согласии со сложными узорами Его замысла. И подобно когитатору ли, мануфактору ли, пустотному ли кораблю, эту машину Жрецам нашего ордена надлежит понять и приручить, дабы великий Поиск Знания мог продолжаться».

- Фактор Хьюстон, ученикам

Многие члены Адептус Механикус предпочитают попросту игнорировать тонкости и нюансы Имперского общества, сосредотачиваясь вместо этого на собственных таинственных, эзотерических практиках. Однако и Техножрецам на их пути Великого Поиска не обойтись без переговоров, лести и подкупа бесчисленных «мягкотелых» индивидуумов, занимающих в Империуме высокое положение. Магосы Латэ пришли к решению этой проблемы стандартным методом – подготовкой узких специалистов. Латэ готовят Магосов Металлургикус, дабы те занимались усовершенствованием истинной плоти, Магосов Алхемис – для возгонки священных машинных масел, и даже Магосов Генетор,

тщающихся разгадать все тайны двойной спирали; так что Техножречество решило, что дипломатией также должен заниматься наилучшим образом подготовленный профессионал. Вместо привлечения драгоценных когнитивных циклов высших иерархов культа, Латэ решили подготовить ряд свеженабранных инициатов, способных понимать как мутные и невнятные входящие массивы, генерируемые чужаками, так и чистый, точный язык машины. Латэйские Факторы – послы во внешний Сектор, пользующиеся презренными плотскими понятиями в диалоге с теми, с кем Механикум счел нужным вести дела.

Ходит легенда, что этот орден создал некий позабытый в веках Технодьякон после катастрофического недоразумения, разразившегося, когда какой-то синтиллийский священник принял речь особенно почтенного Адепта Марса за поток данных неисправного когитатора; к счастью, конфликт удалось исчерпать после всего-то пары орбитальных бомбовых ударов. С тех самых пор Латэйские Факторы и приступили к своим обязанностям посланников при дворах властителей «внешних» миров и структур Сектора. И хотя Факторов переваривают далеко не все члены Культа Механикус, они вполне эффективно решают поставленные перед ними задачи – и пока это так, без дела им на Латэ не остаться. Те, кто пережил десятки лет интенсивных тренировок и ряд физических модификаций в Академиях Протокола Латэ-Хеш, становятся идеально отлаженными инструментами в руках Омниссии. Латэйские Факторы не только не походят на типичных Техножрецов (поскольку стандартной громоздкой аугментике предпочитают более компактные, но при этом не менее эффективные её аналоги), но и владеют громадными объемами данных по темам, которые их братья считают бесполезными. Список этих тем варьируется от клинически точных познаний в политической истории Сектора и до поистине загадочных материй типа правил приема и переработки пищи при встрече с аристократами различных планет.

Быть Фактором – значит принять мысль, что несовершенство само по себе вполне может быть частью совершенного плана. Чистота Омниссии – в стали и электрическом контуре, но Фактор должен понимать, и даже ценить то, что он сам видит как несовершенную совокупность костей, крови и тканей. И хотя Факторы не менее глубоко аугментированы по сравнению со своими братьями, внешних признаков своего металлического наследия они практически не несут. В отличие от стандартной, их аугментика подобрана с глубочайшим вниманием к такой детали, как внешнее соответствие живой плоти. Чаще всего, Фактор работает над ней сам, поскольку лишь очень немногих членов Адептус Механикус вообще будет заботить подобный нонсенс. Мехадендриты их изящны, утончены и либо скрыты под одеждой, либо вовсе втянуты в особые подкожные полости. По-настоящему громоздкие мехадендриты используют очень немногие из Факторов, но серворуки и иные искусственные конечности слишком полезны, чтобы отказываться от них, а потому им годами приходится изучать сложнейшее искусство крепления и снятия внешней аугментики.

Не важно, наслаждается ли Фактор своим уникальным положением, или же непрестанно сетует на связанные с ним трудности, каждый из слов Латэ обладает несомненной целеустремленностью. Не раз и не два вклад Факторов в дело на благо Адептус Механикус Сектора Каликсис оказывался критическим. Именно их стараниями Губернаторы принимают деятельное участие в операциях по искоренению техноересей, а Вольные Торговцы держат свои обещания, отправляясь на подмогу застиленным в Экспансии Коронус флотам Эксплоратор. Порой Факторы имеют дела даже со Святыми Ордосами, и применяют свои обширные связи для распространения угодным Лордам-Драконам образов и идей. Некоторые из них и вовсе становятся Аколитами У Инквизиторов, способных оценить их проницательность, или просто находящими их общество куда менее изматывающим, нежели общество любого другого Жреца Марса. Конечно, их орден не специализируется в подобного рода вещах, но Факторы могут быть превосходными шпионами, поскольку каждый из них – рукоположенный Техножрец, облик которого не несёт явных признаков их истинной



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Трёп	100	У	---
Трёп+10	100	У	Трёп
Стойкость	100	У	---
Обольщение	100	У	---
Обман	100	У	---
Дипломатия	100	У	Тов 30
Маскировка	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Логика	100	У	---
Учёное Знание (Бюрократия)	100	У	---
Учёное Знание (Геральдика)	100	У	---
Учёное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Мимик	100	Т	---
Равный (Администратум)	100	Т	---
Равный (Правительство)	100	Т	---
Равный (Военные)	100	Т	---
Равный (Нобилитет)	100	Т	---
Обольщение+10	200	У	Обольщение
Обман+10	200	У	Обман
Дипломатия+10	200	У	Дипломатия
Проницательность	200	У	---
Мастер Оратор	300	Т	Тов 30
Одаренный (Дипломатия)	400	Т	Дипломатия+10

природы. Ну а поскольку кажущееся отсутствие аугментации вполне способно сбить с толку окружающих, Факторы не раз оказывались на самом острие политических и даже военных конфликтов, и выходили из них победителями, мастерски сыграв на эффекте внезапности.

Поскольку сам их внешний облик не самым ярким образом указывает на принадлежность к Жрецам Культа Машины, Латэйские Факторы зачастую прибегают в этом деле к помощи одежды или иной атрибутики. Как правило, они облачиваются в украшенные мантии Механикума, и иногда вживляют под кожу электротатуировку – геральдическое Зубчатое Колесо, видимое, когда Фактор действует официально, но исчезающее, когда необходима скрытность.

Становление Латэйского Фактора

Техножрецов Каликсиса, выбранных на роль Факторов, готовят на Латэ-Хеш, где их тело и разум приводят в соответствие с предписанными функциями. Сама программа подготовки, включающая, помимо тренировок, ряд аугментических операций и модификацию уже установленной аугментики, не нормирована – одни Факторы заканчивают Академию Протокола за несколько лет, другим же могут понадобиться десятилетия, чтобы постичь все тонкости и нюансы этикета, необходимого для взаимодействия с мириадами фракций Сектора Каликсиса.

Профессия: Техножрец

Уровень Ранга: Ранг 1 или выше (0 ОО)

Плюсы: Фабрикованная Плоть (Особенность)

Улучшения Характеристик: Фактор может покупать Улучшения Товарищества за 100 (Простой), 250 (Переходный), 500 (Обученный) и 750 (Эксперт) – эта схема заменяет стандартную схему Улучшения Товарищества Техножреца на странице 115 Базовой Книги Правил Dark Heresy.

Особенность: Фабрикованная Плоть (Fabricated Flesh)

Требования: Техножрец

Латэйский Фактор практически не обладает характерными внешними признаками Техножреца; его кибер-мантия полностью скрыта фальшивой плотью или выращенной в баках кожей, а любая кибернетика и бионические конечности, которыми он оснащен, сделаны так, чтобы выглядеть живой плотью, или, по крайней мере, стандартной для многих граждан Империума аугментикой.

Техножрец сохраняет все свои способности и Особенности, описанные на странице 41 Базовой Книги Правил Dark Heresy, но постороннему человеку понадобится пройти Тяжелый (-20) Тест на Проницательность, чтобы распознать любые значительные внешние признаки наличия механических частей, однозначно выдающих во владельце Техножреца. Если же он обладает мехадендритами или иными крупногабаритными имплантатами, однозначно определяющими его как члена Адептус Механикус, он при желании может отсоединить или подсоединить любое их количество в ходе ритуала длительностью 1d5 часов, причиняющего 1 уровень Усталости, но не имеющего более никаких побочных эффектов. Пока его аугментации не бросаются окружающим в глаза, Латэйский Фактор получает бонус +5 ко всем основанным на Товариществе Тестам, взаимодействуя с Имперскими гражданами, не принадлежащими к Адептус Механикус.

Станочник

«Вот ща должно работать! Если нет, помолись чутка... ну аль стукни ещё разок!»

- Прораб-Прайм Сарния Мофри

Бесем известное лицо Адептус Механикус – или, по крайней мере, та его часть, что видна людям Каликсиса – Техножрецы и Инженер-провидцы, путешествующие во все концы Сектора. Укутанные в алые мантии, оснащённые разнообразной машинерией и мехадендритами, эти таинственные существа ведут речи о великом Омниссии, возносят молитвы машинам всех форм и размеров, и разговаривают на абсолютно непонятном для простого гражданина языке. Чего большинство не знает, так это того, что Механикусы Сектора – это отнюдь не только его Техножрецы. Помимо легионов сервиторов, на Латэ, а также в ряде их каликсисских анклавов существует ещё и вспомогательный класс рабочих – Станочники. Именно они составляют большую часть населения многих миров-кузниц Сектора, и именно их квалифицированный труд и познания в механике заставляют колеса мануфакторумов Латэ вертеться, пока одно поколение сменяет другое.

Записей, касающихся происхождения Станочников, существует весьма и весьма немного. Многие утверждают, что они просто коренные обитатели системы, но большинство летописей при этом определенно говорит, что когда Латэ перешла под владычество Механикума, человеческого населения не было ни на одной из её планет. Как правило, это объясняется просто – Механикусы просто завезли новых работников, как завезли бы любой другой необходимый инструмент. Кое-кто, тем не менее, поговаривает (как правило, шёпотом) о немыслимых генетических экспериментах Лордов-Драконов; впрочем, это наверняка один из тех слухов, что они распространяют о себе, дабы поддержать свою устрашающую репутацию. Как бы то ни было, Станочники, похоже, идеально приспособлены к жизни на мире-кузнице. Они значительно более сильны и коренасты по сравнению с большинством людей Сектора, но телесную крепость сложно считать недостатком, если работник имеет дело в основном с тяжелым физическим трудом. Они обладают целым рядом врожденных сопротивляемостей и иммунитетов, весьма полезных в суровых условиях большинства миров-кузниц, а беспощадные латэйский гравитационные возмущения, кажется, вообще не доставляют им ни малейших неудобств. В общем и целом, их можно назвать идеальной рабочей силой системы, пусть не такой многочисленной, как сервиторы, зато куда более эффективной.

По мере того, как шли десятилетия, и Латэ набирали силу, в сознании Станочников начал укореняться и расти сильный клановый менталитет. Он нашел отражение и в их работе, и даже во внешнем виде. Отношения рабочих отдельных кузниц быстро переросли в яростное соперничество. Вскоре оно вылилось в прямое состязание между тремя главными Латэ. Владетельные Техножрецы лишь подстегивали энтузиазм Станочников, направляя его, однако, в рабочее русло – результат не заставил себя ждать, и квоты стали выполнятьсь с поистине завидной скоростью. Можно сказать, что мотивированная своими лидерами и ведомая духовным светом Омниссии, эта армия простых рабочих на заре Сектора Каликсис во многом сформировала его нынешний облик.

Постепенно, однако, энтузиазм работников угасал. Когда наградой за выполненную квоту становилась лишь следующая квота, поневоле начинаешь подвергать сомнению не только своё предназначение, но и собственное место в узоре Омниссии. Ответом Станочников на складывающуюся ситуацию стала организация «Ядер», групп, обратившихся к Техножречеству с требованиями, которые оно попросту не желало выполнять. На Латэ-Хадд, мире, промышленность которого была сконцентрирована на

производстве боеприпасов, недовольство проявилось острее всего, и если бы не своевременная реакция тамошних Провостов, мир вполне могло охватить полноценное восстание.

Решив, что риск слишком велик, Техножрецы Латэ-Хет организовали совет, результатом работы которого стал документ, который впоследствии назовут «Рерум Новарум». Эта хартия не только содержала точный перечень обязанностей рабочего, но и устанавливала определенные поощрения для тех, кто выполняет свою квоту (помимо следующей квоты, конечно же). Куда более важным, однако, стало другое положение «Рерум Новарум», уничтожавшее всякое философское различие между работой Техножреца и работой Станочника – вся работа, неважно, кто её делает, объявлялась трудом на благо Омниссии, божественным и благословенным по самой своей природе. Декларация эта, конечно же, стала чисто символическим документом, и большая часть Техножрецов по-прежнему рассматривают весь эдикт как пустой звук, подачку, призванную утихомирить плебс, стоящий лишь на ступень выше безмолвных рабов-сервиторов. Как бы то ни было, Станочники приняли его, и вскоре работа закипела вновь.

Годы летели, Латэ восстановили мирный рабочий ритм, лишь изредка прерывавшийся мелкими инцидентами гражданского неповиновения. Станочникам позволили сохранить свои рабочие союзы, и наиболее хитроумные Техножрецы даже приноровились использовать их в своих междуусобных дрязгах. Крупных волнений не случалось вплоть до самой Медной Войны – но в этот раз вина за полыхнувшее пламя мятежа возлежала на самих Техножрецах, в особенности на Дивизио Генетор, фракции экспериментаторов с практически полным отсутствием надзора со стороны своих вышестоящих иерархов.





Зачарованные биологическими особенностями Станочников, члены Дивизио Генетор принялись всё глубже и глубже зарываться в их генетическую историю. Некоторые обрывочные записи свидетельствуют, что этот их интерес тщательно подогревался Лордами-Драконами, но если это и так, прямых доказательств тому не существует. Эксперименты Дивизио Генетор имели под собой весьма далеко идущие цели – они рассчитывали узнать, есть ли у генома Станочников дальний потенциал для модификации. В случае успеха экспериментов, Станочников Латэ можно было бы отправить и на другие миры-кузницы, с куда более суровыми условиями для жизни, создав тем самым рабочий ресурс, не основанный на запрограммированных сервоторах, но на правильно мотивированных рабочих, посвятивших себя труду во славу Омниссии.

Принуждая силой и похищая Станочников, работавших в самых беспощадных уголках Латэ, Дивизио Генетор начали свою работу по модифицированию их генома – целью стояла акклиматизация к экстремальным температурам и пониженному содержанию кислорода. Эти инвазивные эксперименты, позднее прозванные Зверством Верховных, имели необычайно высокий процент смертельных исходов, и как только слухи об их бесчеловечной жестокости дошли до Ядер Латэ-Хеш, они все как один человек воспрянули в гневе. Слово быстро достигло Латэ-Хет и Латэ-Хадд, и вскоре все Ядра до единого уже требовали усечения краинальных приводов лидеров Дивизио Генетор. Полагая, что проверенная тактика – лучшее решение, Провостам Кузниц приказали подавить недовольство. Более крупно ошибиться было просто невозможно – три наиболее крупных Ядра Латэ-Хадд (почти полмиллиона мужчин и женщин) были просто вырезаны в ходе этой кровавой бойни. Титанические колеса латэйской промышленности со скрежетом остановились.

Испытывая давление со всех сторон, подстегнутое слухами о том, что Секьюторы-Драконы готовы вмешаться в конфликт, жречество выпустило ряд энциклик в надежде нормализовать ситуацию. Эдикт 1311-188-7 предоставил рабочим гильдиям большую часть свобод, которых они так страстно желали, и положил конец экспериментам. С другой стороны, эдикт давал Механикуму куда большую власть в вопросах переселения Станочников в иные области Сектора Каликсис. Дивизио Генетор, однако, так и не понесло наказания за свои деяния – свою жажду возмездия Ядра так и не утолили, хотя стоит упомянуть, что вскоре многих Магосов Генетор перевели на Орбитальную Станцию Паноптикон, и больше о них никто никогда не слышал. После церемонии воссоединения, проходившей в Нидус Омега, месте, куда доныне не ступала нога ни одного Станочника, рабочие выразили коллективное согласие с новыми условиями, и производство было запущено вновь.

Как показало время, эксперименты Дивизио Генетор оказались пророческими, поскольку вскоре население и производственные мощности Латэ-Хет были вывезены и распределены по другим мирам-кузницам Сектора. В условиях, когда в квалифицированных рабочих нуждается столько разнообразных миров, информация, полученная в ходе пресловутых экспериментов Дивизио Генетор, оказалась как нельзя более полезной и позволила-таки приспособить организм Станочников к суровым условиям почти каждого из их новых рабочих мест. Ныне Станочники населяют практически каждое крупное владение Механикусов в Секторе, не бунтуют и, похоже, вполне удовлетворены своим нынешним местом в узоре Омниссии и истории Каликсиса.

Талант: Ритуал Зажигания (Rite of Ignition)

У Адептус Механикус есть множество ритуалов и обрядов, связанных с пробуждением духов машин; фактически, их настолько много, что знать их все практически невозможно. Станочники по природе своей несколько более практичны, нежели их господа, Техножрецы, а зачастую на прочтение всех трех сотен строк Гимна Инициации попросту нет времени. Потому большинство Станочников владеет собственными, самодельными «ритуалами зажигания». Эта форма молитвы, обращенной к духам машины, как правило, включает в себя несколько ударов (довольно сильных) по устройству, которое надлежит активировать. Подобные обряды, конечно же, стаются не проводить в присутствии Техножрецов, поскольку многие из них сочли бы их еретическими, однако, лишь немногие могли бы оспорить их эффективность. Станочник может воспользоваться Силой вместо Интеллекта, когда проходит Тест на Технологию с целью включить какую-либо машину. Наиболее утонченным и деликатным устройствам Ритуал Зажигания может только навредить – последнее слово в этом вопросе остаётся за Мастером.

Талант: Сила пламени (Strength of the Lathes)

Палиящий жар, густой смог, токсичные испарения, открытое пламя и оголенные электрические провода – всего этого на мирах-кузницах Сектора Каликсис более чем в достатке. Для большинства подобная обстановка равносильна смертному приговору, но для Станочников это родной дом. Долгие годы жизни в таких условиях закаляют этих суровых работников, и большинству из них она даже нравится. Каждый раз, как Станочник получает уровень Усталости (кроме случаев, когда она вызвана психосилами), он может пройти Средний (+0) Тест на Выносливость, в случае успеха которого он не получает этот уровень Усталости. Как бы то ни было, Станочники восстанавливают любую Усталость вдвое быстрее обычного.

Становление Станочника

Станочник – это не тот, кем можно стать, это тот, кем можно родиться. Они выносливые и неутомимые рабочие Миров Латэ, иммунные к опасностям жизни на мире-кузнице и весьма отличные внешне от большей части населения Сектора. Более коренастые, более крепкие, куда более сильные, нежели обычные уроженцы ульев, Станочники словно генетически сконструированы для тяжелого физического труда. Некоторые Инквизиторы уважают подобные качества, а если учесть их мастерство в обращении с технологией и знакомство с реалиями Культа Механикус, нет ничего удивительного в том, что самым многообещающим Станочникам порой предлагают покинуть родную гильдию, дабы служить высшему предназначению. Их повелители из Механикума часто поощряют подобную практику – возможно, с тем, чтобы собирать более полную информацию и обеспечивать присутствие своих агентов во враждебных организациях.

Все стартовые Умения, Таланты, Особенности, Оборудование и Богатство, указанные здесь, полностью заменяют соответствующий список Ранга 1 Подонка на страницах 41 и 43 Базовой Книги Правил Dark Heresy.

Профессия: Подонок.

Особенность: Генетическая Пантропия (Genetic Pantrropy)

Станочники способны противостоять более тяжким условиям окружающей среды, нежели большинство людей, и организм их имеет множество особенностей, делающих их столь выносливыми работниками. Зверства Верховных позволили развить эти особенности, поскольку Генеторы занимались прямыми генетическими манипуляциями, призванными приспособить организм работника к ещё более широкому спектру опасных сред. Годы спустя после этих весьма противоречивых экспериментов, большинство Станочников, так или иначе, подверглось ряду нерадикальных, но весьма полезных модификаций, позволяющих жить и работать даже в очень тяжких внешних условиях. Станочник может перебрасывать любой Тест, вызванный экстремальной окружающей средой, будь то холод, жара, недостаток кислорода и даже ядовитая для человека атмосфера. Кроме того, он не страдает от эффектов слегка повышенной или пониженной гравитации и может передвигаться как обычно.

Особенность: Телосложение Рабочего (Laborer Build)

Хотя Станочники, несомненно, являются людьми, некоторые физические аспекты выделяют их из числа тех, кого именуют «нормальными». Они коренасты, плотно сбиты и широкоплечи, а толстенные канаты их мускулов тугими буграми перекатываются под кожей. Их нельзя назвать проворными, но они и сами предпочитают более всего рассчитывать на свою выносливость и телесную мощь. На Станочников не действует Особенность Годен, являющаяся частью Мира-кузницы как Родного Мира персонажа. Вместо этого они получают +3 к Силе, +3 к Выносливости, и -5 к Ловкости.

Стартовые Умения: Лазанье (Сил), Побег (Лов), Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Выживание (Инт), Технология (Инт).

Стартовые Таланты: Железная Челюсть, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Оружие Ближнего Боя (Силовое), Пистолеты (Стаб).

Стартовые Особенности: Ночное Зрение, Генетическая Пантропия, Телосложение Рабочего.

Стартовое Оборудование: лёгкий фланк-плащ, фланк-шлем, рабочая туника (Одежды Среднего Качества), талисман (священный символ Механикусов), фиал Священного Машинного Масла, комбитул или лаз-резак, качественная бионическая рука или МИУ среднего качества, стаб-пистолет и две обоймы, ударный молот (стр. 63).

Стартовое Богатство: 40+1d10 Тронов

Ежемесячный Доход: Трудящийся Класс

Ограничения: Родной Мир – Мир-кузница.

Крепкая Генетика

Станочники от природы сильны и выносливы, и с возрастом, как правило, становятся лишь сильнее. Кроме того, у них наблюдается врожденная предрасположенность к технологии – в целом, идеальное сочетание для той роли, что они играют в сообществе Адептус Механикус. Станочники не пользуются Таблицей 2-8: Улучшения Характеристик Подонка со страницы 109 Базовой Книги Правил Dark Heresy. Вместо нее используй Таблицу 2-2: Улучшения Характеристик Станочника на странице 50 этой книги.

Таблица 2-2: Улучшения Характеристик Стакочника

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	250	500	750	1.000
Баллистик	250	500	750	1.000
Сила	100	250	500	750
Выносливость	100	250	500	750
Ловкость	500	750	1.000	2.500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	250	500	750	1.000
Сила Воли	250	500	750	1.000
Товарищество	500	750	1.000	2.500

Улучшение

Цена

Тип

Требование

Запугивание	у	100	---
Выживание+10	у	100	Выживание
Технология+10	у	100	Технология
Технология+20	у	100	Технология+10
Ремесло (Любое)*	у	100	---
Ремесло (Любое)+10*	у	100	Соответствующее Ремесло
Основное Оружие (Лаз)	т	100	---
Бой Вслепую	т	100	Вос 30
Бугрящиеся Бицепсы	т	100	Сил 45
Крепкий Орешек	т	100	СВ 40
Крепкий	т	100	Вын 40
Пистолеты (Лаз)	т	100	---
Сопротивляемость (Холод)	т	100	---
Сопротивляемость (Жара)	т	100	---
Сопротивляемость (Яды)	т	100	---
Ритуал Зажигания	т	100	---
Крепкое Телосложение**	т	100	---
Сила Латэ	т	100	---
Одаренный (Ремесло) (Любое)*	т	100	Соответствующее Ремесло
Истинная Стойкость	т	100	Вын 40
Бдительность	у	200	---
Взрывное Дело	у	200	---
Логика	у	200	---
Ремесло (Любое)+20*	у	200	Соответствующее Ремесло+10
Бинарный Диалог	т	200	---
Сокрушительный Удар	т	200	Сил 40
Плоть Слаба**	т	200	---

* Можно брать до 4 раз на этом Ранге.

** Можно брать до 2 раз на этом Ранге.

Элитные Наборы Улучшений

«Путешествия беспощадны. Они заставляют тебя якшаться с еретиками и лишают упования упорядоченной структурой Латэ. Постоянный дисбаланс. Даже жизненно важные воздухи, твердь и воды тебе не принадлежат. Всё, что у тебя есть – твоя душа и неколебимая вера в Омнисию. И этого, мой ученик, может быть вполне довольно».

- Архимагос Павезе, своему новобранцу, будущему Цистрону

Альтернативные Ранги являются собой сдвиги умений и способностей твоего персонажа, совершившиеся из профессиональных предрасположенностей и полученного опыта твоего персонажа. Кроме того, есть кое-что, что способно оказать глубочайшее влияние на твое поведение и даже на то, кем именно ты являешься, не имея при этом никакого отношения к выбранной тобой Профессии. То может быть некое собрание убеждений, странное событие или даже нечто, что ты совершаешь с собой совершенно осознанно. Один из способов отразить столь сложные жизненные перипетии – Элитные Наборы Улучшений. Они основываются на правилах об Элитных Улучшениях (смотри примечание далее), позволяющих твоему персонажу тратить свои очки опыта способами, не предусмотренными избранной им Профессией, получая Умения или Таланты, или, в данном случае, целые их наборы (которые, впрочем, имеют свои как хорошие, так и плохие стороны). В некоторых случаях, когда плюсы и минусы накладываются друг на друга, цена в ОО может оказаться довольно низкой.

Впрочем, независимо от того, как именно ты тратишь свои ОО, прогресс в Рангах избранной тобой Профессии идет как обычно.

Вариации Элитных Наборов практически бесконечны, как, впрочем, бесконечны и жизненные ситуации, способные повлиять на жизнь твоего персонажа – эти наборы более всего подойдут для мастера, ищущего инструменты для придания своей кампании разнообразия, с их помощью он может выстроить неплохой фундамент для собственной изобретательности (дьявольской или нет – не так важно) и дальнейшего развития персонажей и кампании. Не существует готовых жестких правил по созданию таких наборов. Лишь Мастер способен здраво оценить приобретенные способности и преимущества, которые может подарить тот или иной набор, но стоит помнить, что 41-е Тысячелетие – суровое и безжалостное место, где ничто не дается даром. Цена не обязательно должна выражаться в Очках Оыта – то могут быть как вполне конкретные вещи типа Очков Безумия, Порчи, уменьшения Характеристик, так и более эфемерные (но не менее трудные для отыгрыша) поведенческие ограничения, внутриигровые враги или тайные повелители, которым отныне принадлежит верность персонажа.

Если ты предпочитаешь разрабатывать свои собственные идеи – для примера можешь руководствоваться Биографиями Сектора Каликсис и Наборами, приведенными в других книгах **Dark Heresy**, например, в **Базовой Книге Правил**. Кроме того, внимательный читатель, несомненно, обнаружит в правилах по заключению Тёмных Пактов (стр. 445 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) еще один альтернативный способ приобретения необычных способностей. Стоит, однако, помнить, что каждый Элитный Набор должен соответствовать персонажу и повествованию, поскольку он призван отражать некие внутриигровые события того или иного рода, некие

Сводные Правила По Элитным Наборам Улучшений

Природа и развитие твоего персонажа, в общем и целом, заданы выбранной им Профессией. Однако приведенные в её описании Улучшения совсем не являются собой окончательный список того, что способен познать твой персонаж. Порой твоему персонажу может выпасть шанс заполучить некоторые Умения и Таланты прямо в ходе игры, или в результате накопления опыта, полученного целенаправленно, с упором на осознанное изыскание новых боевых техник и методов познания встреченных в ходе приключений вещей.

Может случиться так, что Мастер даст тебе возможность взять Элитное Улучшение в ответ на предпринятые твоим персонажем действия или общее развитие игровых событий. Порой эти Элитные Улучшения идут в комплекте с побочными эффектами типа Очков Порчи или Безумия, или вовлечения твоего персонажа в деятельность какого-нибудь НИПа или целого тайного сообщества.

Кроме того, ты можешь запросить в качестве Элитного Улучшения Умение или Талант, отсутствующие в твоей Схеме Развития, но подобный запрос должен быть обоснован с игровой и логической точек зрения. Чтобы запросить Улучшение, в общем и целом должно иметься следующее:

- Логическое обоснование права твоего персонажа на Элитное Улучшение.
- Описание методов, посредством которых Улучшение должно быть заслужено – затраченное время, задействованные ресурсы, и т.д.
- Предложение касательно того, сколько ОО ты готов заплатить за это Улучшение. Чем дальше от сферы специализации персонажа лежит Умение или Талант, тем больше он должен стоить; то же самое касается особенно редкого или необычного знания.

Твой Мастер вполне может не дать тебе желаемого Элитного Улучшения, или назначить более высокую цену в ОО; или вовсе в качестве меры равновесия наложить какой-либо штраф или ограничение. Кроме того, Мастер может решить, что для получения Улучшения тебе необходимо пройти серию Тестов, способных показать, удалось ли тебе усвоить запрошенный тобой Талант или Умение. Тесты эти, как правило, будут непосредственно связаны с твоим запросом на Улучшение.

силы, идеологии, фракции и события мира **Warhammer 40.000**, а не служить поводом раздать персонажам кучу способностей, которых в ином случае они бы попросту не получили.

Приведённые ниже Элитные Наборы таят в себе способы добавить новых граней к игре персонажем практически любой профессии – скажем, проявления сверхъестественных способностей, или событий, оставшихся в далеком прошлом персонажа, сокрытом в тёмных глубинах его разума и только сейчас всплывающем на поверхность.

Применение Элитных Наборов, это, конечно же, полностью optionalное правило – его введение может изменить и, возможно, даже разрушить баланс системы развития персонажей, а потому их рекомендуется применять лишь опытным игрокам и Мастерам.

Цистрон

«Глаза и уши Цистрона смертоноснее, чем любое его оружие».

- Магос Де Джейфари, своим ученикам

Иа Латэ, глубоко под мрачными мастерскими и мануфактурными, скрыты лаборатории, полные древних и ветхих когитаторов, чье предназначение – создавать тайных слуг Механикума. Приведенные сюда кандидаты проходят через серию технотических энграмм-клеймений и имплантационных процедур, которые превращают их в спящих агентов Лордов-Драконов – Цистронов.

Процесс этот весьма трудоёмок, а шансы на успех невелики; чаще всего разум кандидата оказывается неспособен выдержать трансформацию присущих ему навыков и умений в нечто абсолютно иное. Те же, кому удается этот этап, всё ещё могут не вынести психической переработки личности и памяти, и потерять в процессе связь между телом и душой, став в итоге не более чем очередным источником плоти для сервиторов. Те же, кому удалось выжить, становятся сосудом для нового Я.

Должным образом подготовленный Цистрон принимает в себя новую личность, набор фальшивых воспоминаний, а также умения и таланты, необходимые для того, чтобы стать ещё одним безликим обитателем Сектора, призванным стать шестерёнкой в механизме мира, на котором ему выпадет служить. Хотя базовая личность Цистрона пребывает в глубочайшем летаргическом сне, он подсознательно испытывает тягу трудиться, внушая окружающим чувство благополучия и доволетворённости и создавая впечатление надёжного и ценного члена общества – всё это весьма и весьма облегчает процесс сбора разведывательной информации.

Когда создатели Цистрона признают его физиологически и психологически готовым, его помещают в стазис. Затем агента тайно переправляют туда, где будет проходить его миссия (слухи твердят о мирах не только Сектора Каликсис, но и беззаконной Экспансии Коронус), и внедряют в местное сообщество. Цистрона обеспечивают всеми необходимыми документами, рабочими допусками и подложным «бумажным следом» – более чем достаточно для полноценной интеграции. Устроившись, Цистрон стремится занять положение, необходимое для выполнения запрограммированного в его подсознании задания. Процесс этот может занимать дни, недели и даже годы. Сам агент при этом даже не подозревает об истинной цели своих действий, которые, к слову, могут даже меняться со временем в соответствии с обстоятельствами. Для этого Смотритель, специализированный агент, приставленный контролировать размещенных в его регионе Цистронов, вносит соответствующие поправки в подсознательную программу Цистрона при помощи особого апгрейд-арго. В случае, если знания достаточно важны, терпение Механикусов в деле их достижения может быть поистине безграничным – на тщательное и постепенное движение к цели многие агенты тратят весьма значительную часть своей жизни. Как только Цистрон выполняет задание, он отправляется к своему Смотрителю, ведомый самыми глубокими своими энграмматическими императивами.



Порой программа Цистрона не устанавливается полностью, отдельные её фрагменты со временем стираются, а Смотрители погибают, так и не успев инициировать протоколы активации агента. Часто о Цистронах просто забывают – сам факт их существования теряется в ходе случайных дата-чисток или сбоев дата-стеков, и тогда вся их жизнь проходит без активации ровно до тех пор, пока какое-нибудь стеченье обстоятельств случайно не включит его основную личность. Случается, что Цистроны всю оставшуюся жизнь странствуют по Сектору, нося в памяти добытые знания, и даже не подозревают, отчего вдруг жажды странствий стала столь сильна.

Кто Уходил, Где Уходил, Когда Уходил

Цистроны – тайные агенты Механикума, которые, как говорят слухи, рассеяны по всему сектору. Эти агенты Лордов-Драконов существуют по целому ряду причин. Одни собирают информацию о различных фракциях Империума, не желающих иметь дел Механикусами. Другие являются частью того или иного сложного плана по преодолению особо неподатливых препон на пути Поиска Знания и, во имя Омниссии, к вящей славе Латэ. Некоторые Цистроны – наблюдатели, размещенные в ключевых местах Сектора в ожидании событий, которые вызовут срабатывание протокола активации и укажут им тех, кто смеет угрожать благословенному трио миров.

Таблица 2-3: Улучшения Цистрона

Улучшение	Цена	Тип
Скрытность	100	У
Побег	100	У
Обман	100	У
Маскировка	100	У
Сбор Информации	100	У
Логика	100	У
Поиск	100	У
Слежка	100	У
Бесшумный Шаг	100	У
Технология	100	У
Основное Оружие (любое)	100	Т
Рукопашное Оружие (любое)	100	Т
Пистолеты (Любое)	100	Т

Хотя сумрачный мир шпионажа и интриг опасен сам по себе, душа Цистрона таит куда более страшные вещи. Конечно, технотическое кодирование и энграммическое импланттирование довольно надёжны, но бывают случаи, когда один из этих одарённых и очень хорошо подготовленных людей обнаруживает, что его истинное Я начинает бороться с ложной памятью за контроль над разумом. Смотрители Цистронов научены вовремя замечать признаки незапланированного пробуждения и либо направлять агентов на переподготовку, либо избавляться от них навсегда. Порой, правда, Смотритель не замечает этих знаков, или Цистрон теряет с ним связь – и проснувшийся агент остается наедине с самим собой, не зная ничего о своем прошлом и о том, что ему делать дальше.

Как только происходит пробуждение, Цистрон начинает, так сказать, вести войну на два фронта. Во-первых – сама личность Цистрона начинает буквально расползаться на куски, и лишь время покажет, какое из "Я" окажется доминантным. Вторая проблема «вольного» Цистрона заключается в том, что многие агенты становятся таковыми против своей воли. Теперь он – хорошо подготовленный оперативник, который, веря или не веря в тот путь, что уготовала ему его индоктринация, может стремиться как завершить свою миссию, так и полностью скомпрометировать её, дабы отомстить своим «нанимателям».

Взятие Набора Цистрона

При взятии этого набора биографию и происхождение персонажа придется буквально переписать. Прошлое, каким он его знал, есть не более чем набор технофизических энграмм, выжженных в сознании персонажа. И хотя персонаж всё ещё помнит его, отныне оно для него не более чем выдумка. Настоящая память начинает пробиваться сквозь наслоения фальши и сила её растёт.

Профессия: Любая, но наиболее полезной она будет для Адептов, Арбитров и Клириков.

Стоимость: 300 ОО.

Факты

Умения и Таланты: Персонаж получает либо Талант Стальные Нервы, либо Талант Одаренный (Любое Умение), а также Умения Запретное Знание (Адептус Механикус) и Тайный Язык (Техно). Кроме того, вместо своей таблицы Улучшения Характеристик он теперь пользуется Таблицей 2-9: Улучшения Характеристик Техножреца на странице 115 Базовой Книги Правил Dark Heresy. Вместе с тем, персонаж получает возможность тратить ОО на Улучшения Цистрона из Таблицы 2-3: Улучшения Цистрона.

Безумие: За каждое улучшение, купленное из таблицы Улучшений Цистрона, персонаж получает 1d5 Очков Безумия, из-за борьбы двух Я, находящихся в одном теле.

Загнанный: Персонаж должен взять Ненависть (Адептус Механикус) или Ненависть (Другая Организация), в зависимости от того, как персонаж воспринял своё пробуждение. В зависимости от этого выбора, за персонажем будет охотиться либо Адептус Механикус, чтобы отомстить за предательство, либо иная Имперская организация (скажем, Адептус Министорум или Навис Нобилитэ), в которой Цистрон вёл свою шпионскую деятельность.

Внушаемый: Разум Цистрона был обработан таким образом, чтобы быть восприимчивым к программированию, поэтому персонаж получает штраф -10 к Тестам Силы Воли при сопротивлении допросу и попыткам контроля сознания.



Дискордант

«В своей непомерной дерзости они способны заставить умолкнуть духов машин. От касания их стихает урчание когитатора. Усилием мысли своей развеиваю они священную какофонию мануфакторумов. Они есть Анафема Омнисции, и не должно им длить существование свое».

— Архилегос Бризед, на аудиенции у Архимагоса Мата Алефа Зенона

Н од тёмными и сумрачными сводами хибар латэйских рабочих из уст в уста переходят предания. Там, под покровом дымов и туманов, за бутылкой местной бормотухи можно услышать легенды, которых тебе нигде больше не доведётся услышать. Одна из них рассказывает о тех, кто стал больше чем человеком. О тех, кто мановением мысли своей способен был разрушать святейшие из машин Омниссии. Работники кузниц говорят о них со смесью ужаса и благоговения. Одни видят в них избавителей от непосильного бремени трудовых квот и безысходности нынешнего их существования; других охватывает ужас от мысли о хаосе и разрухе, в которые это отродье способно обратить жизнь простых рабочих.

Существование этих созданий, которых на Латэ формально имеют Дискордантами, является, по большому счету, скорее выдумкой, нежели фактом. Те немногие записи, в которых они упоминаются, указывают на их невероятную редкость — вероятность появления на свет одного из них не превышает одного шанса на триллион. Более того, даже родившись, Дискордант может спокойно прожить до самой смерти, так и не раскрыв свой чудовищный потенциал — его способность просто спит в глубинах его существа, пока сильный стресс или момент высочайшего эмоционального напряжения не выпустят её на волю.

Пробужденный же Дискордант очень скоро поймет, что он отныне — загнанный зверь, на которого ведут охоту и те, кому нужна его смерть, и те, кто жаждет его служения.

Анафема Духов Машин

Дискорданты — поистине редкие индивидуумы, способные подавлять духов машин и заставлять механизмы выключаться, заклинивать и даже взрываться. Само присутствие Дискорданта неподалёку от высших форм машинерии может вызывать у этих устройств настоящую эпидемию спонтанных остановок, поломок и сбоев в работе. Те, кому случилось обладать подобным «даром» зачастую оказываются отрезаны от общества, само существование которых зависит от великого множества разнообразных машин. Наиболее суеверные прослойки подобных обществ вполне могут считать этих людей носителями некоего проклятия, несущего беды и погибель практически всему, чего оно касается. Те из проклятых, кто умудрился не встретить на своем пути «случайной» смерти, рано или поздно, несомненно, обнаружат, что их необычные таланты весьма востребованы скорее среди преступников и еретиков, нежели среди тех, кто трудится во имя исполнения планов Лордов-Драконов. Стоит принять во внимание эти нюансы, и желание владельцы Латэ найти, взять под контроль или уничтожить (порой и то, и другое, и третье разом) каждого Дискорданта станет вполне понятным. Некоторые фракции Адептус Механикус могут попытаться усмирить этот дар, дабы использовать его в своих политических или социальных игрищах. Некоторые Инквизиторы также были бы определенно не прочь обернуть этот дар не только против Механикума, но и против тех, кто отвергает Света Императора. Как бы то ни было, жизнь Дискорданта подобна жуткой игре в прятки со смертью.

Взятие Набора Дискорданта

Практически любой персонаж может стать Дискордантом, хотя это и поставит его перед лицом смертельной опасности. Дискордант — проклятый изгой в глазах почти любого жителя Сектора. Его способность вносить сумятицу в слаженную работу духов машин ужасающая с точки зрения не только Механикума, но и любого человека, имеющего дело с технологиями. Те, кто будет искать персонажа не для того, чтобы убить его, будут жаждать, так сказать, «открыть и посмотреть», как эта его особенность вообще работает. Этот набор окажет непосредственное влияние не только на самого персонажа, но и на каждого из тех, кто его окружает — им тоже, скорее всего, придется совсем несладко. Хотя игра и может стать весьма увлекательной и динамичной, стоит твердо осознавать весь риск, которому подвергается как сам персонаж, так и его товарищи-Аколиты.

Профессия: Любая.

Ограничения: Персонаж с Пси Рейтингом или кибернетикой не может брать этот Набор. Кроме того, персонаж с этим Набором никогда не сможет получить каких бы то ни было способностей, основанных на силе Истинной Веры, а также психических и потусторонних силах (в первую очередь, на энергиях Варпа).

Стоимость: 300 ОО.

Уффекты

Грех Денормализации: Дискордант получает штраф -10 ко всем Тестам Товарищества при общении с любым персонажем, обладающим аугментикой и/или бионикой.



Таблица 2-4: Дискордия Духа Машины

Дух Машины	Уровень
Простой (несложная бионика, лазган, цепной меч)	13
Обычный (простой когитатор, ауспекс, силовой доспех, взрывчатый ошейник)	12
Сильный (кортикальный имплантат, сложный когитатор, МИУ, кибернетическое восприятие)	11
Элитный («Лэнд Рейдер», главный когитатор мануфакторума, сложные автоматы)	9

Сбой Системного Оператора: Персонаж никогда не сможет использовать какую бы то ни было бионику и/или аугментику – а если их все же установить, последует лишь немедленная (и весьма зрелищная) поломка.

Механическая Дезорганизация: Дискорданта нельзя отследить или даже просто увидеть посредством какой бы то ни было машинерии. Это значит, что ауспексы, прорицающие массивы и визуализирующие когитаторы любого типа не способны «видеть» Дискорданта, выдавая вместо него на «картинке» пустое место, поток помех и тому подобные сбои по усмотрению Мастера. Устройства кибернетического восприятия (слух, зрение и т.д.), не регистрируют Дискорданта. Медицинские сервиторы не могут обследовать и лечить Дискорданта – при лечении ран ему придется рассчитывать исключительно на людей, обладающих медицинскими познаниями. Вышесказанное не означает, что в Дискорданта нельзя выстрелить – это означает, что при стрельбе по нему прицельные приспособления не дают бонусов. Любые подробности, тонкости и нюансы того, что именно и как именно действует или не действует на персонажа, отдаются на откуп Мастера.

Дискордия: Это особенность, которая позволяет Дискорданту силой своего разума дотянуться до духа машины, обитающего в каком-либо устройстве и подавить его, на некоторое время отключив при этом само устройство. Чтобы сделать это, Дискордант должен находиться на расстоянии касания от машины, которую он хочет отключить, и потратить Полное Действие на Тест Дискорданта. Результат этого Теста – бросок 2d10 плюс Бонус Силы Воли Дискорданта. Сравни полученное число с уровнем духа машины, указанным в **Таблице 2-4: Дискордия Духа Машины**. Помни, что указанные в ней числа – не более чем базовые значения, и Мастер волен изменять их по своему усмотрению.

В общем и целом, если результат равен или превосходит уровень Дискордии устройства, дух машины моментально умолкает, и устройство перестает работать на один Раунд. Этую способность тем сложнее применять, чем проще устройство – их духи машин не-прихотливы и менее подвержены любым внешним воздействиям. Справедливо и обратное – чем машина сложнее, тем легче на нее повлиять. Духи когитаторов и транспортных средств типа воздушных катеров и танков класса «Лэнд Рейдер» куда более сложны и

чувствительны, поскольку конструкция их вместилища состоит из множества интегрированных систем. Если персонаж пытается повлиять на несколько различных устройств одновременно, сложность Теста Дискордии увеличивается на 1 за каждое устройство, на которое персонаж желает повлиять. Если персонаж хочет отключить устройство на более длительный период, тест усложняется на +2 за каждый дополнительный Раунд. Если персонаж желает заставить дух машины умолкнуть навеки, сложность Теста увеличивается на +7. Все эти модификаторы могут применяться одновременно – в этом случае они суммируются.

§ Швах

Дела у Кейриннэ Тейрайдо были совсем не блеск. Последняя засада должна была пройти шито-крыто, а вместо этого она и её кореша еле ноги унесли. Один из Дохлых Шкур вообще чуть не достал её – свезло, что тяжелый стаббер рванул прямо в его дряблых ручонках. Тут-то уж она оторвалась, и расписала его мерзкую рожу его же собственной финкой. Тупой ублюдок не точил своё железо незнамо сколько времени, но теперь-то его братва будет поминать её каждый раз, как вздумает поглядеть на то, что осталось от его морды.

Она улыбнулась своим мыслям. Её ритуальные шрамы превратили улыбку в хищный оскал, но на этом хорошие воспоминания, собственно, кончились. Швах начался с того, что самоварня Братьев накрылась медным тазом, и она решила метнуться за запчастями. Никто из местных Железячников помочь не смог – о чём говорить, если к кому не зайдешь, все возятся с собственным внезапно погоревшим барахлом. Конечно, им было не до неё. Ну а вернулась она только чтобы узнать, что пока её не было, её ребят покрошили в лапшу, разбросали по окрестностям, а сценку украсили кровицей. Это были точно не банды – кишка у них тонка вот так вот за-просто вырезать Кровных Братьев, да и никто из них даже не знал об этой норе. Даже Куколки, с этой их техникой из самых шпилей – и те не смогли бы сделать все настолько чисто.

С тех пор она и бегает. Новости как-то добирались до всех банд Флешкаттера, и теперь никто не имеет с ней дел. Ни одна банда под Линией Улья Десолеум не примет того, кому выпал настолько дрянной жребий. Ей остался только один путь – Вниз, где день отличается от ночи только там, где она заваливалась передохнуть.

Оно нашло её ровно в тот самый момент, как ауспекс, который Тейрайдо наконец заставила заработать, вспыхнул снопом ослепительных молний, ожоги от которых отчего-то напомнили ей о боли ещё свежих ритуальных надрезов. Пелена наконец спала с её глаз – в тот же миг она увидела красную смерть, изучающе взирающую на неё из теней. Фигура была женской, но техники в ней было напичкано что в твоей железяке, и Тейрайдо теперь точно знала, что именно эта дрянь и покрошила всю её банду.

Сучка бросилась в атаку, и Тейрайдо рефлекторно вскинула свои клинки-близняшки, швырнув её в лицо свой боевой клич. И тут эта железка-убийца просто взорвалась. Плеснувшая во все стороны кровь живо напомнила ей бойню, устроенную этой красной в логове банды Кейриннэ.

Тейрайдо ухмыльнулась и ткнула носком ботинка самый большой из прошитых проводами кусков мяса. Вот теперь-то она повеселится как следует.



Новые Умения и Таланты

Kульт Механикус знает множество путей, и даже самый опытный из Техножрецов прекрасно понимает, что совершенство – удел лишь Омниссии. Через тренировки и учение слабая плоть становится более сильной, способной защищать себя самоё, убеждать других в праведности Механикума, уничтожать неверных и даже предсказывать будущее.

Умения

Дипломатия

(Diplomacy)

(Продвинутое, Социальное)

Товарищество

Дипломатия – это искусство ведения переговоров между двумя и более фракциями. Оно позволяет персонажу устраивать деловые, социальные или государственные отношения, не разжигая при этом враждебности между участниками. Тест Дипломатии – Состязательный, поскольку на переговорах каждый пытается повернуть ситуацию к своей выгоде.

Чтобы провести Тест Дипломатии, Мастер должен сначала определить, сколько Раундов Аколиты и их противник (или противники) будут обсуждать текущую ситуацию. Каждый Раунд Аколиты и их противник(и) проходят Тесты на Товарищество. Если Аколиты проходят его, а оппоненты нет, это означает, что Аколиты склонили оппонентов к своей точке зрения по одному из вопросов. За каждую Ступень Успеха победитель склоняет мнение оппонентов в свою сторону ещё по одному вопросу. Если Тест проходят все партии, то мнение противников в свою пользу склоняет тот, кто набрал больше Ступеней Успеха; количество вопросов, по которым была достигнута эта договоренность, зависит от того, насколько больше у него Ступеней Успеха по сравнению с его противниками. Если Аколиты склоняют мнение цели в свою пользу по всем вопросам до того, как их противники добываются аналогичной цели, а также до того, как количество Раундов переговоров достигнет установленного Мастером лимита, переговоры завершаются самым удачным для Аколитов образом. Если в любой из Раундов все партии провалят свой Тест, переговоры срываются, а обсуждение скатывается к словесным перепалкам и обмену «любезностями».

Умение стоит 200 ОО и доступно каждому Аколиту Ранга 3 и выше, обладающему Товариществом не ниже 40. Дипломатия +10 доступна на 5 Ранге за 300 ОО, а Одарённый (Дипломатия) – на 6 Ранге за 300 ОО.

Логис-пророчество (Logis Prophesying) (Продвижение) Интеллект

Это способность проанализировать всю имеющуюся информацию по конкретной ситуации и на основе полученных данных вычислить наиболее вероятный её исход. Этот метод технопрорицания принимает множество форм – от вдумчивого анализа содержимого дата-стеков, до нейро-озарений и даже систематизации бинарных предвестий. Воспользовавшись этим умением, пророк настолько четко концентрируется на прошлых и нынешних событиях, касающихся определенного человека, места или предмета, что способен предвидеть следующий логически достоверный его шаг или событие, которое с ним произойдет. И хотя событие, предсказанное таким образом, и будет логически наиболее вероятным, произойдет оно совсем не обязательно. Роль внешних факторов, даже самых незначительных на первый взгляд, настолько велика, что действительный исход порой не укладывается даже в самые смелые пророческие гипотезы.

Чтобы провести Тест этого Умения, нужно сначала определить его Сложность, зависящую от того, какое следствие и из каких посылок пытается получить персонаж – **Таблица 2-5: Примеры Логис-пророчеств** может служить приблизительным ориентиром для Мастера. Чем большим объемом данных о человеке или событии располагает персонаж, тем легче становится Тест. Грубо говоря, простой успех открывает персонажу наиболее вероятный исход или местоположение, а каждая дополнительная Ступень Успеха позволит либо вывести следующий шаг логической цепочки событий, либо следующее наиболее вероятное местоположение объекта.

Это умение стоит 300 ОО и доступно для Техножрецов 4 Ранга и выше. Логис-пророчество +10 также стоит 300 ОО, и доступно Техножрецам не ниже 7 Ранга.

Таланты

Светоносный Барьер

(Lumines Barrier)

Требования: Светоносный Щит, Индукционные Электротатуировки, Конденсаторная Катушка.

Подобно прославленным Электророжрецам, Аколит может воздвигать сияющий барьер из чистой энергии, способный отразить любую атаку. Потратив Полное Действие, игрок может активировать Светоносный Барьер, который останется активным на количество Раундов, равное его Бонусу Силы Воли. Барьер обладает Рейтингом, равным значению Силы Воли Аколита. Пока барьер активен, Аколит может попытаться остановить любую «входящую» рукошашную или дистанционную атаку, бросив 1d100 и сравнив результат с Рейтингом барьера. Если бросок ниже значения Рейтинга, или равен ему, атака не наносит персонажу никакого урона. Если же результат броска больше, атака пробивает барьер и наносит урон как обычно. Этот бросок следует делать до того, как из Урона атаки нужно будет вычитать Броню и Бонус Выносливости. Если на 1d100 выпало значение в пределах 01-05, барьер останавливает атаку, но при этом перегружается. Поле немедленно схлопывается, а Аколит проходит **Средний (+0) Тест на Выносливость**, при провале которого получает 1 уровень Усталости. За 24-часовой промежуток времени Аколит может применять Светоносный Барьер столько раз, сколько у него единиц Бонуса Силы Воли; стоит, однако, помнить, что активируя эту способность более одного раза за 24 часа, персонаж каждый раз будет получать по 1 уровню Усталости.

Светоносный Барьер доступен Техножрецам не ниже 6 Ранга за 400 ОО.



Таблица 2-5: Примеры Пловис-пророчество

Сложность	Пример
Легкий (+30)	Определить текущее местоположение монозадачного сервитора после изучения его расписания за несколько недель; вычислить следующий пункт назначения транспортного судна, изучив его грузовые и пассажирские декларации за прошлый год.
Простой (+10)	Выяснить местоположение рабочего на основе его трудового графика за несколько дней; вычислить обеденное меню аристократа на неделю вперед, основываясь на его предпочтениях за прошлый месяц.
Трудный (-10)	Вычислить таверну, в которую через три дня пойдет кутить местный купец, проанализировав выручку его магазина за несколько дней; предсказать, чем будет вооружен еретик, взглянув на список его излюбленных игорных заведений.
Очень Тяжелый (-30)	Вычислить, к какому наркодилеру направится сидящий на спуке бандит, основываясь на фрагментированной пикт-записи, на которой можно разобрать разве что стиль его одежды; предсказать следующее место встречи культа, изучив форму и состав мусорных куч у тротуаров жилого хаба.

Светоносный Сполох

(Luminen Flare)

Требования: Светоносный Разряд, Индукционные Электротатуировки, Конденсаторная Катушка.

Аколит овладел умением обращать свою волю посредством Конденсаторной Катушки в мощный энергетический разряд, способный обрушить ярость Омниссии на каждого, кто дерзнет встать у него на пути. Пройдя успешный Тест на Баллистик, он может указать цель в пределах 20 метров от себя. Эта атака нанесёт 1d10 плюс Бонус Силы Воли Энергетического Урона; кроме того, этот разряд обладает Особенностью Взрыв (X), где X – это Бонус Силы Воли Аколита. Это считается Частичным Действием, и каждый раз, как Аколит пользуется этим Талантом, он должен пройти **Средний (+0) Тест на Выносливость**, или получить 1 уровень Усталости.

Светоносный Сполох доступен Техножрецам не ниже 5 Ранга (Техножрец) за 300 ОО.

Светоносный Щит

(Luminen Shield)

Требования: Индукционные Электротатуировки, Конденсаторная Катушка.

Фокусируя энергию во всех направлениях разом, Аколит может воздвигать мерцающее поле, способное отклонить удар и оградить от вражеского огня. Потратив Полное Действие, игрок может активировать Светоносный Щит, который останется активным на количество Раундов, равное его Бонусу Силы Воли. Щит обладает Рейтингом, равным половине значения Силы Воли Аколита, окружённого в большую сторону (т.е. Аколит с Силой Воли 43 будет ставить Светоносный Щит с Рейтингом 22). Пока щит активен, Аколит может попытаться остановить любую «входящую» рукопашную или дистанционную атаку, бросив 1d100 и сравнив результат с Рейтингом щита. Если бросок ниже значения Рейтинга, или равен ему, атака не наносит персонажу никакого урона. Если же результат броска больше, атака пробивает щит и наносит урон как обычно. Этот бросок следует делать до, того, как из Урона атаки нужно будет вычитать Броню и Бонус Выносливости. Если на 1d100 выпало значение в пределах 01-04, щит останавливает атаку, но при этом перегружается. Поле немедленно склоняется, а Аколит проходит **Средний (+0) Тест на Выносливость**, при провале которого получает 1 уровень Усталости. Каждые 24 часа Аколит может применять Светоносный Щит столько раз, сколько у него единиц Бонуса Силы Воли; стоит, однако, помнить, что активируя эту способность более одного раза за 24 часа, персонаж каждый раз будет получать по 1 уровню Усталости.

Светоносный Щит могут приобрести Техножрецы не ниже 4 Ранга (Инженер-Провидец) за 400 ОО.

Светоносная Волна

(Luminen Surge)

Требования: Светоносный Удар, Индукционные Электротатуировки, Конденсаторная Катушка.

Аколит способен направлять ещё большие объемы энергии через свои ладони, укутывая их сверкающим потоком силовых разрядов, способных с равной легкостью сокрушить как доспехи, так и кости врага. Аколит должен коснуться своего врага, чтобы эта способность сработала. В бою это означает, что ему понадобится либо пройти **Средний (+0) Тест на Ближний Бой**, либо оказаться в Захвате. Каждая Светоносная Волна наносит 2d10+3 единицы Энергетического Урона. Для этого нужно потратить Частичное Действие, и каждый раз, как Аколит использует этот талант, он должен пройти **Средний (+0) Тест на Выносливость**, или получить 1 уровень Усталости.

Светоносная Волна доступна для Техножрецов не ниже 4 Ранга (Инженер-Провидец) за 200 ОО.

Плоть Слаба (Х)

(Flesh is Weak [Х])

Требования: Нет.

Тело Аколита подверглось столь значительной бионической доработке, что в какой-то момент он стал более машиной, нежели человеком. Этот Талант обеспечивает персонажу Особенность Машина (стр. 575 Базовой Книги Правил Dark Heresy); количество очков Брони, которое дарует эта Особенность, равно 1, когда Талант покупается впервые, и увеличивается на единицу каждый раз, когда он приобретается впоследствии, по мере продвижения Аколита по ступеням Профессии. Это число следует указывать в скобках рядом с названием Таланта (например, Плоть Слаба [3]).

Талант Плоть Слаба Техножрец может купить за 100 ОО на Ранге 2 и 4, за 200 ОО на Ранге 6, и за 300 ОО на Ранге 8.



Арсенал Механикума

«Ааа, да, как же, помню! Множество долгих десятилетий минуло с тех пор, как я видел одну из них. Воистину, сейчас их не делают так, как раньше».

- Почтенный Техномант Касмус Жеф

Извелители Технологии и стражи знания, Техножрецы Миров Латэ ответственны за работоспособность оружия, экипировки, судов, транспортных средств и даже самых основных инструментов, которыми пользуется каждый житель Сектора Каликис. Латэ-Хет каждый год являет свету новые фрагменты благословлённых чертежей, и кузницы Латэ-Хеш немедля принимают их на вооружение. На титанических стапелях Перинетуса ремонтируются и строятся космические корабли, на исследовательских станциях Циклопеи тщатся понять и воспроизвести древние и странные механизмы. Одни миры знамениты тем, что им удается более всего – как, например, кузница Белакейн и её стазисные устройства; другие, такие, как Латэ-Хадд, берутся производить что угодно, лишь бы удержать своё шаткое положение в иерархии Механикусов. Нет счета паттернам и моделям технологий Каликиса, и Адептус Механикус без устали трудятся как над созданием новых технологических чудес, так и над поисками археотеха, стремясь вернуть Человечеству его былую славу.

В этом разделе рассказывается о некоторых величайших творениях и самых сакральных технологических секретах Миров Латэ. Новое оружие, экипировка, сервоторы и даже древний и загадочный археотех – всё это представлено здесь вниманию Мастера и его игрока. Кроме того, мы рассмотрим здесь несколько новых оружейных Особенностей и правила по их применению.

Интегрированное Оружие

Отчасти орудийная система, отчасти бионика, интегрированное оружие солдат Багряной Гвардии дает им неоспоримое преимущество над традиционными войсками. Эта система напрямую подключается к Конденсаторной Катушке носителя, которая обеспечивает её практически неисчерпаемой энергией и позволяет безостановочно поливать позиции врага потоками смертоносного огня. Благодаря этим системам, Багряной Гвардии не приходится беспокоиться о тыловом снабжении, а также о сохранности и качестве имеющихся боеприпасов. Тот же факт, что система практически бесполезна без подключения к источнику постоянной энергии, чаще всего означает лишь, что оружие павшего Венатория не будет обращено против служителей Бога-Машины.

Чтобы пользоваться Интегрированным оружием, персонаж должен обладать Талантом Экзотическое Оружие (Интегрированное Дистанционное Оружие) и/или Экзотическое Оружие (Интегрированное Оружие Ближнего Боя).

Правила по Использованию

Интегрированного Оружия

Интегрированное Оружие напрямую подключено к Конденсаторной Катушке носителя и получает энергию прямо из неё, следовательно, лишь тот, кто обладает этим имплантатом, может использовать этот тип вооружения. Конечно же, есть способы сделать так, чтобы Интегрированное Оружие работало и без Конденсаторной Катушки – эти методы описаны далее, в примечании Самопальные

Название	Вес	Цена	Доступность
Компоненты Интегрированного Оружия	+0,5 кг	200	Крайняя Редкость

Системы Интегрированного Оружия. Пока Интегрированное Оружие подключено к Конденсаторной Катушке, его боезапас неисчерпаем, и, если не указано обратное, его нет нужды перезаряжать. Интегрированное Оружие не может Заклинить; каждый раз, как правила указывают на это событие, вместо него пользователь просто получает 1 уровень Усталости, ибо это означает, что Конденсаторная Катушка начинает поглощать энергию из внутренних резервов его организма.

Интегрированное Оружие всегда физически присоединено к носителю, и его нельзя бросить или обронить, прежде не отключив его от Конденсаторной Катушки или иного источника энергии. Отключение или подключение Интегрированного Оружия к Конденсаторной Катушке – это **Простой (+10) Тест на Технологию**, занимающий Частичное Действие. Некоторые системы Интегрированного Оружия монтируются вместо конечностей или на них, чаще всего на плечо или у бедра. В этом случае снять оружие в полевых условиях попросту невозможно – тут необходим квалифицированный медицинский и технический персонал, а также подходящее оборудование. Решение касательно того, насколько легко можно отсоединить такое оружие, и возможно ли это в каждом конкретном случае, полностью отдаётся на откуп Мастеру.

Создание Интегрированного Оружия

Помимо особого Интегрированного оружия, описанного ниже, Интегрированным можно сделать и многое другое оружие, модифицировав его особым образом. Любое лазерное оружие может стать Интегрированным, получив все описанные в предыдущем разделе преимущества. Плазменное и Мельта оружие, став Интегрированным, становятся куда более эффективными в плане расхода боеприпаса. Интегрированное Плазма и Мельта оружие удваивает свой показатель Обоймы, пока остаётся подключенной к Конденсаторной Катушке (или иному подобному источнику энергии). Интегрированное Плазменное Оружие всё ещё может Перегреться, но особенность Перезарядка не действует на него, пока подключение активно. Интегрированное Стаб и Пусковое Оружие не получает стандартных преимуществ, вместо этого приобретая особенности Надёжное и Штурм.

Рукопашное оружие также можно Интегрировать, если оно является Цепным, Шоковым или Силовым. Интегрированное Цепное Оружие получает Особенность Бритвенно-ост्रое. Тест на Выносливость при сопротивлении удару Интегрированным Шоковым Оружием облагается дополнительным штрафом -30. Интегрированное Силовое Оружие получает дополнительно +2 к Бронебойности и Урону. Примитивное оружие, неважно, дистанционное или рукопашное, Интегрировать нельзя.

Улучшение оружия до его Интегрированной версии можно проводить как по стандартным, так и по расширенным ремесленным правилам ([стр. 202 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)), однако персонаж при этом обязательно должен обладать изученным Умением Запретное Знание (Адептус Механикус). Компоненты, необходимые для создания Интегрированного Оружия, можно раздобыть только на мирах-кузницах.

Отключённое Интегрированное Оружие

Когда Интегрированное Оружие отключено, оно немедленно теряет все преимущества, которые дает ему его практически неисчерпаемый источник энергии. Оружие обычно сохраняет остаточный заряд, но как только тот будет исчерпан, оно станет бесполезным. У Дистанционного Интегрированного Оружия отстает 1d5 зарядов в «обойме», и как только она опустеет, из него нельзя будет вести огонь, пока оно не будет подзаряжено или переподключено. Если оружие обладало особенностью Надёжное, оно его теряет. Отключённое Интегрированное Оружие может Заклинить – в этом случае оно немедленно теряет весь оставшийся заряд. Интегрированное Рукопашное Оружие теряет заряд в течении 1d5 Раундов после отключения, после чего становится примитивным оружием того же типа (т.е. интегрированный силовой меч станет просто мечом, как только его остаточный заряд иссякнет). Все свои особые преимущества Интегрированное Оружие восстановит только когда будет переподключено.

Переподключение и Перезарядка

Интегрированного Оружия

Столица переподключить отключённое Интегрированное Оружие к Конденсаторной Катушке, как оно вновь обретет все свои особые свойства. Если переподключить Интегрированное Оружие невозможно, его можно подзарядить вручную, если у персонажа есть доступ к внешнему источнику энергии. Для этого потребуется пройти **Тяжелый (-20) Тест на Технологию**, в случае успеха которого Интегрированное Дистанционное Оружие получит энергию ещё на 1d5 выстрелов, а Интегрированное Рукопашное Оружие сможет проработать ещё 1d5 Раундов, после чего снова отключится. Если этот Тест провален на две или более ступени, попытка перезарядки завершается плачевно – оружие получает серьёзные повреждения и становится бесполезным. Талант Светоносный Заряд также может послужить источником энергии для отключенного Интегрированного Оружия – в этом случае **Тест на Выносливость** считается **Тяжелым (-20)**, а последствия его провала идентичны описанным выше.

Латэйское Оружие

Мир Латэ – родина множества поразительных произведений оружейного искусства. Редкое настолько же, насколько смертоносное, это священное оружие поистине несравненно, а потому стоит на вооружении лишь в самых элитных частях регулярных армий Механикума Каликсиса.

Интегрированный Лаз-пистолет, Наттерн Латэ

Несмотря на то, что этот лаз-пистолет является наиболее лёгким оружием из табельного арсенала Багряной Гвардии, Интегрированный Лаз-пистолет Латэ ничуть не менее смертоносен, чем любой из его старших собратьев. Он отличается вполне приличной скорострельностью и значительной пробивающей способностью, но не столь дальнобоян, как винтовка.

Интегрированная Лаз-винтовка, Наттерн Латэ

Созданная на основе древних археотехнологических конструкций, Интегрированная Лаз-винтовка Латэ обладает куда более ве-сомой огневой мощью в сравнении со стандартным лазганом. Основное оружие Багряной Гвардии, латэйские лаз-винтовки постепенно становятся всё более и более привычной частью жизни Сектора Каликсис.

Самопальные Системы Интегрированного Оружия

Конденсаторная Катушка – вещь поистине загадочная, попросту недоступная для тех, кто не является частью Культа Омниссии. Именно поэтому Интегрированное Оружие достаточно редко встречается в руках врагов Механикума – просто-напросто существует множество разновидностей стандартного вооружения, куда более удобного в применении, нежели капризное и с превеликим трудом приспособленное к нестандартным источникам питания Интегрированное Оружие. Как бы то ни было, всегда находились те, кто всё же пытался заставить работать захваченные или украденные образцы, не подключая их к Конденсаторной Катушке (как правило, за неимением оной). Результаты подобных попыток, конечно, далеки от совершенства; как оружие, впрочем, они в основном вполне боеспособны.

Нестандартные Источники Энергии

Если персонаж обладает внешним источником энергии того или иного типа (блок батарей для хэлгана, изотропический топливный стержень и т.п.), он может попытаться приспособить его для питания Интегрированного Оружия при помощи либо **Тяжелого (-20) Теста на Технологию**, либо **Тяжелого (-20) Теста на Ремесло (Оружейник)**. Если Тест проходит успешно, Интегрированное Оружие получает некоторое количество энергии (в зависимости от источника) и сохраняет все свои особые свойства, хотя и с некоторыми недостатками (смотри ниже). Если Тест провален, у персонажа ничего не выходит, но он может попробовать с другим источником энергии, если они, конечно, имеются. Если же персонаж провалит Тест на две и более ступени, это будет означать, что нечто пошло совсем не так, как было задумано – оружие получает значительные повреждения, а источник энергии перегорает. Оба предмета считаются уничтоженными.

Работаем! Но ка что...

Поскольку подключение Интегрированного Оружия к источнику энергии, отличному от Конденсаторной Катушки, есть техноересь, нет ничего удивительного в том, что духи машины этих благородных устройств не приемлют нечистых методов генерации энергии, и гнев их приводит к проявлению целого ряда изъянов в работе.

Как сказано выше, Интегрированное Оружие, даже подключённое к нестандартному источнику энергии, сохраняет все свои обычные преимущества. Однако Интегрированное Дистанционное Оружие получает особенность Ненадёжное (или, если оно ранее было Надёжным, перестает быть таким), а любое Заклинивание означает разрыв соединения с источником энергии – переподключение к нему осуществляется по правилам, описанным выше. Если это Интегрированное Рукопашное Оружие, то неотрегулированные токи энергии, бегущие по его контурам, обеспечивают его особенностью Несбалансированное (если оружие ранее было Сбалансированным, оно перестает быть таким). В случае, еслибросок Теста на Ближний Бой при Парировании даст результат 91 и выше, происходит разрыв соединения с источником энергии – переподключение к нему осуществляется по правилам, описанным выше.

Таблица 2-7: Интегрированное Дистанционное Оружие

Шлиф	Класс	Дист	Вес	Урон	Бро	Об	Нер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Лаз-пистолет Латэ	Пистолеты	40м	0/2/-	1d10+5 Э	2	---	---	Разрывное	2кг	150	Раритет
Лаз-винтовка Латэ	Основное	100м	0/2/-	1d10+5 Э	2	---	---	Разрывное	4,5кг	200	Раритет
Лаз-бластер Латэ	Основное	80м	0/-/4	1d10+5 Э	8	---	---	Разрывное	6кг	950	Крайняя Редкость*
Фазированная Плазменная Винтовка	Основное	100м	0/2/4	2d10 Э	6	---	---	---	12кг	1.200	Раритет
Каталитический Электромагнитный Ускоритель Тяжелый Каталитический Электромагнитный Ускоритель Гравитонная Импульсная Установка	Основное Тяжелое Тяжелое	120м 150м 20м	0/-/5 0/-/10 0/-/-	1d10 Р * 1d10+4 Р	12 12 ---	---	---	---	7кг 16кг 24кг	600 2.800 4.700	Раритет Крайняя Редкость*

*Модификатор Доступности (-40)

Интегрированный Лаз-бластер,

Паттерн Латэ

Лаз-бластер Латэ – вершина латэйской лазерной технологии. Это оружие доверяют лишь Венаториям Багряной Гвардии в звании от Триария и выше; лаз-бластер отличается от лаз-винтовки тем, что для установки этого оружия необходимо целиком удалить предплечье – фактически, это делает лаз-бластер разновидностью кибернетического оружия. Благодаря системе наведения, выведенной на бионические зрительные имплантаты пользователя, залпы латэйского лаз-бластера способны за считанные мгновения выкашивать целые толпы врагов.

Интегрированный Лаз-бластер Латэ при установке целиком заменяет левую или правую руку носителя от локтя и ниже – соответственно, если лаз-бластер установлен, этой рукой невозможно пользоваться полноценно. Установка Интегрированного Лаз-бластера – весьма длительная и деликатная процедура, требующая участия ряда квалифицированных специалистов – его подключение и отключение подчиняются правилам установки бионики и имплантатов (**стр. 188 и 253 Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Тем не менее, Интегрированный Лаз-бластер не является стандартной кибернетикой, и не обеспечивает прибавки к Бонусу Выносливости носителя. Кроме того, какое бы то ни было вмешательство в конструкцию лаз-бластера – задача крайне сложная; все попытки перезарядить его или запитать от внешних источников энергии облагаются дополнительным штрафом -20.

Фазированная Плазменная Винтовка

Тайства плазменной технологии, некогда доминировавшей над всеми прочими видами атакующего вооружения, в Империуме наших дней практически утрачены. Очень немногие миры-кузницы обладают знаниями, необходимыми для создания плазменного оружия, и большинство из них при этом следуют древним сводам инструкций, составленным тысячами лет назад. Будучи одним из самых драгоценных видов особого вооружения в арсенале Багряной Гвардии, Фазированная Плазменная Винтовка лишена всех недостатков, присущих стандартному плазменному вооружению Империума и, кроме того, при стрельбе выделяет на порядок меньше избыточного тепла, являющегося настоящим бичом традиционных паттернов. Этую технологию, впрочем, ревниво берегают от посторонних – Техножрецы Латэ с самого момента её переоткрытия неизменно выступают против любых попыток сделать её общедоступной. С их точки зрения, Фазовая Плазменная Винтовка есть образец технологической чистоты, и любые изменения в её конструкции жестоко оскорбят духов машины, нашедших обитель в

контурах этого оружия. И поскольку неколебимая позиция Адептус Механикус по этому вопросу вряд ли когда-либо изменится, Фазированные Плазменные Винтовки останутся исключительной принадлежностью Багряной Гвардии.

Каталитический Электромагнитный Ускоритель

Несмотря на необъяснимую неприязнь Багряной Гвардии к мельтам, у них нет особого недостатка в средствах для борьбы с бронированными целями. Каталитические Электромагнитные Ускорители – один из самых мощных видов оружия в арсеналах Венаториев, и один из представителей немногочисленного семейства баллистического Интегрированного Оружия. Ускоритель использует энергию Конденсаторной Катушки для того, чтобы разгонять крохотные кусочки металла до поистине невероятных скоростей, достаточных, чтобы безо всякого труда пробивать подавляющее большинство разновидностей личной бронезащиты. Кроме того, Каталитический Электромагнитный Ускоритель – один из немногих видов Интегрированного Оружия, у которого могут закончиться боеприпасы – хотя снаряды, которыми он ведет огонь, настолько малы, что стандартного барабанного магазина хватит на несколько часов непрерывной стрельбы. Тяжелый Каталитический Электромагнитный Ускоритель – более крупная версия стандартного «винтовочного» ускорителя, наносит лишь немногим более серьезный урон, делая ставку в первую очередь на высокую скорострельность.



Новые Оружейные Особенности

ЭМУ (Э)

Haywire (Э)

ЭМИ оружие ведет огонь снарядами-носителями электромагнитных разрядов, способных нарушить работу внутренней структуры машин и технологических устройств. Действию разряда подвергается всё в радиусе действия поля (в метрах), равном числу, указанному в скобках. Бросок 1d10 и сравни выпавшее значение с таблицей ниже (прибавив возможные модификаторы самого оружия), чтобы определить силу поля. Поскольку поле со временем рассеивается, эффекты поля ослабляются на один шаг каждый Раунд, до тех пор, пока оно не станет Незначительным (т.е. результат Серьёзный Сбой в следующем Раунде станет Слабым Сбоем, затем поле ослабнет до Незначительного, и его эффект сойдет на нет). Дополнительные ЭМИ атаки в ту же область не суммируются с текущим полем – в этом случае снова бросается кубик, и если результат больше текущего поля, то эффект нового поля заменяет собой эффект текущего. Если же бросок меньше, то новое поле просто игнорируется.

Таблица 2-8: Сила Поля ЭМУ

Бросок	Сила Поля
1-2	Незначительная: Поле настолько слабое, что не оказывает заметного эффекта на работу технологических устройств.
3-4	Слабый сбой: Все действия с технологическими устройствами, включая вождение транспортных средств, стрельбу из дистанционного оружия без особенности Примитивное, Тестов на Технологию и любых физических действий в силовом доспехе или посредством кибернетических приспособлений получают штраф -10. Базовая скорость тех, кто облачен в силовой доспех, уменьшается на 1.
5-6	Серьёзный сбой: Все действия с технологическими устройствами, включая вождение транспортных средств, стрельбу из дистанционного оружия без особенности Примитивное, Тестов на Технологию и любых физических действий в силовом доспехе или посредством кибернетических приспособлений получают штраф -20. Базовая скорость тех, кто облачен в силовой доспех, уменьшается на 3. Рукопашное оружие с энергозависимыми компонентами (например, силовое) отключается, и действует как простое примитивное оружие соответствующего типа.
7-8	Мёртвая зона: Технологические приспособления в области действия поля отключаются. Силовой доспех отключается, уменьшая скорость носителя до 1. Транспортные средства замедляются и останавливаются. Персонажи с кибернетическими имплантатами и/или внутренними органами получают 1 уровень Усталости за каждый Раунд пребывания в Мёртвой Зоне. Рукопашное оружие с энергозависимыми компонентами (например, силовое) отключается, и действует как простое примитивное оружие соответствующего типа.
9-10	Длительная мёртвая зона: Как Мёртвая Зона (если выпадает этот результат, мёртвая зона просто устанавливается на два Раунда, поскольку в следующем Раунде Длительная Мёртвая Зона лишь "ослабнет" до простой Мёртвой Зоны).

Максимальный Режим

Maximal

У оружия с этой Особенностью есть два режима стрельбы – первый позволяет понизить мощность огня, чтобы поберечь боеприпасы (и повысить скорострельность), второй – вести огонь мощными одиночными залпами, между которыми оружию каждый раз требуется время на перезарядку. Перед атакой таким оружием персонаж может выбрать либо стандартный режим стрельбы, характеристики которого и приведены в соответствующей таблице, либо Максимальный. Во втором случае Дистанция увеличивается на 10, к Урону прибавляется ещё 1d10, Бронебойность увеличивается на +2. Если оружие обладает Особенностью Взрыв, то она также увеличивается на +2, т.е. Особенность Взрыв (3) станет Взрывом (5). При этом оружие потребляет в три раза больший объем боезапаса и приобретает Особенность Перезарядка.

Проверенное (Э)

Proven (Э)

Оружие с Особенностью Проверенное всегда наносит обширный урон цели – если на любом из кубиков Урона выпадает значение, меньше «Х» (где «Х» – это число в скобках), оно считается равным «Х». Например, в случае с оружием с Особенностью Проверенное (3), результат «1» или «2» при определении нанесенного им Урона приравнивается к «3».

Бритвенно-острое

Razor Sharp

Острие и/или режущая кромка этого оружия настолько остро отточены, что способны с легкостью пробить любой доспех. Когда Тест на Ближний Бой или Баллистик при определении попадания этим оружием проходит с двумя и более Ступенями Успеха, его Бронебойность считается вдвое большей.

Штурм

Storm

Оружие удваивает количество попаданий в цель. Например, при стрельбе из оружия с Особенностью Штурм в полностью автоматическом режиме каждая Ступень успеха обеспечивает два дополнительных попадания вместо одного (итоговое количество попаданий не должно превышать Скорострельности (РоФ) оружия). Штурмовое Оружие потребляет вдвое больше боеприпасов.

Спаренное

Twins-Linked

Спаренное оружие – это два идентичных оружия, сведённых в единую конструкцию и зачастую подключённых к единому спусковому механизму, что позволяет увеличить и шанс поражения цели, и наносимый ей урон. Спаренное оружие получает бонус +20 на попадание и при стрельбе потребляет вдвое больший объем боеприпасов. Кроме того, если атака удалась на две и более Ступени Успеха, происходит одно дополнительное попадание. И наконец, время Перезарядки такого оружия увеличивается вдвое.

Таблица 2-9: Интегрированное Рукопашное Оружие

Название	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Индукторная Плеть	Рукопашное	---	1d10+5 Э	4	Гибкое, Шоковое	3кг	600	Раритет
Латэйский Дуговой Резак	Рукопашное	---	1d10+5*Э	10	Громоздкое	2кг	1.700	Раритет

*Пользователь не прибавляет свой Бонус Силы к Урону этого оружия.

Гравитонная Импульсная Установка

Благодаря уникальным гравитационным феноменам системы Латэ, Механикусы Каликсиса являются настоящими экспертами в вопросах манипуляций с гравитацией, и Гравитонная Установка – один из многих плодов этого древа знаний. Разработанная на базе Гравитонной Пушки, эта установка ведет огонь сгустками, или «ядрами» едва сдерживающей гравитационной энергии. Сфера-снаряд очень быстро рассеивается, что ограничивает эффективную огневую дистанцию, но если выстрел попадает в цель, сдерживающее поле схлопывается, высвобождая мощный гравитационный импульс, сокрушающий все вокруг.

Всё, что оказывается в области этого «взрыва», с силой вжимает в землю – необходимо пройти **Тяжелый (-20) Тест на Силу**, чтобы не упасть. Этой силы достаточно, чтобы, упав на твердую поверхность из положения стоя, получить 1d5 Ударного (Примитивного) Урона – считайте, что удар пришелся в область Торса. Естественно, различные типы поверхности и конкретная высота падения могут привести к более значительному Урону. Помимо того, каждый, кто решит переместиться или совершить вообще любое физическое действие в пределах гравитационного всплеска в течении 1d5 Раундов должен сперва преуспеть в **Чрезвычайно Тяжелом (-40) Тесте на Силу**.

Всплеск способен раскалывать хрупкие объекты, рушить хлипкие перекрытия, бить сосуды с различным содержимым, наносить повреждения транспортным средствам и машинерии, а также сеять любой иной хаос и разрушения, что Мастер считает нужным.

Индукторная Плеть

Непременный атрибут Деканов Венаториев и прославленных Электроржрецов, Индукторная Плеть является собой длинную сегментированную цепь, окутанную сплохами электрических разрядов. Это интегрированное рукопашное оружие, то и дело пронизывающее воздух спнопами рокотовых молний, способно одним ударом свалить с ног человека в полном силовом доспехе.

Латэйский Дуговой Резак

Технически, дуговой резак – это рабочий инструмент, применяемый в латэйской строительной промышленности на участках, требующих аккуратности и точности работ; однако его можно использовать и как крайне опасное оружие ближнего боя. Концентрируя в одной точке невероятное количество тепла, этот аппарат способен с легкостью разрезать любой доспех и нанести обширнейшие внутренние ожоги.

Помимо того, что указано в профиле этого аппарата как оружия, в небоевом режиме он способен резать даже адамантиновые плиты со скоростью около 40 сантиметров толщины в минуту (резка менее прочных материалов, естественно, проходит быстрее). Дуговой Резак, как правило, крепится на запястье, и в случае нужды способен резко удлинять и укорачивать свою рабочую часть. Этот необычный метод ношения обеспечивает штраф -20 ко всем попыткам Парировать удар, нанесенный Дуговым Резаком.

Орудийные Платформы

Будучи основным поставщиком вооружения как для недавнего Пограничного Крестового Похода, так и для бесчтных войн Центробежного Фронта, Миры Латэ безостановочно проводят изыскания технологий, способных принести Империуму новые победы и переломить ситуацию на сложных участках фронтов. В дата-криптах Латэ-Хет в надежде на новые открытия без устали трудятся легионы писцов; разрозненные секты Техножрецов на истощенном Латэ-Хадд вновь и вновь перебирают фрагментированные стеки своих собственных когитаторов в надежде найти хоть что-то, что заставит звезду Латэ-Хадд вновь взойти на небосклоне Священного Трио Миров. Не так давно этим сектам даже удалось добиться определенного успеха и воскресить производственные линии, как казалось, навсегда канувшие во тьму веков. Древние машины, «Рапира» и «Тарантул», вновь вернулись на конвейеры сборочных линий – и многое говорит, что эта судьба ожидает не только их. Только время покажет, является ли это знаком грядущего технологического ренессанса Латэ-Хадд, но одно можно сказать точно – даже сейчас, пока мир висит над пропастью, его Техножрецы остаются верными священному делу Поиска Знания.

Чтобы воспользоваться Орудийной Платформой, персонаж должен обладать либо Талантом Экзотическое Оружие (Лазерная Батарея «Рапира»), либо Талантом Экзотическое Оружие («Тарантул»). Кроме того, из-за довольно сложных нюансов управления Орудийными Платформами, персонаж должен владеть вдобавок или Талантом Обыденное Знание (Технология), или Умением Технология.

Общие Правила

для Орудийных Платформ

Орудийные Платформы – передвижные или стационарные устройства, играющие роль легкой артиллерийской поддержки. Они могут быть целью атаки независимо от того, кто ими управляет – считайте орудийную платформу еще одним персонажем, обладающим Выносливостью 60 и 30 Ранами. Кроме того, у них имеются следующие Таланты и Особенности: Размер (Большой), Бесстрашный, Машина (10), Странная Физиология и Сверхъестественная Выносливость (x2); Бонус Ловкости этой машины (только с целью определения Скорости) равен 4. Они не могут предпринимать самостоятельных действий (персонаж полностью управляет ими), Бежать и совершать Натиск. В рукопашном бою все попадания по Платформам проходят автоматически (хотя Тест на Ближний Бой все равно нужно проходить, чтобы определить Ступени Успеха/Провала). Орудийные Платформы не получают Критического Урона, а починить их можно только посредством **Трудного (-10) Теста на Технологию**, каждая Ступень Успеха в котором восстанавливает Орудийной Платформе 1 Рану.

Все Орудийные платформы оснащены средствами управления – как правило, в форме довольно габаритного отсоединяющегося пульта, или заплечного вокс-модуля. Радиус действия этих пультов достигает 500 метров. Персонаж, управляющий Платформой, волен

Таблица 2-10: Орудийные Платформы

Название	Класс	Дистанция	Робот	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Рапира	Тяжелое	200м	О/-/-	6d10+12 Э	14	15	2Полн	Надёжное, Проверенное(4)	100кг	15.000	Раритет
Тарантул	Тяжелое	*	*	*	*	*	*	Спаренное*	50кг+**	1.100+*	Раритет

* Дистанция, Робот, Урон, Бронебойность, размер Обоймы и Особенности определяются установленным Оружием и используемыми в нем боеприпасами.
 ** Плюс вес обеих единиц оружия.

делить доступные ему на этом Ходу Действия между собой и Платформой в любом соотношении (т.е. персонаж может потратить Частичное Действие на совершение Частичного Передвижения, а второе Частичное Действие – на Стандартную Атаку посредством Орудийной Платформы). Как и во всех иных случаях, Действия не могут повторяться – персонаж не может выстрелить из своего дистанционного оружия, и на том же Ходу дать залп из орудий Платформы.

Лазерная Батарея «Рапира», Паттерн Хет

Когда чертежи «Рапиры» были обнаружены в глубинах датакрипта Латэ-Хет, производство этой древней артиллерийской платформы было возобновлено в течение всего-то сотни лет. Оставаясь пока относительно редким орудием, «Рапира» паттерна Хет отличается от более распространенного паттерна Грайя облегчённым бронированием. Впрочем, огневая мощь платформы от этого ничуть не пострадала – луч её лазерной пушки способен вскрыть Леман Русс с дистанции в пару сотен метров.

Орудийная Турель «Тарантул», Паттерн Хадд

Автоматическая турель «Тарантул» – весьма распространенная в Империуме машина. Существует множество её паттернов и комплектаций, а их способность нести самое различное вооружение – от лаз-пушек до мультимелт – делает их весьма эффективной и тактически гибкой тяжеловооружённой платформой. «Тарантул» паттерна Хадд был лишь недавно явлен свету закрытой Техножреческой сектой Аврора Новос, и отличается от стандартных «Тарантулов» тем, что в его вооружении не обитают духи машины, отвечающие за автоматическое распознавание и уничтожение врага, делающие эту турель столь ценным компонентом любого оборонительного сооружения. Несмотря на это, паттерн Хадд весьма ценен своей способностью к передвижению посредством внешних органов управления, которая и превратила его из орудия обороны в мобильную платформу для тяжелого вооружения.

Каждый из «Тарантулов» паттерна Хадд оснащен комплексом спаренного тяжелого оружия (считай его обычным оружием своего типа, но с Особенностью Спаренное). Цена, указанная в таблице (выше) – это цена самого «Тарантула» и его системы управления – цену вооружения и боеприпасов следует прибавить отдельно.

Оснастить «Тарантула» можно любым из приведенных ниже комплектов орудий:

- Тяжелые Болтеры (120м; -/-10; 2d10 В; Бро 5; Об 200; Пер 2Полн; Разрывное): +4.000 к Цене.
- Лаз-пушки (300м; О/-/-; 5d10+10 Э; Бро 10; Об 20; Пер 2Полн): +10.000 к Цене.
- Мультилазеры (250м; -/-10; 3d10+3 Э; Бро 4; Об 200; Пер 3Полн): +4.000 к Цене.
- Плазменные Пушки (120м; О/-/-; 2d10+10 Э; Бро 8; Об 50; Пер 5Полн; Максимальный Режим, Перегрев, Перезарядка, Ненадёжное): +17.000 к Цене.
- Мультимелты (60м; О/-/-; 4d10+12 Э; Бро 12; Об 10; Пер 2Полн; Взрыв [1]): +17.000 к Цене.

Оружие Ближнего Боя

Хотя Топор Омниссии – наиболее узнаваемое оружие ближнего боя из арсеналов Адептус Механикус, Техножрецы пользуются мириадами видов рукопашного оружия. Как и многое другое оружие на службе Механикума, некоторые из этих устройств начинали свой путь в качестве простых рабочих инструментов, которые, как оказалось, могут послужить отличным оружием. Другие же изначально совмещали в себе функции как инструмента, так и оружия, дабы в любой ситуации обеспечить Техножреца всем необходимым.

Ударный Молот, Паттерн Навитус

Изначально не предназначавшийся для битвы, Ударный Молот паттерна Навитус был создан для того, чтобы увеличить физическую силу удара пользователя в любом деле, требующем работы молотком – от забивания сварочных гвоздей до выколачивания из обшивки старых заклепок. Широко применяемые рабочими, что неустанно трудятся под сводами кузниц Миров Латэ, Ударные Молоты встречаются там довольно часто – куда сложнее найти кого-то, кто согласится продать один из них – слишком уж страшен гнев Адептус Механикус.

Ударный молот паттерна Навитус удваивает Бонус Силы пользователя при подсчете Урона (или увеличивает на единицу множитель Сверхъестественной Силы, если таковая имеется). Кроме того, его можно использовать в качестве Метательного Оружия.

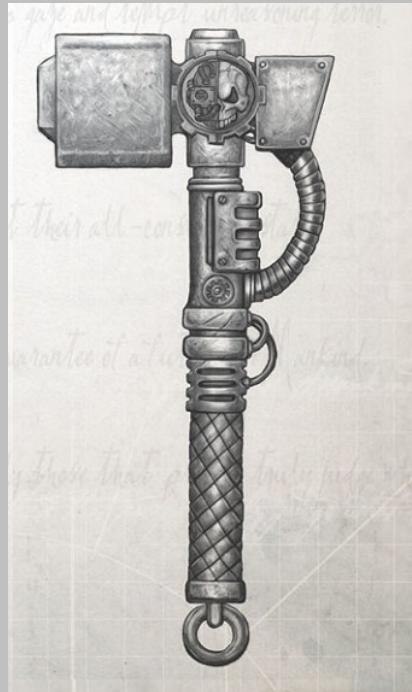


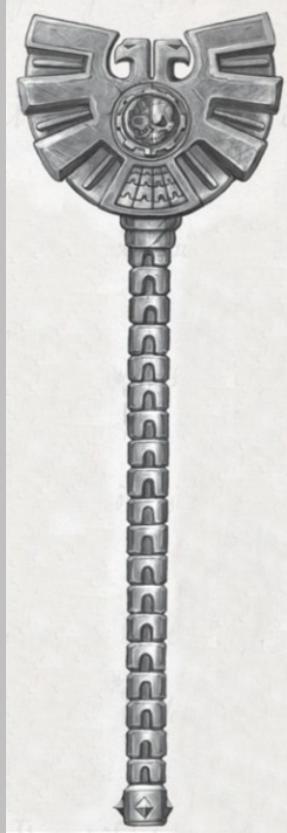
Таблица 2-11: Рукопашное Оружие

Имя	Класс	Дист	Брон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Ударный Молот	Рукопашное, Метательное	6м	1d10+2* У	5	Громоздкое	4кг	3.000	Редкая
Жезл Омниссии	Рукопашное	---	1d10+10 Э	7	Сбалансированное, Гибкое, Силовое Поле	9кг	---	Только для Адептус Механикус
Клинок Венатор	Рукопашное, Метательное	3м	1d5+3 Р	4	Бритвенно-острое	0,5кг	2.500	Раритет

* Подробности смотри в описании

** В дистанционном бою действует как Фазированная Плазменная Винтовка.

Жезл Омниссии



Жезл Омниссии – исключительно редкое устройство, обладать которым могут лишь наиболее высокопоставленные члены Культа Механикус. Длиной жезл превосходит рост среднего человека, а навершие его украшено двуглавым орлом Империума и черепом в зубчатом колесе Механикума, символизирующих единство двух организаций и союз, заключенный между Императором и Механикумом тысячи лет тому назад. Жезл Омниссии, однако, является собой нечто куда большее, нежели просто символ – это ещё и грозное оружие, способное как разить врагов издалека, так и нести им смерть в рукопашной. Жезл состоит из небольших секций, сочленения между которыми способны по желанию носителя утратить жесткость и превратить длинный посох в гибкую увесистую цепь, опутанную разрядами едва сдерживающей энергией – оружие, от которого очень трудно защититься. Отдельные элементы цепи при необходимости могут практически мгновенно восстанавливать жёсткость – свойство, весьма полезное при парировании

вражеских ударов. Кроме того, Жезл способен функционировать как плазменное орудие, поражая энергетическими разрядами тех, кто попытается бежать гнева Магоса.

Носитель Жезла Омниссии получает бонус +20 к Социальным Тестам на взаимодействие с последователями Бога-Машины, а благодаря изображению Аквилы Империума – не самого распространенного среди Адептус Механикус символа – Предрасположенность любого верного слуги Империума к носителю Жезла увеличивается на один шаг. Жезл Омниссии вручают в дар исключительно высокопоставленным Техножрецам – купить его легально по-просту невозможно; к услугам желающих – черный рынок и иные подобного sorta места.

Клинок «Венатор»

Неотъемлемый и исключительный атрибут Багряной Гвардии, Клинок «Венатор» является собой длинный кинжал латэйского производства. Как и любое другое холодное оружие, созданное на Латэ, его практически невозможно уничтожить, да и наносит он куда более серьезные повреждения, нежели простая заостренная сталь.

Клинок «Венатор» обеспечивает носителю бонус **+15 к Ближнему бою** – кроме того, он иммунен к эффектам оружейной особенности Силовое Поле. В случае, если удар наносится непосредственно по клинку, его значение Брони равняется 35. Каждый из Клинков «Венатор» – произведение оружейного искусства Высшего Качества (бонусы за это уже учтены в профиле оружия).

Гранаты и Боеприпасы

Паттерны описанных ниже гранат – древние технореликвии, но Механикусы крайне не любят применять их в бою, даже если на кону стоит жизнь одного из них. Не меньшей скрупульностью отличается подход и к боеприпасам подобного типа, ибо плоть заменима, а благословенная технология – нет.

ЭМИ Гранаты

Несмотря на пагубный эффект, который ЭМИ Гранаты оказывают на работу машин, их производство санкционировано Адептус Механикус, и в Секторе Каликсис при желании можно разжиться ЭМИ Гранатами самых разных паттернов.

Снаряды Чистоты

Созданные, чтобы применяться в наиболее примитивном оружии типа арбалетов, снаряды «Чистоты» недавно вновь стали весьма популярны в свете расширения влияния Культа Чистой Формы. Каждый из этих снарядов является собой крошечный ЭМИ-генератор, срабатывающий в момент контакта с целью, практически не оставляя ей шансов на спасение. Чаще всего Снаряды Чистоты продаются в форме болтов для арбалетов (простых или ручных), но их вполне можно найти и в виде патронов для стаб-револьверов и пистолетов – в этом случае цена будет вдвое выше.

Доспехи

Тот факт, что воинам на службе Бога-Машины требуются доспехи, есть ещё один довод в пользу постулата о слабости плоти. Ну а тот факт, что их доспехи – лучшие в Секторе, есть ещё один знак величия Латэ.

Багряный Доспех

Штатный доспех Багряной Гвардии, этот комплект личной защиты, по большому счету, является аналогом карапакса Штурмовиков Имперской Гвардии. Отличаются они друг от друга весом (сильно уменьшенным благодаря экстраординарным производственным процессам кузниц Латэ) и внутренними системами, встроенными в лицевой щиток доспеха, выполненный в виде устрашающей маски-черепа.

Багряный Доспех оснащен фотовизором Хорошего Качества, дающего носителю Особенность Ночное Зрение и иммунитет к эффектам фотонных гранат. Кроме того, носитель получает бонус +10 к Тестам на Запугивание.

Таблица 2-12: Доспехи

Имя	Зоны Защиты	Броня	Вес	Цена	Доступность
Багряный Доспех	Все	6	6кг	12.500	Крайняя Редкость

Таблица 2-13: Гранаты и Боеприпасы

Шляя	Класс	Дист	Роб	Врон	Фро	Об	Нер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
ЭМИ Граната	Метательное	БСх3	0/-	---	0	---	---	ЭМИ (3)	0,5кг	200	Раритет
Снаряды Чистоты	---	---	---	---	---	---	---	ЭМИ (2)	---	300	Раритет

Оборудование и Экипировка

Те, кто вращается во внутренних кругах Латэ, предпочитают пользоваться наиболее древними и могущественными устройствами, способными наилучшим образом помочь в деле прославления Бога-Машины и погони за новым Знанием.

Контакт-гель

Хотя наиболее ортодоксальные члены Адептус Механикус в своё время сочли этот прозрачный состав еретическим, он быстро стал предметом ежедневной необходимости на всех Мирах Латэ. Вязкий и электропроводящий контакт-гель является суррогатным заменителем Электропривоя и МИУ интерфейса, позволяя тем, кто лишён этих имплантатов, получать доступ к когитаторам и датакриптам. Чаще всего этот гель можно увидеть на Латэ-Хет, где без него буквально не обойтись – наиболее древние и обветшалые из тамошних дата-криптов попросту не распознают современных интерфейсных технологий. Персонаж может воспользоваться дозой контакт-геля, чтобы получить доступ к машинерии, требующей наличия Электропривоя или МИУ-интерфейса, даже если он не обладает ни одним из этих имплантатов. Контакт-гель быстро разлагается – его нужно смывать и наносить заново каждый час. Одного тюбика Контакт-геля хватает на два применения.

Шумогенератор

Шумогенератор – предмет ненависти Техножречества Миров Латэ, устройство, отвратительное по самой своей природе. Эманации этого богохульного передатчика могут лишить человека возможности управлять сервоторами и сервочерепами. Младшие Инженер-провидцы между собой именуют эти устройства бинарными бомбами или арго-гранатами. Будучи включенным, этот уве-

ппарат начинает непрерывно транслировать в окружающее пространство диссонансный радиошум, состоящий из тарабаршины на Лингве Техник и кусков непоследовательного «мусорного» кода – обычный человек услышит лишь статику, не более, но для членов Механикума этот звук отвратителен и невыносим. Радиус действия Шумогенератора составляет 25 метров, и любой человек, оснащённый Имплантатами Механикус, находящийся в пределах этой области, будет получать штраф -10 на все Тесты. Если же в этой области окажется сервотор, сервочереп или фамильяр, то все попытки управлять ими получают штраф -50. Шумогенераторы Хорошего Качества обладают радиусом действия 50 метров, а Высшего – 100 метров.

Кибернетика

Кибернетические аугментации на Мирах Латэ распространены повсеместно. Более того, Техножреца, который, поднимаясь вверх по ступеням жреческой иерархии, останавливается на пути отречения от слабой плоти в пользу священного металла плоти Истинной, ожидает лишь пристальное внимание и недоумение со стороны своих собственных собратьев, склонных усматривать в таких случаях явный недостаток веры.

Прыжковый Ранец, Паттерн Алатус

Весьма габаритная и изощрённая конструкция, Прыжковый Ранец паттерна Алатус отличается от иных схожих по функциям устройств тем, что он вживляется в тело носителя хирургическим путем, а энергию для работы черпает из его Конденсаторной Катушки. Все разъемы системы управления ранцем подключены непосредственно к нервной системе носителя, что позволяет контролировать полет буквально мановением мысли. Чаще всего Прыжковые Ранцы паттерна Алатус выполняют в форме пары широких механических крыльев, и оборудуют ими в основном лишь элитные части Целериев Багряной Гвардии – личных телохранителей высшего офицерского состава подразделений Венаториев.

Прыжковый Ранец паттерна Алатус может либо удвоить базовую Скорость носителя, либо обеспечить его Особенностью Летун (12) примерно на одну минуту. Длительный полет исчерпывает энергетические резервы Конденсаторной Катушки куда быстрее, чем серия коротких прыжков, так что каждый раз после того, как носитель этого ранца использует его, чтобы получить Особенность Летун, ему нужно пройти **Средний (+0) Тест на Выносливость**, или получить 1 уровень Усталости. Кроме того, механические крылья обеспечивают носителя Особенностью Страх (1), а в схватке вполне способны сбить врага с толку, обеспечив бонус +10 ко всем Тестам на Парирование. Чтобы пользоваться этим устройством, необходимо обладать Умением Пилотирование (Прыжковый Ранец Алатус) и Особенностью Имплантаты Механикус.

Таблица 2-14: Оборудование и Экипировка

Шляя	Вес	Цена	Доступность
Контакт-гель	---	500	Редкость
Шумогенератор	10кг	450	Редкость

системы

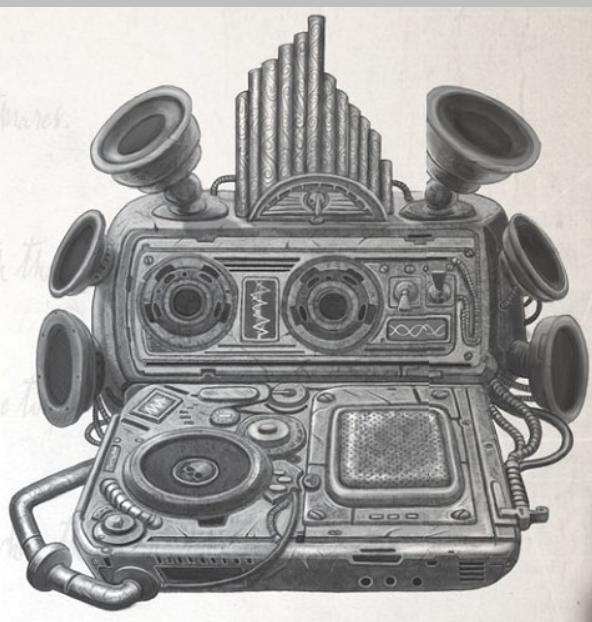


Таблица 2-15: Кибернетика

Имя	Цена	Доступность
Прыжковый Ранец	3.000	Только для Адептус Механикус
Паттерна Алатус		
Усиленная Конденсаторная Катушка	6.000	Только для Адептус Механикус
Стабилизирующие Мехадендриты	300	Только для Адептус Механикус
Сервоупряжь	1.500	Только для Адептус Механикус
Серво-клешня	600	Только для Адептус Механикус

Усиленная Конденсаторная Катушка

Более мощная разновидность стандартных внутренних источников энергии, Усиленная Конденсаторная Катушка способна выдерживать куда более серьезные нагрузки и с самой положительной стороны влиять на целый ряд способностей, присущих членам Культа Машины. Установка Усиленной Конденсаторной Катушки проводится с использованием методов сложной инвазивной хирургии – от начала и до конца весь процесс занимает 1d5+1 недель. Низкокачественный вариант этого устройства выглядит как огромный горб – Ловкость персонажа постоянно уменьшается на 1d10. При установке Усиленной Конденсаторной Катушки носитель получает следующие преимущества:

- **Светоносный Разряд/Светоносный Сполох:** Получают +1d10 к Урону и Бронебойность, равную Бонусу Силы Воли пользователя, а также Особенность Шоковое.
- **Светоносный Удар/Светоносная Волна:** Получают Бронебойность, равную Бонусу Силы Воли пользователя, а также Особенности Шоковое и Разрывное.
- **Светоносный Щит/Светоносный Барьер:** Могут быть активированы в качестве Реакции.
- **Светоносный Заряд:** Все связанные с ним Тесты становятся на 2 шага проще (т.е. Тяжелый (-20) станет Средним (+0)).
- **Левитационная Благодать/Левитационная Трансценденция:** Поддержание этих способностей становится Свободным Действием. К дару Левитационной Благодати отныне можно прибегать один раз в 6 часов, Левитационной Трансценденции – два раза за 6 часов.
- **Электрическое Вспоможение:** Ритуал отныне занимает лишь полминуты и требует лишь Легкого (+30) Теста на Выносливость.
- **Железное Влечения/Железный Призыв:** Занимают теперь лишь Частичное Действие.
- **Интегрированное Оружие:** Обретает Особенность Надёжное.

Латэйские Стабилизирующие Мехадендриты

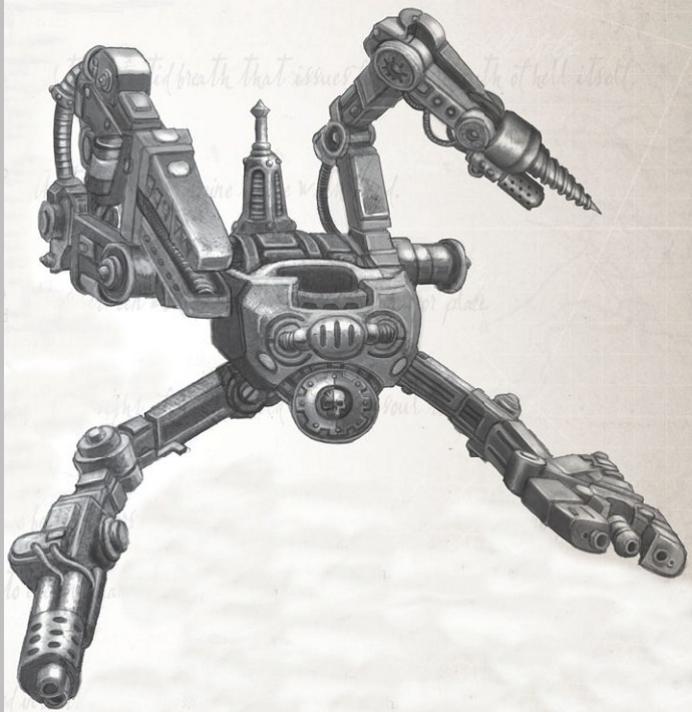
Латэ известны своими непредсказуемыми и частыми гравитационными всплесками, способными застать врасплох даже опытного Техножреца, если тот находится в области, не экранированной от подобных возмущений посредством особой системы дополнительных гравипластин. Годы исследований показали, что переносить мириады предприятий будет в высшей степени непрактично, так что на дальних рубежах системы начали тайком разрабатывать весьма радикальное решение этой проблемы. Этим решением оказались мехадендриты, сконструированные не для того, чтобы манипулировать различными объектами, но оснащённые системами гиростабилизации и увенчанные мощными крючьями, способными без труда зажечь Техножреца в неподвижном состоянии, дабы он мог спокойно вершить свои исследования. Несмотря на то, что некоторые склонны считать эту конструкцию еретической, с каждым годом среди Техножречества Миров Латэ она обретает

всё

большую популярность.

Чтобы активировать или деактивировать Стабилизирующие Мехадендриты, требуется Частичное Действие. Пока мехадендриты активны, Техножрец не может перемещаться, но при этом получает Особенность Коренастый, а с точки зрения правил стрельбы его тяжёлое оружие считается Установленным. Кроме того, Аколит игнорирует модификаторы к своей Скорости в областях Высокой, Низкой или Нуевой Гравитации, а также в зонах, подверженных подземным толчкам и тому подобным эффектам. При прохождении Тестов на Лазанье персонаж, оснащённый Латэйскими Стабилизаторами, получает бонус +20. Чтобы воспользоваться преимуществами этого Мехадендриита, носитель должен обладать Талантом Мехадендриты (Ремесленный).

Сервоупряжь, Паттерн Перинетус



Будучи одной из основных судостроительных и судоремонтных верфей Сектора Каликсис, мир-кузница Перинетус стал родиной множества технологий, приспособленных для того, чтобы сделать работу в условиях отсутствия гравитации более легкой и эффективной. Одно из таких устройств – Сервоупряжь паттерна Перинетус, габаритное, похожее на огромный рюкзак кибернетическое устройство, позволяющее носителю, парящему в пустоте вокруг поврежденных и недостроенных кораблей, нести и применять довольно широкий спектр инструментов, не беспокоясь о том, что какого-то из них не окажется под рукой. Вдобавок, по всей упряжи разбросаны крошечные маневровые двигатели, при помощи которых можно без труда передвигаться в невесомости.

Необходимый минимум инструментов, входящих в комплектацию Сервоупряжи, состоит из одного Манипуляторного Мехадендриита, одного Ремесленного Мехадендриита, Комбитула, Фузелиновой Горелки и Плазменного Резака. Горелка, по сути, идентична стандартному Огнемёту. Плазменный Резак способен прожечь даже метровую адамантиновую плиту (со скоростью 20 сантиметров толщины в минуту, менее прочные материалы, конечно же, сдадут куда быстрее); его можно использовать как обычный Плазменный Пистолет, с показателем Дистанции, равным 10 метрам. Маневровые двигатели Сервоупряжи обеспечивают носителя Особенностью Летун (6), если дело происходит в области с Низкой или Нуевой Гравитацией.

Персонаж, Таланты которого позволяют ему проводить Множественные Атаки, может использовать любое оружие (или его эквивалент), встроенное в Сервоупряжь паттерна Перинетус, чтобы провести с его помощью те атаки, которые он мог бы провести любым стандартным оружием – тут применимы те же ограничения, что и в любой другой подобной ситуации, включая ограничения на Класс оружия. Кроме того, носитель может потратить свой Действие Реакции, чтобы провести одиночный удар или выстрел посредством любого имеющегося на упряжи оружия. Комплектацию Сервоупряжи паттерна Перинетус можно менять по своему усмотрению – заменить Мехадендриты, установить Переборочную Фрезу или даже полноценную серво-руку. Чтобы пользоваться Сервоупряжью паттерна Перинетус, персонаж должен обладать Талантами Мехадендриты (Манипуляторный) и (Ремесленный), а также Особенностью Имплантаты Механикус.

Серво-клешня

Значительное количество Технологий Механикума, типа Манипуляторных Мехадендридов и серво-рук, созданы для конкретной области применения – использование их в качестве оружия считается побочной, «запасной» функцией. Серво-клешня же, напротив, является Мехадендриром в первую очередь боевым, и только во вторую – вспомогательным. Конструкция Серво-клешни является собой ажурную металлическую раму, оплетенную тугими пучками синтетических мускульных волокон, увенчанную острой зазубренной клешней, способной с легкостью пробить доспех и размолотить кости – руки пользователя при этом остаются свободными и могут выполнять иные задачи.

Серво-клешня, как правило, крепится довольно высоко, так, чтобы не мешать работе рук и других Мехадендридов. С её помощью можно проводить любые стандартные Атакующие Действия, как если бы она была обычным рукопашным оружием, или провести Стандартную Атаку в качестве Реакции (но не оба действия в одном Раунде). Атака проводится посредством Ближнего Боя пользователя, и наносит $1d10+10$ Резаного Урона с Бронебойностью 4 и Особенностью Разрывное. Бонус Силы пользователя при этом не прибавляется к Урону. Серво-клешней можно хватать и поднимать объекты – показатель Силы Клешни равен 50, кроме того, она обладает Особенностью Сверхъестественная Сила (x2), и вполне может действовать как импровизированный манипуляторный Мехадендрид, со штрафом -10 ко всем связанным с его функциями Тестам. Чтобы пользоваться Серво-клешней, пользователь должен обладать Талантом Мехадендриты (Манипуляторный).

Серваторы и Автоматоны

На службе Механикусов Сектора Каликсис стоит множество бездумных слуг, которым отдают предпочтение за абсолютную преданность и послушание, которых довольно трудно ожидать от разумных, но порой излишне подозрительных и амбициозных людей. Свиты, целиком состоящие из серваторов – достаточно распространенное среди Техножрецов явление, особенно в условиях полной изоляции, к примеру, в ходе долгих экспедиций Эксплораторов, или запретных экспериментов, которым ничто не должно помешать. Полностью механические автоматы и дроны (сами по себе – почти техноересь), часто применяют, когда разведданные нужно собрать тихо и незаметно.

Боевой Сервотор паттерн Спата

Изначально созданный как тяжелопромышленный сервотор, приспособленный к работе в опасных для человека зонах, паттерн Спата заслужил своё истинное призвание в ходе злополучной осады Циклопеи. Некогда в пределы этой системы, испещренной научно-исследовательскими станциями, населенными лишь обслуживающими их сервоторами, вторглись три ускользнувших от внимания Имперских сил пиратских корабля, и немедленно занялись разграблением и уничтожением всего, что попадалось им под руку. Фабрикатор, занимавшийся надзором за деятельностью этой

общирной сети космических станций, встал перед неразрешимой проблемой, которую, он впрочем, решил, пойдя на немыслимое – изменив энграммические паттерны Спата, дав им дозволение оказывать сопротивление налетчикам. Удивительно, но сервиторы паттерна Спата принялись выполнять эту задачу с куда большей эффективностью, нежели даже прежнюю свою основную функцию – их тяжелое бронирование и встроенное оборудование сделали бы честь любому сервитору, предназначенному специально для боя. Процесс санкционирования этого конструкционного решения, занял у лидеров Миров Латэ около пятидесяти лет (очень быстро, по меркам Механикусов), но к тому времени тот известный своей нетерпеливостью Фабрикатор уже собрал свои наработки и покинул Сектор. В последующие годы сервиторы паттерна Спата постепенно заняли нишу личных телохранителей на службе в некоторых наиболее удаленных регионах Миров Латэ.

Боевой Сервотор паттерна Спата									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Ток	
45	45	10/ 50	42	35	25	45	50	05	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос)+10, Лазанье (Сил)+10, Уклонение (Лов)+10.

Таланты: Амбидекстра, Мастер Рукопашной, Бесстрашный, Сопротивляемость (Жара).

Особенности: Автостабилизация, Ночное Зрение, Машина (4), Коренастый, Две Руки (Баллистик), Две Руки (Ближний Бой), Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Оружие: Интегрированный археотехнический лаз-блaster (Основное; 80м; О/-4; 1d10+6 Э; Бро 8; Разрывное) или микрогнемет (Пистолет; 10м; О/- Э; Бро 2; Об 8, Пер 2Полн; Огненное, Надёжное) или микро-плазма (Пистолет; 30м; О/2/-; 1d10+6 Э; Бро 6; Об 12; Пер 3Полн; Максимальный Режим, Перегрев, Надёжное) и Силовая Клешня (1d10+12 Э; Бро 6; Силовое Поле, Громоздкое) или Электроклешня (2d10+5 Э; Бро 2; Шоковое).

Броня: Машинная плоть сервитора (Все по 4).

Оборудование: Внутренняя бусина связи (только для приема и ретрансляции приказов).

Медицинский Сервотор паттерн Ремедиум

Одни из наиболее распространенных в Секторе Каликсис, сервиторы паттерна Ремедиум славятся своей надежностью и твердой рукой (собственно, рукой-то они, по большому счету, и являются). Применяемый там, где недоступен обычный медицинский персонал, Ремедиум способен на довольно широкий спектр стандартных медицинских процедур, включая установку базовых кибернетических имплантатов.

Медицинский Сервотор паттерна Ремедиум									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Ток	
20	10	45	40	45	45	35	15	05	

Скорость: 4/8/12/24

Раны: 10

Умения: Бдительность (Вос); Медика (Инт)+20.

Таланты: Мастер Хирургон, Мехадендриты (Медицинский), Одарённый (Медика).

Особенности: Ночное Зрение, Машина (1), Природное Оружие (Медицинские Инструменты), Токсичный.

Броня: Машинная плоть сервитора (Все по 1).

Оружие: Медицинские Инструменты (1d10+4 Р; Бро 2; Токсичное).

Оборудование: Внутренняя бусина связи (только для приема и ретрансляции приказов), Медицинский Мехадендрит (3 дозы детокса, 3 дозы стимма).

Таблица 2-16: Сервиторы и Дроны

Название	Цена	Доступность
Сервитор Спата	25.000	Крайняя Редкость
Сервитор Ремедиум	4.500	Скудная
Сервитор Велокс	18.000	Редкая
К.О.Т.	3.000	Редкая

Охранный Сервитор, Паттерн Велокс

Используемый в основном на исследовательских станциях Миров Латэ и судах флотов Эксплоратор, отбывающих из Сектора Каликсис в неизведанные пространства, Велокс является собой исключительно быстрый и агрессивный тип боевого сервитора, запрограммированного на поиск и уничтожение нарушителей. Сверхплотная искусственно выращенная мускульная ткань дарует ему невероятные скорость и проворство, а его руки заканчиваются вживленными в плоть индукторными плетьями, которыми Велокс склонен орудовать с поистине безумным неистовством, осыпая все вокруг непрестанным градом ударов. Когда этот сервитор не используется, его предпочитают погружать в спячку, ибо он опасен независимо от того друг ты ему, или враг.

Охранный Сервитор паттерна Велокс

БХ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Ток
40	--	8/40	6/30	6/30	10	20	40	05

Скорость: 6/12/18/36

Раны: 12

Умения: Бдительность (Вос)+10, Лазанье (Сил)+10, Уклонение (Лов)+10, Выживание (Инт)+10.

Таланты: Амбидекстрия, Яростный Натиск, Плечом к Плечу, Бесстрашный, Неистовство, Подскок, Молниеносные Рефлексы, Стремительная Атака, Две Руки (Ближний Бой).

Особенности: Ночное Зрение, Машина (3), Запрограммированное Поведение*, Сверхъестественная Ловкость (2), Сверхъестественная Скорость, Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2).

Оружие: Пара индукторных плетей (1d10+13 Э; Бро 4; Гибкое, Шоковое).

Броня: Машинная плоть сервитора (Все по 4).

Оборудование: Внутренняя бусина связи (только для приема и ретрансляции приказов).

*Запрограммированное Поведение: Сервиторов паттерна Велокс обычно программируют для охраны определенной области, и, как правило, помещают в его встроенный когитатор полную карту его «домашнего» строения или пустотного корабля. Кроме того, согласно этой карте прошивается и целый ряд маршрутов патрулирования, следуя которым он может с максимальной эффективностью прочесывать территорию в поисках нарушителей. Тем не менее, находясь на территории, не отраженной на картах, хранящихся в его памяти, он теряет ориентацию, и может начать атаковать всех, кто попадется ему на глаза, не разбирая, нарушитель это или нет. Если Охранный Сервитор паттерна Велокс находится вне заданной его патрульной программой области, он теряет Талант Молниеносные Рефлексы и всегда атакует ближайшую к нему цель, даже если эта цель – союзник.

Модуль К.О.Т. (Кибернетический Осведомитель, Телеметрический)

Чудесное устройство, истоки конструкции которого восходят к самой заре эпохи освоения космоса Человечеством, Кибернетический Осведомитель создан для проникновения во вражеские укрепления или на борт брошенных космических кораблей и скитальцев с целью их всестороннего изучения. К.О.Т. способен составить полную карту исследуемой области, отметить на ней присутствие враждебных объектов и жизненных форм и, что самое поразительное, отыскать локальную компьютерную сеть или когитаторную систему, скачать из неё всю имеющуюся информацию и спокойно вернуться к хозяину. Маленькие и незаметные, они часто остаются вне поля зрения вражеских сил и вполне могут собирать данные, не привлекая нежелательного внимания. Эти выносливые машинки применяются по всему Империуму и кем угодно – от Вольных Торговцев и Флотов Эксплоратор до Адептус Астартес.

Модуль К.О.Т.

БХ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Ток
05	--	10	25	40	8/40	8/40	10	05

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 12

Умения: Бдительность (Вос)+10, Скрытность (Лов)+10, Уклонение (Лов)+10, Бесшумный Шаг (Лов)+10, Технология (Инт)+10.

Таланты: Бинарный Диалог, Дата-вор*, Абсолютная Память, Непримечательный.

Особенности: Ночное Зрение, Машина (3), Размер (Маленький), Сверхъестественный Интеллект (x2), Сверхъестественное Восприятие (x2).

Броня: 3 (Все).

Оружие: Маленький захват-манипулятор (1d5-2 У; Бро 0; Примитивное).

Оборудование: Ауспекс, вокс-вор дальнего радиуса действия, Электропривод, внутренняя бусина связи (только для приема и ретрансляции приказов), МИУ-интерфейс.

*Дата-вор: Основное предназначение К.О.Т.а – сбор и хранение информации, а потому он более чем способен взламывать компьютерные системы (даже нечеловеческого происхождения) и похищать из них информацию. Пройдя Тест на Безопасность (Полное Действие), К.О.Т. проникает в компьютерную систему и в течение нескольких минут скачивает всю хранящуюся внутри информацию. Мастер должен сам решить, насколько сложным будет взлом (чем более чужда компьютерная система, тем сложнее должен быть Тест). Как только система взломана, К.О.Т.у необходимо потратить некоторое время на скачивание информации – а именно, одну минуту на уровень Сложности первоначального Теста (т.е. Очень Тяжелый (-30) Тест при взломе означает, что для скачивания этих данных понадобится примерно три минуты).



Археомех

«Будь с этим поосторожнее! Мы ещё не полностью разобрались, как оно работает, но тикает оно все быстрее».

- Технограф Адар Миллез

Человечество достигло своего технологического зенита в эпоху Тёмной Эры Технологии. Перед тогдашним Человечеством, постигшим механику мицроздания, не было задач, которые оно не способно было бы решить, приложив свои научные познания и применив логическое мышление. Но тысячелетия шли, и знание постепенно начало ускользать из рук людей – гремели войны, процветала беспечность, разверзались природные катаклизмы... Величайшие достижения, одно за другим, тонули во мраке веков, становясь частью того, что ныне именуется царством археотеха. И сейчас порой находят образцы технологий той великой эпохи, и даже возвращают их к жизни, позволяя духам тех древних устройств воссиять хотя бы тусклым подобием своей былой славы.

У предметов, описанных ниже, нет ни Цены, ни рейтинга Доступности, и, хотя они отнюдь не уникальны, найти и купить их практически невозможно – даже в самых элитных заведениях Холодной Торговли. Уже одно определение предназначения отдельных образцов должно быть нетривиальной задачей, и персонажи, не обладающие Запретным Знанием (Археотех) вообще вряд ли сумеют догадаться, какие функции выполняет тот или иной предмет (за исключением самых очевидных). Мастера вполне могут сделать археотех частью своей кампании – скажем, сделав его поиски целиком связанный с Механиками группы Аколитов, или, наоборот, устроив так, чтобы за таинственным артефактом прошлого охотились те, в чьи руки он ни в коем случае не должен попасть. Каждый из перечисленных ниже образцов археотехнического оружия требует наличия соответствующего Таланта группы Экзотическое Оружие, а значит, приобрести его можно только с разрешения Мастера в качестве Элитного Улучшения.

Голоклон

Происхождение голоклонов – давняя латэйская тайна. Давным-давно бригада станочников случайно обнаружила целый тайник с этими устройствами в одном из многочисленных подземных храмилищ Латэ-Хет. Новости о находке распространились очень быстро, и вскоре содержимое тайника было отправлено в дар Мастеру Кузницы Кастелляру. Однако до того как почтенный Магос получил их, они были похищены и вывезены с планеты – вероятно, в ходе радикалистской выходки Апостолов Туле. Голоклоны все ещё «всплывают» время от времени на черных рынках Каликсиса – цена за них неизменно высока.

Голоклон создает голографическую копию внешнего облика персонажа и управляет её действиями, чтобы сбить с толку атакующих, создавая полное ощущение того, что персонаж находится в двух местах разом. Включённый голоклон обеспечивает пользователя бонусом +30 к Тестам на Уклонение и Парирование. Нападающий, в свою очередь, может пройти Очень Тяжелый (-30) Тест Восприятия в качестве Частичного Действия перед тем, как атаковать, чтобы определить, где здесь голограмма. Если нападающий успешно проходит этот Тест, в этом Раунде эффекты голоклона на него не распространяются. Запаса энергии в голоклоне хватает на 1d10+6 минут работы, после чего он перезаряжается в течение 1d5 часов. Голоклон достаточно мал, чтобы носить его на ремне как пряжку, или на шее, как амулет.

Зрячий Клобук, Паттерн Люциус

Так называемые Зрячие Клобуки являются собой, судя по всему, некую сверхпродвинутую форму аустекса, который надлежит носить на голове, как капюшон. Он почти целиком скрывает лицо пользователя, но передает полную картину окружающего

пространства на крохотные дата-дисплеи, оборудованные голографической системой дополненной реальности, а небольшой пульт управления, расположенный на самом капюшоне, позволяет пользователю переключаться между различными режимами. Механикум более не владеет искусством воспроизведения подобных устройств, так что оставшиеся работоспособными образцы этой древней технологии оберегают весьма ревностно. Конclave Каликсис имеет в своем распоряжении несколько таких клобуков – они хранятся в надёжных тайных арсеналах и вручаются лишь наиболее доверенным из агентов.

Активация Зрячего Клобука паттерна Люциус – Частичное Действие. Будучи активным, он позволяет пользователю видеть любое живое существо в радиусе 50 метров, даже сквозь стены и земную твердь. Клобук позволяет оценивать физическое состояние (Раны, Критический Урон, Усталость) любого живого существа посредством Простого (+10) Теста на Медику, определять структурно ослабленные зоны различных сооружений при помощи Простого (+10) Теста на Оценку. Кроме того, с его помощью можно видеть химические и радиационные следы, а также засекать и отслеживать источники вокс-трансляций при помощи Простого (+10) Теста на Технологию. Работая, Клобук несколько мешает обычному зрению, налагая штраф -10 на все Тесты Баллистика и Ближнего Боя пользователя, ограничивая, к тому же, его визуальное восприятие дистанцией 50 метров. Клобук не обеспечивает голове носителя никакой дополнительной защиты, и его нельзя надевать ни под шлем, ни поверх шлема.

Силовая Перчатка, Паттерн Мидас

Мир-кузница Мидас – эльдорадо Механиков Каликсиса. Наиболее ранние летописи описывают Мидас как великий миркузницу, промышленность которой была способна на производство сверхтяжелых танков, пустотных кораблей и даже ряда компонентов для боевых машин класса Титан. Мидас, несомненно, стал бы для Сектора Каликсис величим благом... будь он когда-нибудь обнаружен. Этот мир-кузница числится «потерянным» с тех самых пор, как о нем стало впервые известно – неудивительно, что многие сомневаются в его существовании.

Существует множество аргументов, как в пользу существования Мидаса, так и против оного, но одним из самых бесспорных звидетельств «за» – исключительной редкости рукопашного оружия, именуемое Силовой Перчаткой паттерна Мидас. Это устройство является собой обтягивающую бесшовную перчатку длиной до самого плеча; гибкий золотистый материал, из которого она сделана, неизвестен техноадептам Механикуса. Он способен гнуться и растягиваться безо всякого сопротивления, но при этом никогда не мнётся и не собирается складками. Активированная перчатка работает, по большому счету, как силовой кулак, хотя и относительно маломощный – преимущество же её в том, что, поскольку силовое поле целиком облегает руку бойца, ею можно весьма эффективно парировать удары врага. К несчастью, излучение этого поля наносит ощутимый вред нервной системе носителя, тем больший, чем дольше работает перчатка. Те, кто изучал свойства мидасской перчатки, с уверенностью определили, что каждый экземпляр делался на заказ и во всем соответствовал спецификациям строго определенного пользователя. Выяснить же, кому и для чего предназначалось это оружие, уже вряд ли когда-то удастся. Большая часть сохранившихся в рабочем состоянии образцов находится в частных коллекциях аристократии Каликсиса.

Силовая Перчатка паттерна Мидас налагает штраф -10 ко всем атакующим Тестам на Ближний Бой, но при этом обеспечивает бонус +10 к Тестам на Парирование. Каждый Раунд, когда Силовая Перчатка паттерна Мидас активна, её носитель обязан проходить Простой (+10) Тест на Выносливость, при провале которого он получает 1d10 единиц Токсического Урона, игнорирующего Броню и Бонус Выносливости.

Таблица 2-16: Археомех

Штиль	Класс	Дист	Рост	Врон	Бро	Ф6	Нер	Особенности	Вес
Голоклон	—	—	—	—	—	—	—	*	0,5кг
Силовая Перчатка	Рукопашное	—	—	2d10 Э	7	—	—	Особое, Силовое Поле	3кг
Псибернетика	—	—	—	—	—	—	—	*	—
Рекламатор	Основное	35м	0/-/-	3d10 Р	*	18	*	Особое, Шоковое, Токсичное	8кг
Зрячий Клобук	—	—	—	—	—	—	—	*	3кг

* Подробности в описании.

Псибернетика

Долгие годы многие Техножрецы изучали поистине устрашающую способность человечества укрощать силы Варпа. Большая часть этих исследований рано или поздно уходила в биологию, где Техножрецы и принимались изыскивать коренную причину мутаций, несущих этот дар. Кое-кто из тех исследователей, однако, пошёл совершенно другим путем, предпочтя чисто технологические изыскания, которые вскоре привели к созданию устройств, которые, будучи вживлены в тело подобно любому другому имплантату, откроют своему носителю врата в царство психических сил. Исследования в этой области, названной псибернетикой, были объявлены техноересью ещё тысячи лет тому назад; в Секторе Каликсис любая попытка воскресить подобные изыскания незамедлительно вызовет решительные и жёсткие санкции со стороны как Лордов-Драконов, так и Инквизиции. Естественно, никакие угрозы не способны встать на пути некоторых радикальных Техножрецов, твердо решивших проникнуть в запретные тайны, и уединившихся на отдаленных и потайных исследовательских комплексах, разбросанных по всему пространству Миров Латэ.

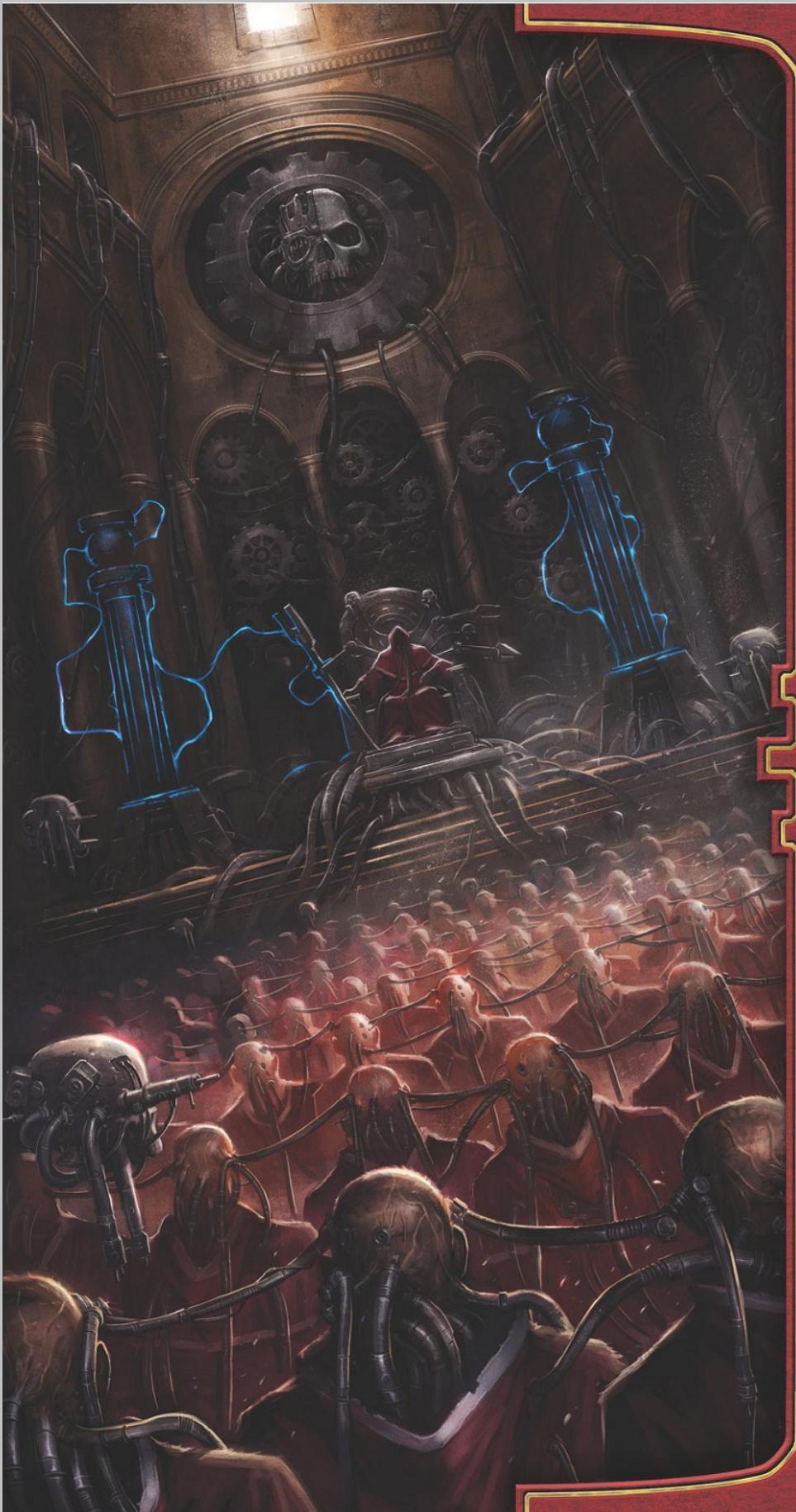
Псибернетический имплантат помещают внутрь черепа носителя, следуя стандартным правилам кибернетической имплантации (страницы 188 и 253 Базовой Книги Правил Dark Heresy). Как только процедура заканчивается, пользователь немедленно получает 2d10 Очков Безумия и 1d10 Очков Порчи, когда душа носителя начинает тонуть в необузданых потоках энергий Варпа. Если пользователь не сходит в процессе с ума, он автоматически получает Пси-рейтинг, равный половине его Бонуса Силы Воли (округлять вверх) и одну случайно выбранную Малую Психосилу за каждый уровень Пси Рейтинга. Кроме того, он получает ещё одну Малую Психосилу каждый раз, как его Пси Рейтинг возрастает (Психосилы каких бы то ни было Дисциплин таким образом получить нельзя). Псибернетические имплантаты – устройства в высшей степени еретические, и обладание ими без надлежащего на то дозволения чревато множеством серьёзных проблем.

Винтовка «Рекламатор»

Чаша терпения самопровозглашённого «Фабрикатора» Сети Циклопея, человека нетерпимого к тем, чей разум, по его мнению, лежит на низшей ступени развития по сравнению с его собственным, и препятствиям, что носители этих разумов смеют чинить его исследованиям, не так давно, наконец, переполнилась, и он в отвращении покинул Сектор Каликсис. Немедленно после ухода Фабрикатора самые разные фракции Миров Латэ накинулись на брошенные орбитальные станции Циклопеи, алчно оставшихся там знаний. Одной из малых Техножреческих сект посчастливилось обнаружить спрятанное дата-ядро, наполненное информацией об исследованиях в сфере радиационного оружия. Первым вещественным результатом этих исследований стал устрашающий радиочиститель, ставший, в свою очередь, ключом к куда более опасному процессу, позволяющему без малейшего вреда для кибернетических устройств извлекать их из ещё живых носителей. Члены секты переправили полученные данные на Латэ, дабы воплотить там первый из этих так называемых «Рекламаторов», но постоянные всплески гравитации сделали процесс невероятно тягостным. Чтобы защитить от них тонкую внутреннюю структуру оружия, большую часть времени им приходилось держать Рекламатор в стазисе – первый прототип увидел свет лишь десять с лишним лет спустя. Результаты испытаний, однако, оказались смертоносными и великолепными, и секта приступила к производству этих винтовок, чтобы изыскать фонды для своего следующего, куда более масштабного проекта, «Рекламационных Келий», ещё одного из ряда устройств, предпосылкой к которым стали исследования Фабрикатора.

Винтовка «Рекламатор» полностью игнорирует Броню цели и абсолютно не влияет на технологические предметы. От жертвы, убитой этим оружием, останется лишь куча нетронутого оружия, доспехов, кибернетики и прочих неживых объектов. Чтобы перезарядить винтовку, понадобится около шести часов времени и более-менее приличный источник энергии. Создание такой винтовки – процесс очень долгий, к тому же она плохо переносит пребывание в зонах повышенной или пониженной гравитации, приобретая Особенности Неточное, Перегрев и Ненадёжное.





DOMINIONS OF THE LATHES

THE FOUNDING
OF THE LATHES

•
TAMING OF
THE LATHES

•
POWER FACTIONS
AND SECTS

•
THE THREE LATHES

•
THE LATHES SYSTEM

•
THE LATHE WORLDS

Глава III: Доминионы Латэ

«Империум – титаническая и божественная машина, каждая шестерня, колесо, ремень и ось которой связаны друг с другом в сложном и священном танце взаимной помощи и общей выгоды. Сегодня мы вступаем в новую эру сотрудничества и процветания для каждого из доменов и владений новорожденного Сектора Каликсис, и жалуем эти миры нашим братьям из Адептус Механикус, дабы владели они ими и властвовали там во веки веков, на благо всем нам».

- Имперский Губернатор Друзус,
из обращения к первому Синоду Латэ.

Рядом с центром Сектора, на границе Голденнова Залива и Марки Друзуса расположена целая система, в которой правят Адептус Механикус: Латэ. Три её главные планеты, дарованные Адептус Механикус в ходе финальной стадии Ангевина Крестового Похода, за два тысячелетия были превращены в огромные миры-кузницы, центры промышленного производства и научной мысли Сектора.

За время, прошедшее с основания Латэ, Механикусы успели обратить практически каждый объект системы на пользу Богу-Машине. Они заняли практически каждый стабильный участок исследовательскими станциями, агрокуполами и гарнизонными

базами Скитариев. Используя систему как основной опорный пункт, Магосы Латэ силой и хитроумными манипуляциями распространяли своё влияние по всему Сектору. От Лордов-Драконов, ведущих свои скрупулезные допросы в тюрьмах Шеола-17, до Магосов Биологис Гиппокразийской Агломерации, творящих свои изыскания над изломанными пустошами Морвена VI – везде и всюду в Секторе Каликсис видны признаки присутствия Адептус Механикус, и Архимагосы Ковенанта Латэ делают все возможное, чтобы сохранить власть даже над самыми отдаленными своими владениями. Все это – Миры Латэ, имя, объединяющее самые разные станции, планеты и системы, над которыми простёрто владычество латэйских Адептус Механикус, и в полной мере отражающее власть, которой те обладают в Секторе Каликсис.

К несчастью для Архимагосов Ковенанта, контроль амбиций и жажды знаний каждого из бесчисленных своих адептов, разбросанных по всему огромному пространству Сектора – задача практически невозможная. Многочисленные фракции и секты тщатся сохранить власть над собственными владениями, секретные исследовательские кабалы преследуют свои тайные цели, а запретные эксперименты претворяются в жизнь, когда бесконечная жажда знаний заглушает, наконец, глас рассудка. Если к этой лitanии трудностей добавить ноту перипетий Астропатической связи и грозный фон непредсказуемости варп-путешествий, бесчисленных космических феноменов и целого ряда иных, ещё более странных и непредсказуемых аномалий, смущающих стройный порядок межзвездной иерархии командования, станет понятно, почему даже самые усердные начальственные усилия зачастую оказываются абсолютно бесплодными. А покуда Латэ тщетно стремятся всеми силами преуспеть в решении этой невозможной задачи, пышным цветом цветут техноереси, корабли флотов Эксплоратор теряются в неизведанных пространствах и безднах архивов, исследовательские форпосты ввергаются в простой и упадок... полный же список бедствий куда более обширен и страшен.



Основание Латэ

«Латэ подобны трем сверкающим самоцветам в короне Механикума. Их мощь очевидна, их важность первостепенна, а логическая привлекательность неоспорима. Без этих миров не было бы Сектора Каликсис, и без них он не смог бы существовать сейчас».

- Верховный Фабрикатор Кастелляр,
на Конвокации 2431-го Конклава Ковенанта Латэ.

К началу четвертого десятилетия Ангевинова Крестового Похода Имперские силы стягивались к планете Орендаль, но по мере продвижения вглубь региона Адрантис они столкнулись с ожесточенным сопротивлением, а усилившимся Варп-шторма стали причиной очень серьезных небоевых потерь. Жизненно важной частью этого периода Похода стали героические действия флотов Эксплоратор Адептус Механикус, проводивших разведку вражеских позиций и занимавшихся обеспечением на всех фронтах. По мере того, как ситуация в Экспансии Каликсис становилась всё более мрачной, задачи по обеспечению поставок и поддержке войск Империума постепенно становились все более и более тяжкими. Легенды Механикусов рассказывают о спасителях Крестового Похода – внезапно явившемся на помощь огромном флоте Адептус Механикус, укомплектованном древними кораблями класса «Фабрикатор» и полноценными декалегионами Скитариев. При поддержке не менее чем полулегиона лёгких и средних Титанов, в дополнение к уже размещённому в зоне боевых действий Легио Венатор, эти силы стали решающим фактором при прорыве линии фронта и встрече вновь объединенных сил Лорда Милитант Ангевина на Орендале.

Архимагос Мат Алеф Зенон, командовавший этим подкреплением, в качестве награды за свою помощь попросил небольшую систему, Пондус Импаре, расположенную на самой границе Имперской твердыни, Голденнова Залива. Изменчивые орбиты планет и странное поведение гравитации в пределах этой системы сделали её практически непригодной для большей части стандартных планов по колонизации и добыче ресурсов. К тому же её расположение между усмирёнными Имперскими регионами и едва покорённым Адрантисом, а также роль, которую сыграл в этом походе сам проситель, попросту не оставили Лорду Милитант выбора, и просьба Зенона была им удовлетворена.

Расположенный в непосредственной близости от неспокойного фронтира гигантский гарнизон дружественных сил стал для Имперских генералов идеальным подспорьем. Сам же Лорд Милитант, убитый горем и шокированный непомерными потерями, которые его войска потерпели в ходе последнего отчаянного рывка, снял с себя всяческие полномочия и отстранился от командования, оставив армию в раздоре и смятении. Генерал Друзус, принявший на себя командование Крестовым Походом, поддерживал близкие отношения с Зеноном, и Адептус Механикус продолжили свою верную службу делу Похода, теперь уже под началом нового военачальника.

К моменту начала заключительных стадий Крестового Похода титанические корабли класса Фабрикатор совершили посадку на трех основных планетах системы Пондус, став центральными узлами инфраструктуры, необходимой для удовлетворения материальных нужд Имперских войск, приступивших к последним решительным шагам по усмирению и поддержанию порядка на обширнейшей территории будущего Сектора; к тому времени уже стало ясно, что лишь полноценные миры-кузницы способны удовлетворить их отчаянно растущие запросы.



Меньше чем за два десятилетия неустанный труд экипажей трех «Фабрикаторов» заложил фундамент трех независимых миров-кузниц: Хет, Хеш и Хадд, названных в честь древних кораблей, навечно спустившихся на землю каждого из миров. Видя перед собой четко поставленную цель, обитатели этих миров обратили все свои усилия на производство оружия, боевых машин и боеприпасов, призванных утолить голод прожорливого чудовища, имя которому – Имперская военная машина. Гигантские автофабрики принялись медленно и неотвратимо бороздить поверхность планеты в поисках ресурсов, оставляя за собой лишь высушеннную пустошь. Имперские солдаты и экипажи транспортных кораблей, присланных за грузами, предназначенными для отправки на фронт, с орбиты наблюдали, сколь невероятные изменения происходили с поверхностью этих планет, сколь обширные системы каньонов постепенно прорезали их лик – для них это выглядело так, будто планета медленно вращалась под резцом гигантского токарного станка.

Архимагос Зенон нарек свои новые владения «Системой Обителей Станков», дабы почтить благих духов машин этих древних и могучих артефактов, но для официальной документации имя оказалось слишком громоздким. Скоро его сократили до «Системы Станков», а после, к исходу Ангевинова Похода, и до «Системы Латэ» («латэ» – «станок» на одном из диалектов Низкого Готика). Однако вследствие имперской тенденции пользоваться в первую очередь именами планет, а не систем, в большинстве звездных атласов вскоре значилось просто «Латэ». Шли века, и даже сами Адептус Механикус стали именовать Мирами Латэ любые свои владения в Секторе Каликсис.

Исход Стали

В течение следующей тысячи лет Адептус Механикус консолидировали свою власть над трио Латэ и их системой. Фабрики, орбитальные комплексы и исследовательские станции распространялись по всей системе, пользуясь каждым преимуществом и каждой возможностью, что даровали им различные её феномены и аномалии. Уже одной истории основания Латэ было бы достаточно, чтобы выделить их из ряда других миров-кузниц. Безраздельное владычество над системой, щедро наделенной как неизведанными феноменами, так и материальными ресурсами, доступ к неизмеримой мощи сразу трёх кораблей класса «Фабрикатор» – такое стечеие обстоятельств оказалось практически беспрецедентным в истории Адептус Механикус, и им воспользовались в полной мере. Целые научно-исследовательские группы Техножрецов с Марса и иных владений Механикума изъявили желание перевести свою деятельность в стены этой новой твердыни растущего Сектора.

Одним из основных аспектов системы, привлекавших внимание исследователей-Механикусов стали три крупных астероидных пояса, расположенных под весьма любопытными углами к плоскости эклиптики, да ещё и пересекающихся друг с другом в нескольких точках, характеризующихся высочайшей гравитационной турбулентностью. Структура и состав этих поясов быстро дали понять, что имеют они различное происхождение, а значит, каждый из них сулит и разные возможности. Кроме того, там, где два, а то и все три пояса пересекались, имело место быть сочетание столь редких условий, что исследователи с Марса буквально слетались на Латэ, чтобы проводить изыскания в таких мистических дисциплинах, как гравимантия, криомантическая горнодобыча и дискорданная кинетика.

Наиболее примечательным из всех чудесных свойств системы, однако, стали разрушительные гравитационные штормы и ужасающие гравитационные приливы, которые и сделали систему практически бесполезной для других слуг Империума. Специально для наблюдения за этим феноменом были возведены целые космические города, в которых до сих пор идут споры о причинах и следствиях, а также о возможностях практического применения вызывающих его сил. Архимагосы, кудесники транспортных, коммуникационных, оружейных и Варп-технологий, прибывали поучаствовать в исследованиях феномена, и постепенно пополняли ряды Адептус Механикус Латэ.

Чтобы прокормить растущее население системы, тут и там, согласно положениям Аграрного Мандата, выросли огромные пищевые мануфакторумы и агрологические платформы, вполне способные дать пропитание тем слугам Омниссии, что ещё не избавились от столь примитивных потребностей. Расположение этих Станций было тщательно просчитано, дабы обеспечить им и их продукции наиболее оптимальное положение в уже существующих логистических цепочках.

Однако среди всех этих исследовательских станций, орудийных платформ и агрологических куполов, особенно на окраинах, всегда оставалось достаточно свободного пространства, запустение которого было вызвано теми же гравитационными аномалиями, что привели к расцвету самой системы. Многие из этих пустующих областей стали идеальными хранилищами и полигонами для захваченных судов, экзотических кораблей ксеносов и космических скитальцев самого различного происхождения, а также множества других объектов, доставленных на Латэ по ряду самых разных причин. Официи Лорд-Инквизитора Кайдена и его предшественников в своё время составили массу протестов и запросов касательно информации, полученной в ходе исследований этих объектов, и даже несколько прямых приказов о передаче некоторых образцов.



Тем не менее, записей о том, был ли удовлетворен хотя бы один подобный запрос, не существует – не в последнюю очередь благодаря принципам суверенности Адептус Механикус, особенно стойким, когда дело касается их же собственных владений.

Дабы обеспечить безопасность владений, вставших под руку Латэ, для Багряной Гвардии и их союзников-титанов из Легио Венатор в системе было выстроено множество космических баз класса «Омни-вигилант» и «Индоктринатор» и хотя основные силы Гвардейцев и Титанов занимаются охраной внешних владений Адептус Механикус, они поддерживают значительное присутствие и в Системе Латэ (кроме того, не стоит забывать о расположенной тут же, на Ликосиде, крепости Легио Венатор и Орбитальной Станции Паноптикон). Механикусы прекрасно понимают, что если падут Латэ, вся их власть в Секторе вскоре падет вместе с ними.

Отпрыски Латэ

Система Латэ – средоточие поистине уникальных факторов и космических феноменов, способных заинтересовать весьма широкий круг адептов Механикума. А если учесть поразительную концентрацию небесных тел, пригодных для превращения в миры-кузницы, и богатые сырьем астероидные пояса, сразу станет ясно, отчего Механикусы не устояли перед этим соблазном. Обитатели Латэ являются собой, по большому счету, стандартную для любого активного мира-кузницы социальную «смесь», сумевшую, однако, распространиться по системе и занять практически каждую пригодную для обитания нишу. Тысяча лет акклиматизации и адаптации, однако, вызвала проявление двух значительных отклонений от Имперских генетических норм.

Не в последнюю очередь благодаря сокрушительным гравитационным приливам, омывающим как все три главных мира системы, так и вообще всё относящееся к ней пространство, и простые рабочие, и adeptы, ведущие своё происхождение от первых колонистов, чаще всего обладают небольшим ростом в сочетании с очень крепким телосложением. Магосы Биологис до сих пор теоретизируют, могли ли одни лишь эти условия быть достаточными для появления Станочников, идеальных рабочих, великодушно приспособленных к суровым и переменчивым условиям окружающей среды. Вторым, куда менее известным, отклонением стало развитие генетической ветви куда более массивных существ, напоминающих уже более Огринов, нежели людей. Эти гиганты, к несчастью, не могут покидать свою родную систему – их тела не выдерживают такой перемены условий. Что бы ни было причиной – гравитационные аномалии, вымывание какого-нибудь жизненно важного минерала или некая форма симбиотической зависимости от излучения местного солнца, но любое из этих могучих существ, покинув систему, неизменно умирает в течение нескольких дней. По Сектору Каликсис бродят самые фантастические слухи касательно размеров представителей этой генетической ветви. Помимо размеров и силы этих существ не менее редко обсуждают и условия, благодаря которым могло возникнуть само это отклонение, причем, каждый раз, когда неподготовленный иномирец воочию видит одного из этих великанов, вновь и вновь разгораются разговоры о мутациях и генетических экспериментах. Между Лексмеханиками-Канониками Ковенанта Латэ и Конклавом Каликсис тлеет непрекращающийся спор о том, классифицировать ли носителей «крупного» генотипа как полулюдей, или же нет.

Именно из-за измененного, но вполне стабильного генотипа Техножрецы, Скитарии и простые рабочие родом с Латэ отличаются низким ростом, крепким телосложением и выносливостью. Более того, любому простому человеку, скорее всего, понадобится аугментическое улучшение или система гравитационной компенсации, чтобы прожить в пределах системы Латэ хоть сколько-нибудь длительный срок. Тем не менее, множество людей, проживающих вне Латэ, разбросанных по всему Империуму, называют эти неприветливые миры своим домом. Всё это делает общественную структуру системы куда более склонной к фракционализму, чем того можно было бы ожидать, даже по сравнению с таким фракционистским и индивидуалистическим сообществом, как Адептус Механикус.

На верхней ступени феодальной иерархии Латэ и их вассальных территорий стоят adeptы, входящие в Ковенант Латэ. В соответствии с основным документом конфедерации – Пактом Крови и Масла – именно они контролируют всю сложную сеть взаимоотношений, взаимных обязательств и взаимного неприятия, определяющую положение Адептус Механикус внутри титаническойластной структуры всего Сектора. Властные полномочия внутри Ковенанта передаются медленно и зачастую включают в себя перераспределение огромной массы разного рода ответственостей, обязанностей и рекламаций, документально подтвержденных Пактом и текущими отношениями с губернаторами Сектора Каликсис.

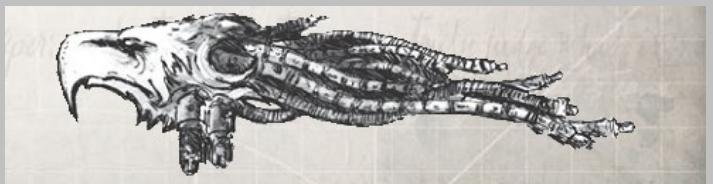
Две фракции, являющиеся наиболее очевидными претендентами за контроль над системой и всеми её владениями – это Апостолы Туле и Последователи Божественного Света Соллекса. Вдохновляемые учениями и примером Архимагоса Эксплоратор Парацельса Туле, его Апостолы полностью сфокусированы на поиске древних технологий былых эпох, часто в урон всему прочему. Адепты же Божественного Света Соллекса – несравненные оружейники, отдающие всё своё время и энергию производству наиболее разрушительных технологий. Они абсолютно безжалостны в деле

достижения своих целей – на них уже лежит ряд подозрений в нескольких актах геноцида и неоднократном полном уничтожении планетарных биосфер в наилучшем удаленных уголках Сектора Каликсис.

Силы самообороны и вооружённое крыло Адептус Механикус Сектора – подразделения Багряной Гвардии, могучего оружия, выкованного из сплава лучших представителей верных Скитариев, боевых сервиторов (типа созданий прославленного паттерна Спата) и могучих воинов-Секьюторов, можно встретить практически в любом уголке Сектора. Присутствие их варьируется от отдельных взводов, призванных охранять отдаленные станции, до полноценных механизированных полков, размещенных на крупных базах и в могучих крепостях, надзирающих за наилучшими предприятиями Механикусов. Под эгидой Багряной Гвардии в Системе Латэ размещены подразделения, которые, по сути, вот уже несколько веков как не входят в её стандартную иерархию командования (в качестве примера можно привести Медную Преторианскую Гвардию). На первый взгляд, Багряная Гвардия подчиняется в первую очередь Ковенанту Латэ, но на самом деле ситуация куда более сложна – каждый из Архимагосов (включая Грандмастера Легио Венатор и Мастеров Кузниц Латэ) может командовать разными и весьма неравновесными её частями и дивизионами.

Среди adeptов бродят слухи и о куда более таинственных сектах и фракциях, вся информация о которых – не более чем собрание слухов и легенд. Безжалостные Лорды-Драконы, истребляющие еретиков по всему Сектору, культуры меахассинов, пробуждающие самые черные страхи в душах даже наилучших слуг Омниссии. Среди иных – adeptы Ордо Редуктор, укутанные в свои кроваво-красные мантии – грозное предупреждение каждому, кто дерзнет восстать против Ковенанта, и члены секты Гиппокразийцев, которые, как говорят, в своей погоне за тайнами жизни давно переступили порог смерти. Эти и многие другие кабалы, еще более зловещие и загадочные, существующие по ту сторону слухов и полунамеков, вполне способны формировать взаимоотношения и властные иерархии Системы Латэ не менее эффективно, чем разрушительные и непостижимые сдвиги тамошней гравитации формируют узоры движения небесных тел.

Текущий баланс сил в Системе Латэ невероятно сложен – даже для тех adeptов, что заняты его изучением непосредственно и каждодневно. Номинальным властителем пылающих кузниц Адептус Механикус Сектора Каликсис является Верховный Фабрикатор Кастелляр, правление которого проистекает из чертогов кузниц-храмов Латэ-Хет и залов заседаний Ковенанта Латэ, во главе которого он стоит по праву первого среди равных, во имя вящей славы Омниссии. Тем не менее, существуют весьма серьезные разногласия между Верховным Фабрикатором и его наместником, Архимагосом Ралвуром. И в тот момент, пока бюрократия Ковенанта жадно гонится за устаревшими на века показателями объемов выработки, Мастер Кузницы Латэ-Хеш, Янден Самекх Альфа, буквально пытается негодованием от столь откровенного попрания самих основ этики Механикума. И, конечно же, Латэ Хадд, Безмолвная Кузница, узел политических конфликтов на которой переплелся столь тую, что буквально каждую фабрику на планете пришлось остановить в ожидании возрождения, которое так и не наступило.



Укрощение Латэ

«Ныне пред нами, братья мои, лежит алмаз неграненый. С усердием и преданностью, кои вы все не раз демонстрировали ранее, эта система вскоре станет прекраснейшим камнем в короне Механикус Каликсис».

- Архимагос Мат Алеф Зенон,
обращение к первому Конклаву Ковенанта Латэ.

Ба помощь в Ангевиновом Крестовом Походе Адептус Механикус получили в дар систему Пондус Импаре, впоследствии переименованную в Латэ. Эта система стала местом вечного упокоения трёх древних судов класса «Фабрикатор», огромных кораблей, сошедших с марсианских орбитальных стапелей много тысяч лет тому назад, и никогда прежде не входивших в атмосферу. Было решено, что они станут жертвой во имя военного преимущества и способности утолить голод Имперской военной машины, которых им никак не достичь, оставаясь на орбите. В ходе масштабного мероприятия, задействовавшего практически весь Флот Адептус Механикус, в почву каждой из трех основных планет системы в гравитационном колодце и сияющих сполохах бесчисленных ретро-джетов и древних гравитационных пластин, были опущены три бесценных корабля-артефакта. Оказавшись в лоне планеты, «Фабрикаторы» немедленно приступили к производству огромных мобильных горнодобывающих фабрик, призванных наполнять ненасытную пылающую утробу растущей кузницы.

Незадолго до последнего рывка в область пространства, позднее ставшую Маркой Друзуса, Синод Механикума и Верховный Генерал Друзус подписали Пакт Крови и Масла, установивший чёткие границы прав и обязанностей сил Марса в Секторе Каликсис отныне и во веки веков. В конце концов, войска, верные Верховному Генералу, идущие в бой с оружием производства Системы Пондус, сумели одолеть врагов Империума. Три планеты, хранящие в сердцах своих незаменимые артефакты времен Тёмной Эры Технологии, сумели поставить достаточное количество оружия, боевых машин и боеприпасов, чтобы смести врагов Человечества с лица Сектора. Кора каждого из миров была выжата досуха гусеничными фабриками, буквально просеявшими всю планету в поисках пригодного для военных нужд сырья. Всё больше и больше улучшенных фабрик, гигантских складов, темплумов и жилых хабов нарастало на костной структуре будущих миров-кузниц, проложенной четкими концентрическими кругами вокруг каждого из перевоплощённых «Фабрикаторов».

Полное превращение миров Пондуса в нынешние Латэ заняло много сотен лет. Слой за слоем, здание за зданием планеты эволюционировали. Подобно кровеносным сосудам, оплетающим кости растущей структуры, всё дальше и дальше тянулись трубопроводы, рельсы трамлейнеров и транспортные тоннели. Всё выше и выше вздымались в темнеющее небо шпили высотных строений, и Ког Механикус мрачно взирал сверху вниз на убранные лесами фабрики, исследовательские комплексы и молельные центры. Улеродистые яды постепенно отравляли атмосферу, заставляя простых местных жителей перебираться в герметичные подземные жилища, а наиболее гордых и упрямых из них – медленно умирать. А тем временем, пока росли и развивались Латэ, в новорожденном Секторе Каликсис Механикум осваивал и иные свои владения.

Картографические манипулы предприняли изматывающее и скрупулезное исследование всей системы. Каждое обнаруженное небесное тело было взвешено и оценено с точки зрения пользы для дела Механикума, и помечено как несущее те или иные ресурсы – так началось укрощение Латэ. Станции класса «Предвестник»

и космические платформы класса «Скрутинатус» вскоре заняли предназначенные им места. В те первые дни тысячи адептов погибли, изучая местное солнце или прихотливые извины переплетающихся астероидных поясов. Многие канули в вечность в попытках каталогизировать систему, но сейчас, по прошествии множества веков, наполненных катастрофами, набегами рейдеров, архивными сбоями и простой небрежностью, доступны лишь самые поверхностные отчеты.

Впрочем, даже в сохранившихся глубоко под Нидус Омега на Латэ-Хет данных вполне можно наткнуться на некоторые странные и примечательные аномалии вроде записей, что указывают на наличие нескольких небесных тел, якобы не существующих, но упомянутых сразу в нескольких несвязанных друг с другом документах. Судя по всему, речь в них идёт о фрагментах комет, некогда явно весьма значимых, но сейчас затерянных в бездне картографических ошибок и неправильно проставленных индексов. Целый легион безликих сервиторов прочёсывает разрозненные обрывки данных в пропитанной благовониями дымами тьме Элогиума. Труд этих безмолвных слуг безостановчен и не прекратится, покуда Верховный Фабрикатор и его Мастера Кузниц не оставят надежду изъять оттуда хотя бы один фрагмент реконструированных данных.

Одним из наиболее известных информационных «пробелов» является, пожалуй, существование планеты, ныне именуемой Целлой. Опираясь на существующие данные, невозможно сделать увереный вывод о том, существовала ли эта планета ранее, или же тогдашние адепты, спеша водворить в лоно Механикуса целую систему, просто построили её. За тысячу лет планировалось снаряжать несколько исследовательских экспедиций, призванных раз и навсегда ответить на этот вопрос, но все они в своё время были отменены ещё на этапе согласования с тогдашними Верховными Фабрикаторами – как правило, под предлогом нехватки времени и/или ресурсов. Как бы то ни было, если скальные кости изначальной планеты и имеют место быть, то без археологических изысканий выяснить это попросту невозможно. Бессчетные этажи складских помещений, хранилищ, стазисных келий и дата-гробниц всё разрастались, и сначала скрыли лик планеты, а затем, слой за слоем, сожрали её целиком. Многие техноадепты уверенно твердят, что это полностью искусственный конструкт, а умение Адептус Механикус создавать искусственные миры – ещё один довод в пользу его величия. Редкие иномирцы, посещавшие систему, однако, склонны сильно сомневаться в том, что планета размером почти с Терру может быть творением человеческих рук.

Одним из наиболее важных критериев, на которые ориентировались и продолжают ориентироваться легионы адептов, кроющих систему согласно своим нуждам, стала максимально возможная независимость Адептус Механикус Системы Латэ от внешнего мира. Несмотря на близкие связи между Империумом и Механикумом, в этот раз воля обитателей высоких чертогов Марса была именно такова. Руководствуясь этими соображениями, адепты развернули по всей системе паутину жизнеобеспечения, устроив в каждой области, достаточно стабильной в гравитационном плане, настоящее логистическое чудо – сеть из связанных постоянными транспортными маршрутами орбитальных агрокуполов и сортировочных пунктов. Благодаря этой системе стало можно с уверенностью говорить, что каждый из слуг Омниссии, нуждающийся в пище, получит её вовремя и в достаточном количестве, без необходимости импортировать продовольствие с Имперских миров. Повеление, провозгласившее необходимость размещать в системе как можно большее количество независимых станций, или «Аграрный Мандат» – определенно, один из самых амбициозных инженерных проектов, когда либо находивших своё воплощение на любом из Миров Латэ.

Опираясь на данные станций класса «Люмен», ведущих безостановочное наблюдение за флуктуациями энергий светила системы, легионы адептов уверенно приступили к покорению и освоению её пространства. Несколько десятков лет занял процесс установки станций класса «Сагитариум» на орбите Десидератума, небольшого пустынного мира. Над размещением основных и вспомогательных станций без устали трудились Мирмидоны Ордо Редуктор, заручившись поддержкой множества военных учёных и Секьюторов. С тех пор прошло вот уже более двух тысяч лет – за это время поверхность планеты испытала на себе мощь каждого известного человечеству оружия – ныне её пустыни буквально усеяны орудийными гильзами размером с жилой хаб, ударными кратерами в мили глубиной, гигантскими скальными обломками и расселинами. Периодически то тут, то там всплывают слухи об обнаруженных в результате испытаний странных артефактах, сокрытых в толще планетарной тверди, но Факторы Верховного Фабрикатора каждый раз развеивают их, поскольку официальные записи гласят, что присутствия ксеносов в регионе не наблюдалось за всю его историю.

Еще когда сама система лишь принимала свою нынешнюю форму, на её границах уже возвели сеть промежуточных станций, призванных стать связующим звеном между Латэ и внешним Сектором. Эти станции класса «Эксципио» одновременно являются прикрытием для внушительных оборонительных сооружений, первой линии обороны, в случае нужды всегда готовой дать отпор врагу. Армию рабочих (в основном сервиторов), возводивших эти станции, по завершении проекта незамедлительно перепрофилировали, а частично и вовсе уничтожили. Сейчас сеть станций класса «Эксципио» является собой изящную маску дружелюбия и единства, под которой сокрыт смертоносный щит против внешних посягательств и нежелательных глаз.

Ажурное плетение причальных доков, парящих на высокой орбите вокруг трех Латэ, стало одной из первых завершённых построек системы. Когда система была ещё молода, а Экспансию Каликс ещё только предстояло покорить, флоты Эксплоратор считались неотъемлемой частью обязательств Системы Латэ. Даже после образования Сектора Каликсис поддержка и координация этих флотов остались одной из основополагающих директив Механикусов Каликсиса. Огромные флоты Эксплоратор во имя Поиска Знания всё ещё регулярно отправляются в пределы Экспансии Коронус и далее – в непрестанной погоне за древними сокровищами и неисследованными феноменами. История Латэ полнится именами славных Эксплораторов: Секьютор Йозефус Сендар, Ион Кровавый, трагическая фигура Магоса Жонуа Клайна, пропавшего за Гекатоновым Разломом более трехсот лет тому назад, и многих других. Наиболее известным из них, конечно же, является имя самого Архимагоса Парацельса Туле.

Зачастую корабли флотов Эксплоратор несут на борту образцы священного археотеха и других технологий, недоступных большей части человечества. Запуск экспедиции флота – деликатный и запоминающийся момент, и адепты Латэ относятся к нему ответственно. В 721.М41, отчалив от верфи и выйдя на орбиту Латэ-Хет, под звуки бинарного псалма в исполнении стотысячного хора Станочников, сошел со стапелей флагман «Колесо Священной Неотвратимости». В этот самый момент гигантские машины для очистки атмосферы разогнали вечный смог, в руках наполнивших небо стай херувимов зажглись мириады дуговых светильников, и каждый, кто был в этот миг там, внизу, смог воочию узреть, как величественный корабль впервые покидает свою орбитальную гавань.

За сотни лет Система Латэ стала одним из самых важных владений Механикусов во всем квадранте. Улучшения и развитие, однако, никогда не прекращались – систему по-прежнему продолжают отстраивать, граниТЬ и изменять в соответствии с изменчивыми приоритетами приходящих на смену друг другу Мастеров Кузниц. Нынешние Латэ переживают неспокойный период замешательства, полный обмана и интриг, но они, несомненно, воспрянут вновь, ибо в противном случае вообразить последствия устрашатся даже логические машины Ковенанта.

Владычество Железного Закона

В состав Миров Латэ входит каждая планета, владычество над которой принадлежит Адептус Механикус, находящаяся в пределах Сектора Каликсис и Экспансии Коронус (хотя де-юре в последнем случае Империум ничего не признает – но такова уж беззаконная природа самого Коронуса). Испытания, поджидающие человека, рискувшего взглянуть столь разобщенную и индивидуалистическую группу, как адепты Омниссии, разнообразны и нелегки – начиная от извечной проблемы межзвездных сообщений и заканчивая куда более коварными нюансами типа соблюдения действующих законов и возникновения техноересий. Со временем вокруг строгой структуры власти, заложенной Пактом Крови и Масла, выросла нынешняя изощренная система, посредством которой Ковенант Латэ и правит своими владениями.

Ковенант Латэ занимается поддержанием хрупкого баланса между тремя совершенно отдельными ведомствами: Верховным Фабрикатором Латэ, Верховным Советом Архимагосов и Консилиумом Магосов. Верховный Совет – небольшой кабал Архимагосов с каждого из Миров Латэ, ответственный за каждую из граней промышленной монополии Механикусов Каликсиса. Консилиум Магосов – куда более многочисленное ведомство, также составленное из адептов каждого из Миров Латэ. Долг Консилиума – взаимодействие с иными властными структурами, к примеру, советом Губернатора Сектора или Святыми Ордосами. Консилиум принимает петиции от этих органов, анализирует изложенные в них дела и составляет рекомендации для Верховного Совета. Вспомогательным органом для обеих этих структур является Магос Вагус, в который входят все остальные Магосы Сектора. Каждый из магосов имеет право посещать заседания Ковенанта, выступать перед Верховным Советом и требовать аудиенции у Верховного Фабрикатора – в коей, впрочем, будет, скорее всего, отказано, если только прислано не удастся возбудить интерес Верховного Фабрикатора.

В теории, Ковенант Латэ независим от Верховного Фабрикатора, а он сам, в свою очередь, является в Верховном Совете лишь первым среди равных. Однако в ходе последних нескольких столетий баланс сил потихоньку сместился в сторону Верховного Фабрикатора, сделав его, де-факто, единоличным правителем Миров Латэ, оставив Ковенанту лишь совещательную роль.



Фракции и Секты

«Посади троих этих ребят в запертую камеру, и будь уверен, они сподобятся организовать между собой пяток фракций и парочку тайных сект. Да что там! Клянусь тебе, я видел Техножреца, левое и правое полушарие мозга которого принадлежали к двум враждебным друг дружке группировкам».

- Вольный Торговец Корас Донагал,
Первый Купец Голденнова Залива.

В теории, Миры Латэ – это единий безупречный механизм, работающий на благо единой цели под руководством единого центра – Миров Латэ. С практической точки зрения, однако, они являются собой не более чем разобщенную конгломерацию фракций, состоящую из миллионов скрытых и склонных к изоляционизму адептов, по большей части сильно удаленных от своего непосредственного начальства. Каждый из адептов ведет свой собственный Поиск Знания во славу Омниссии и Адептус Механикус. Порой, впрочем, случается и так, что адепты, преследуя каждый свою цель, трудятся в унисон. Куда чаще Техножрецы находятся в отнюдь не лучших отношениях со своими же собственными собратьями – с теми, кто казалось бы, напротив, достоин наивысшего уважения. Именно моменты, когда адепту приходится выбирать между верностью Омниссии, верностью самому себе и верностью фракции или секте, к которой он принадлежит, и являются моментами истины, моментами, когда адепт показывает, чего он стоит на самом деле.

История пестрит примерами адептов, поставивших собственный Поиск Знания превыше блага своих собратьев. Лжефабрикатор Циклопеи и его армия усовершенствованных сервиторов, Профанация Фарра и, конечно же, сам Архимагос Малигрис – все это готовые примеры того, к чему приводит отказ от учения Омниссии в пользу личных интересов и соблазнов, что несёт с собою власть.

Из всего сказанного следует простой вывод – каждому адепту, окунавшемуся в перипетии сообщества как самих Латэ, так и их многочисленных ленных владений, следует проявлять изрядную долю осторожности, имея дело с любой из местных фракций и сект.

Ковенант Латэ

Правящий союз адептов, восседающих превыше всех Механикусов Каликсиса, Ковенант Латэ – первая и главная фракция Миров Латэ. В этот силовой блок входят также и Магос Вагус, адепты, хранящие верность положениям Ангевинова Пакта Крови и Масла, определившего границы прав и обязанностей между Имперской администрацией и Механикусами Каликсиса, и подписанный более двух тысяч лет тому назад лично Губернатором Друзосом и делегацией представителей Адептус Механикус. Власть Ковенанта Латэ проистекает не только из древних документов, ознаменовавших рождение Механикус Каликсис, но и из личных полномочий каждого из его членов. Место в Ковенанте, как правило, позволяет весьма эффективно лоббировать свои интересы, получая в результате доступ к огромным ресурсам – сырьевым, трудовым и прочим.

Но даже Ковенант – отнюдь не монолитная коалиция. Разнообразнейшие толкования прав, обязанностей и обязательств Миров Латэ перед Губернаторами Каликсиса и, непременно, друг перед другом, порождает массу малых фракций. Среди них есть и подразделения Механикусов Каликсиса, считающих, что их прямой долг – поддержка и развитие отсталых субсекторов Каликсиса, и те, кто относится к Лорд-Сектору весьма пренебрежительно,



рассматривая Адептус Механикус основной силой, а плетущийся позади Империум – лишь интегральной, равновеликой частью.

Апостолы Туле

Одна из наиболее многочисленных фракций среди Механикусов Каликсиса, последователи Архимагоса Парацельса Туле, считают, что вечный Поиск Знания лучше всего вести в поле. Учёники странствующего Архимагоса – одни из самых преданных сторонников флотов Эксплоратор. Они считают, что лучший способ послужить Омниссии и потратить имеющиеся на руках ограниченные ресурсы состоит в том, чтобы искать технологии прошлого и следовать путями древних, куда бы те не вели. Такие тонкости как слава, политические дряги, и даже забота о личной безопасности не способны остановить верного Апостола Туле от очередного рывка в холодную пустоту космоса в надежде раздвинуть границы знания.

Апостолы Туле не считаются запрещенной или радикальной сектой, но к политической жизни Механикусов их допускают неохотно, поскольку они всегда ставят эксплуатацию превыше всего, и, зачастую, в ущерб всему. Все прочие взирают на приверженцев этой секты в основном со сдержанной терпимостью, которая кончается ровно в тот момент, когда одна из их экспедиций начинает претендовать на ресурсы и персонал других адептов – в этом случае эскалация конфликта не заставит себя ждать.

Магос Фиделис

Среди множества фракций Механикусов Каликсиса есть и те, кто верит, что раздробленность Миров Латэ превышает всякие разумные пределы. Они с крайним неодобрением взирают на мелочные разборки, имперские замашки и любые внутренние раздоры, видя в них лишь разбазаривание драгоценных ресурсов, способных послужить куда более достойным целям – чаще всего, их собственным. Скорее свободная организация adeptov-единомышленников, нежели формальная фракция, Magos Fidelicis, тем не менее, обладают весьма значительной властью, поскольку порой одного лишь намёка на вмешательство Марса достаточно, чтобы осадить излишне упрямого адепта.

Адепты Magos Fidelicis входят в число наиболее консервативных и традиционалистских членов Механикума. Убеждения этих верных последователей Омниссии часто характеризуют как ортодоксальные, а большинство техноадептов и простых Станочников относится к ним с величайшим уважением, проис текающим из глубочайшей веры, которую проповедует каждый из членов Magos Fidelicis. Самые пламенные adeptы Magos Fidelicis уверены, что Мирам Латэ давно необходима суровая хватка владык Марса, но до сих пор ни один их запрос о прямом вмешательстве не получил ни единого отклика.

Божественный Свет Соллекса

Фанатичный культ Секьюторов, историю зарождения которого поглотило время, посвящает всю свою энергию и все свои деяния единой цели – разработке всё более и более разрушительного оружия и доктрин по его эффективному применению. Адептам, возносящим молитвы у алтаря Соллекса, нет дела до продуктивных и мирных методов приложения технологий – их путь лежит сквозь пламя войны, ибо технология есть оружие против тех, кто извращает учение Омниссии.

В Системе Латэ Культ Соллекс работает открыто – нынешний Мастер Кузницы Латэ-Хеш является членом этой секты, что позволяет им рассчитывать на серьезную поддержку самых разных их начинаний. Члены культа разбросаны по всей системе и занимаются множеством разных проектов, изучая архивы Целлы, трудясь на платформах класса «Сагитариум» на орбите Десидератума, на грузовых причалах и в мастерских Ликосиды. Среди наиболее спорных проектов Божественного Света – сеть гравимантических исследовательских станций, где учёные культа предпринимают попытки обуздать латэйские гравитационные приливы, дабы превратить их в истинное орудие судного дня. Пока дело их не продвинулось ни на шаг, но исследования в этой сфере и связанные с ними испытания проводятся по всей системе.

Те, кто взирает на последователей Божественного Света неодобрительно, скорее всего, относятся к числу людей, до которых дошли слухи и тайные донесения о сожжённых во имя испытаний оружия планетах. И хотя Ордос Каликсис скрупулезно расследует каждый подобный эпизод, никаких доказательств столь преступной тряты биоресурсов обнаружено не было.

Культ Аханум

Согласно слухам, эта недавно созданная на Латэ-Хадд организация adeptов бледет свои интересы вдали от правительственные центры планеты, предпочитая заброшенные районы Хадда Сар. Решительная эвакуация производственных предприятий, теоретически предназначенная для того, чтобы освободить место для некоего амбициозного проекта Мастера Кузницы, буквально опустошила регион. Но время шло, а дело нет, и население Безмолвной Кузницы всё сильнее и сильнее жаждало пастыря, что, наконец, поведет их к цели. Культ Аханум, как говорят, и стал этим пастырем.

Вознося свои проповеди в гулкой пустоте под ржавеющими фабричными сводами, лидеры Культа Аханум хриплыми голосами говорят об Омниссии. Эти великолепные ораторы учат, что каждому из Его благословенных потомков, от величайшего из Мастеров Кузниц до нижайшего из рабочих, Омниссии уготована своя особая судьба. Судьба эта предопределена, и Бог-Машина, будучи всеведущим, желает лишь, чтобы последователи приняли предначертанное, и без страха шли указанной им дорогой. Культ воспринимает любые желания и амбиции как опасные aberrации, противоречащие воле Омниссии. Лояльный сектант не будет стремиться оставить свой путь, но постараётся достойно принять все, что тот ему готовит. Они верят, что текущее состояние дел на Латэ-Хадд – часть плана Бога-Машины, а потому нужно не пытаться исправить его, но в тихом смирении ждать, когда Его план перейдет в следующую fazu. Многие считают, что это скорее попытка умиротворить людей, нежели метод укрепления власти Культа.

Союз Алиум

Членов Союза Алиум, каликсянского отделения Империо-Когностиков, можно смело отнести к наиболее консервативным приверженцам традиций Механикусов Каликсиса. Союз твердо убежден, что тот, кто спокойно трудится на благо Омниссии, может послужить делу Поиска Знания не хуже, чем любой щеславный adept, мечущийся меж звезд в поисках древних тайн. Члены Союза Алиум считают великим деянием на благо Омниссии и, конечно же, всего Империума, простой каждодневный труд каждого из членов Механикума – от Верховного Фабрикатора Латэ до простого станочника.

Ирония состоит в том, что первую отдачу такой подход принес именно на Латэ-Хадд, став прямым следствием мертвого безмолвия, в которое погрузило планету высокомерие тамошних магосов. В этой обстановке Союз Алиум постепенно заручился поддержкой и симпатиями самых разных общественных групп. Видя в молчании Безмолвной Кузницы цену, которую пришлось заплатить за непомерные амбиции, члены Союза Алиум стремятся восстановить былью славу своего родного мира, шаг за шагом предпринимая небольшие, но верные шаги к возрождению и обновлению, возвращая планету к жизни постепенно, мануфакторум за мануфакторумом. И хотя открыто признают себя членами Союза Алиум лишь немногие из adeptов Латэ-Хадд, в высоких Залах Игнавуса это скромное начинание обретает все более и более серьезную поддержку.

Потомки Железной Сфера

Потомки Железной Сферы – братство фанатично верующих адептов, видящих в Омниссии венец эволюции и развития человечества и, соответственно, считающих плоть не просто слабостью перед лицом времени и тяжких испытаний, но балластом, что не позволяет Человечеству в полной мере раскрыть свой великий потенциал. Потомки верят, что Адептус Механикус – единственные, кому принадлежит будущее людей, а потому относятся ко всем прочим как к низшей расе, эволюционному турику, существам, излишне слабым для того, чтобы заслужить благословение Омниссии. Секта так и не получила официального признания под сводами Нидус Омега, что впрочем, не мешает ей обладать огромным влиянием в културах и закрытых ложах Механикусов Каликсиса.

Фанатизм Потомков таков, что большинство членов секты проходят через Ритуал Чистых Помыслов, в ходе которого правое полушарие мозга удаляют, заменяя его блоком миниатюрных когитаторов и дата-стеков, усиливающих способность адепта хранить и обрабатывать информацию, одновременно избавляя от соблазнов эмоций и ложных путей творческого мышления. Потомки, прошедшие через эту процедуру, являются собой воплощение той холодной отстраненности, маску которой стремятся носить многие последователи Омниссии – основное различие в том, что Потомки чисто физически неспособны на простые человеческие чувства и хоть сколько-нибудь оригинальное мышление.

Потомки Железной Сферы верят, что соглашения с любыми другими человеческими организациями вполне можно игнорировать – в конце концов, о каких соглашениях между разумным человеком и бесмысленным животным вообще может идти речь? Конкретно этот аспект верований Потомков, впрочем, является одним из самых страшных секретов братства. Стоит агентам Губернатора Сектора или Святых Ордосов узнать о системе взглядов и степени его влияния на Механикусов Каликсиса, дипломатический удар по жизненно важным связям Миров Латэ будет иметь воистину катастрофические последствия.

Гиппокразийская Секта

Состоящая преимущественно из Магосов Генетор и Биологис, Гиппокразийская Секта является собой товарищество адептов-единомышленников, стихийно сформировавшееся вокруг проблемы изучения жизни и пограничного состояния между жизнью и смертью. Гиппокразийцы, в отличие от подавляющего большинства адептов Биологис, предпочитают фокусироваться исключительно на изучении смерти, на переходе эссенции жизни из телесного состояния в бестелесное и процессах распада, охватывающих мертвую плоть. Сама секта никогда не объявляла конечной цели своих исследований, а на запросы Ковенанта Латэ и даже самого Верховного Фабрикатора отвечала разве что расплывчатыми заявлениями касательно продления срока жизни, улучшения методов трансплантации аугментики и тому подобными общими фразами. Как бы то ни было, официально на сегодняшний день Гиппокразийская Агломерация не имеет на своем счету новых открытий и достижений ни в этих сферах, ни в каких бы то ни было еще.

Хотя абсолютное большинство членов Секты находится на борту беспорядочного собрания кораблей и космических станций на орбите мира смерти Морвен VI, приверженцев этой секты можно встретить и на прочих Мирах Латэ. На любой исследовательской станции, укомплектованной Биологисами, скорее всего, будет хотя бы один Магос, симпатизирующий идеям Гиппокразийцев. Согласно отчетам, Ордо Еретикус имеет кое-какие подозрения касательно деятельности Секты, и Ковенант Латэ уже не раз получал предупреждения, что порча Хаоса без должного надзора Инквизиции

может оставаться незамеченной очень долго. На настоящий момент, однако, не было обнаружено никаких признаков еретического влияния, и пока что нет никаких поводов видеть в них нечто большее, чем они кажутся: простых ученых, изучающих вопросы тленности плоти.

Железный Шёпот

Среди членов Механикус Каликсис есть множество тех, к кому сквозь тысячелетия взвыает тихий глас неистовых дней марсианской независимости, дней, когда красная планета была свободна. Эти адепты стремятся к автономности Механикума, к галактике, в которой приверженцы Омниссии являются союзным, независимым сообществом, отдельным от Империума, но равным ему. Техножрецы, объединённые этой идеей, именуют себя, как, впрочем, и свою философскую систему взглядов, Железным Шёпотом.

Тем не менее, и Верховный Фабрикатор Латэ, и Ковенант Латэ, и большинство Мастеров Кузниц Механикус вообще отрицают существование Железного Шёпota. Конечно же, это ничуть не мешает высокопоставленным адептам симпатизировать идеям, лежащим в основе этого движения. Наиболее восприимчивыми к этой линии мышления оказались представители нижних степеней иерархии Механикума, ибо они всегда жаждут забраться повыше, пройдя, если понадобится, по головам окружающих. В стенах же Трезубца Ордос Каликсис подобные идеи считаются опасной ересью, легко затягивающей в свои сети младших адептов, а потому достойной самого пристального внимания. Фактически, владыки Сектора Каликсис отлично понимают всю опасность, что несёт с собой подобная философия, поскольку она неизбежно ведет к разрыву тех близких связей, что объединяют ныне Механикум и Империум. Более того, никому из них не известно в точности, является ли эта секта локальной, или же её щупальца оплетают весь Имперский космос – именно это пугает больше всего. Если это так, то и без того хрупкие взаимоотношения между Марсом и Террой однажды могут рухнуть, ознаменовав собой начало новой гражданской войны, последствия которой будут поистине губительными для Империума.

Уравнители

Полной противоположностью Железного Шёпota является техноересь, отвергаемая практически всеми членами Адептус Механикус – техноересь Уравнителей. Этот редкий тип прогрессивных адептов, верующих, что Омниссия никогда не учил, что последними хранителями технологического знания должны стать Адептус Механикус, что знание надлежит хранить взаперти от остального человечества, лишь время от времени скормливая ему небольшие подачки. Уравнители считают, что пыльные врата храмов Бога-Машины надлежит держать открытыми, дабы всё Человечество могло причаститься каждого из Его благ.

Естественно, отношение к этим популистам-эгалитаристам со стороны большей части Адептус Механикус весьма недружелюбно. В большинстве своем адепты так фанатично верны собственным концепциям Омниссии, что один только взгляд со стороны непосвященного, по их мнению, способен практически необратимо осквернить таинства Культа Механикус. Кроме того, сама идея того, что от власти, прираставшей тысячелетиями, надлежит отказаться, для того же подавляющего большинства попросту немыслима. И хотя Имперские правящие классы с радостью приняли бы столь богатый дар, простые люди давным-давно привыкли к непостижимым тайнам технологии и её загадочным владыкам. Большинство относится к технологии как к чему-то пугающему и странному – Человечество изжило в себе желание знать много поколений тому назад.

Тенники

В психологическом фундаменте каждого мира-кузницы заложен глубочайший страх перед Богопротивным Интеллектом. Люди рассказывают о временах столь далеких, что история тех эпох давно превратилась в легенды, о человеческой расе, практически уничтоженной руками легионов безликих железных големов, искусственных разумных созданий, посмеявшись не просто мыслить, но посчитать себя равными Человеку. Омниссия и Генерал-Фабрикатор запрещают изучение этой сферы знаний, а adeptы, дерзнувшие обратить свой взор на эту нечестивую ветвь науки, рискуют понести клеймо еретика-хампийца, изгоя, отлученного от Механикума, а то и незамедлительно переработанного на компоненты для сервиторов. Есть, однако, среди adeptов и те, кто идет по самому краю запретных дисциплин в надежде обрести лучшее понимание священных Духов Машин, верно служащих человечеству, не переступая (в теории) черту, отделяющую технологию от техноереси. Тенники – одна из таких групп, хотя Каликсис, несомненно, может похвастать целым рядом сходных по идеологии, но куда более нечистых на руку организаций.

Работающие на небольших станциях, разбросанных по множеству Миров Латэ, Тенники в основном сфокусированы на древних духах машин, способах их пробуждения, доработки, повышения уровня самосознания и последующего возврата к активной службе. Им удалось совершить несколько незначительных прорывов, которые кое-кто считал бы техноересью; лишь очень немногие рискнули взять их на вооружение (вполне разумно, учитывая неоднозначную природу этих открытый). Многие считают, что Тенники совершили несколько куда более значимых открытий, которые пока просто не рискуют обнародовать, дабы не навлечь на себя гнев Лордов-Драконов. Секта, в общем-то, подозревает, что находится под постоянным наблюдением, и что некоторые её члены тайно служат кому-то еще: тот факт, что против них до сих пор не было предпринято никаких крайних мер, лишний раз доказывает их умение тщательно скрывать информацию в ожидании дня, когда явленные ими откровения не будут отвергнуты.

Уз Омниссия

В заброшенном сборочном цеху, всего в нескольких уровнях над Балтайским Лабиринтом, что на Латэ-Хадд, небольшая группа недовольствующих adeptов приступила к секретному проекту, скоро захватившему воображение всего Северного Хадда. На выщербленном полу цеха постепенно начала обретать форму человекоподобная фигура, собранная из мельчайших компонентов, тщательно отремонтированных, очищенных и должным образом освященных. В своей работе братство приемлет лишь самые чистые материалы, и состояние каждой детали, готовой занять своё место в конструкции, прежде доводится до абсолютного совершенства. За последние несколько лет конструкция заметно расширилась и пополнилась новыми узлами. Изначальную схему дополнили кабели data-сетей, а интегрированные в структуру переоснащённые сервиторы сильно изменили её внешний облик – об окончательном виде конструкции остается теперь только гадать. Те, кто участвует в строительстве, говорят, что все их действия направляет невидимая рука, и что ни одно из их действий не является плодом полноценного сознательного мышления.

Не так давно эта история получила широкую огласку, и на Безмолвную Кузницу со всех Миров Латэ по одному стали прибывать adeptы, желающие присоединиться к братству и обрести, наконец, смысл существования, коего они были лишены ранее. В ответ на периодически предъявляемые им обвинения в ереси Омниссиадов, adeptы обычно отвечают, что строительство, идущее в подземном чертоге Латэ-Хадд, есть лишь эксперимент, касающийся вопросов чистоты формы, а выполнение незанятыми adeptами чисто академических упражнений – лишь способ не дать их навыкам заржаветь от бездействия, не более того. Как бы то ни было, но качество компонентов, уже включенных в это «академическое

упражнение» столь высоко, что возбуждает вполне закономерные подозрения сразу у нескольких агентств Механикума Каликсиса.

Карникула

Около десяти лет тому назад Гиппокразийскую Секту постигла схизма – несколько исследовательских кораблей Агломерации покинули орбиту Морвена VI, отправившись на поиски менее людных небес и возможности начать независимую программу исследований. Члены Карникулы не столь плотно увлечены смертностью и угасанием плоти – более всего их манит многогранность вопросов продления жизни различных искусственных биоконструктов. Даже их бывшие соратники, Гиппокразийцы, считают Карникулу излишне зацикленной на плоти; более того, многие из них аугментируют свои тела новыми биологическими системами. Не будучи ересью в строгом понимании этого слова, плотская аугментика, с точки зрения большей части Культа Механикус, является собой неэффективный и совершенно безвкусный подход, в чем-то даже оскорбляющий саму суть учений Бога-Машины.

Ни для кого не стало неожиданностью скорое вступление Карникулы в «союз идей» с куда более крупной организацией Механикусов – течением Органицистов. Хотя большая часть Миров Латэ с неодобрением взирает на деятельность Карникулы, всякие этические вопросы отходят на второй план, когда какой-нибудь престарелый Архимагос обнаруживает, что угроза финального системного сбоя органических компонентов уже не за горами, и всеми силами принимается искать встречи с исследовательскими кораблями Биологов Карникулы.



Три Латэ

«Нет в Секторе Каликсис большего сокровища, чем Латэ. Без производственной мощи Латэ Сектор никогда не был бы покорён. Без мудрости и наставлений Латэ Сектор не остался бы в ваших руках. Лишь глупец посмеет отрицать роль Омниссии в устройстве Сектора».

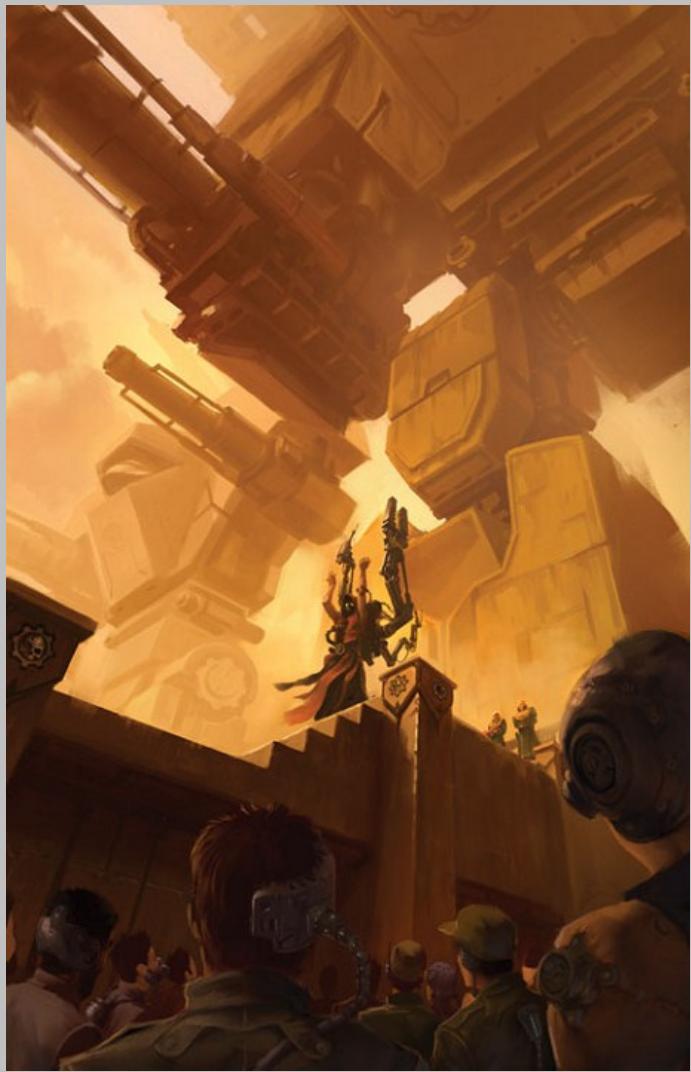
- Омнипророк Алеа Джхет,
обращение к Гражданскому Совету Синтиллы

Духовным центром Системы Латэ и, по большому счету, всего Механикус Каликсис, являются три великих мира-кузницы, выстроенные на костях древних кораблей класса «Фабрикатор», тысячи лет тому назад совершивших здесь свою первую и последнюю посадку. Погребенный ныне под множеством слоев строений и инфраструктуры изначальный ландшафт трех планет давно стал достоянием времени. Человек, не наделенный нужной аугментикой, уже вряд ли сумеет выжить на поверхности этих планет, укутанных в удешливые дымы тысяч и тысяч фабрик, но слуги Бога-Машины непрестанно трудятся во Славу Омниссии и Латэ – все прочее есть мирская суeta, коей должно пренебречь.

Латэ-Хет

Латэ-Хет – мир, где расположен Нидус Омега Ковенанта Латэ, огромное строение, штаб-квартира правящего совета Механикус Каликсис. В ходе Ангевинова Крестового Похода Латэ-Хет стал первым миром системы, принявшим в своё лоно «Фабрикатор» и, соответственно, стал первым полноценным миром-кузницей, занявшим лидирующее положение ещё в ходе первого тысячелетия консолидации Системы. Большая часть его мануфакторумов, однако, со временем была перенесена с планеты, и затем размещена на орбитальных платформах и в иных владениях по всей системе. Не так давно успехом завершилась кампания Мастера Кузницы Самекха, наставившего на переносе последнего крупного производства – мануфакторумов, занимающихся сборкой и оснащением (в том числе бесценными орудиями главного калибра) истребителей танков класса «Вальдор». Сейчас планета практически полностью занята дата-хранилищами, техноматическими комплексами типа «Лудус», скрипториями, а также всей необходимой для функционирования властных организаций Миров Латэ инфраструктурой. Местные банки данных набиты титаническими объемами информации, собранной за долгие тысячелетия и являющейся одним из источников власти и могущества адептов Латэ-Хет. Кроме того, большая часть флотов Эксплоратор, ходящих под эгидой Миров Латэ, координируется, переоснащается и обеспечивается неустанными трудами адептов и младших служителей Латэ-Хет.

Латэ-Хет, «Первый среди Равных», мир, где расположен Нидус Омега Ковенанта Латэ, адепты коего правят обширными владениями Адептус Механикус, направляя ежедневные дела и разрешая возникающие проблемы. Нидус Омега – огромный комплекс в самом сердце Латэ-Хет, выстроенный глубоко под местом посадки первого из «Фабрикаторов». Холодные пещеры из камня и стали наполнены бесчисленными кабинетами, лекционными аудиториями, генераториями, залами заседаний и репозиториями данных. В самом центре Нидуса расположен Великий Атриум Латэ, гигантский зал заседаний, в котором и ведется официальная часть работы по управлению Мирами Латэ. Титанический амфитеатр Великого Атриума располагает количеством мест (как публичных, так и приватных), вполне достаточным, чтобы разместить каждого из Механикусов Каликсиса рангом от Магоса и выше. За всю историю это происходило дважды: после смерти Лорд-Сектора Друзуса (для



проведения формальных чтений запечатанных посмертных грантов и распоряжений), и в ходе Малигрисианской Техноереси.

Под Великим Атриумом расположен Элогиум Ковенанта, тщательно охраняемое хранилище важнейших документов и записей времён Ангевинова Крестового Похода. Хотя различные организации Сектора выражают серьезные сомнения в достоверности этих данных, Миры Латэ неколебимо убеждены в их подлинности. В сокровищнице Элогиума среди прочих документов хранится и важнейший из них – оригинал договора между Адептус Механикус и Генералом Друзусом, тысячи лет тому назад положивший начало Мирам Латэ и установивший над ними владычество Ковенанта.

Верховный Фабрикатор Латэ, Мастер Кузницы Латэ-Хет, Архимагос Кастелляр

Нынешним Верховным Фабрикатором Латэ является Архимагос Кастелляр, Мастер Кузницы Латэ-Хет. Верховный Фабрикатор Латэ является владыкой Системы Латэ, распорядителем всех промышленных объектов, и повелителем всех последователей Омниссии, находящихся в его юрисдикции. Однако в последнее время он делегировал часть власти, накопленной его предшественниками, Ковенанту Латэ – причина столь странного поступка кроется во всём возрастающей фиксации Верховного Фабрикатора на делах флотов Эксплоратор. По слухам, Кастелляр как минимум симпатизирует учению Туле, с чем, в общем-то, нетрудно согласиться, если посмотреть, сколь сильно изменилась сама природа Латэ-Хет,

лишившегося большей части промышленного производства, и превращенного, по большому счету, в аппарат поддержки и координации неизменно растущего количества флотов Эксплоратор Каликсиса. К несчастью, такое положение вещей создало вакуум властных полномочий, и постепенно повергло Ковенант в пучину политических дряг. Различные политические блоки сошлись в битве за лакомый кусок, обладая которым можно беспрепятственно вести дальнейшую игру, но уже на своих условиях.

Перенос производственных мощностей с основного мира-кузницы удивил и насторожил многих адептов Системы Латэ, немедленно воспринявшим все происходящее как какой-то бюрократический нонсенс. Ни один мир-кузница, говорили они, не способен отринуть по добной воле своего основного предназначения в погоне за тленной властью. Лидером тех, кто стремится вернуть всё на круги своя, главой политической оппозиции курсу Верховного Фабрикатора является его наместник, Архимагос Ралвур Золотой, хранитель Ключа Прайм Логис. Ярый консерватор и стойкий приверженец идеалов Империо-Когностиков, Ралвур предпринимает все возможное, дабы остановить этот упадок, хотя, надо сказать, что сам Кастелляр вряд ли вообще замечает столь враждебное к нему отношение.

Источник Сообщения: Агент Обитус-12, Код Е-3 (Станочник 15)

Изначальный Источник Сигнала: Омнио-Темплум Орбис, Орбита Латэ-Хет

Ретранслятор Сигнала: Шедоувельт, Внутрисистемная станция «Омикрон».

Шифр: Рог Трех Тайн Алеф-Эдор

Всё указывает на то, что власть над Мирами Латэ сильно фрагментирована, а Верховный Фабрикатор Кастелляр самоустранился от правления. Каждый из миров Трио пребывает в великим волнении, поскольку на Латэ-Хет идет процесс эвакуации промышленных предприятий. На данный момент уровень перепроизводства на Латэ-Хет достиг приблизительно 46%, орбитальные и системные промышленные платформы компенсируют остаточную потерю мощностей примерно на 71%. Простой здравый смысл указывает на несостоятельность теории о монолитном политическом сообществе Механикума. Станочники-великаны исчезающе редки. Описания особей пока нет, но факт их существования общеизвестен и не вызывает сомнений. Задание продолжают. В нескольких расшифрованных источниках обнаружены отсылки к неким «Повелителям Драконов» - внутренняя служба безопасности наподобие Святых Ордосов? Необходима перепроверка данных - перевод с Бинарного на Готик допускает массу вольных толкований.

Вера в Императора - всё, что нужно.

Медная Преторианская Гвардия

Стражами священных залов Нидус Омега и иных ключевых объектов Латэ-Хет является Медная Преторианская Гвардия. Особое подразделение в составе Багряной Гвардии, эти великолепно подготовленные солдаты служат как в качестве церемониальной стражи, так и в качестве силовых структур специального назначения. Несмотря на то, что Медная Гвардия разделена на два отдельных подразделения – Преторов Эксцельсус, непосредственно стоящих на страже Ковенанта, и Преторов Рацио, занимающихся активной

полицейской работой – каждый из Преторов вооружен и экипирован так же, как и любой из его собратьев, и хранит безоглядную верность Ковенанту и своему Архимагосу-командующему. Различие только одно – Преторы Эксцельсус вооружены церемониальными силовыми Глефами Механикус, гибридом копья и альбарды, источником энергии для которых служит тело самого Претора.

Преторианец Медной Гвардии

ББ	Б	Сил	Вын	Лог	Чнт	Вос	СВ	Тог
40	40	6/ 30	8/ 45	40	43	44	48	19

Скорость: 4/8/12/24

Раны: 20

Умения: Бдительность (Вос)+10, Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт), Уклонение (Лов), Запретное Знание (Техноереси) (Инт), Допрос (СВ), Поиск (Вос)+10, Безопасность (Лов), Технология (Инт), Выслеживание (Лов)+20.

Таланты: Бинарный Диалог, Мастер Рукопашной, Независимое Прицеливание, Молниеносные Рефлексы, Логис Имплантат, Стрелятельная Атака, Сопротивляемость (Страх, Психосилы), Плоть Слаба (4), Две Руки (Ближний Бой), Абсолютная Память.

Особенности: Ночное Зрение, Страх (1), Имплантаты Механикус, Многорукий (4), Природное Оружие (Сервокулак) (x2), Коренастый, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Броня: Багряный Доспех (6 на Все; 10, учитывая, что Плоть Слаба [4]).

Оружие: Интегрированный лаз-пистолет, паттерн Латэ (40м; О/2/-; 1d10+6 Э; Бро 2; Интегрированное, Разрывное), церемониальная Глефа Механикус*(Рукопашное; 1d10+6; Бро 0) или интегрированная лаз-винтовка, паттерн Латэ (100м; О/2/-; 1d10+6 Э; Бро 2, Интегрированное, Разрывное).

Оборудование: Красная мантия Механикусов (Одежды Хорошего Качества), Бионическая Рука Хорошего Качества, Бионическое Шасси, МИУ.

*Двуручное.

Идеи Приключений

- Атмосфера Нидус Омега и Ковенанта Латэ пронизана духом политических интриг и шпионажа, а различные партии ведут безостановочную борьбу за власть и представительство в различных структурах, и борьба эта идет в самых тёмных переулках, и под сводами самого Нидуса.
- Кража или присвоение вещей, хранящихся в Элогиуме Ковенанта, событие исключительное, но в этот раз оно всётаки произошло. Когда пропали документы, подтверждающие право Механикусов на владение одной небольшой планетой, именно Аколитам выпала честь выяснить, кто похитил их, и зачем.
- Среди недовольствующих слоев населения одного полузастроенного мира-кузницы был вскрыт заговор с целью смещения Верховного Фабрикатора. На освободившееся место планировалось возвести представителей некой неизвестной организации. Самое главное – этот план уже вступил в свою решающую стадию! Аколиты должны защитить Конclave, вычислить замешанные в заговоре организации и остановить их, прежде чем мир-кузница будет низвергнут в пучину анархии.

Латэ-Хеш

Истинное воплощение классического мира-кузницы, Латэ-Хеш целиком покрыт гигантскими фабриками, сборочными линиями и машинными цехами, непрестанно штампующими специализированное вооружение и машины для военных нужд Сектора и самого Адептус Механикус. На колоссальных полях сортировочных стоянок ровными рядами расставлены многие тысячи боевых танков и крупнокалиберных артиллерийских установок, ожидающих своей очереди отправиться на фронт – одних только готовых машин достаточно на поколения вперед. Принимая на себя все большую нагрузку по мере того, как её сестры по Трио постепенно переключались на управленические функции и попросту гасили печи своих промышленных предприятий, этот мир стал родиной самых пла-менных последователей Омниссии Системы Латэ и, пожалуй, всех подвластных Латэ миров.

Промышленность Латэ-Хеш состоит в основном из сборочных цехов для тяжелой и специализированной военной техники, типа танков и других тяжёлых боевых машин. Наиболее весомым за последнее время дополнением к и без того внушительному списку технологических чудес стали цеха по производству истребителей танков класса «Вальдор», совсем недавно целиком перевезенные с Латэ-Хет. Жители Латэ-Хеш, родины самых консервативных адептов, считают уроженцев Латэ-Хет пронырливыми политиканами, а обитателей Латэ-Хадд – праздными бездельниками.

Тут больше храмов и мест, посвященных Омниссии, чем на любом другом из Миров Латэ. Из всех представителей Адептус Механикус Сектора Каликсис и близлежащих регионов именно жители Латэ-Хеш отличаются наиболее благоговейным отношением к Лордам-Драконам – они даже проводят массовые покаянные молебны в надежде, что их слышит один из их агентов.

Наиболее священное строение планеты – Курия Механикум, титанический бастион веры в Бога-Машину, пронзающий смрадные облака окутавшего планету промышленного смога. Выстроенный вокруг упокоившегося на этой планете корабля, одного из трех священных «Фабрикаторов», комплекс является собой настоящий лабиринт из черного базальта и полированной меди. Курия – религиозный центр мира-кузницы и одновременно вместе с официей и мануфакторумов, находящихся под личным покровительством Фабрикатора Латэ-Хеш. Помимо прочих, здесь расположено ведомство Официо Вигилис, местного особого подразделения Багряной Гвардии. Многие наиболее одаренные Артефакторы Сектора зовут Курию своим домом, в котором они, во имя Божественного Света Соллекса, спокойно могут проводить годы и годы в трудах по совершенствованию избранной оружейной системы, не отвлекаясь ни на какие посторонние проекты.

И хотя большинство адептов считает Курию Механикум сердцем планеты, душа её, несомненно, витает над Двором Ординатус, комплексом промышленных ангаров, мануфакторумов, сборочных цехов и смотровых амфитеатров, предназначенных для подновления, починки и восстановления гигантских Платформ Ординатус. Именно здесь эти древние громадные устройства возвращаются к жизни после сражений, вдохновляемые самыми могучими и послушными духами машин; каждый их узел, вплоть до последней заклепки, подвергается тщательнейшему осмотру. Отовсюду прибывают адепты, дабы посетить Двор и воздать должные почести духам благословенных машин, пробудившимся здесь от тысячелетнего сна; тем не менее, большую часть времени Двор пребывает в безмолвии, поскольку шанс воскресить одну из Платформ Ординатус выпадает далеко не в каждом поколении.

Фабрикатор Латэ-Хеш, Мастер Кузницы Яндэн Самекх Альфа

Мастер Кузницы Самекх остается пламенным и искренним последователем Божественного Света Соллекса, невзирая на относительно недавние события, связанные с Архимагосом Малигрисом, сильно дискредитировавшим это братство. С каждым годом он уделяет все больше и больше промышленных мощностей своего мира производству и усовершенствованию оружия. Де-юре управляя лишь промышленностью Латэ-Хеш, де-факто Самекх является безусловным лидером для каждого из последователей Божественного Света на каждом из Миров Латэ. Росту престижа Самекха среди сторонников секты в немалой степени способствует тот факт, что именно в его распоряжении находится мощь одного из трех священных «Фабрикаторов» и благословенный Двор Ординатус.

Мастер Кузницы Самекх – холодный и бесстрастный человек, даже по меркам Механикусов. Чрезвычайно вспыльчивый, когда что-либо отвлекает его от мануфакторумов и лабораторий Курии, он не любит тратить время попусту и способен на самые решительные меры, если дело касается решения ситуаций, угрожающих работоспособности предприятий Латэ-Хеш, или борьбы с идеями, противоречащими его взглядам на учение Омниссии. Под сводами Нидус Омега Самекх известен как непримиримый политический оппонент Фабрикатора Кастелляра и, в некотором роде, союзник его наместника, Ралвура Золотого. Сам Самекх, впрочем, не скрывает своей неприязни ни к Верховному Фабрикатору Кастелляру, ни к Мастеру Кузницы Латэ-Хадд Вохху – недруги обоих Архимагосов часто обретаются на Латэ-Хеш в поисках покровительства и помощи со стороны Яндена.

Агенты Официо Вигилис

Солдаты подразделений Багряной Гвардии, приписанных к Латэ-Хеш, веками почитают местного Мастера Кузницы своим фактическим главнокомандующим. Пройдя стандартную для всей Багряной Гвардии подготовку, агенты Официо Вигилис начинают постигать сложное искусство коварства, обмана и манипулирования информацией. Самекх и командующие офицеры этого подразделения считают основным долгом Официо необходимость блюсти духовную чистоту и верность идеалам Омниссии каждого из адептов и слуг Латэ-Хеш. Несмотря на столь однозначно провозглашенное предназначение, агентов Официо Вигилис, исполняющих личные поручения Мастера Кузницы, вполне реально встретить и на других Мирах Латэ.



Латэ-Хадд

Агент Официо Вигилис									
ББ	Б	Сил	Вын	Пов	Инт	Вос	СВ	Тов	
40	40	32	41	36	43	44	41	25	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 20

Умения: Бдительность (Вос)+10, Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт), Обман (Тов)+20, Маскировка (Тов)+20, Уклонение (Лов), Запретное Знание (Техноересь) (Инт), Выслеживание (Инт)+20.

Таланты: Бинарный Диалог, Независимое Прицеливание, Молниеносные Рефлексы, Логик Имплантат, Мимик, Сопротивляемость (Страх, Психосилы), Плоть Слаба (4), Две Руки (Баллистик), Абсолютная Память.

Особенности: Ночное Зрение, Имплантаты Механикус, Природное Оружие (Серво-кулак), Коренастый.

Броня: Багряный Доспех (6 на Все; 10, учитывая, что Плоть Слаба [4]).

Оружие: Интегрированный лаз-пистолет, паттерн Латэ x2 (40m; O/2-; 1d10+6; Бро 2, Интегрированное, Разрывное), клинок «Венатор» (Рукопашное; 1d5+8 Р; Бро 2; Бритвенно-острое), серво-кулак (Рукопашное; 1d10+6; Бро 0).

Оборудование: Красная мантия Механикусов (Одежды Хорошего Качества), Бионическая Рука Хорошего Качества, МИУ.



Идеи Приключений

- Некто саботирует производство особенно важных боевых машин, в которых отчаянно нуждается Центробежный Фронт. Аколиты должны выяснить, кто этот негодяй, и зачем он это делает.
- Агент Официо Вигилис возвращается к своему Мастеру Кузницы с отчетом об обнаруженном им на Латэ-Хадд еретическом культе, но кто-то пресекает его жизненные функции до того, как тот успевает сделать доклад. Аколиты должны найти убийцу, выяснить, какими сведениями располагал агент, и обнаружить доказательства существования культа.
- Заговор с целью очернения Мастера Кузницы в глазах Повелителей Марса удался, и теперь Конclave призывает его к ответу за преступления, которых он не совершал – несомненно, дело рук агентов, внедренных в ближайшее окружение Фабрикатора Латэ. Аколитам предстоит выяснить, насколько обширен этот заговор, добраться до истины, суметь донести её до Нидус Омега и тем самым доказать праведность всех устремлений Мастера Кузницы.

На заре Латэ этот мир стал домом нескольких огромных инфохрамов, вознесшихся вокруг «Хадда», одного из трех латэйских «Фабрикаторов». Данные, хранившиеся в этих храмах, были жизненно необходимы для функционирования каждого из трех Латэ времён разгара Ангевинова Крестового Похода. В плане промышленности же Латэ-Хадд был ответственен за производство амуниции и боеприпасов, в которых столь отчаянно нуждался Крестовый Поход. И хотя эта отрасль всегда считалась почтенной и полезной, по каким-то причинам, ныне скрытым во мраке веков, Магосы Латэ-Хадд сочли её унизительной для своего достоинства. Последовали века беспорядка и несогласия, во время которых адепты отказывались выполнять назначенные им задания – многие требовали разрешения покинуть мир при первой же возможности. Расступившее движение в поддержку переноса производства «презренных расходников» за пределы мира-кузницы настаивало на размещении на Латэ-Хадд более престижных предприятий, в то время как постепенное рассеивание знаний, хранившихся в инфохрамах, вело лишь к дальнейшему снижению авторитета Латэ-Хадд.

В 6-м веке М41 Мастером Кузницы Латэ-Хадд был наречен Архимагос Виллем Уоррик Вохх. Слухи, гласившие, что Вохх получил этот пост, умело манипулируя чувствами негодования и обиды, прочно поселившимися среди техноадептов, так и остались не более чем слухами. Однако чувства эти взрастали и набирали силу, пока Латэ-Хет возносился к вершинам власти, а Латэ-Хеш извергал из ворот своих мануфакторумов потоки прославленных на весь Сектор боевых машин и орудийных систем. Вохх заявил, что он своими глазами узрит, как Латэ-Хадд занимает положение, достойное одного из Трио Миров, величайших кузниц Сектора.

Подобная позиция, а также недовольство, с позиций которого она провозглашалась, оказались неприемлемыми для большинства Механикусов Каликсиса. Одним из наиболее ценимых Адептус Механикус чувств во все времена было удовлетворение от хорошо проделанной работы, а ведь без боеприпасов и амуниции – основной продукции Латэ-Хадд – Крестовый Поход никогда не закончился бы победой Империума. Однако большинство Магосов мира-кузницы прислушалось к словам нового Мастера Кузницы, и поддержали его требование перенести линии производства столь обыденной продукции за пределы Латэ-Хадд, дабы освободить место для более крупных проектов, куда более подобающих статусу членов троицы изначальных Миров Латэ. В течение следующих двухсот лет практически все основные производственные и сборочные цеха были вывезены с планеты, оставив на память о себе лишь зияющие дыры в её поверхности, да громады древних инфохрамов, обступивших угрюмо нависающий над пустеющими равнинами Фабрикатор «Хадд».

Латэ-Хадд подготовил сцену, ступив на которую, он неизменно вознесся бы по ступеням славы на престол Миров Латэ, одесную двух своих собратьев, туда, где их мастера-ремесленники и мануфакторумы смогли бы доказать, наконец, что ничем не уступают никому в Секторе. К несчастью, вознесения так и не произошло.

К тому времени стало ясно, что Мастер Кузницы Вохх злоупотребил принципом «разделяй и властвуй» – Латэ-Хадд распался на мириады крохотных фракций, не способных прийти к консенсусу даже по базовым вопросам. Вниманию Адунацию Латэ-Хадд преподносили всё новые и новые протесты, заявления и предложения, а фракции готовы были вцепиться друг другу в глотки. Верховный Фабрикатор Латэ, наконец, одобрил перенос мануфакторумов,

Оружейная Подготовка НИПов

Подразумевается, что каждый НИП (НеИгровой Персонаж) обладает Оружейными Талантами, необходимыми для того, чтобы использовать имеющееся у него оружие. Дело Мастера – решить, каким оружием и насколько хорошо сумеют они воспользоваться в нестандартной ситуации. Исходя из тех же посылок, подразумевается, что существо-НИП более или менее приспособлено к тому, чтобы выполнять те или иные ежедневные обязанности – опять же, дело Мастера решить, имеет ли НИП те или иные знания или умения (в зависимости от обстановки самого приключения, разумеется).

Профили и Урон Оружия НИПов

Во всех случаях описания НИПов в этой и других книгах скорость перемещения существ и наносимый ими Урон всегда приводится с учетом всех постоянных модификаторов. Урон всегдадается с учетом Бонуса Силы персонажа и всех его Талантов, дающих постоянную прибавку к наносимому Урону (типа Сокрушительного Удара). Таланты, Особенности и особые правила, имеющие непостоянный эффект, или работающие только в определённых обстоятельствах, не учитываются в составе числовых значений, приведенных в описании НИПов. Кроме того, следует учитывать, что все эти существа совсем не обязательно должны подходить под требования для всех имеющихся у них Талантов и т.п. (ограничения подобного рода – удел Персонажей Игроков).

причем, судя по всему, лишь затем, чтобы они не болтались у него на рейде; оборудование частично было распределено по орбитальным промышленным платформам, частично по станциям, зашвартованным в гравитационно уравновешенных Якорных Стоянках «Преклюзии». Вскоре на Латэ-Хет не осталось ни одного крупного предприятия, и жизнь на планете впала в оцепенение – людям предстояло заново искать смысл жизни. Каким-то образом (как говорят, мастерски манипулируя действиями различных фракций и стравливая их друг с другом) Boxx избежал обвинений в расстрате промышленного потенциала своей планеты, и поныне занимает должность Мастера Кузницы.

Фабрикатор Латэ-Хадд правит, восседая в Залах Игнавуса, выстроенных вокруг ныне спящего «Фабрикатора», в Северном Хадде. В стенах этого зала все адепты мира-кузницы сходятся в яростном и безостановочном танце интриг и манипуляций, каждый в стремлении непременно передать к рассмотрению свой личный проект. Несмотря на молчание основных мануфакторумов, на планете все ещё остается ряд небольших мастерских и лабораторий, в которых претворяются в жизнь эксперименты и проекты тысяч адептов – опять же, в надежде на то, что один из них станет тем толчком, что вернет планету в лоно глобального производства. Дебаты и дискуссии, ведущиеся в стенах Залов, бывают порой весьма «горячими» – ещё одна необычная деталь, четко характеризующая адептов Латэ-Хадд. Очень распространенное явление – адепт, предпринимающий перед каждым заседанием различные меры безопасности, скажем, являясь туда в сопровождении взвода серверов-телохранителей.

Растеряв свою производственную мощь, Латэ-Хадд скатился к весьма зыбкому существованию в ожидании проекта или продукта, способного вернуть планете былую славу. Отчаяние здесь – повседневный спутник жизни, а Магосы, упрямство которых не позволило им просто бежать, исступленно ищут всё новые и новые методы выживания. Как бы то ни было, любой путь лучше, чем нынешняя бесплодная стагнация.

Правители кузницы, беспомощно мечтая вернуть хотя бы свои былые позиции, пребывают в непрестанном и бездумном поиске, порождая бесчисленные и странные верования, теории и культуры. Вот уже несколько десятилетий подавляющее большинство оставшихся на планете фабрик и мануфакторумов пребывает в бездействии – трагедия ничему не научила политиков, и внутренние дрязги по-прежнему парализуют промышленность Латэ-Хадд, мира, который адепты уже нарекли Безмолвной Кузницей.

И хотя кузница безмолвна, безмолвие это все же таит свои секреты – типа древних и таинственных конструкций Балтейского Лабиринта. То, что издалека может показаться поверхностью планеты, на самом деле есть выстроенная руками человека и веками пребывающая в запустении планетарная инфраструктура – искусственная кора, состоящая из множества стальных платформ, соединенных друг с другом посредством настоящего лабиринта металлических ферм, подвижных соединений и паутины адамантиновых нитей. Каждая платформа парит над огненным пеклом мантии Латэ-Хадд в объятиях супензорных полей, излучаемых гравитационными генераторами невероятной мощности, секрет производства которых человечество утратило тысячи и тысячи лет тому назад. Между этой рукотворной поверхностью и истинной плотью планеты и раскинулся Балтейский Лабиринт – соединительная ткань опорных конструкций, силовых кабелей и энергетических магистралей. Многие верят, что в глубине лабиринта скрыты легендарные инфогробницы, гигантские вместилища поврежденных и еретических данных, и тьма, которая некогда их поглотила, призвана обезопасить от них сам Механикум. Слухи толкуют о зарождающихся в этой тьме зловещих data-призраках, способных вселяться в любое технологическое устройство. Станочники отрицают реальность этих, как их называют легенды, схизматиков, и решительно ликвидируют любые доказательства, способные намекнуть на их существование.

Фабрикатор Латэ-Хадд, Мастер Кузницы Виллем Уоррик Вохх

Адепты, несущие службу на других Мирах Латэ, либо считают Архимагоса Виллема Уоррика Вохха опасной бездарью, либо видят нечто подозрительное в его столь явной некомпетентности. Не останавливая ни на миг (по крайней мере, на словах) своей борьбы за объединение адептов своего мира, он, тем не менее, так и не сумел привести их хоть к какому-нибудь консенсусу. Разнообразнейшие толки и подозрения витают над головой Вохха, поскольку слишком многие не верят в то, что человек, сумевший стать владыкой мира-кузницы, может быть настолько неэффективным, насколько он желал бы казаться, а потому зачастую склонны усматривать в его деятельности самые тёмные мотивы. Способный прислушаться к инфра-речи этих адептов, несомненно, смог бы составить своё мнение об их теории – якобы, Вохх служит иной, губительной силе, для которой умерщвление целого мира-кузницы есть лишь начало некоего поистине дьявольского плана.

Сам Мастер Кузницы Вохх, вопреки стандартному образу беспристрастного, надменного Фабрикатора, выглядит человеком общительным и дружелюбным. Он буквально сияет деятельной и участливой энергетикой, ставшей главным его инструментом в деле завоевания своего нынешнего положения. Лишь время и опыт способны доказать человеку, что внешность может быть очень обманчивой, и неважно, насколько энергично берется этот Мастер Кузницы за выполнение своих обязанностей, ни одна из стоящих перед ним проблем так и не была разрешена. Итог – Латэ-Хадд просто разрывают неутоленные амбиции и высокие устремления, и планета ждёт лишь искры, способной полыхнуть всеобщим восстанием. Надзирает за этим кипящим котлом Багряная Гвардия Латэ-Хадд, Магосы Исцере.

Источник Сообщения: Агент Обитус-12, Код Д-1 (Станочник 7)

Изначальный Источник Сигнала: Передающая станция 22Б-11097, Орбита Латэ-Хадд

Ретранслятор Сигнала: Тацитум Алеф, Внесистемная станция «Тета».

Шифр: Рог Трех Тайн Алеф-Тарл

За фасадом Станций Эксципио передвижения внутри Системы Латэ, даже для местных, сильно ограничены. Латэ-Хадд напоминает скорее могильник, нежели кузницу. Возможная связь со спадом промышленности Системы Латэ? Налицо все признаки глубокого внутреннего раскола и скрытого до поры общественного неповиновения. В случае старта Проекта Фулкрум имеется множество потенциальных точек внедрения. Изучение внутрисистемного трафика позволило сделать вывод о существовании и приблизительном месторасположении нескольких агростанций. Подозреваю, что вопреки основным теориям, Система Латэ полностью самодостаточна.

Вершина всего - Император, совершенны труды Его.

Магосы Исцере

В многом схожие с агентами Официо Вигилис, Магосы Исцере – элитное подразделение Багряной Гвардии, размещенное на Латэ-Хадд. На протяжении столетий это подразделение менялось и эволюционировало, формируя в процессе собственную доктрину и методы работы, и превратившись в итоге в ещё один политический инструмент Фабрикатора Вонха. Нынешние Магосы Исцере – скорее провокаторы, нежели арбитры или дворцовая стража. Эти адепты специализируются на искусстве внедрения в разнообразные культуры, секты и фракции планеты с последующим шпионажем в пользу Мастера Кузницы Вонха – полученная таким образом информация оказывается немалым подспорьем в деле удержания власти над планетой и упрочнения положения в составе Ковенанта.

Магос Исцере									
ББ	Б	Сил	Вын	Пов	Чнт	Вос	СВ	Тов	Логотип
40	40	32	41	39	41	47	41	19	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 20

Умения: Бдительность (Вос)+10, Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт), Обман (Тов)+20, Взрывотехника (Инт)+20, Маскировка (Тов)+20, Уклонение (Лов), Запретное Знание (Техноереси, Культы) (Инт), Учёное Знание (Инфильтрация, Шпионаж) (Инт)+10, Поиск (Вос)+10, Технология (Инт).

Таланты: Бинарный Диалог, Молниеносные Рефлексы, Логис Имплантат, Сопротивляемость (Страх, Психосилы), Плоть Слаба (2), Абсолютная Память.

Особенности: Ночное Зрение, Имплантаты Механикус, Природное Оружие (Серво-кулак), Коренасты.

Броня: Багряный Доспех (6 на Все; 8, учитывая, что Плоть Слаба [2]).

Оружие: Интегрированный лаз-пистолет, паттерн Латэ (40м; 0/2/-; 1d10+6Э; Интегрированное, Разрывное), клинок сикариев (Рукопашное; 1d5+8Р; Бро 2; Бритвенно-острое; Токсичное), серво-кулак (Рукопашное; 1d10+6; Бро 0).

Оборудование: Красная мантия Механикусов (Одежды Хорошего Качества), Бионическая Рука Хорошего Качества, МИУ.



Идеи для Приключений

- В Хадде Сар, вдали от Залов Игнавуса, поднимает голову секта, именуемая Культом Аханум. Кое-какие улики указывают на пагубное влияние Хаоса, да и лидер секты, похоже, иномирец, лишь недавно прибывший на Латэ-Хадд. Аколиты должны выяснить, ересь ли это; проблема в том, что даже те немногие организации этой планеты, что достойны доверия, могут стать препятствием на пути к решению этой тайны.
- Аколиты прибывают на планету, чтобы расследовать явное отсутствие прогресса со стороны Мастера Кузницы, а также «прозондировать» его деятельность на предмет хаотической или еретической скверны. Так или иначе, в ячейку внедряется Магос Исцере, задача которого – пустить расследование по ложному следу, прочь от Мастера Кузницы.
- Мощный всплеск новых слухов о схизматиках в глубинах Балтайского Лабиринта заставляет Аколитов отправиться на Латэ Хадд, проникнуть в самое сердце искусственной планетарной коры, и выяснить, наконец, что же скрывается во тьме.

Система Латэ

«Пред ликом Сектора Каликсис Латэ могут сколько угодно рядиться в маски целостности и единства устремлений, но реальность крайне далека от того монолитного образа, что они стремятся внушить чужакам».

- Маркграфиня Франческа Грайваль,
Первый Имперский Консул при дворе Лорд-Сектора Каликсиса

Cистема Сентанима – нечто большее, чем просто планетная система, в которой, так уж случилось, расположено трио величайших миров-кузниц сектора. Окутанные тайнами, она способна уберечь грандиозные проекты и честолюбивые планы своих adeptов от посторонних взглядов посредством одних только необъяснимых возмущений природы пространства и времени, наблюдавшихся в её пределах. Если даже агенту удастся проникнуть за внешний периметр обороны системы, против него ополчится сама гравитация – множество непредсказуемых локальных аномалий сделают путешествие по системе без знания местных локаций практически невозможным. Гравитационные штормы и приливы, переполненные системные транспортные маршруты от планеты к планете, бесчетные обломки и космический мусор, скопившийся за тысячи лет колонизации – всё это являет собой практически неодолимый лабиринт для любого незваного гостя.

Сентаним

Самые разнообразные космические тела Системы Латэ вращаются вокруг звезды, способной с равной охотой как даровать жизнь, так и уничтожить её. Сентаним – пылающее сердце Системы Латэ, мистические внутренние силы которого безжалостно терзают её звездную сферу. Сентаним щедро снабжает энергией бесчисленные солнечные генераторы и агрокупола, но что-то словно ворочается внутри этой бело-голубой звезды, вызывая мощнейшие выбросы энергии, омывающие систему потоками смертоносного

Источник Сообщения: Агент Обитус-12, Код Н-1 (Адепт 32)

Изначальный Источник Сигнала: Каламус, станция класса «Сагитариум»,
Орбита Десидератума.

Ретранслятор Сигнала: Инвидиа Рекс, Внутрисистемная станция «Иpsilon».

Шифр: Рог Трех Тайн Алеф-Тайн

Снаряды главного калибра этой, по всей видимости, испытательной платформы, на которой я сейчас нахожусь, явно способны пробить кору планеты. На орбите Десидератума находится несколько подобных орудий, и поверхность этой планеты, несомненно, вот уже не одну сотню лет играет роль полигона для их испытания. Спецификации этого чудовищного орудия будут переданы в ходе следующего сеанса связи. Одно могу сказать уже сейчас – если дело дойдет до их военного применения, то ничто не в силах будет пред ними устоять. Получил возможные сведения касательно местоположения «Лордов-Драконов» – их база скрыта в дебрях одного из астероидных поясов системы. Веду приготовления к следующему этапу миссии. До связи.

Разум мой закрыт, сердце моё полно.



излучения. Одни полагают, что в раскаленной печи солнечного ядра периодически возникают микроскопические вихри сингулярности, другие – что эти гигаволны есть следствие гравитационных штормов, терзающих остальную часть системы. На страже Сентанима стоит несколько исследовательских станций класса «Люмен», стремящихся с максимальной эффективностью предсказать и смягчить выброс радиации и частиц солнечного вещества. Ненасытная звезда уже поглотила не одну станцию, adeptы которой дерзнули подойти слишком близко в поисках разгадок.

Десидератум

Над турбулентным морем своей темпераментной звезды висит обожженная сфера Десидератума, пустоты которого стали основной испытательной площадкой для орудий макро-класса в Системе Латэ. На орбите этого мира расположено несколько станций и платформ, являющихся собой, по сути, лишь лафеты для установки орудийных систем. Иные, такие как платформы класса «Сагитариум», оснащены поистине фантастическими орудиями, каждое из которых есть дитя разрозненных data-фрагментов, наследия далекого, древнего прошлого, волнующее умы историков и военных ученых мужей по всей галактике. Вооружены они громадными пушками переменного калибра, стволы которых состоят из подвижных адамантиновых и керамитовых пластин: такая конструкция позволяет им вести огонь любым типом боеприпаса. Наименее подверженные зову чистой науки adeptы назвали бы подобное оружие неодолимым.

Поверхность планеты поглотила так много снарядов, боеголовок и энергетических лучей, что об изначальной её геологии остается уже только гадать. Планета истерзана до неузнаваемости, и недра её таят так много неразорвавшихся снарядов и неудавшихся взрывоопасных экспериментов, что Фабрикаторы Латэ попросту запретили верным слугам Омниссии высаживаться на её поверхность.

Целла

Самые ранние картографические атласы ни словом не упоминают об этой небольшой планете, но сейчас в её существовании сомневаться было бы попросту неуместно. Целла в течение вот уже полутора тысяч лет служит адептам Латэ надёжным и безопасным хранилищем бесчисленных артефактов, плодов экспериментов или образцов, слишком опасных или слишком непонятных для того, чтобы хранить их в стандартных условиях. Поверхность планеты, если таковая существует, скрыта под множеством уровней складских помещений, хранилищ и гигантских дата-стеков. Автоматические системы, запрограммированные убивать без предупреждения, стоят даже на страже складов, содержимое которых – прах по сравнению с истинными сокровищами Целлы.

Покрытое почтенным ковром нетронутой пыли, глубинные коридоры Целлы ведут к величайшим чудесам и кошмарам двух с лишним тысячелетий исследований и открытий. Внутри потаённых хранилищ скрыты загадочные устройства ксеносов, запретное оружие Архиврага, осколки затерянного во тьме прошлого. Огромная Скриптория хранит всю информацию, необходимую для извлечения из хранилища любого предмета – но увидеть её дозволено лишь тем, кто посвящен в высшие тайны Омниссии. Однако величайшее из сокровищ Целлы содержится в колossalных стазисхранилищах практически в самом центре планеты. Там, словно мухи в янтаре, замершие вне тока времени, висят искорёженные обломки космических кораблей полудюжины чужих рас, а также бесчисленные суда, отбитые у сил Отступников.

Источник Сообщения: Агент Обитус-12, Код Д-21 (Латэйский Пилот 6)

Изначальный Источник Сигнала: Причальная станция «Умбра», Орбита Целлы.

Ретранслятор Сигнала: Малития IV, Внутрисистемная станция «Лямбда».

Шифр: Рог Трех Тайн Алф-Кайл

Режим безопасности становится все более и более интенсивным. Внутренние планеты объединены в некую структуру, сходную с синтиллийским Пятым Оборонным Протоколом. Планета, именуемая Целлой, похоже, выполняет функции огромного хранилища. Признаки естественного ландшафта планеты отсутствуют. Возможно, искусственное сооружение? Присутствие военных повсеместно, свобода передвижения практически отсутствует, атмосфера страха перед «Лордами-Драконами» сгущается всё сильнее. Текущий мой Мандат не обеспечивает более глубокого допуска, но даже он совершенно необходим. Где-то тут должно быть нечто, ради чего это и затянут все эти меры безопасности. Посредством бортовых ауспексов провел замер глубины отверстий на поверхности планеты, выполняющих, судя по всему, функции вентиляционных шахт, результаты сочтены мною неправдоподобно завышенными.

Ясность предназначения есть дар Императора.

Опасности Навигации

С учетом множества сложностей, связанных с полетом сквозь турбулентные гравитационные штормы и многочисленные аномалии Систем Латэ, любые Тесты на Навигацию или Пилотирование внутри системы изначально считаются Очень Тяжелыми (-30), а все прочие штрафы и бонусы начисляются уже потом, в зависимости от сложности предпринимаемых маневров. Любой провал при этом должен быть чреват серьезными неприятностями, и каждая Ступень Провала делает эту катастрофу ещё более разрушительной.

Ликосида

Огромные куски голого камня, плывущие в пространстве, ныне служат безмолвным напоминанием о планете, тысячи лет тому назад уничтоженной каким-то неизвестным катаклизмом. Обращаясь по орбите вокруг этой космических масштабов могилы, рядом с ней кружит и мертвая пустынная луна, по-прежнему бредущая по предначертанной космической дороге, так и не заметившая смерти своего небесного партнера. Ликосида, мир-крепость, бастион Омниссии, суровый и беспощадный новообретенный дом Легио Венатор, а также Арсенал Латэ.

Дарованную Легиону Титанов в самые первые столетия владычества Адептус Механикус над Системой Латэ Ликосиду под руководством лучших осадных стратегов Империума постепенно превратили в неприступную твердыню, последнюю линию обороны, предназначенную встать на пути врага, сумевшего разгромить все прочие рубежи латэйской обороны. Однако, основная задача Титанов и Скитариев Легиона – лишь сдержать первый удар врага. В стенах крепости скрыто самое разрушительное оружие, которым когда-либо владело Человечество, оружие, не видевшее солнечного света со времен Ереси, оружие, пребывающее в безмолвии, в ожидании битвы, на кону которой будет стоять судьба миров-кузниц Сектора Каликсис.

Станции Аграрного Мандата

Раскинувшаяся на всю систему сеть агрологических куполов и сортировочных станций, поставляет пищу для тех обитателей системы, что все ещё нуждаются в столь грубом источнике энергии. Будучи тщательно продуманным проектом постройки комплекса станций и распределительных узлов, Аграрный Мандат обеспечил Системе Латэ полную самодостаточность. Все станции проекта расположены на оживленных транспортных артериях, соединяющих все обитаемые владения системы. От пищи, выращиваемой на этих станциях, зависят жизни миллионов Станочников. Если поставки будут нарушены, в течение нескольких недель от голода погибнут миллионы людей – естественно, каждая из этих станций находится под неусыпной охраной.

Якорные Стоянки «Преклюзио»

В пределах звездной сферы Сентанима существуют области относительно стабильной гравитации, свободные от терзающих Систему Латэ превратностей гравитационных приливов и микросингулярностей. Они позволяют адептам работать с хрупкими массивными грузами, дают приют важным секретным научным станциям, а потерпевшие крушение и обезлюдевшие суда ожидают там пребывания команд латэйских реконструкторов. Якорные Стоянки «Преклюзио» обеспечивают безопасные и охраняемые площадки для

наиболее изощренных проектов, а также для самых опасных артефактов и подопытных субъектов. Среди хранящихся здесь сокровищ – останки древнего орочьего Камина, практически нетронутый космический скиталец, некогда кишевший генокрадами, а также таинственный мерцающий корабль, на борт которого так никому и не удалось взойти. Главной жемчужиной этого собрания, однако, являются обломки гигантского мира-корабля ксеносов. Эти обретенные в незапамятные времена останки Механикусы перевозили из цитадели в цитадель веками, в надежде, что поколениям адептов, посвятивших свои жизни их изучению, удастся-таки добить хоть какие-то ответы, скрытые в молчаливых глубинах его ажурного корпуса, словно выточенного из гладкой, невероятно прочной кости.

Пояса Этиам Йод, Лапис Нун и Кринета Реш

Одна из наиболее интригующих особенностей Системы Латэ – три взаимно пересекающиеся друг с другом астероидных пояса, охватывающих систему сразу за орбитой Латэ-Хадд. Три пояса, обращающиеся по непостоянным орбитам вокруг Сентанима, напоминают издалека колеса гиростата – природа столь загадочного явления отвергает любые попытки астрологиков проникнуть в её суть. Считается, что каждый пояс представляет собой разрушенные остатки планет, некогда плывших сквозь тёмную и безмолвную пустоту, и ставших жертвами особенно мощных гравитационных приливов, сингулярностей или одного из феноменов, на которые столь богата система, и которые делают её столь интересной для Адептус Механикус.

Состав каждого пояса уникален, что говорит в поддержку теории об уничтожении трех разных планет. Гигантские камни Пояса Этиам Йод темны, словно окружающая их пустота – глыбы маслянисто поблескивающего обсидиана, память о погибшей планете, черной как сама ночь. Пояс Лапис Нун состоит из комьев мелкодисперсного глинистого сланца, испещренного кристаллами прометиумного льда; вспышки ударных детонаций, постоянно происходящих в этом поясе – поистине фантастическое зрелище. Наконец, в Поясе Кринета Реш можно наткнуться на планетоиды, целиком состоящие из многогранных кристаллов причудливой формы, бесценных атрибутов множества различных практик прайкеров и мистиков Сектора Каликсис.

Зоны Трагулы – области пространства, где все три этих пояса пересекаются друг с другом, образуя царство хаотического смешения и взаимного разрушения тонн камней и драгоценных минералов, космических скал, сталкивающихся и разлетающихся в стороны, кутаясь в сверкающие мантии осколков. Несмотря на то, что многочисленные навигационные трудности и нестабильная природа самих зон делают наблюдение за ними задачей не из лёгких, многие адепты размещают свои обзорные платформы вплотную к границам Зон Трагулы в надежде разгадать тайны далёкого прошлого Системы Латэ, и её необычных гравитационных аномалий.

Станции Эксципио

Публичное лицо Латэ – эти станции в большинстве своем открыты для посторонних. И хотя основной объем станций занят грузовыми сортировочными пунктами и причальными доками для большегрузных судов и многоместных лайнераов, среди них множество торговых лавок, промышленных домов и иных предприятий, служащих шестернями в титанической коммерческой и политической машине Механикусов Сектора. Каждая из станций класса «Эксципио» гравитационно стабилизована для облегчения навигации и удобства неаугментированных людей. Помимо разномастных бюрократических и обслуживающих учреждений, предназначенных для гостей и вахтенного персонала, на борту станций часто расположены «показательные» фабрики, занимающиеся

Источник Сообщения: Агент Обитус-12, Код 5-3 (Слуга 12)

Изначальный Источник Сигнала: «Техо», Станция Проекта «Эксципио».

Ретранслятор Сигнала: Тацитум Нокс 3, Внесистемная станция «Альфа».

Шифр: Рог Трёх Тайн Алеф-Митра

Проникновение на Станцию «Эксципио-Техо» успешно. Текущий Код аннулирован, продолжаю миссию с новым уровнем доступа. Адепты во всех общедоступных помещениях кажутся исключительно открытыми и дружелюбными. Однако всем гражданским лицам строжайше запрещен доступ в некоторые отсеки из числа ключевых. Кроме систем гравитационного контроля и стабилизации, наиболее вероятным вариантом остаются органы контроля оборонных и иных, скрытых до времени структур. Согласно брифингу миссии оставляю станцию и продолжаю внедрение в систему. Предлагаю продолжить анализ и по возможности провести непосредственное внедрение на «Техо» – станция является собой не то, чем кажется на первый взгляд.

Вера в Императора – щит верующего.

производством самой простой и обыденной продукции, но вполне способные утолить любопытство гостей попроще, желающих непременно посмотреть на действующую кузницу. Помимо громадных большегрузных судов редко кто получает доступ во внутреннее пространство Системы Латэ.

Именно здесь на борт огромных транспортников, перевозящих продукцию Латэ, всходят Латэйские Пилоты. Это Станочники-специалисты, оснащённые особой аугментикой, помогающей им ориентироваться в космосе системы, знающие в лицо каждую плавающую там пылинку, и, кажется, нутром ощущающие поведение каждого из феноменов, во множестве встречающихся им на пути. Время от времени этих урождённых латэйцев, высоко ценимых за своё несравненное мастерство рождения габаритных неуклюжих транспортников по переполненным космическим магистралям, можно встретить на каждом из Миров Латэ, как, впрочем, и вообще в любом владении Адептус Механикус.

Идеи для Приложений

- На Десидератуме произошло нечто нежданное. Реактивировалось древнее орудие – никто не знает, каковы его возможности и отчего оно пробудилось от сна. Инквизитор Аколитов признал о случившемся и послал ячейку с предложением сотрудничества. Они должны расследовать и ликвидировать угрозу для всей системы, невзирая на то, что Мастера Кузниц делают всё, чтобы держать их оттуда подальше.
- Аколитам приказано проникнуть на Целлу на борту заброшенного грузового судна. Попав на эту таинственную планету, они должны будут найти вещь, находящуюся на борту недавно захваченного судна, хранящегося на одном из тамошних ангаров, дабы вернуть её законным владельцам.
- Ушай Конклава достиг слух о том, что агенты некоей враждебной организации планируют проникнуть на Миры Латэ через станции проекта «Эксципио». Чтобы сохранить отношения с Латэ, Аколитов отправляют на помощь. Их долг – предотвратить любые враждебные действия, даже если исходить они будут от других Аколитов Инквизиции, также выполняющих свой долг.

Станция Паноптикон

«На древних картах некогда рисовали белые пятна, подписаные грозным «Здесь живут драконы», служившие напоминанием мореплавателю об опасностях, подстерегающих в неведомых и вероломных водах. Что ж, мой юный ученик, теперь взгляни на белое пятно на дисплее твоего ауспекса, и знай – здесь воистину живут драконы».

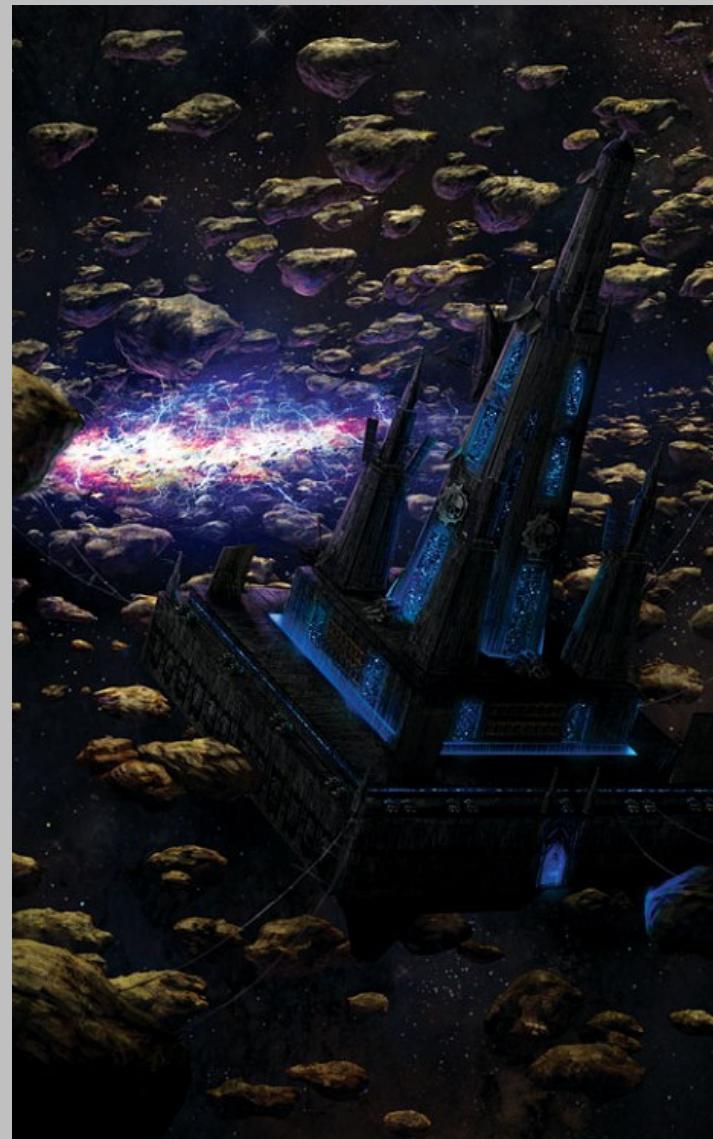
- Старший Адепт-пилот Табул Ра-са

В пределах сферы среднеудаленных орбит Сентанима, в лабиринте астероидов, среди гравитационных приливов и случайных сингулярностей раскинулась таинственная пустота.

Эта область стабильной гравитации не обозначена ни на одной карте и ни в одном звездном атласе, о ней не существует ни единой записи, ни один дата-осколок не содержит и намека на её существование, а её точное местоположение известно лишь немногим избранным (и весьма высокопоставленным) адептам Механикус Каликсис. Ничто, однако, не способно остановить слухи о секретной космической станции, расположенной где-то в Системе Латэ, и измышления адептов, толкающих о мрачной и таинственной цитадели, под сводами которой обретают плоть самые могучие создания из преданий Механикусов. Многие даже слышали её имя, ненароком сорвавшееся с языка, одурманенного лишней кружкой джойликёра или мусорным кодом запретной бинарной тинктуры, и имя это – Орбитальная Станция Паноптикон.

В 9 веке М38 в пространство Системы Пондус вошел таинственный корабль, матово отбескивающий стальным и красным в лучах яростного бело-голубого Сентанима. Расписанное черепами и зубчатыми колесами судно немедленно занялось интенсивной разведкой региона – лучи мощных ауспексов принялись зондировать окружающее пространство, скрупулезно исследуя, измеряя и каталогизируя его. Практически сразу был обнаружен целый ряд интересующих аномалий. Необъяснимые гравитационные приливы сотрясали систему. Сердце системы, её звезда, излучало волновые каденции, повергнувшие в недоумение даже самых одаренных адептов-космознатцев и самые совершенные дешифровальные когитаторы. Сканирование перекрученных, переплетенных друг с другом астероидных поясов также дало поистине экстраординарный результат. Вскоре стало ясно, что система является собой редкий и крайне интересный объект, владычество над которым принесло бы Адептус Механикус огромную пользу, окажись Экспансия Каликсис под властью Пакс Империалис. Однако не менее ясным оказался и тот факт, что в одиночку этот корабль не может провести полноценное и всестороннее исследование, так что все работы были свернуты, и судно Эксплораторов, пройдя систему насквозь, кануло в Варп на противоположной её стороне.

Почти сотню лет спустя прибыло сразу несколько более легких судов, весьма, однако же, схожих с первым по конструкции и расцветке. Двигаясь скрытно и целеустремленно, корабли рассеялись по системе. Всё пространство было должным образом просканировано и нанесено на карты, на каждую планету, каждую аномалию и каждую необычную космологическую особенность было составлено исчерпывающее досье. На трех планетах системы были обнаружены и позабытые человеческие колонии, многие тысячи лет не ведавшие света Императора. Было решено, что если Культ Механикус суждено завладеть системой, жители этих колоний станут идеальной рабочей силой. В момент, когда на Марсе и Терре только начался тонкий и осторожный процесс продвижения к этой цели, специализированный флот Эксплоратор отчалил от планет Системы Пондус и отправился навстречу опасностям её свитых в безумные петли астероидных поясов. Флот сильно пострадал в ходе экспедиции, многие адепты и матросы погибли, но длительная и тщательная подготовка не прошла даром. Глубоко внутри смертоносного хаотичного облака перемалывающих друг друга космических скал был активирован древний артефакт, создавший вокруг себя «пузырь» стабильной гравитации и безопасную гавань в бушующем каменном море. Вскоре внутри этой безопасной зоны



началось строительство, и будущий космический бастион стал быстро обретать форму.

Пока шло строительство цитадели, флот легких судов рассыпался по всей системе, неся на борту тысячи и тысячи ауспекс-клusterов, пиктографических сканеров и всепроникающих массивов, которые вскоре были размещены на всех планетах и на самых крупных планетоидах всех трёх астероидных поясов. Вскоре под наблюдением была уже вся система целиком, и каждое действие, каждое слово, каждую vox-трансляцию отныне можно было засечь, проанализировать и записать. Размещение Сети «Прекурсор» и постройка обсидиановой крепости закончились практически одновременно, сделав Культ Механикус владыкой системы задолго до того, как об этом стало известно её обитателям и властям Империума.

Несколько лет флоты Эксплоратор раздвигали границы исследованного космоса, используя станцию как тайный перевалочный пункт. В ходе Ангевинова Крестового Похода она служила командным узлом для идущих в авангарде разведчиков Механикума. Завеса секретности над Станцией не приоткрылась даже после того, как система перешла под власть Механикусов уже официально – о ней по-прежнему знали лишь наиболее высокопоставленные Архимагосы. Сам Генерал-Фабрикатор вверил её власти Лордов-Драконов, принявших на себя во имя Омниссии бремя пастырей новорожденного Механикус Каликсис, недреманного ока, зорко озирающего своё стадо в поисках парши техноересей. Вот уже тысячу лет Станция служит нескольким целям: во-первых, это тайная штаб-квартира Лордов-Драконов, во-вторых, лаборатория по разработке и испытанию совершенно секретного оружия, и, в-третьих, хранилище оружия и артефактов, сочтенных столь опасными, что лидерам Культа Механикус приходится отрицать само их существование.

Железные кости, отлитые из руды, добытой на священном Марсе и стены, сложенные из полированного обсидиана Пояса Этиам Йод, делают Станцию Паноптикон самой неприступной крепостью Системы Латэ. Колossalные Стражи класса «Предвестник» сидят, замерев, на каждом подходящем уступе, подобно горгульям на стенах древних храмов. Их ауспекс-оптика и ревизор-аудиометрика бдительно прочесывают окружающий космос в поисках опасности. Станция служит центральным ядром Сети «Прекурсор», ныне охватывающей все Миры Латэ, и даже некоторые неподвластные Механикусам владения. Обширные data-грабницы и процессорные блоки занимают огромную часть станции, а жар, исходящий от них – единственное, что колеблет спёртый воздух этих огромных отсеков. Духи машин без устали просеивают лица, речи и поступки в поисках малейших следов еретической скверны. Эта система data-стеков настолько совершенна, что за ней необходимо постоянно следить, ибо кое-какие её элементы сами стоят буквально в полу шаге от ереси Бого-противного Интеллекта.

Глаза Дракона

Лорды-Драконы, организация Механикус Каликсис, обладающая наиболее устрашающей репутацией, веками использует Сеть «Прекурсор», чтобы тайно следить за каждым аспектом жизни на Мирах Латэ, тщательно вслушиваясь в её многоголосый шум, в попытках вычленить из него соблазнительную песнь техноереси, сорвавшую с пути истинного столь многих адептов. Кроме того, она позволяет им хранить собственные тайны и весьма эффективно поддерживает иллюзию их всеведения. В тёмных залах, выложенных священным железом, Лорды-Драконы исполняют свой святой долг, совершая регулярные бдения над несколькими бесценными артефактами эпохи рассвета Марса. Огромные алтари в форме шестерён испускают загадочное свечение, в мерцании которого с каждой из стен взирает Ког Механикус. Большинство адептов Лордов-Драконов, пребывающих под этими скопо освещенными сводами, замкнуто и сосредоточено на своих собственных задачах – их привычка к секретности слишком сильна, и они не отступают от неё даже в стенах Паноптикона, своей самой священной и неприступной обители.

Одной из важнейших частей системы безопасности Паноптикона являются бесчисленные мифы, которыми окутано пространство вокруг этой летучей крепости. С той самой поры, как Механикусы официально стали повелителями системы, люди стали рассказывать о мёртвой зоне космоса, где корабли исчезают внезапно и бесследно. Среди матросов ходили бесчисленные байки о судах, насквозь прошедших неспокойные моря космических камней, и вышедших с другой стороны – без единого человека на борту и с начисто стёртой памятью бортовых когитаторов. Большая часть подобных баек, однако, правдива. Корабль, слишком близко подошедший к Паноптикону, не оставляет Лордам-Драконам ни малейшего выбора. Корабль либо уничтожают, либо берут на абордаж. Data-стеки захваченных кораблей полностью очищают от любой способной вызвать подозрение информации, а взятых в плен матросов и офицеров переправляют на Станцию, где им и предстоит встретить свою судьбу. Кое-кому будет дозволено остаться в живых – вечные пленники Паноптикона и верные слуги Лордов-Драконов. Большинству, однако, не следует ждать чудес – в лучшем случае их сделают рабочими сервиторами, в худшем – пропустят через процедуру необратимой остановки биологических функций с последующей переработкой органических останков.

По мере того, как Механикус Каликсис рос и ширился, Лорды-Драконы стали осознавать необходимость содействия со стороны

иных организаций Механикума. Сами Лорды-Драконы – небольшая элитная структура, и масштабы некоторых событий просто выходят за рамки того, что они могут сдерживать под контролем самостоятельно. Наиболее ценным ресурсом, которым обладали эти агенты, было доверие, и со временем в тайную паству Паноптикона стали влияться всё новые фракции и подразделения. Ныне в его залах обретаются громадные бронированные Мирмидоны, непрестанно пекущиеся о духах машин громадных осадных батарей Ордо Редуктор, едва сдерживаемая мощь которых в нетерпении ожидает призыва к битве. В тёмных коридорах неслышно шествуют легендарные мехассасины. Ходят слухи, что где-то в загадочных глубинах Станции можно повстречать таинственного Магистра Акьютор Сета Самадхи, их внушающего страх повелителю.



Время шло, и изначальные грубые очертания Станции менялись скоординированными усилиями Секьюторов-Драконов и Осадных Мастеров Ордо Редуктор. Независимые исследовательские площадки, испытательные полигоны и жилые хабы для растущего числа адептов и работников все увеличивали и увеличивали её и без того впечатляющие размеры. Гигантские противовзрывные двери скрывают за собой орудия класса Ординатус, а складные фермы причальных захватов и распределительных площадок всегда готовы принять прибывающий корабль. Вершину Центрального Бастиона венчает Ког Механикус, грозно взирающий на саму Станцию и на каждого, кто дерзнет приблизиться к ней.

Внутренность Станции, всегда освещенная тусклым красным светом, становилась все более и более запутанной с каждой новой надстройкой. По этим сумрачным алым коридорам плывут облака священных благовоний, с точно заданной периодичностью испускаемые централизованной системой атмосферной рециркуляции. То, что некогда было станцией наблюдения и твердыней Лордов-Драконов, надзирателей Механикума, ныне – опорная цитадель почти полудюжины различных организаций, даже друг для друга являющихся собой собрание нераскрытых тайн. Сердце станции, хранилище древних механизмов, защищающих станцию от хаоса окружающих её астероидных полей, было отдано во владение Акьютор Сета, адепты которого укрепили его и нарекли Тумалой. Крепость внутри крепости, Тумала практически полностью самодостаточна, пустотные рвы отделяют её от остальной цитадели, а дополнительное бронирование её обшивки призвано защитить артефакты и системы, расположенные внутри. Чёрное сердце Паноптикона, Тумала открыта лишь для мехассасинов, их повелителей и немногих избранных высокопоставленных Магосов из числа самих Лордов-Драконов.

Давным-давно, первый Магистр Самадхи явился на Станцию по причинам, ныне навеки утерянным во мраке веков. Тогда же было достигнуто некое соглашение между ним и Лордами-Драконами, согласно которому Тумала становилась основной базой подготовки для его учеников. Уже на закате своей жизни Магистр вернулся на Тумалу, чтобы лично заниматься тренировкой своих последователей-мехассасинов и погружаться в глубины бинарных data-снов, медитируя над которыми, он надеялся познать истинное предназначение – своё и своего Сета. С той поры и по сей день, взойдя на вершину организации, каждый новый глава Акьютор Сета погружается в те же древние сны, восстав от которых, он отрекается от своего прошлого имени и становится Магистром Самадхи, возлагая на лицо стилизованную железную маску, которую ему не суждено снять уже никогда. Однако легенды братства утверждают, что первый Самадхи так и не умер, и по сей день, погруженный в раздумья, прогуливается по пустынным коридорам Тумалы.

Идеи для Приключений

- Одна из местных фракций отправляет Аколитов на тайную миссию по расследованию деятельности Лордов-Драконов, и им удается проникнуть на Станцию под видом экспертов-оружейников. Однако тут же становится ясно, что сбор информации и побег из Паноптикона – весьма серьезное испытание.
- Аколитов нанимают расследовать деятельность высокопоставленного Магоса с Латэ-Хадд. Вскоре выясняется, что указанный Магос сам занимается расследованием деятельности Мирмидонов. Возникает вопрос – кому верить, и кто из них действительно преследует интересы Миров Латэ?
- Верховный Фабрикатор убежден, что духи машин Сети «Прекурсор» эволюционировали, сделав последний шаг, отделявший их от Богопротивного Интеллекта. Аdeptов посвящают в тайны Паноптикона и дают задание – изучить тамошних духов машин и вступить в схватку с Богопротивным Интеллектом, буде таковой действительно пробудился.

Мирмидоны

Вотчина Мирмидонов Ордо Редуктор – внешние отсеки Станции, где за толстыми бронированными стенами скрываются громадные орудийные батареи, их контрольные алтари и массивные источники энергии, питающие всю эту древнюю машинерию. Эти огромные аугментированные воины несут вечную стражу – ни один корабль не приблизится к Станции, минуя их недреманное око. Большинство Мирмидонов говорит лишь посредством бинарного канала – взойдя на борт Паноптикона, они возлагают на свои уста печать обета аудио-молчания. Закованые в адамант и керамит своих древних доспехов, эти безмолвные воины – самые грозные обитатели этого мрачного места, многочисленные механические руки которых способны буквально рвать нарушителей на куски. Опоясанный легендарным, почти мифическим даже для самих Механикусов оружием, Мирмидон остаётся страшным противником, даже если его команды не ожидают готовые к стрельбе батареи Паноптикона.

Мирмидон									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Чнт	Вос	СВ	Тов	
47	48	9/ 68	8/ 45	40	43	44	48	19	

Скорость: 4/8/12/24

Раны: 22

Умения: Бдительность (Вос)+10, Командование (Тов)+20, Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт), Запретное Знание (Техноересь) (Инт), Запугивание (Сил)+10, Парирование (ББ)+10, Учёное Знание (Строительство, Осадное Искусство) (Инт)+20, Безопасность (Лов), Технология (Инт)+20.

Таланты: Бинарный Диалог, Мастер Рукопашной, Контратака, Вождение (Наземный Транспорт), Независимое Прицеливание, Молниеносные Рефлексы, Логис Имплантат, Навигация (Наземная), Стремительная Атака, Сопротивляемость (Страх, Психосилы), Плоть Слаба (4), Две Руки (Рукопашное или Дистанционное), Абсолютная Память.

Особенности: Ночное Зрение, Страх (2), Многорукий (4), Имплантаты Механикус, Размер (Большой), Коренастый, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Броня: Катафракт* (12 на Все; 16, учитывая, что Плоть Слаба [4]).

* Доспех Катафракт прибавляет +30 к Силе носителя, но понижает Скорость его передвижения на 1, эти нюансы уже отражены в приведенном выше описании.

Оружие: Интегрированная фазированная плазменная винтовка (100 м; О/2/4; 2d10 Э; Бро 6; Интегрированное) или пушка «Аврора», паттерн Нуада (Тяжелое; 450м; О/-/-; 8d10 Э; Бро 12; Об 4; Пер 2Полн; Точное, Интегрированное, Надёжное) или осадная мортира «Таранис» (Тяжелое; 250м; О/3/-; 5d10 В; Бро 8; Об 12; Пер 2Полн; Взрыв (2), Интегрированное, Надёжное), маул-дисраптор (Рукопашное; 1d10+16 Э; Бро 8; Интегрированное, Силовое Поле, ЭМИ (Контакт)) или осадный молот (Рукопашное; 2d10+19 У; Бро 10; Верное (3), Несбалансированное, Громоздкое) и два Серво-кулака (Рукопашное; 1d10+12 Р; Бро 2).

Оборудование: Алая мантия Механикусов (Одежды Хорошего Качества), Качественная Бионическая Рука, Бионическое Шасси, МИУ.

Мастера-артиллеристы: Мирмидоны постигли искусство обращения с самым мощным оружием арсеналов Омниссии. Они получают бонус +20 к Баллистике и Интеллекту при любых Тестах, связанных со стрельбой и эксплуатацией любого орудия калибром от Тяжелого и выше.

Разрушители Стен: Мирмидоны – настоящие эксперты по преодолению обороны врага. Любой Мирмидон получает бонус +20 к Тесту любого Умения, сделанного с целью проанализировать или уничтожить оборону противника.



Источник Сообщения: Агент Обитус-12, Код Н-23 (Адепт ?)

Изначальный Источник Сигнала: Транспортное судно «Фортис Машина», Снабженец, Пояс Этиам Йорд.

Ретранслятор Сигнала: Оккульт Окуларис, Внутрисистемная станция «Чи».

Шифр: Рог Трех Тайн Алеф-Парл

Название таинственной цитадели – Орбитальная Станция Паноптикон. Если достоверна хотя бы половина собранных разведданных, именно она должна стать целью Альфа Проекта Фулкрум. Выходу на дистанцию визуального наблюдения. Станция огромна. Как она не попала в регистры? Визуальное сканирование показывает ужаса... XXXX-

-XXXX ...Ваш слуга не вернётся. Ваше вмешательство сочтено недопустимым.

Это предупреждение надлежит считать последним.

Омниссия есть источник всей Истины.

Миры Латэ

«С каждой планетой, переходящей под наше владычество, с каждой разожженной нами кузницей мы приближаемся к исполнению Великого Плана Латэ».

- Фрагментированный дата-осколок, обнаруженный в руинах Кибера III

Система Латэ – бесспорная столица Культа Механикус Сектора Каликсис, первоисточник всей благословенной технологии в регионе. Однако власть Адептус Механикус простирается далеко за её пределы, охватывая сотни планет, тысячи орбитальных станций и исследовательских форпостов, а также бесчисленное множество кораблей флотов Эксплоратор, бороздящих пространство Сектора и его дальние и ближние окрестности. Несмотря на это разнообразие, все владения, где Механикум властвует безраздельно, именуют Мирами Латэ. Большинство их планет – индустриальные миры-кузницы, промышленность которых день за днём штампует гигантонны жизненно необходимой Сектору Каликсис продукции, призванной утолить ненасытный голод Отмыкающего Фронта и множества других локальных конфликтов, тлеющих по всему региону. Прочие их домены варьируются от крохотных изолированных исследовательских форпостов и орбитальных пустотных станций, до флотов Эксплоратор, планетарных дата-криптов, опустевших экспериментальных колоний и иных, поистине уникальных комплексов. На первый взгляд может показаться, что все они находятся под строгим контролем Латэ, являясь частью единой монолитной машины, объединяющей именем Омниссии всех Его служителей. Подобно множеству иных убеждений, касающихся Адептус Механикус Сектора, утверждение это, как ни печально, настолько далеко от истины, насколько это вообще возможно.

Под началом Ковенанта Латэ каждым из владений Механикусов распоряжаются представители самых разнообразных фракций Культа Машины. Помещения, которые некогда занимали титанические мануфактуры Латэ-Хет, теперь полностью отданы под нужды не менее громадных и неповоротливых бюрократических ведомств, и этот факт уже давно служит источником политических конфликтов между высокопоставленными Магосами наиболее влиятельных сект. Именно здесь ревностная одержимость сбором и хранением данных, столь распространенная среди младших Техножрецов, разворачивается в полную силу – бесчисленные дата-гробники хранят в своих глубинах рапорты, директивы, прокламации, постановления и прочие документы, которые в огромных количествах генерирует каждый мир. Сюда же следует отнести сильно урезанные потоки разведданных Сети «Прекурсор», содержимое которых тщательно фильтруется в соответствии с различными уровнями доступа. Объемы этой информации таковы, что не только осмысленный анализ, но даже простая её систематизация – задача невыполнимая, ибо Лексмеханики с трудом успевают сортировать и распределять бесконечные волны входящей информации, и времени заняться уже имеющимися данными у них попросту не остается. Бригады сервиторов бездумно переносят датастеки с места на место по всей планете, сплетая информационные потоки в подобие муравьиных троп, и сохранность древнего знания ставится превыше его практического применения.



Адепты, властствующие над своими мирами, неустанно возводят всё новые и новые дата-хранилища, ведя бесконечные споры об относительной важности как самих хранилищ, так и данных, что хранятся под их сводами. На каждом из крупных миров-кузниц и в наиболее значимых из исследовательских форпостов вздымаются громадные информационные гробницы, подчас огражденные столькими препонами секретности, что порой всей планете нет ни одного адепта, который обладал бы достаточным допуском. Многие хранилища пребывают в упадке оттого, что какая-нибудь враждебная группировка адептов изыскала способ перенаправить обслуживающих сервиторов на другие объекты. Бываю ситуации, когда хранилища попросту разрушают до основания, чтобы освободить место для архивов более привилегированных или влиятельных сект. Порой крипты гибнут в пламени глобальных дата-чисток, неизбежно разгорающихся при смене политической власти или вследствие доказанных обвинений в укрывательстве техноеретических данных. Чаще всего же они просто становятся жертвами времени и забвения, и груз столетий постепенно превращает их в заброшенные, покрытые пылью руины.

То лишь крохотная доля трудностей, с которыми Латэ приходится сталкиваться ежедневно. Подобно тому, как Святая Терра и Администратор номинально правят Империумом (задача поистине неподъемная, учитывая превратности астропатической связи и варп-путешествий), так и Латэ лишь стремится к полноте власти над своей раскинувшейся в границах Сектора империей. Впрочем, она была бы неуправляемой, даже если бы слегка была всесторонней, понимание – абсолютным, а послушание – беспрекословным.

События часто происходят быстрее, чем Латэ успевают отреагировать на них. Планеты восстают против Техножрецов и либо захлебываются в крови, либо сбрасывают ярмо ненавистного владычества, перерождаясь во враждебные Омниссии режимы. Записи о целых системах гибнут в дататрясениях, исчезает сама память об их существовании и десятине знаний, которую те некогда обязались платить. По всему Сектору зреют техноереси, готовые лопнуть подобно гнилому плоду, посеяв скверну отречения от канонов Омниссии в умах некогда верных членов Механикума. Корабли флотов Эксплоратор безвозвратно пропадают за пределами Имперского космоса, или, что куда хуже, возвращаются, отведав запретных плодов проклятых технологий или нечестивой мудрости ксеносов. Латэйские карательные флоты зачастую прибывают лишь затем, чтобы узнать, что цель их похода давным-давно уничтожена, или поглощена враждебной каликсянской сектой, или пережила реформацию и отринула неправедный путь, а то и просто находится не там, где указывают устаревшие на сотни лет записи. Астропатические послания, витающие между Латэ и их владениями, часто не принимают во внимание, неправильно интерпретируют, или вполне осознанно игнорируют. Все это обостряется ещё и тем, что Ковенант Латэ и Астропатический Хор Латэ-Хет относятся друг к другу с едва скрываемым взаимным презрением, и одна сторона клеймит другую приверженцами догматичной, устаревшей и неэффективной системы верований. Даже имея на вооружении таинственную Сеть «Прекурсор» и широко применяя энграммическое клеймение своих слуг, зачастую максимум, на что способны Архимагосы Латэ – создать иллюзию того, что они действительно повелевают мирами, которые им формально принадлежат.

Как бы то ни было, но миссия Латэ по укреплению контроля над своими владениями в Секторе Каликсис попросту невыполнима. Да, над каждым из Миров Латэ реет величественное знамя с зубчатым колесом Опус Омниссии, но то лишь символ приверженности Культа Механикус, не более того. Магосы Латэ могут сколько угодно издавать директивы и приказы во имя укрепления уз Бога-Машины и процветания Механикума (они, как ни крути, обладают силой, достаточной для того, чтобы обеспечить послушание), но всегда будут как те, кто им подчинится, так и те, кто их попросту проигнорирует. Часть распоряжений так и не достигнет своего адресата, затерявшихся в океане астропатической связи, пав жертвой ложных интерпретаций или превратившихся со временем в ещё один позабытый обычай. Громадная инерция текущих в Империи Машины Сектора Каликсис процессов ещё поддерживает на ходу эту непомерную громаду, но с каждым годом вращение её колёс замедляется всё сильнее и сильнее.

Диоген IV

«Конечно, здесь опасно, но то, что мы ищем, куда важнее столь низменных предрассудков. Даже если мы погибнем, мы станем бессмертными!»

- Магос Келликс Алтар Олл, старший исследователь

Ля Техножреца Адептус Механикус нет цели выше, чем Пойск Знания. Именно он гонит Квесторов флотов Эксплоратор вперёд, в бесконечные экспедиции, на поиски древних технологий, фрагментов систем СЖК, затерянных миров-кузниц и прочих реликтов тех времен, когда Человечеством правила наука. Латэ ценят подобные устремления как отголоски почтенной эпохи восхождения Марса, но при этом прекрасно понимают, что многое предстоит открыть самостоятельно – как то, что было открыто давным-давно, но было забыто, так и то, чего человечество доселе не знало. Лишь исследования и эксперименты могут помочь слить крупицы информации в единую систему и понять её. Именно такова миссия тысяч и тысяч их научно-исследовательских станций, разбросанных по всему Сектору. Одни остаются в пространстве Латэ в надежде отследить и понять все причуды их собственной центральной Системы. Другие спутниками парят по орбитам вокруг необитаемых планет и миров-кузниц, или объединяются с большегрузными пустотными кораблями, отправляющимися в дальний рейс, но большая их часть – изолированные космические станции и пустотные лаборатории, самостоятельные и независимые. Они отправляются в неизведанный космос, одни – чтобы бесследно кануть в его глубины на сотни лет, другие – чтобы не вернуться уже никогда. «Диоген IV» – одна из таких станций, крошечная пылинка, озарённая ослепительным и смертоносным сиянием пульсаров.

Согласно порядковому номеру, этот «Диоген» – четвертая по счету станция данного паттерна, развернутая на территории Сектора Каликсис. Сейчас таких станций сотни – их простая и надёжная конструкция служит идеальной площадкой для проведения самых разнообразных научных экспериментов. Угловатый корпус станции сплошь покрыт причальными портами, сенсорными шпилями и заполнен оборудованием, необходимым для ведущихся на борту исследований. Конкретно эта станция была развернута в первых столетиях после основания Латэ в области относительно стабильного пространства неподалеку от центробежной границы сектора. Ближайшими «соседями» станции стали пульсары, каждый из которых и сам по себе был достоен близкого изучения; что уж говорить о целом скоплении, к тому же столь плотном – воистину неодолимое искушение для пытливого исследователя.

Несколько слов о Гавань

Местоположение «Диогена IV» относительно безопасно – это одна из немногих областей пространства, где притяжение ни единственного местного небесного тела не довлеет над притяжением прочих. И хотя область эта достаточно стабильна, станция, фигулярно выrajаясь, балансирует на вершине очень скользкого холма, и малейшее нарушение равновесия способно повлечь за собой неизбежное падение на одну из местных звезд. Помимо всего прочего, это означает, что путешествие к станции или от неё – задача отнюдь не из легких, кое в чем способная поспорить даже с рейсами через Систему Латэ. Зачастую корабли, вынырнув из Варпа на задворках региона, сначала долго висят неподвижно, тщательно планируя предстоящий маршрут сквозь превратности гравитационных всплесков и вихрей Материума. Чаще всего визитеры добираются до станции, щедро отмечая свой путь утраченными в неравной борьбе с гравитационными аномалиями частями собственных кораблей. Некоторые Техножрецы из числа обитателей станции убеждены, что навигацию значительно усложняет воздействие целого ряда доселе неучтенных объектов, телеметрия которых невозможна, как они утверждают, либо из-за забивающего все диапазоны излучения пульсаров, либо из-за неизвестных свойств самих объектов, делающих их невидимыми даже для мощнейшего сенсорного оборудования станции. Верна эта теория или нет, но она вносит хоть какую-то ясность в историю некоторых наиболее страшных кораблекрушений в истории «Диогена IV».



Время от времени гравитационные конфлюэнции становятся настолько сильными, что добраться до станции становится попросту невозможно, а любые гости, уже причалившие к ней, вынуждены оставаться в порту до тех пор, пока «штурм» не утихнет. Иногда захваченные ненастьем экипажи пережидают его на борту собственных кораблей, но в большинстве случаев суда не оборудованы должной защитой от превратностей этого разрушительного феномена, а потому матросы, офицеры и пассажиры вынуждены искать убежища в стенах станции. «Диоген» и сам, впрочем, к подобным условиям приспособлен не лучшим образом – во время штурмов его отсеки едва освещены, а невидимые в темноте технические люки и свисающая всюду проводка вынуждает перемещаться по станции с крайней осторожностью. Особых удобств на «Диогене IV» также немного, а те, что есть, рассчитаны в первую очередь на Техножрецов. По этим и некоторым иным причинам на станции, во-первых, почти не бывает посторонних, во-вторых, почти не проводятся проверки со стороны вышестоящих инстанций, и, в-третьих, мало где вообще упоминается факт её существования. Впрочем, тех, кто прибывает сюда вести частные научные изыскания, это положение вещей более чем устраивает.

Столетия Тьмы

«Диоген IV» пребывал в изоляции много веков, омываемый гравитационными бурями и иными опасностями кластера. Престарелые Техножрецы деловито снуют по станции, настраивая свои устройства для сбора данных и ставя эзотерические эксперименты, суть которых непостижима даже для прочих членов Механикума. Тысячи сервиторов объединены в обширную когитационную сеть, и вычислительная мощность их обезличенных мозгов непрестанно участвует в процессах приема и обработки огромных массивов данных от сотен сенсорных флюгеров, которыми буквально утыкан корпус станции. Ещё сотни скитаются по коридорам, послушно

Исследовательские станции Каликсиса

«Диоген IV» – отнюдь не единственная научно-исследовательская пустотная станция Адептус Механикус в Секторе Каликсис. Тем не менее, ни один адепт-архивист не знает точно, ни сколько их было, ни сколько их работает сейчас, поскольку нужные дата-свитки с ходом столетий давно обратились в пыль. Ниже приведен лишь краткий список тех, кто по добной или недобной памяти все же остался в архивах великих инфо-гробниц Латэ.

Каликс Омнус III: Одна из первых станций, развернутых после того, как Экспансия стала Сектором. Она все еще находится в рабочем состоянии и по-прежнему движется по своему долгому маршруту вокруг Залива Голгофа, составляя атласы путеводных созвездий и локации гравитационных течений. Техножрецы, некогда отправившиеся в это долгое плавание, уже давно лишились своей смертной плоти и слились со станцией, которая ныне почти полностью покрыта ритмично гудящими механизмами, бывшими некогда человеческими существами. Века идут, и все больше адептов присоединяется к Гармониум Машина, продолжая вести станцию сквозь пустоту и наставлять молодых Техножрецов в науках, необходимых для исполнения их бесконечного долга.

Дальтодж Пакс: Названная в честь своего основателя, эта станция вела исследования в сфере усиления полей для сдерживания плазменных реакций. Кратер, оставленный этой орбитальной стацией на поверхности своей (ныне мертвой) планеты, Хэдайна, виден даже с окраин системы.

Галомн II: Вторая из двух станций на высокой орбите мира Даск, занимающихся исследованием техник энграммического клеймения. Не так давно, после внезапно вспыхнувшего восстания серваторов – стремительного, но при этом, вообще-то, практически невероятного, все содержимое станции бесследно пропало. Пикты символов, оставшихся на стенах станции, позволили распознать в них сильно искаженные версии электрорун, применявшихся в новейших испытательных протоколах, и вызвали множество слухов о причастности к произошедшему оперативников Ордо Маллеус.

Эридиум Эта Ро: Эта знаменитая латэйская орбитальная станция является собой истинный маяк праведной науки. Ее отчеты исчерили и регулярны, а местные Техножрецы послушны и всегда готовы угодить высокопоставленным посетителям. Именно благодаря поддержке Магосов Сектора, стремящихся причаститься к постигшему станцию успеху, ее размеры и население увеличились едва ли не вдвое. Недоброжелатели из числа обитателей других станций осуждают «Иридиум Эта Ро» за отсутствие свежих открытий и действительно интересных данных, но все прочие редко снисходят до того, чтобы дать столь низменным завистливым суждениям затмить сияние этого светоча Омниссии.

Люмин-Экзол IX: Одна из станций прославленной серии «солнечных торпед», действующих на низкой орбите солнца системы Канопус. Адамантиновый корпус этих станций укрыт могучими пустотными щитами, призванными защитить лабораторию и ее обитателей от бушующего океана верхних слоев фотосферы, в который станция время от времени погружается, дабы собрать новые научные данные и вернуться на относительно безопасную орбиту. «Люмин-Экзол IX» выдержал много таких погружений, но жажда знаний местных Техножрецов становится все ненасытнее, а погружения с каждым разом все дольше.

Опал Лексит: Эта станция занималась зондированием тринацати находящихся в пределах Зоны Тренос планет и трансляцией немногословных литаний в честь Омниссии. Очередной корабль снабжения, отправленный к «Опал Лексит» через десятилетия после того, как со станции было получено последнее сообщение, обнаружил, что станция к тому времени уже много лет была разрушена, причем оставшийся в сохранности бортжурнал никоим образом не пролил свет на причины этого происшествия. Изучение поля обломков станции выявило следы как Имперского оружия, так и нечестивой технологии ксеносов.

Регола Сенсориум: Перед Техножрецами «Реголы», размещенной в пустынном регионе межзвездного космоса, была поставлена особая задача – изучение свойств самой материи пустоты. В стенах этой станции, гравитационно изолированной от внешнего космоса во избежание всяческого воздействия на изучаемое пространство, велись научные споры, опровергались и доказывались теоремы, касающиеся проблематики материального космоса. Но однажды словно какая-то неизвестная болезнь охватила весь комплекс, нарушив сперва высшие функции организмов, а затем, изувечив тела, погубила всех обитателей станции до последнего – похоже было, что обезумевшие люди голыми руками вырывали из собственной плоти благословенную аугментику. В неприкосновенности остались лишь данные тональной осцилляции, которые были незамедлительно изъяты и помещены на вечное хранение в личную крипту Верховного Фабрикатора.

Теримив I: Эта станция была детищем Магоса Жений Карл, верной последовательницы Малатека Сэйна Харноса и ревностной исследовательницы Эмпирая. Своей целью она поставила изучение флюктуаций Варпа, возникающих в результате сильных эмоциональных всплесков. Со временем, когда ее эксперименты доказали прямую зависимость между сильными эмоциями и возмущениями Варпа, станция стала все больше напоминать юдоль пыток и порока, и все действия хозяйки станции подчинились одной цели – расширению воздействия этих возмущений на реальный космос, ибо только в этом она видела способ добыть новое Знание. В конце концов, весь комплекс исчез в оглушительном Варп-взрыве, эхо которого засекли псыкеры, находившиеся за десятки световых лет от места катастрофы, а ударная волна повредила несколько судов, находившихся в тот момент в Море Душ. Останков «Теримива I» так и не нашли, но говорят, что его призрак время от времени видят в различных регионах Сектора Каликсис и даже Экспансии Коронус.

исполняя таинственные поручения своих хозяев. Большая часть станции погружена в непроглядный мрак, а ее коридоры щедро усыпаны различными обломками и осколками разбитых светосфер – в некоторых отсеках годами не бывает ни единой живой души. Эти помещения пребывают в полном упадке и забвении; мало кому есть дело до восстановления заброшенных залов – исследования всегда стоят здесь превыше всего.

Однако именно в тёмных отсеках проходят наиболее опасные эксперименты. Бесчисленные десятилетия уединения научили здешних обитателей пренебрегать протоколами безопасности и прочими досадными помехами на пути к цели, где успех эксперимента значит гораздо больше, чем любые его последствия. Разум, и без того почти нечеловеческий, прида к подобным убеждениям, ступает далеко за грань того, что можно назвать безумием. Члены одной из сект, к примеру, уверены, что местные пульсары каким-то

образом вызывают экстремальное натяжение пространства границ между материальным миром и Эмпиреем, и, более того, намерены изыскать способ синхронизировать их пульсации, дабы создать огромные врата в Варп, через которые смогут путешествовать даже корабли, на которых не установлены Варп-двигатели. Тот факт, что через эти врата тотчас же хлынут орды Демонов, их не заботит ни в малейшей степени – к счастью, пока все их усилия, направленные на постройку работающих межзвездных осцилляторов не принесли им столь желанных плодов. Другие уверены, что если правильно совместить магнитные поля пульсаров, можно будет открыть переход в другой участок звездного пространства и тем самым сымитировать методы межзвездного перемещения, которыми пользуются некоторые из ксено-рас. Последователи Утраченного Котя посвятили свои жизни изучению загадочного реликта, возраст которого относит его к временам задолго до основания Сектора, и который,

похоже, резонирует с излучением пульсаров и, возможно, даже управляет его частотами. Группы вольных Магосов Эфирик постоянно волнуют Варп своими ужасными экспериментами. Одна крошечная секта даже дошла до почитания пульсаров как посланников Омниссии и теперь изыскивает способы пробудить их мощь посредством нескольких зарядов инверсной материи. «Диоген IV» хранит в своих стенах множество подобных идей и убеждений, порочных отпрывков союза тьмы одиночества с тьмой мыслей и дел во имя Омниссии. И с ходом лет все яснее становится, что то, что рано или поздно извергнется из этого кластера, станет суровым испытанием для всего Сектора.

Магос Эфирик

Учитывая природу Латэ, нет ничего удивительного в том, что Механикусы Каликсиса дали рождение нескольким уникальным сектам, посвященным изучению гравитации и эффектов, которые та оказывает на Материум – все эти секты объединены под крылом Коллегии-Культ Гравитикус. Магосы Эфирик – одна из таких фракций – ставят перед своими исследованиями немного иные цели, ибо они изучают воздействие этих сил на тонкую завесу, что разделяет Имматериум и реальный космос. Опасности связанных с этим работ вынуждают их оплеть собственные кости и мышцы слоями укрепляющих искусственных тканей, благодаря которым они могут переносить всплески гравимантических флуктуаций без вреда для себя, ну а годы практики обеспечили их умением сохранять равновесие при попадании под воздействие даже очень мощных полей. Как правило, эксперименты, проводимые этими адептами, включают контролируемые имплозии материи с последующим замером ответных флуктуаций, возникающих (или не возникающих) при этом в варпе.

Большинство Магосов Эфирик при сборе данных полагается в первую очередь на пассивные прорицающие массивы, и лишь наиболее безрассудные обитатели «Диогена IV» осмеливаются проводить имплозивные эксперименты в поле Геллера, посредством которого пронзают реальность, окунаясь в Море Душ, удерживаемые на месте лишь мощными гравитонными лучами. Пребывая в Царстве Кошмаров, один лишь взгляд на которое способен лишить человека рассудка, они ставят таинственные эксперименты по воздействию энергий варпа на плоть и металл даже защищенных должным образом объектов. Для неэкранированных погруженных применяют сервоторов – зачастую результаты подобных экспериментов приходится уничтожать на месте. Некоторые Магосы так долго занимались своими экспериментами, что реальность постепенно утратила для них всякий смысл: их энграммические печати стёрты временем, они бесцельно блуждают по коридорам станции, зачастую завершая свой путь за створками какого-нибудь забытого пустотного шлюза. Другим суждена куда более жестокая судьба – стоит защите ослабнуть хоть на миг, душа Магоса будет немедленно сожрана, и то, что её поглотило, не замедлит занять её место. Впрочем, учитывая необычное поведение, которое подчас демонстрируют все престарелые Техножрецы «Диогена IV», вряд ли кто-то посторонний сможет с уверенностью отличить сверхъестественное от механического.

Магос Эфирик									
ББ	Б	Сил	Вын	Лог	Инт	Вос	СВ	Ток	
22	24	38	8/42	32	45	38	41	22	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 13

Умения: Бдительность (Вос), Химия (Инт), Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт)+10, Логика (Инт)+10, Запретное Знание (Варп) (Инт)+20, Учёное Знание (Астромантия) (Инт), Язык (Низкий Готик, Высокий Готик) (Инт), Тайный Язык (Техно) (Инт)+10, Технология (Инт)+20.

Таланты: Бинарный Диалог, Химическое Оскопление, Электрическое Вспоможение, Электропривой, Энергетический Кэш, Бесстрашный, Светоносный Разряд, Светоносный Заряд, Левитационная Благодать, Медитация, Мехадендрит.

Особенности: Имплантаты Механикус, Коренастый, Сверхъестественная Выносливость (x2).

Броня: Флак плащ и аугментированное тело (Все по 4).

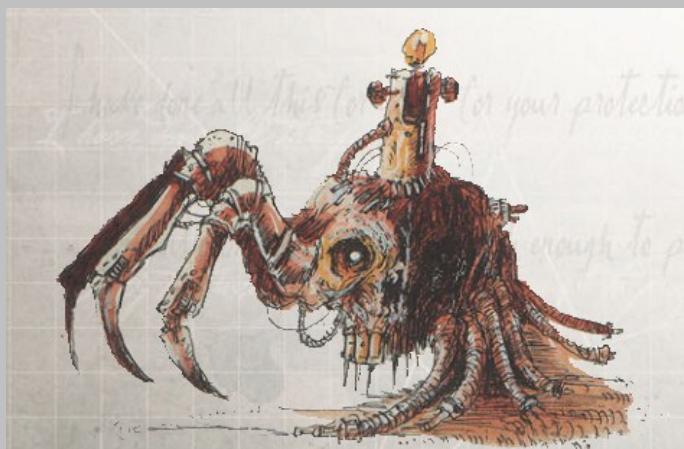
Оружие: Ручной огнемет (Пистолеты; 10м; О/-; 1d10+4 Э; Бро 2; Об 2; Пер 2Полн; Огненное) или лаз-пистолет (Пистолет; 30м; О/-; 1d10+2 Э; Бро 0; Об 30; Пер Полн; Надёжное), цепной нож (Рукошающее; 1d10 +5 Р; Бро 1; Сбалансированное; Разрывное).

Оборудование: МИУ-интерфейс обычного качества и 1d5+1 других имплантатов, Ремесленный Мехадендрит, Латэйские Стабилизирующие Мехадендриты, инструменты, респиратор, датапланшет, персональный когитатор, 2 обоймы для выбранного пистолета.

Тайный Гость: Магос Эфирик, слишком долго пребывший в Имматериуме, часто привлекает нежеланное внимание потусторонних обитателей. Каждый из них имеет 30% шанс обладать Одержимостью (стр. 576 Базовой Книги Правил Dark Heresy), правда, весьма незаметной её разновидностью. Чтобы обнаружить, что это тело контролирует потусторонняя сущность, Аколиты должны преуспеть в Очень Тяжелом (-30) Тесте на Проницательность или в Тяжелом (-20) Тесте на Психическое Чутье.

Идеи для Приключений

- Аколиты ведут погоню за бродячим пайкером, по неизвестным причинам выбравшим «Диоген IV» в качестве убежища. Техножрецы утверждают, что никто и ничто не тревожило их уединения, и активно препятствуют Аколитам, если те решают провести поиски в самых «чувствительных» помещениях станции. Самого пайкера Аколиты встречают несколько раз – тот, похоже, становится лишь сильнее с каждой встречей, и вскоре становится ясно, что если не поймать его, под угрозой может оказаться вся станция.
- Конclave поручает Инквизитору Аколитов провести разведывательную операцию на «Диогене IV» – их начало беспокоит отсутствие актуальной информации о положении тамошних дел. Аколитам предстоит или проникнуть на станцию под чужими личинами, или подойти к ней скрытно и постараться остаться незамеченными. Оказавшись на борту, они должны будут выяснить, какие угрозы таят в себе исследования местных адептов, сохранив при этом свои «маски». Не стоит забывать, что покинуть «Диоген IV» куда сложнее, чем попасть на него.
- Аколиты возвращаются на отдых после изматывающего, но успешного задания. Внезапно их корабль вываливается в материальное пространство в окрестностях «Диогена IV», едва не сгорев в одном из пульсаров. Навигатор корабля говорит, что виной всему разрыв реального пространства, вероятно, естественного происхождения – но не может ли к этому иметь отношения станция и проводимые на ней эксперименты?



Шифр-код ЛХХ293721.1 (Лакуна)

«Всё будет так, будто ты никогда не существовал, и лишь тьма оплачет твою смерть».

- восстановлено из данных Инквизитора Войтца, оставшихся после его необъяснимой смерти

Члены Адептус Механикус Сектора Каликсис шёпотом рассказывают друг другу о спрятанной в глубинах домена Миров Латэ планете. Она не числится ни в одном официальном списке, и ни один звездный атлас не содержит её координат. Те, кому о ней известно, предпочитают помалкивать о том, что им привелось узнать – неуволимым хищником витает над ними страх отмщения со стороны могучей и незримой силы. Лишь в кулуарах самых тайных и влиятельных кабалов и сообществ Латэ эта планета, наконец, обретает имя: Лакуна.

Лакуна – небольшой безвоздушный мир, точное местоположение которого остаётся ревностно охраняемым секретом. Всю поверхность планеты покрывает слой чёрного как смоль вещества, именуемого Пылью Лакуны. Эта пыль абсолютно инертна по отношению к воздействию электромагнитных волн видимого спектра, что, помимо всего прочего, означает, что покров тьмы, укутывающей планету, не только непроницаем, но и вечен. Удивительные свойства поверхности планеты в сочетании с незначительной толщиной её атмосферы делает Лакуну практически необнаружимой на фоне космической черноты, особенно в свете тусклого солнца системы. Слухи и домыслы касательно этой планеты многочисленны и разнообразны, и ответ Ковенанта Латэ на любые заявления в подобном духе всегда один: «Планет, подходящих под описание, во владениях Адептус Механикус Сектора Каликсис не существует». Тем не менее, время от времени на чёрных рынках Сектора Каликсис всплывают крохотные партии Пыли Лакуны, каждый раз вызывая новый всплеск толков об этой таинственной планете.

Единственное промышленное предприятие на Лакуне – Обсидиановая Кузница. Долг правящего ею Фабрикатора, Магоса, носящего титул Обскуруса – убедиться, чтобы все необходимые литани и службы оправлялись в полном соответствии с его приказами. В стенах этого изолированного комплекса расположены скромно освещенные мастерские и лаборатории, населенные Техножрецами, уста и мысли которых связаны логическими печатями и гипнотическими обетами, а руки непрестанно заняты переборкой и диссекцией устройств, один вид которых поверг бы в священный трепет любого Эксплоратора. Благодаря шифрам, внедренным в синаптические когитаторы каждого из них, многие из жителей этой кузни попросту не способны осознать, чем именно они занимаются в каждый момент времени.

В сердце комплекса, за периметрами обороны, автоматическими турелями, вооруженными Скитариями и множеством иных, менее явных мер безопасности, возвышаются громадные бронзовые двери. Каждая створка усиlena адамантием, покрыта священной резьбой и пронизана изощрёнными внутренними контурами – посвящением Омниссии. За столь впечатляющим проходом лежит целый лабиринт хранилищ и залов, в стенах которых и хранятся реликты и артефакты Лакуны. Каждый сектор этого запутанного лабиринта находится под контролем смертоносного охранного аппарата, неустанно блуждающего по тёмным коридорам, и всегда готового уничтожить любого, не отмеченного дозволением самого Фабрикатора. Досужие рассказы утверждают, что за неприступными стенами Обсидиановой Кузницы хранятся невообразимые



сокровища – от распечаток СШК до образцов технологии, восходящих к временам, когда к ногам Человечества ложились первые звезды.

Обсидиановая Кузница – это место, где Скитарии и другие вооружённые силы Лакуны несут свою безмолвную стражу в ожидании того, кто дерзнет пронзить тьму, окружающую черную цитадель. Наиболее грозное их оружие – смертоносные Сервиторы Вигилес. Эти машины специализируются на уничтожении механических врагов и являются первой и самой лучшей линией обороны Лакуны. Тем не менее, не утихают слухи, что в распоряжении Фабрикатора есть и иные орудия, способное одним выстрелом уничтожать целые легионы и сбивать вставшие на орбиту корабли. Правдивы те слухи или же нет, но даже намёка на то, что на этой планете расположен один из легендарных Ординатусов, делает её весьма заманчивой целью для того, кто жаждет власти и могущества, способного сокрушить любого врага.

Тени и Пыль

Обсидиановая Кузница – не единственное строение на этой тёмной планете. Секретность Лакуны, вкупе с её сумрачными днями и непроглядными ночами, как магнитом влечет к себе Магосов, уверенных, что их работа слишком важна или слишком рискованна, чтобы привлекать к ней излишнее внимание, и теперь по всей поверхности этой тёмной планеты тут и там разбросаны автономные исследовательские станции и секретные комплексы. Точное их количество, равно как и любые подробности об их обитателях, тщательно скрыты от всех, кроме Фабрикатора Обскуруса – любая подобная информация считается совершенно секретной.

Открытие во Тьме

Инквизитор Ордо Еретикус Байран Войтц первым ступил на Лакуну, или, как он назвал её в отчете для Конклава Каликсис, «LPXT293721.1». Незадолго до своей внезапной смерти он обнаружил ряд позднейших правок в дата-файлах Еретеха-Отступника Гельфалома Ворниска, которые, как решил Войтц, призваны были скрыть факт существования некоего корабля, или, быть может, планеты. Восстановленные фрагменты его последней трансляции позволяют понять, что эту черную планету, практически сливающуюся с чернильной тьмой космоса, он всё же нашел. Впрочем, неожиданное и скоропостижное разрушение его корабля помешало Войтцу передать более полный отчёт. Астропатов, которым случилось принять его последнее послание, вскоре нашли мёртвыми. Оба были убиты в собственных кельях, автопером в сердце.

Как правило, лишь те, кто обладает значительным влиянием и властью в царстве Миров Латэ имеют шансы узнать о существовании Лакуны, не говоря уж о том, чтобы ступить на поверхность этого мира. Непосредственно допуск является собой документ под названием «Целатус э Арканус». Он гласит, что до тех пор, пока не обнаружены признаки техноереси или общепланетарной угрозы, его обладателю разрешено вести свои исследования на Лакуне за завесой абсолютной секретности. Тот, кто обладает подобным допуском, как правило, достаточно мудр, чтобы держать в тайне и сам документ – источник неизбежных раздоров и конфликтов.

Даже на самой Лакуне имена обладателей этих документов известны лишь самому Фабрикатору. Кроме того, запись о каждом из документов переносится на дата-пергамент и подшивается в особый фолиант. Этот внушительный том прикован к специальному сервитору, единственной задачей которого является забота об этой священной ноше. Изощрённые биогенетические замки фолианта настроены таким образом, чтобы подчиняться носителю уникальных структурных генетических фрагментов, присущих только Фабрикатору Лакуны. Любая попытка неавторизованного доступа автоматически активирует протокол самоуничтожения посредством интегрированных в каждую страницу манускрипта субдермальных схем.

Сам же Фабрикатор неразлучен с другой книгой – её страницы скрыты от дерзновенных взоров черными створками, что замкнуты прошедшими ритуалы кодировки магнитными запорами и трижды умащенным священным машинным елеем автоцикличными печатями. Говорят, что в этой книге содержатся физические копии СШК и прочих сокровенных секретов Лакуны. То воистину священное писание, и хранить его – одна из наипервейших обязанностей Фабрикатора.

Именно из-за отсутствия прямого контроля неизвестно, какие исследовательские комплексы Лакуны по-прежнему активны, какие именно исследования там ведутся и жив ли вообще кто-нибудь из тамошних обитателей. Некоторые строения за все время успели по несколько раз перейти из рук в руки – планете не в новинку теневые войны плащей и кинжалов, ведущиеся по воле враждующих Магосов за обладание загадочными реликвиями и результатами секретных экспериментов своих противников. Фабрикатор Обскурес с крайним неодобрением взирает на подобные действия – он непрестанно обозревает свои владения посредством спутниковой системы слежения и сети ультрафиолетовых пикт-кастеров.

Любое проявление враждебных или неоднозначных действий карается жестокими, решительными и эффективными мерами воздействия со стороны вооруженных сил Лакуны. Тем не менее, лишь немногие Магосы изъявляют желание выдвигать прямые

Новая Особенность: Улучшенное Природное Оружие

Некоторые существа обладают клыками, что острее охотничьего ножа, или когтями, от которых карапакс защитит не лучше, чем бутылка дешевого амасека. Природное оружие этих существ не считается Примитивным.

обвинения против своих врагов – подобное действие неизбежно скомпрометирует и их собственные тайны. Данное положение вещей привело к появлению «Акта Иллюминации», стратегии сбора улик против своих оппонентов, где ключевую роль играет момент их предъявления. Эту стратегию Фабрикатор Обскурес ценит очень высоко, и считает её великолепным инструментом, посредством которого можно как избавляться от недостойных, так и непрестанно крепить свою власть.

Те, кому удастся прорваться через покровы опасностей и тайн, что неустанно плетут обитатели Лакуны, будет допущен права изведать всех благ планеты, не имеющей ограничений на поставки с любого и каждого из Миров Латэ. Фабрикатор просматривает коммунике каждого запроса и заверяет код его источника личной печатью, которая, помимо всего прочего означает, что максимально оперативная обработка этого запроса пойдет на благо всему Механикуму. Подопытные субъекты, запретные предметы, особи ксеносов, раритетные источники энергии невероятной сложности и чистоты, сырье в количестве, достаточном, чтобы построить себе фрегат и должным образом его оснастить – и от всего этого богатства тебя отделяет лишь короткий псалом на бинарном арго, заверенный личным кодом носителя допуска.

Но чаще всего истинную опасность для Лакуны представляют отнюдь не эти мелкие склоки, но то, что скрыто в её собственных потаенных глубинах. Многие члены Адептус Механикус, чьи взгляды вполне справедливо можно счесть до опасного радикальными, с радостью пойдут на обман, подкуп и даже убийство, если это обеспечит им допуск на эту планету, уединенные комплексы и неограниченные ресурсы которой просто идеально подходят для их нечестивых изысканий. Именно эти коварные индивиды являются собой главную угрозу царству Фабрикатора Обскурес, и его войска неусыпно бдят в поисках малейших признаков их деяний.

Магос-В-Лохмотьях

Среди таинственных обитателей Лакуны витает множество слухов и преданий. Один из них – рассказ о Магосе-В-Лохмотьях, прозрачке и, предположительно, порождении варпа, что рыщет под покровом вечной ночи этого мира. Легенды говорят, что некогда он был признанным Техножрецом, пропавшим без вести в катастрофе, полностью уничтожившей его лабораторию, а также плоды всех его экспериментов, по слухам, проводившихся с применением энергий Варпа. Какие бы цели ни стояли за этими экспериментами, в определенный момент всё пошло совершенно не так (или, может, в точности так), как было задумано; что бы там ни произошло, оно сильно изменило безрассудного Магоса.

Магос-В-Лохмотьях, по слухам, является в виде укутанной в закопченную и изорванную мантию призрачной фигуры, чьи мехадендриты и аугментика выглядят сильно поврежденными и обожженными. Заключенный между физическим и нематериальным мирами, Магос, похоже, может по желанию пребывать как в одном, так и в другом, но ни в одном не способен задержаться надолго. В физической реальности он появляется лишь на очень краткий срок, а промежутки между его манифестациями могут достигать десятков, даже сотен лет. Есть ли у этого призрака причины оставаться на Лакуне, или же нет – неизвестно.

Магос-В-Лохмотьях									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Чнт	Вос	СВ	Тов	
38	45	42	46	36	47	42	48	28	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 14

Умения: Бдительность (Вос)+10, Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт)+10, Обман (Тов), Уклонение (Лов), Запретное Знание (Адептус Механикус, Псайкеры) (Инт)+10, Запретное Знание (Варп) (Инт)+20, Запугивание (Сил)+10, Грамотность (Инт), Логика (Инт)+10, Психическое Чутье (Вос)+10, Учёное Знание (Архаика, Легенды, Оккультизм) (Инт), Поиск (Вос), Тайный Язык (Техно) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Технология (Инт)+10.

Таланты: Автосангвина, Бинарный Диалог, Химическое Осколение, Пугающий Голос, Мехадендриты (Ремесленный, Оптический), Сопротивляемость (Психосилы), Могучий Разум, Стремительная Атака, Ритуал Освобождения.

Особенности: Страх (2), Потусторонний, Имплантаты Механикус, Фазовый.

Броня: Выцветшая фланк-мантия (3 на Все).

Оружие: Оскверненный стаб-пистолет «Паноптик» (35м; О/2/-; 1d10+3 У; Бро -; Об -; Пер -; Надёжное, Варп-оружие), оскверненная Секира Омниссии (Рукопашное; 2d10+9 Э; Бро -; Силовое Поле, Громоздкое, Варп-оружие).

Оборудование: Церебральные разъемы, дата-планшет, светосфера, МИУ, персональный аусспекс, изорванная мантия Механикуса, Ремесленный Мехадендрит, Оптический Мехадендрит.

Серваторы Вигилес

Среди серваторов Миров Латэ есть боевые паттерны, специализированные для борьбы с особыми противниками. Один из них, паттерн Вигилес, экипирован всем необходимым для уничтожения врага, дерзнувшего извратить священное предназначение машины для достижения собственных нечестивых целей. Такой сервтор – стремительный и смертоносный противник; его подращенные мышцы усилены серво-мышечными волокнами, тело – механическими аугментациями, а мозг – улучшенными боевыми протоколами для борьбы с целым спектром различных угроз. Обладающие исключительными навыками обращения как с дистанционным, так и с рукопашным оружием, эти элитные стражи – истинное воплощение гнева Культа Машины.

Серватор Вигилес									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Чнт	Вос	СВ	Тов	
45	42	8/ 45	8/ 45	40	20	35	44	--	

Скорость: 5/10/15/30

Раны: 16

Умения: Бдительность (Вос)+10, Уклонение (Лов), Поиск (Вос)+10, Выслеживание (Инт)+20.

Таланты: Контратака, Сокрушительный Удар, Бесстрашный, Независимое Прицеливание, Молниеносные Рефлексы, Стремительная Атака, Сопротивляемость (Страх, Психосилы), Две Руки (Баллистик), Истинная Стойкость, Стена Стали.

Особенности: Бронированный (x2), Библиотека Боевых Протоколов*, Ночное Зрение, Страх (1), Улучшенное Природное Оружие, Машина (4), Имплантаты Механикус, Многорукий (4), Размер (Большой), Коренастый, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Броня: Машина (8 на Все).

Оружие: Силовое копье (Рукопашное/Метательное; 10м; 1d10+10 Э; Бро 6; Силовое Поле) или серво-кулак (x2) (Рукопашное; 1d10+10 У; Бро 0), Разделённый Щит (Адамантит) (Рукопашное; 1d5+14 У; Бро 2; Оборонительное, Силовое Поле), интегрированный катализический электромагнитный ускоритель (Основное; 120м; О/-/5; 1d10 Р; Бро 12; Надёжное), интегрированный гранатомет с селектором для ЭМИ-гранат (Основное; 45м; О/-/-; Н/Д; Бро -; Об 8; Пер Полн; ЭМИ (3), Штурм, Надёжное) или крак-гранат (Основное; 45м; О/-/-; 2d10+4 В; Бро 6; Об 8; Пер Полн; Штурм, Надёжное).

Оборудование: 2 барабана ЭМИ и крак-гранат, прорицающий массив, церебральные разъемы, микро-бусина, фотовизор.

***Библиотека Боевых Протоколов:** Каждый из серваторов Вигилес оснащён системой детального анализа тактики и боевой ситуации, а также целым набором ответных протоколов. Основным недостатком этого в целом действенного и эффективного подхода является склонность к сбоям в схватке против нескольких противников одновременно. В качестве Реакции, Сервтор Вигилес может сконцентрироваться на одной цели, получив в следующем ходу бонус +10 к своим Тестам на Баллистик и Ближний Бой, направленным против неё. При этом, однако, Вигилес получает штраф -10 к Ближнему Бою и Баллистику против всех остальных своих оппонентов до конца своего следующего хода.

Идеи Приключений

- Следы известного еретика, петлявшие по всему Сектору Каликсис, приводят Аколитов к укрытой в покрывало тьмы Лакуне. Фабрикатор Обскурус уверен, что никто не сумел бы проколзнуть мимо бдительных стражей и проникнуть в его владения. Ведомый своими инстинктами, Инквизитор указывает Аколитам тайный путь, посредством которого вполне можно проникнуть на планету. Оказавшись на её поверхности, Аколитам предстоит выяснить, где прячется их цель, а также помешать осуществлению любых её намерений, не попавшихся при этом на глаза всевидящему Фабрикатору.
- Слухи об опасном и могущественном артефакте, находящемся на сокрытом от любопытных глаз мире во владениях Латэ, привлекли внимание двух враждебных сект Адептус Механикус. Обе стороны жаждут добить этот реликт и использовать его в собственных целях, но кроме них в игру за вожделенный приз вступает Инквизиция. Аколиты должны избавиться от обоих своих соперников и завладеть артефактом – Адептус Механикус при этом совсем не обязательно знать, что это дело рук Инквизиции.
- Один из Магосов, работающих на Лакуне, создал устройство, способное помочь в борьбе против новой смертельной угрозы для Сектора Каликсис. Однако Фабрикатор Обскурус связан обязательством и не имеет права раскрывать сведений, касающихся обладателей «Целатус э Арканум». Дело набирает оборот, когда неизвестные в ходе целого ряда нападков уничтожают сразу несколько исследовательских комплексов, оставляя после себя лишь опаленные руины. Аколиты должны выяснить, кто стоит за этими нападениями и остановить их, чтобы спасти устройство, в котором они столь отчаянно нуждаются.

Станция Гетеродин

«Знай же, что Опус Машина предстал перед Отцами нашими, явив нам благую весть об Омниции, дабы все мы познали Истину Его».

— Выдержка из «Вокс Ротали Узиэль»

Для большей части населения Сектора Каликсис, вообще склонного задумываться о подобных материях, образ планеты под властью Адептус Механикус немедленно предстаёт в виде промышленного, задымленного и отравленного пейзажа, одним словом, типичного мира-кузницы, и большинство Миров Латэ определенно подпадает под этот шаблон — вид с орбиты на любой из этих миров практически идентичен. Толстая пелена дыма и побочных газов практически скрывает под собой технологически улучшенную поверхность планеты — даже громадные обогатительные платформы, ползущие от одной рудного шпиля к другому. Пирамидальные соборы из металла и пластиали подпирают небо, и вершины их укутаны мантией ядовитых облаков. Бесчисленные транспортные суда снуют по планете, развозя продукцию кузниц по всему Сектору: боеприпасы, боевые машины, оружие, компоненты пустотных кораблей и даже консервированную пищу. Любой новый мир, перешедший под власть Адептус Механикус, практически неизбежно станет новой кузницей, живым символом Опуса Машина в планетарном масштабе. Лишь немногим планетам суждена иная судьба, и Узиэль — одна из них. Механикусы лишь слегка коснулись этого мира, и, воссев на станции Гетеродин, принялись наблюдать за тем, как местное население превращается из расходного материала в ценный ресурс на службе Латэ.

Брошенный мир

Существует мало авторитетных источников, способных привести дату первого заселения Узиэля; большинство верит, что событие это произошло в те неспокойные дни Ангевинова Крестового Похода, когда его священная цель была достигнута, и среди звёзд возник Сектор Каликсис. Ранние отчёты описывают его как скучный мир, обделенный какими-либо примечательными ресурсами. Его местоположение — на границе Бездыны Азерот — не обеспечило ему и особой стратегической ценности. Тем не менее, его окружающая среда и климатические условия были сочтены вполне приемлемыми для человека, стремящегося к выполнению своего священного долга — освоению Сектора. Вскоре транспортное судно с колонистами взяло курс на необитаемый мир, и люди были готовы заселить его, превратив в ещё один светоч во имя Бога-Императора, в ещё один огонек во тьме, ещё недавно бывшей воистину беспространственной.

Тот огонек погас. В Секторе были многие сотни других, куда более важных миров, и никто так и не озабочился разузнать, что же стало с этим. Варп-шторма, терзавшие этот регион космоса, также не облегчили бы попыток вернуть планету. Года становились веками, и Узиэль стал ещё одной неудавшейся колонией, разрозненные записи о которых погребены в пыльных data-криптах Синтиллы. Лишь по чистой случайности ещё через сотню с небольшим лет Вольный Торговец Джад Осперо заново открыл этот мир, едва не потерпев крушение при выходе из Имматериума неподалеку от его системы.

Долгие годы изоляции превратили выживших колонистов почти в дикарей, сбивающихся в группы для защиты от диких зверей. Функционирующей технологии у них практически не осталось, а те устройства, что ещё работали, почитались скорее как священные реликвии, а не полезные механизмы. Большая часть населения работала на правящую верхушку, которые были взаимно повязаны рядом феодальных обязательств, объединявших практически всех жителей в своеобразную оборонительную «сеть». Из историй и устных преданий стало ясно, что поколения тому назад колонию расколола религиозная схизма, и вспыхнувшая гражданская война



уничижила их цивилизацию. Области, в которых сохранились защитные сооружения, процветали, и вскоре те, кто контролировал их стали сперва лидерами, а затем и баронами, правомочными правителями земель, находящихся под их защитой. Самое крупное укрепление, именуемое Гетеродином, де-факто стало центром новой цивилизации.

Осперо не извлек выгоды из самого Узиэля, но новости о его открытии, донесенные до заинтересованных людей, принесли ему достаточно Тронов, чтобы полностью переоснастить корабль. Министорум уже готовился вновь явить свет Императора этому миру, когда внезапно выяснил, что другая организация всё это время вела свою игру, и надежды обыграть их уже не было. Старший Фактор Латэ предъявил решающую прокламацию, одобренную в результате изощренных политических манипуляций и взаимных соглашений, детали которых так и не удалось выяснить. Латэ стали владыками этого мира — одно из самых непонятных приобретений Механикума, если учесть, что никакой явной пользы он им так и не привнес.

Прибытие Культа Машины

Внешние наблюдатели так и не смогли постичь заинтересованности Латэ в этом мире, поскольку на нем так и не были обнаружены ни руды, ни минералы, ни даже залежи археотеха, которые, как правило, и привлекают их внимание. Что ещё более удивительно, внедрение, которое организовали Механикусы, оказалось отнюдь не столь масштабным, как их стандартное подавляющее присутствие, необходимое для претворения в жизнь их эффективных и жестких методов превращения мира в фабрику. Вместо этого прибытие новых владык планеты сопровождалось удивительными для Сектора явлениями: миром и спокойствием.

Громадные корабли совершили посадку, но на значительном отдалении от замков и крепостей, которыми были усеяны обитаемые области планеты. Представители миссии Факторов, избранных за внешнее сходство с простыми людьми, воспользовавшись своими чудесными технологиями и замаскированной аугментикой, слились с местным населением; вскоре они уже занимали посты доверенных советников местной аристократии. Бароны и прочие лидеры быстро оценили все преимущества такого сотрудничества и его неоценимую пользу для укрепления их собственной власти. Медленно, но верно, семена попали на благую почву – общество, и без того построенное на покорности, научилось почитать все механическое, сохранив при этом свой примитивный уклад жизни. Год за годом Факторы готовили свою паству к появлению Техножрецов и внедрению всё более и более удивительных технологических устройств, провозглашённых часть великолепного дара Бога-Машины.

Люди становились свидетелями новых чудес. Громадные чудища, обитатели холмов, были пойманы и превращены в послушных домашних животных, былая ярость которых была подавлена химическими имплантатами, а тела – усилены механическими конечностями. Новые инструменты из лёгкого сверкающего металла подняли искусство обработки камня на недосягаемую прежде высоту. Поля, с которых раньше впроголодь жила одна семья, теперь могли прокормить многих. Лучники дивились новым дальнобойным лукам и стрелам, что, кажется, сами стремятся попасть в цель. Количество же Техножрецов со временем только росло, и настал момент, когда они уже открыто ходили по улицам местных городов, постепенно заменив Факторов, чьи услуги более не требовалось. Они более не были для людей гротескными чудищами – те взирали на них как на аватаров благого бога, являющего смертным свою божественную сущность в каждом новом технологическом чуде.

Но, несмотря на столь стремительный прогресс, за сотни лет в основе своей почти ничего не изменилось. Поля по-прежнему возделывают и пашут, хотя звери, что тащат за собою плуг, вполне могут иметь кибернетические колеса вместо ног, а руки, что засевают распаханное поле, порой выполнены из металла. Рыцари всё также непрестанно оттаскивают свои боевые навыки, защищая свои владения, но вооружены они инерционными копьями, а под кожей их могучих скакунов перекатываются канаты синтетических мышц. Ощетинившись мортирами, над окружающими их землями по-прежнему возвышаются каменные стены замков, но теперь они украшены иконами Опус Машина. Бдительная стража, как и раньше, патрулирует стены и суетится у пушек, но теперь в её рядах состоят сервиторы, а пушки стреляют плазмой. Технобароны ныне озирают свои владения аугментированными глазами, а лояльность их подданных обеспечивают энгамматические клейма и имплантаты. Жизнь на Узиэле течёт своим чередом, но фундаментом ей отныне служит Вита Механикума.

Под управлением и покровительством Механикума планета процветает, не теряя при этом своей изначальной сути, что весьма нетипично для одного из Миров Латэ. Её население растет, и она даже стала экспортером продовольствия для близлежащих миров-кузниц. Она – сияющий пример того, какое благо Механикум может принести миру. Так или иначе, но все дела и устремления планеты управляются из единого центра – места, власть над которым получили ещё первые Факторы – со Станции Гетеродина.

Секреты Гетеродина

Хотя внешне он во всем повторяет черты любой другой узиэльской крепости, внешний вид Гетеродина обманчив. Самое поверхностное изучение аспектов жизни феодального общества этой планеты немедленно выявит следы технологического вмешательства, но сама станция выглядит примитивным укреплением даже при самом тщательном осмотре. Однако это впечатление будет обманчивым. Под тёсаным камнем стен таятся пласталь и керамит. За раздвижными панелями скрываются макробатареи и лазпушки, способные противостоять и воздушной, и наземной угрозе. Просторный двор покрыт тщательно замаскированными стартовыми площадками для запуска спидеров и орбитальных катеров. Техножрецы деловито снуют по своим делам; далеко не всякому

технобарону дозволено входить во врата этого замка, да и то лишь после скрупулезной (в том числе медицинской) проверки на верность Культа Механикус. Расчеты орудий и караулы полностью состоят из сервиторов, произведенных в подземельях замка. Подземелья же эти простираются вниз на много километров, туда, где под сводами кафедральных лабораторий пребывает истинная природа присутствия Механикусов на Узиэле.

Здесь уже разрешено бывать только Техножрецам – именно здесь они создают новые технологические дары, всегда убеждаясь вначале, что они будут достаточно просты для восприятия. Они готовят и аугментируют проповедников, несущих слово Омниссии своей пастве, оснащая их всем необходимым для облегчения их миссии. Громадные загоны служат вместилищем для захваченных зверей, должным образом подготовленных для кибернетической хирургии и трансформации в куда более полезный биологический ресурс. Здесь же обращают в серво-рабов тех, кто согрешил против Бога-Машины; те, кто дерзнул обратить свой взор и мысли к запретному, также находятся здесь, но их ждет куда более незавидная судьба.

Причины, по которой Латэ решили провести эту, по-видимому, уникальную операцию, остаются неясными – вполне вероятно, всё изначально именно так планировалось (об этом вполне можно судить по названию станции, которую они сейчас занимают). Определенно, для такого типа внедрения требуется куда больше энергии и времени, чем для стандартных процедур развертывания мира-кузницы. Вот уже более сотни лет Механикусы направляют население Узиэля по пути от годных разве что на основу для сервиторов дикарей к цивилизации людей, объединенных верой в Омнисию и готовых сражаться и умирать во имя Его. Вполне вероятно, что есть и иные миры, трансформированные схожим образом, но тогда либо ни один из них не пережил процесса, либо их существование тщательно скрывается.

На Узиэле Механикум посвящает людей в тонкости правильного почитания технологии, а стоит отметить, что очень немногие представители латэйской иерархии предпочитают такой подход стандартному культурному поглощению. Лишенные технологии в прошлой своей жизни, теперь жители Узиэля поклоняются ей, и знают, как подобающе восславить Омнисию, подателя всех её благ. Враждебно настроенные Техножрецы, считают всю эту планету новой техноресью, ибо без должного понимания невозможно и должное почитание. Это, впрочем, не мешает обитателям Гетеродина медленно, постепенно, но неотвратимо приобщать местных жителей ко всем новым и новым технологиям. Латэ, конечно же, прибегают к подобным процедурам и на других мирах, но там используются методы типа общепланетарной промывки сознания или заселения планет искусственно выращенными людьми – всегда удобнее иметь дело с теми, кто не отягощён доморощенными заблуждениями касательно Бога-Машины, или (ещё лучше) вообще не связан ни с какой устойчивой системой убеждений. Тем не менее, Узиэль процветает, кормит своих жителей и жителей окрестных Миров Латэ, его солдаты сражаются с врагами Механикума по всему Сектору, а деятельность Культа Механикус на Узиэле время от времени приносит и свои научные плоды. Конечный результат эксперимента на Узиэле явно станет известен лишь через много поколений, но Техножрецы Гетеродина терпеливы и умеют ждать.

Рыцари Фиделус

Как и во всём, что им приходилось делать на этом мире, Механикусы взяли существующую структуру и слегка изменили её в соответствии с собственными нуждами. Рыцари Фиделус ещё задолго до прихода Омниссии приносили обеты своим сеньорам-баронам, и клялись защищать их владения от опасных чудовищ и посягательств враждебных соседей; воистину Механикусам пришлось изменить очень немногое, чтобы эти воины стали достойными слугами Культа Механикус. Их нынешнее вооружение принципиально не изменилось – лишь стало более грозным и надёжным. А их скакуны, оснащённые поведенческими имплантатами и механическими улучшениями, теперь могут нести куда больший вес и скакать без отдыха куда дальше, чем в прошлом.

Сами рыцари не нуждаются в дополнительной обработке энграмматическими имплантатами – их вера в Бога-Машину абсолютна. В бою каждый из них несёт щит, выполненный в виде шестерни Опус Машина, призванный символизировать их веру и славить Омниссию, во имя которой они и вступают в бой. Многим из них даже суждено было покинуть планету, дабы присоединиться к регулярным частям Скитариев в других регионах Сектора, и посрамить недоброжелателей сиянием славы Гетеродина.

Рыцарь Гетеродина									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тор	
34	28	37	35	32	32	30	36	28	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Культ Машины) (Инт)+10, Лазанье (Сил), Уклонение (Лов), Тайный Язык (Диалект Узиэля) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Выслеживание (Инт), Звероводство (Инт).

Таланты: Химическое Оскопление, Плечом к Плечу.

Особенности: Нет.

Броня: Тяжёлый фланк-плащ и доспехи из кожи чудовищ (3 на Все).

Оружие: Инерционный молот (Рукопашное, 1d10+8 У; Бро 2; Проверенное (2), Несбалансированное) или инерционное копье (Рукопашное, 1d10+8 У; Бро 4; Проверенное (2), Громоздкое), ударный щит (Рукопашное; 1d5+5 Р; Бро 0; Оборонительное, Силовое Поле), короткий меч (Рукопашное; 1d5+5 Р; Бро 1; Сбалансированное) или лаз-пистолет (Дистанционное; 30м; О/-; 1d10+2 Э; Бро 0; Об 30; Пер Полн; Надёжное).

Оборудование: Кибер-скакун*, фраг-гранаты, крак-гранаты, любо-Бионический Протез или Кибернетическое Восприятие.

*Кибер-скакун создается по шаблону Ездового Животного ([стр. 594 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)), но без Особенности Зверь и с Особенностью Машина (2). Скакун и сидящий на нем всадник считаются одним существом, всадник при этом получает +2 к Броне на Ногах и Торсе.

Серво-раб

Сервоторы весьма распространены на любом из Миров Латэ, где они без устали работают в самых разных областях – от фабричного производства до боевых операций. Множество их трудится и в стенах Гетеродина, но на самом Узиэле куда более распространена иная, уникальная разновидность кибернетических работников. На этой планете тех, кто восстает против воли Культа Механикус, не перерабатывают в бездумных сервоторов, но обращают в аугментированных серво-рабов.

Как и любые другие продукты Станции Гетеродин, серво-рабы являются собой ещё один эксперимент Культа Механикус по улучшению методов контроля подданных. На вид серво-раба вполне можно принять за простого сервотора, ибо основное их отличие скрыто глубоко внутри. Их личность и независимое мышление не уничтожают, но подавляют посредством особой системы черепных имплантатов. Каждый из них соединен с управляющими устройствами, находящимися под надёжной охраной в замках местных технобаронов – именно они превращают толпу мятущейся плоти в слаженную рабочую силу. При помощи мем-чипов им прививают навыки, на усвоение которых иначе потребовалось бы долгие годы. Их тела усиливают искусственными мышцами, так что им требуется куда меньше отдыха, чем простому человеку. Приговор этот, естественно, не проходит без последствий, поскольку тела их претерпевают и ряд иных, более очевидных бионических улучшений, позволяющих эффективнее справляться с возложенной на них работой. Руки заменяют культиваторами, ноги – камнедробилками

для измельчения руды, глаза – термодатчиками для того, чтобы следить за стадами; это лишь наиболее распространенные серво-рабские аугментации. Свободные от противоречивых мыслей, они послушно следуют единственному своему устремлению – труду на благо господина и Омниссии.

После того, как положенный приговором срок истекает, их личность активируют вновь. Тем не менее, жизнь их отныне никогда не станет прежней, поскольку лишь немногие способны заплатить за операцию по полноценному удалению аугментаций. Большинству ничего не остается, кроме как отрабатывать имплантаты, от которых они не могут себе позволить избавиться, или доживать дни изуродованными калеками, предупреждением каждому, кто дерзнет вызвать гнев Бога-Машины.

Серво-раб									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тор	
13	14	45	41	18	12	23	33	08	

Скорость: 1/2/3/6

Раны: 10

Умения: Ремесло (любое)+20.

Таланты: Железная Челюсть, Сопротивляемость (Жара, Холод).

Особенности: Машина (3).

Броня: Кибернетические аугментации (3 на Все).

Оружие: Рабочие инструменты (Рукопашное; 1d5+8 Р; Бро 1; Разрывное).

Оборудование: Управляющие имплантаты, Качественное Кибернетическое Восприятие (Глаза), микро-бусина (только для приема и ретрансляции приказов), крестьянская одежда.

Идеи Приключений

- Груз зерна оказался поражённым генетической проказой, и почти полностью выкосил население целого мира-кузницы. Родина зерна – поля Узиэля, но зачем одному миру-кузнице причинять вред другому? Улики могут привести к враждебной организации как внутри, так и вне Культа Механикус, ибо многие желали бы увидеть, как падет этот «рассадник ереси».
- В ходе одной из миссий Аколиты становятся свидетелями того, как один из сервоторов внезапно словно взбесился, и, вопя от боли, принял выдирать бионику из собственного тела, пока, наконец, не прекратил функционировать. Изучение тела указало на проведение обширной модификации, направленной на приём и передачу данных, как если бы этот сервотор был дистанционно управляемым шпионом, а не простым рабом. Кто же был кукловодом? И почему другие сервоторы начали нападать на Аколитов, неумолимо идущих к разгадке?
- Аколитов отправляют на задание по расследованию деятельности одного из технобаронов Узиэля, вступившего, судя по всему, в некий культ, посвященный почитанию Губительных Сил. Вскоре становится ясно, что он более заинтересован их ритуальными практиками, нежели участием в их нечестивых деяниях, как если бы он изучал их методы индоктринации и контроля сознания. Дальнейшее расследование показывает, что этот вероятный еретик сильно аугментирован – куда сильнее любого простого технобарона, а также демонстрирует навыки и умения, присущие разве что верховной элите Механикума. Кто он? Агент Станции Гетеродин? А если так, то где же кроется его интерес в деле налаживания отношений с культом?

Гиппокразийская Агломерация

«Смерть есть лишь начало. Наша цель – выяснить, что происходит после».

- Магос Адеб Зам из Касты Некрозис

Нлоть слабее пречистой машины, но, тем не менее, обладает собственной уникальной привлекательностью; тайнами, которые невозможно раскрыть, полностью сбросив со счетов биологический материал. Плоть изменяется, плоть порождает новую плоть, плоть живёт и плоть умирает. И это её последнее состояние особенно привлекает последователей одной из сект Магосов Биологис Латэ. Обычно Магос Биологис изучают биологические системы; ксеносов – чтобы громить их, людей – чтобы их улучшать. Их работы привели к целому ряду великих побед над несколькими видами ксеносов и значительному улучшению аугментических систем, но зачастую все их великие достижения не приносили им никакой славы. На Латэ их стараются избегать, ассоциируя (часто незаслуженно) с некоторыми наиболее громко провалившимися экспериментами и их последствиями, имевшими место быть в пределах Сектора и даже самой Системы Латэ. Наиболее консервативные Техножрецы и вовсе почитают их интерес к сфере биологического ересью, непростительной невзирая на любые оправдания. Все это постепенно и оттеснило Биологисов в удаленные районы Сектора, где они спокойно смогли бы вести свои собственные исследования.

Один из таких районов – Адрантийское Приграничье, Система Морвен. На орбите её шестой планеты находится пустотная станция, посвященная исследованиям в области недолговечности плоти, где Техножрецы, обитающие в её уединенных стенах, пытаются раскрыть тайны самой смерти. Планета, над которой они находятся, лишена жизни, а потому идеально подходит для их экспериментов. Именно здесь – вотчина Гиппокразийской Секты, для всех посторонних – форпост Магосов Биологис, посвященный телесным изысканиям на благо всего Сектора Каликсис. Но, как и большинство других станций Механикума Сектора, он таит в себе массу секретов. Основные техноереси процветают глубоко внутри, скрытые за великолепием ярко освещенных лабораторий, где запрещенные секты проводят нечестивые эксперименты, выходящие далеко за рамки полномочий станции.

Мир Смерти

Хотя документы времен Ангевинова Крестового Похода в лучшем случае сильно фрагментированы, из них можно понять, что Система Морвен некогда полнилась жизнью и процветала. Некоторые свидетельства указывают, что местные жители поддерживали активные контакты с какой-то цивилизацией ксеносов, что, в свою очередь, могло оказаться поводом для её бомбардировки ещё на самых ранних этапах Похода. На орбиту этого мира вышел целый линейный флот, уничтоживший каждый живой организм на планете в ходе шквального шестидневного обстрела планеты из всех ланс-батарей и торпедных пушек. После этого флот задержался ещё на один день, чтобы убедиться, что на планете не осталось ни единого живого существа, а затем сжег атмосферный кислород планеты в поглотившей всю планету огненной буре. Удовлетворённый столь полным опустошением, флот убыл на выполнение других боевых задач. Столь тотальное уничтожение, как правило, производится по указу Инквизиции, но они, с другой стороны, предпочитают просто всадить в планету циклонную торпеду – и эта деталь исключает участие Ордосов. Были и другие планетарные бомбардировки, не менее разрушительные, но их целью стояло уничтожение ксеносов или непокорных армий, но никак не всей жизни на планете. Что бы за враг не встал у них на пути, воины



Крестового Похода решили уничтожить его целиком, полностью и необратимо, даже ценой драгоценного времени, самого невосполнимого из всех военных ресурсов.

Гигантским пыли и пепла понадобились годы, чтобы осесть на поверхность планеты – их вполне хватило на то, чтобы заполнить даже самые глубокие из оставленных бомбардировкой кратеров. Мир хранил безмолвие долгие десятки лет, и лишь циклопические монолитные строения служили напоминанием, что когда-то здесь была жизнь. Корабль Эксплораторов провел поверхностное исследование этих громадных зданий, но его сканеры так и не смогли поведать, что скрыто за их непроницаемыми стенами. Рапорт об этой посадке оказался противоречивым – он объявлял планету не представляющей научного интереса, и в то же время содержал упоминания о некоторых аномальных результатах этого сканирования. Корабль вскоре убыл, но на смену ему пришли куда более целенаправленные силы Культа Машины.

Слияние Агломерации

Магосы Биологис явились в систему на борту орбитальной станции паттерна «Гиппокразиец», широкого кольца соединенных друг с другом модульных секций, применяемых, как правило, в качестве пустотных лабораторных комплексов. Клятва Данных, принесенная ими Верховному Фабрикатору, обязала их вести исследование процессов умирания плоти, а также методов предотвращения или отсрочки подобных биологических сбоев, и вскоре Техножрецы со всего Сектора стали прибывать на станцию, привлеченные славой громких открытий, сделанных на прожекторских плитах её мортариев. Приток «свежей крови» вызвал появление целой волны

новых алхимических эликсиров, устройств для сращения тканей, регенераторов органов и иных технологий, весьма полезных при проведении биологических исследований. Именуемые теперь Гиппокразийской Сектой, они продолжают изыскивать всё новые силы слабой плоти. Эксперименты над обитателями камер и рабских загонов ставились сотнями – очень немногие из Гиппокразийцев интересовались происхождением своих подопытных.

Масштаб исследований перерос станцию за несколько веков, и на близлежащих высоких орбитах вокруг нее вскоре стали появляться новые станции и корабли. Вспомогательные комплексы, погрузочные доки для крупных грузов, банки плазмы и многое другое – все они скоро буквально заполонили пространство вокруг первой станции. Подобное собрание оказалось весьма удобным перевалочным пунктом для направляющихся в Туманность Эксплораторов. Техножрецы Латз, всегда относившиеся с подозрением к секте, восприняли произошедшее как ещё один пример того, что изучение плоти неизбежно ведет к дезорганизации, и назвали эту недисциплинированную флотилию Гиппокразийской Агломерацией.

Конец Смерти

Работы Гиппокразийской Секты всегда балансировали на грани между техноересью и допустимыми стандартами Магосов Биологис. Многие её адепты посвятили себя изучению вопросов скульптурной генетики и приживления искусственно выращенных тканей – сферам, в общем-то, весьма распространенным среди Адептус Механикус (особенно тех, кто специализируется на создании сервоторов). Некоторые, впрочем, дерзают вести в этом направлении и более глубокие исследования, создавая големов из плоти и крови и ставя на них эксперименты по испытанию различных протоколов увядания и регенерации. Некоторые даже предпринимают попытки энграммической переработки нервной системы, ибо они убеждены, что плоть можно заставить отринуть некротический распад. Тела подопытных, неуклюжих уродливых отродий, подпитанных особой экспериментальной протоплазмой, похоже, способны отвергать саму смерть, и Каста Некрозис считает это важным шагом на пути к долголетию и совершенству плоти.

Эфирапов, напротив, больше интересует переход жизни в смерть и изучение природы этого процесса. В момент, когда жизнь покидает тело, эти Техножрецы прикипают к бесчисленным сенсорам и прорицающим массивам в надежде увидеть то, что даже многие из них почитают неосязаемым. Их истинная цель – душа, их высочайшее устремление – засечь и даже поймать ту неуловимую субстанцию, что покидает тело в момент смерти. Очень немногие из Механикусов считают эту сферу вообще достойной изучения, но годы исследований всё же убедили некоторых ученых, что данная материя существует и, более того, что её вполне можно пленить в момент, когда она покидают тело. Каких целей они стремятся достичь, разрабатывая и улучшая свои эфирные мембранны, не знает никто, но некоторые из них постепенно приходят к идеи использования в своих изысканиях различных еретических ксено-устройств, забывая про опасность проклятия, которому они подвергают при этом собственную душу.

Множество засекреченных исследовательских групп ведёт изыскания и в иных сферах. К примеру, Презервационисты исследуют возможность поддержания жизни на грани смерти любыми доступными способами, невзирая на кошмарные последствия, что подобные состояния могут иметь для тела и души. Пока смерть стоит на пороге, эксперимент идёт – всё остальное несущественно. Адепты Лиги Льда применяют криогенику для предотвращения биологических сбоев организма, исследуя его реакцию на низкие температуры, особенно на те, при которых плоть становится хрупкой, как лёд. Их доктрина учит, что нет лучше способа подстегнуть жизненные процессы организма. Стоит отметить, что даже некоторые их успехи (весьма немногочисленные) многие склонны считать в лучшем случае сомнительными. Механикали, в свою очередь, вообще отрицают существование смерти, применяя и зловонные составы для предотвращения процессов разложения мёртвых тел и технологические воспоможители для их ревификации. Тот факт, что тела эти маловосприимчивы к подобным процедурам, ничуть не отвращает группу от проведения дальнейших экспериментов.

Это лишь некоторые представители весьма обширного списка опасных организаций Агломерации, отковавшихся в своё время от первой группы исследователей. И хотя есть отдельные технокульты вроде Карникулы, отковавшиеся от Секты в погоне за собственными интересами, требующими совершенно иного взгляда на предмет исследования, всех их объединяет одно – неизбытный интерес к смерти, и её безмолвное холодное присутствие ощущается за каждым из их экспериментов.



Техножрец Касты Некрозис

Каста Некрозис является собой скрытую язву Гиппокразийской Секты, ибо их эксперименты затрагивают области, давно и прочно признанные Ковенантом Латэ еретическими. Те, кто знает о существовании этого культа, считают его детищем самого Магоса Ватека, или, по крайней мере, одного из тех, кого вдохновили его кошмарные эксперименты по реанимации мертвых тканей. Кое-кто даже верит, что Каста порождена архимутантом по имени Архимед Нокст, и теперь тайно финансирует его и обеспечивает информацией, позволяющей ему лучше контролировать свою собственную нестабильную плоть.

Клика Техножрецов-основателей Касты прекрасно осознает, что раскрытие их деятельности как минимум сулит им переработку на компоненты для сервоторов, но они считают, что знание, которое они открывают в ходе своих экспериментов, оправдывает любые риски. Они скрывают свои труды, работая в охраняемых мортуариях, вычеркнутых из архивов «Гиппокразийца», или на его закрытых вспомогательных станциях. В этих тайных пристанищах плоть выращивают, перерабатывают, уничтожают и восстанавливают – всё для того, чтобы познать пределы её возможностей и переступить их. Изначально они выращивали големов из плоти лишь затем, чтобы изучать их состояние в различных контролируемых средах, но вскоре сами големы и стали их основным предметом исследований.

Разработка новой плоти для этих конструктов вскоре привела их к экспериментам по применению запретных экстрактов и еретических техник, которые, в свою очередь, открывали им всё новые и новые пути для научной мысли. По мере того, как их создания становились более устойчивыми, Техножрецы начали пересаживать себе органы и ткани наиболее удачных големов, порой заменяя этими ужасающими трансплантатами даже свои собственные кибернетические аугментации. Кое-кто из членов Касты занимался изысканиями в столь тёмных аспектах интересующих секту вопросов, что это не могло не привлечь внимания Губительных Сил, и в первую очередь, конечно, Дедушки Нурглы.

Техножрец Касты Некрозис									
БХ	Х	Сил	Вын	Псг	Инт	Вос	СВ	Тов	Голова
22	24	38	42	32	45	38	41	22	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 13

Умения: Бдительность (Вос), Химия (Инт)+10, Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт)+10, Логика (Инт)+10, Запретное Знание (Адептус Механикус, Мутанты) (Инт)+20, Учёное Знание (Химия, Оккультизм) (Инт), Язык (Низкий Готик, Высокий Готик) (Инт), Тайный Язык (Техно) (Инт)+10, Технология (Инт)+20.

Таланты: Бинарный Диалог, Химическое Оскопление, Пугающий Голос, Электрическое Вспоможение, Электропривой, Светоносный Заряд, Мехадендрит, Ритуал Страха.

Особенности: Имплантаты Механикус, Новая Плоть*, Некротические Големы**.

Оружие: Пистолет «Потрошитель» (Пистолет; 30м; 0/2/-; 1d10+3 У; Бро 7; Об 8; Пер Полн; Разрывное, Токсичное), силовой нож (Рукопашное; 1d10+5 Э; Бро 5; Сбалансированное, Силовое Поле), 3 дымовых гранаты, 3 фотонных гранаты.

Оборудование: Испачканная ихорами ряса Механикусов (Одежды Хорошего Качества), МИУ и 1d5 других имплантатов, Медицинский Мехадендрит, хирургические инструменты, дата-планшет, персональный когитатор, 2 обоймы для пистолета.

***Новая Плоть:** Члены Касты Некрозис часто аугментируют свои тела плодами своих самых удачных экспериментов – несомненное

богохульство против Омниссии с точки зрения любого Техножреца, кроме самих сектантов. В этих тканях протекают аномальные биологические процессы, дарующие особенность Регенерация. После того, как с его помощью они залечивают любой Урон, они также приобретают Особенность Страх (1), однако если Техножрец был убит, его труп уродуют ещё более жуткие деформации, обеспечивающие ему Страх (2).

****Некротические Големы:** Любой Техножрец Касты Некрозис сопровождают 1d5 некротических големов. Они считаются простыми монозадачными сервоторами ([страница 589 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)), чья гангренозная плоть играет роль обычных механических имплантатов, а послушание вместо электронных управляющих контуров обеспечивают энграммatische печати. Некротические големы обладают Особенностями Страх (1), Регенерация и Токсичный, которые весьма точно отражают нечестивую природу этих созданий.



Идеи Приключений

• Аколитов посыпают выяснить причины внезапного роста количества случаев нападения сервоторов. Несмотря на противодействие агентов Латэ, им удается выяснить, что сервоторы эти – на самом деле смертоносная разновидность големов из плоти. Это событие привлекает внимание группы старцев-Техножрецов, считающих, что лучше всего Аколиты будут смотреться на их прозекторских столах в морвенских лабораториях.

• Аколитам поручено прибыть на Морвен VI, чтобы расследовать таинственную гибель учебной роты Бронтских Длинных Ножей в ходе высадки на поверхность планеты. На самом мёртвом мире с зацепками небогато, но многие Гвардейцы докладывают о посещающих их тревожных видениях; у некоторых обнаружились самопроизвольные мутации тканей рубцов, полученных в ходе традиционных для бронтских полков обрядов шрамирования плоти. Мертва ли эта планета, или же нечто, скрытое в глубинах её циклопических монолитов, способно посредством неких сверхъестественных эманаций влиять на тех, кто слишком долго остается на её поверхности?

• Аколиты преследуют Архимеда Нокста, когда случайно нападают на след еретической группы, обладающей аналогичной мутацией. Попав в плен, один из них расскажет, что обрёл свои новые способности где-то в Адрантисе, но даже пытки не вытянут из него никаких подробностей. Дальнейший путь Аколитов приведёт их к Гиппокразийской Секте, но для того, чтобы получить доступ в помещения любой из их станций, недостаточно просто посверкать Розеттой.

Морио

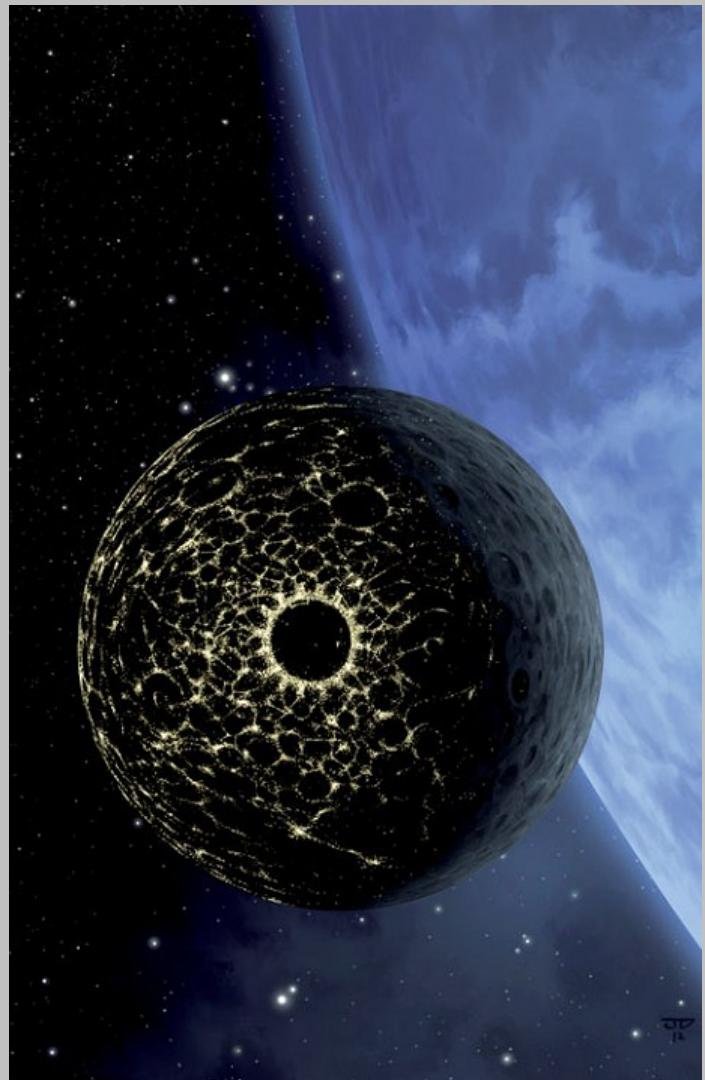
«Старый Араци твердил, что видел секретный причальный док, где на транспортный рейс из системы грузили мёртвых шестерёнок. Он, правда, так и не выяснил, зачем».

- Териан Ольтсвит, портовый рабочий

алеко за пределами Миров Латэ, скрытая за мерцающей пеленой света Призрачных Звезд, расположена крохотная система. Сердце её – самый заурядный тусклый красный карлик, едва способный отогнать от себя космическую тьму. Вокруг него вращается голый каменный шарик, имя которого – Капулюс – сохранилось разве что в самых древних звездных атласах. Сама планета непрятательна и абсолютно бесперспективна как в плане наличия полезных ресурсов, так и с точки зрения перспектив колонизации. Этот космический комок смёрзшейся грязи, почти без воды, почти без атмосферы, вряд ли привлечет внимание того, кто жаждет богатства и власти. Даже единственная луна этой планеты на первый взгляд сулит не больше самой планеты. Орбита луны, впрочем, необычна – дело в том, что она всегда остается на тёмной стороне Капулюса, и ни единый луч света от тусклого солнца системы никогда не касался её ледяной поверхности. Кажется, будто она прячется за Капулюсом, боясь выйти на свет и раскрыть секреты, что были ей доверены; впрочем, это положение вещей полностью устраивает повелителей Латэ, ибо на этой крохотной луне, рассказы и слухи о которой нарекли ей имя Морио, Механикусы хоронят самые страшные свои тайны.

Над пыльными равнинами Морио нет достойной упоминания атмосферы, и климат её поверхности по большей части мало чем отличается от ледяного вакуума пустоты. Та сторона луны, что повернута от Капулюса, испещрена следами давних катастроф – столкновений с астероидами и прочим космическим мусором. Там нет признаков жизни – ни когда-либо существовавшей, ни теперешней, ни человеческой, ни какой-либо другой. Но другая сторона Морио, обращенная к Капулюсу, покрыта огнями и шпилями грандиозного города-улья, размерами превосходящего практически каждый из ульев субсектора. Величественные башни и кафедральные фабрики Бога-Машины возвышаются над поверхностью Морио и простираются глубоко под нею, достигая даже её холодного, безмолвного ядра. Все это – Склеп Адептус Механикус Сектора Каликсис.

Когда любой из последователей Омниссии Сектора Каликсис оканчивает свой жизненный путь, его останки со всей возможной заботой переправляют на Морио. Древние погребальные корабли-саркофаги с драгоценным грузом на борту бороздят предательские варп-маршруты между Морио и доминионами Латэ. Как только они прибывают, сонм системных грузовых корабликов доставляет тела павших на поверхность луны. Хотя сервиторы выполняют большую часть тяжелой работы, есть там и адепты, чей долг – подготовить павших братьев к погребению и сотоврить над ними последнее причастие Бога-Машины. Долг этих скромных братьев, именуемых Мортиферами, не ограничивается освящением вечного отдохновения единоверцев. Ибо это не просто мир-кладбище последователей Омниссии Сектора Каликсис, но и место, где Механикусы извлекают кибернетику из мёртвых, дабы обновить её и даровать новому поколению Техножрецов.



Склеп есть следующий шаг не только для останков последователей Омниссии. Здесь же, где их плоть перерабатывают в трупные облатки – неотъемлемую часть религиозного правила Адептус Механикус, находится и главная ремонтная мастерская для всей извлечённой бионики и кибернетики, которой ещё суждено послужить членам Культа Машины. Создание и поддержание кибернетики в рабочем состоянии – задача, требующая громадных затрат как времени, так и ресурсов; задача, становящаяся с каждым годом все труднее – слишком многие носители знаний об этих чудесных устройствах умирают, так и не успев передать их. Восстановление кибернетики и вживление восстановленных образцов взыскиющим благословения Омниссии позволяет Мортиферам как сэкономить ценнейшие ресурсы, так и получить не менее ценный опыт. Кроме того, весь процесс служит и сакральной цели – он есть основа линии преемственности среди членов Адептус Механикус, куда более надёжная и долгая, чем память даже самого старого из Магосов. Достойный Техножрец может когда-нибудь получить мехаденриты самого знаменитого Логоса системы, или взирать на мир бионическим глазом, который никогда принадлежал одному из тех, кто стоял у самых истоков Каликсиса.

Но есть и иная причина того, что Механикусы скрывают свой Склеп. Знание – сила, и именно здесь сохраняют знание, преумножающее силу Культа Механикус, ибо именно на Морио оберегают от забвения воспоминания павших. В самых глубоких подземельях Склепа Мортиферы и их сервоторы упорно вершат свой великий труд. Они поддерживают в рабочем состоянии древние когитаторы и считающие устройства, являющиеся, пожалуй, самыми сложными и тонкими машинами Сектора Каликсис. Здесь Мортиферы подключают кортикальные имплантаты и кибернетические синаптические схемы павших братьев к гигантской системе, именуемой Кенотафом Каликсиса. Затем запускается ряд непостижимых техномистических процессов, в ходе которых из подключенных устройств извлекаются накопленные знания и опыт ныне покойных Техножрецов, дабы к ним можно было прибегнуть в будущем.

На нынешний день способность извлекать и использовать эту информацию находится, в лучшем случае, в зачаточном состоянии, но недавние эксперименты со священными машинами, которые кое-кто считал бы еретическими, наметили в этом направлении некоторый прорыв. Из уст в уста переходят тёмные слухи о том, как Механикусы могут распорядиться этим титаническим собранием знаний величайших учёных Сектора. Мортиферы рассказывают друг другу о редких чужаках, пойманых у Кенотафа – их, как правило, заключают в одну из подземных темниц, откуда никто и никогда не выбирался, ибо ничто не должно мешать ходу этой великой работы. Когда же она будет завершена, плоды её будут явлены сектору, и каждый склонится перед величием, которое каждый истинный Техножрец и без того считает неоспоримым.

Хранитель Ганеш

Никто не знает, насколько стар Ганеш; никто не знает даже, действительно ли это его настоящее имя. Он работал на Морио дольше, чем длится её письменная история, и кое-кто получута утверждает, что Ганеш был на Морио ещё до того, как Культ Механикус выстроил здесь свой Склеп. Время шло, ранг Ганеша рос, Склеп прирастал Кенотафом, а Морио постепенно обретал статус центрального репозитория знаний, накопленных Механикусами Каликсиса. Он же медленно, но неуклонно насаждал свою программу повторного использования кибернетики павших, превратив её из локальной процедуры в священный ритуал под надзором Мортиферов. Он – Хранитель Морио, Вечный и Неизменный, как сама луна.

Сам Ганеш бледен и неимоверно худ. Та плоть, что не скрыта древней чёрной мантией и не замещена благословенным металлом давно затупившейся хирургической кибернетики, иссушена и истощена годами пренебрежения. Большинство полагает, что его изможденный внешний вид есть следствие прожитых лет и бремени ответственности, что лежит на его плечах, но, кажется, никто не помнит, чтобы он когда-либо выглядел иначе. Несмотря на то, что Ганеш мало заботится о собственной бренной оболочке, его забота о тех, чей последний путь завершается в морийском Склепе, поистине безупречна, и с телами, попавшими в ведомство его подчиненных, обращаются, словно с драгоценнейшими из сокровищ. Ну а его труды по созданию и пестованию его главного детища – Кенотафа Каликсиса, а также самозабвенно стремление оградить с его помощью знания падших братьев от забвения, и вовсе стоят превыше всяких похвал. Некоторые члены Святых Ордосов, впрочем, задаются вопросом, как Адептус Механикус намереваются воспользоваться этим беспрецедентным хранилищем знаний, если однажды им всё же удастся разработать ритуал успешного и безопасного их извлечения, и как именно Ганеш воспользуется властью, которую дарует ему это искусство.

Хранитель Ганеш									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Ток	
25	27	30	32	39	48	47	52	19	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт)+20, Уклонение (Лов), Запретное Знание (Адептус Механикус, Культы) (Инт)+10, Грамотность (Инт), Логика (Инт)+10, Медика (Инт)+20, Учёное Знание (Химия) (Инт), Поиск (Вос), Тайный Язык (Техно) (Инт), Технология (Инт)+20.

Таланты: Бинарный Диалог, Химическое Оскопление, Электрическое Вспоможение, Акустический Резонанс, Пресыщенный, Логис Имплантат, Мастер Хирургеон, Мехадендрит (Медицинский, Ремесленный), Стальные Нервы, Сопротивляемость (Страх), Ритуал Благовения, Ритуал Страха, Абсолютная Память.

Броня: Карапакс (6 на Все).

Оружие: Нет.

Оборудование: Древняя черная мантия (Одежды Хорошего Качества), качественные бионические руки и ноги, бионическая дыхательная система среднего качества, прорицающий массив, медицинский мехадендрит (x2), ремесленный мехадендрит.

Часы Приключений

- Аколитов отправляют на мир-фабрику, чтобы провести расследование внезапной гибели нескольких Инженер-предвидцев, находившихся там с визитом. К несчастью, неизвестный изъял их тела ещё до прилета Аколитов, и местные Механикусы не желают даже говорить об этом. По слухам, эти Инженер-предвидцы могли быть каким-то образом связаны с программой реанимации мёртвых. Аколиты должны выяснить, куда были увезены тела, предотвратить техноеретическое богохульство и проследить путь преступников к миру-гробнице Морио.
- Вскоре после того, как один из Аколитов получил кибернетический имплантат, его стали посещать яркие сны о его собственном убийстве. Со временем эти видения неизбежно начнут преследовать его даже наяву. По мере того, как видения будут прогрессировать, Аколиту станет ясно, что его имплантат ранее был частью другого человека – жертвы убийства. Расследование приведет Аколитов на Морио, где они обнаружат, что не вся извлеченная из тел кибернетика проходит должное очищение перед тем, как обрести нового носителя. Вполне возможно, все это делается сознательно – кто-то проводит эксперимент по оценке жизнеспособности данных. Естественно, обитатели скорбной луны отнюдь не склонны приветствовать вмешательство в их дела.
- Один Техножрец, весьма ценный агент Инквизитора Аколитов, был убит, и теперь их задача – препроводить его останки на Морио. Истинная же их цель – добыть потайной ауспекс, хитро встроенный в его аугментику, и неподдающийся стандартным процедурам извлечения. Им придется дать Мортиферам сделать их работу, а затем выкрасить ауспекс до того, как вся информация с него будет стёрта (или, хуже того, извлечена), и вернуть устройство своему

Опус Махариус

«Отвага – Несокрушимая Сталь, Конец Служения – Смерть!»
- боевой клич Легио Венатор

На просторах Марки Друзуса лежит запретный мир-кузница Опус Махариус. Названная в честь Лорда Солар Махариуса, эта планета перешла под власть Латэ незадолго до завершения Ангевинова Крестового Похода, став домом прославленного Легио Венатор. Здесь и на латэйской базе приписки, планете Ликсида, этот Легион Титанов несёт свою вечную стражу, оберегая Империум от врагов его, и играя одну из ключевых ролей в деле поддержания порядка и стабильности в Секторе Каликсис.

Поступь Богов

Из всех чудес Культа Машины ничто не может сравниться с сокрушительной мощью Титанов, этих реликтов Тёмной Эры Технологии. Титанами называют громадные двуногие машины, состоящие в рядах Легионов Титанов на службе Культа Механикус. Непревзойденная огневая мощь любого из множества их орудий способна единственным залпом сравнять с землей целый хаб, а прочнейший панцирь и могучие пустотные щиты с легкостью поглотят любой ответный огонь. В центральном ядре каждого из титанов обитает невероятно могучий и яростный дух машины, повадками подобный самым свирепым хищникам древней Терры – чтобы контролировать его, необходима не менее могучая сила воли. Слуги Адептус Механикус поддерживают их работоспособность и поклоняются этим колossalным боевым машинам, ибо для них каждый Титан есть не что иное, как телесное воплощение яростной мози Бога-Машины.

Процесс постройки Титана – тщательно охраняемый секрет Адептус Механикус, и весьма значительное предприятие, требующее вековой подготовки, провозглашения бесчисленных благословлений и проведения сложнейших ритуалов на каждом из его этапов. Эти колоссальные машины почитают столь высоко, что каждому построенному Титану наряжают имя на Высоком Готике, а смерть Титана – истинная трагедия для каждого, кто принимал участие в его постройке. Целые Цеха погружаются в траур при вести о гибели одного из их священных творений.

Когда они не несут службу на какой-нибудь отдаленной войне и не стерегут одну из множества крепостей Легиона, Титаны Легио Венатор восстанавливают свои силы в Доках Титанов, что на Опус Махариус. Именно здесь их ремонтируют, устанавливают новое оборудование и переоснащают. Громадные мануфакторумы планеты буквально выстроены вокруг этих доков, и их единственная цель – производство запасных частей и вооружения для их священных подопечных. В одном доке может одновременно находиться несколько Титанов, но для обслуживания самых прославленных и наиболее крупных машин принято выделять отдельную кузницу. Каждый, кто обслуживает машины Легиона, почитает свою работу почётнейшей обязанностью – порой за право принять у себя особо знаменитого Титана гремят дуэли и разгораются вооруженные конфликты.

Доки Титанов, помимо всего прочего, оснащены и всем необходимым для удовлетворения медицинских и физических нужд членов легиона, включая госпитали, жилые хабы и тренировочные полигоны. Многие ветераны Легио Венатор живут и занимаются тренировками здесь же, среди новобранцев, служа живым примером для тех, кого судьба ещё не свела с врагом в праведной битве. Часть помещений в тех же стенах выполняет функции скорбных последних обителей для Принцепсов, чей разум угас в непрестанных попытках совладать со смертоносным духом Титана. Вид этих искалеченных духовно людей вызывает в окружающих странную



смесь почтения и жалости. Лишь немногим суждено дожить свою жизнь ушедшими на покой героями Механикума; большинству предстоит встретить смерть жалкими развалинами, призрачными тенями тех, чья железная воля некогда вела в бой богов.

Славное Наследие

Легио Венатор был относительно молодым легионом, когда его приписали к Имперским силам Ангевинова Крестового Похода. Легиону лишь предстояло стяжать славу, а в сверкающих медно-красных панцирях его боевых машин, словно в зеркале, отражался каждый залп разрушительного пламени, что низвергали они на головы дерзнувших противостоять владычеству Империума. И славу, и почет легион завоевал уже на самых ранних стадиях кампании, когда имя его гремело над полями сражений, и враги знали, что Венатор не привык оставлять в живых никого из своих врагов.

В ходе Хладных Лет легион вел сражения против громадного орочьего Вааагх!, обрушившего на крестоносцев всю свою дикарскую ярость. Перелом на этом этапе войны наступил после победы над их Мега-гарантом, имя которого на звероподобном языке орков звучало как «Спиналом». После орбитального залпа лансбатарей, Принцес Сеньорис Ангевело Всеволод, командир «Валорус Ира», Титана класса «Варлорд» при поддержке Центуриона Стai «Вархаундов» вошел в боевой контакт с поврежденной машиной зеленокожих. Битва была контактной и яростной, и только

Реликты Славного Прошлого

Один из самых редких типов боевых машин в составе Легио Венатор – древние Механические Рыцари. Принцэпсы в одиночку управляют этими сверхмальми одноместными Титанами, и каждый из них способен проследить свою родословную к далеким Рыцарским Мирам. История Механических Рыцарей длится долго, и корнями своими уходит глубоко во тьму Имперского прошлого – в неспокойную эпоху, известную как Эра Раздора.

И хотя их основная роль в бою – поддержка и резерв, Механические Рыцари Легио Венатор идут в бой целеустремленно, полагаясь в первую очередь на свою мобильность. В Секторе Каликсис служат не менее восемнадцати Рыцарей с четырех разных миров. Основная их часть сейчас на Кальте, занимается уменьшением количества безмерно расплодившихся орков. Размещенная там элитная формация Копейщиков паттерна «Прорыв» с успехом применяет в бою стремительную тактику ядовитых уколов, ведя непрекращающийся обстрел вражеских флангов, в то время как Паладины из Адамантинового Ордена демонстрируют своё бесспорное превосходство и всю свою праведную ярость в боях против грубых боевых машин орочьих варварских орд. Каждый из этих прославленных воинов – верный слуга Омниссии, и абсолютный минимум, чего стоит от них ожидать – славная смерть на службе повелителей Марса.

после того, как один из «Вархаундов», «Целерус Мориа», пожертвовал собой, вызвав на себя огонь главных орудий Мега-гарганта, «Валорус Ира» сумел вонзить луч своей вулкан-пушки в центральный реактор вражеской машины. Расплав ядра и последовавший за ним взрыв буквально выкосил основные атакующие силы орочьей орды, а уничтожение их главного идола полностью лишило зеленокожих боевого духа.

Продавив тяжело укрепленные защитные рубежи проклятых юват, Легио Венатор обнаружил, что против благородных крестоносцев была обращена вся мощь безумной вражеской Варп-науки и непотребного техноколовства. Варп-конструкт юват, одно из их величайших порождений, стоял на острие самой первой и наиболее мощной из их атак. Пропитанное энергиями эфира, чудовищное отродье несло себя вперед на пяти уродливо вывернутых ногах, а три его бесформенных руки сжимали необъяснимой конструкции орудия, что питались энергиями самого Варпа. Четверо Титанов пали от рук чудовища, пока «Десидус Раэ», сильно повреждённый и истекающий плазмой из пробитого реактора, не сошелся с отродьем врукопашную. Командующий Принцэпс призвал всю доступную энергию в силовой кулак Титана, и первый же его удар вызвал мгновенную перегрузку и без того поврежденного сдерживающего поля реактора. Солнцеподобная вспышка, что поглотила Титана, бесследно испепелила и его исторгнутое Варпом врага.

Вслед за прибытием Архимагоса Мата Алефа Зенона и завершением Крестового Похода, Легио Венатор получил дозволение выбрать себе в безраздельное владение любой из новорожденных Миров Латэ. Однако ещё до того, как успел начаться процесс выбора мира, Легио Венатор присоединился к прославленному и легендарному Крестовому Походу Махариуса. Резервные же силы Легиона остались в лишь набирающем силы Секторе Каликсис и принялись возводить крепости в пространстве самой Системы Латэ; среди этих была и Ликосида.

По завершении Похода Махариуса, боевые группы Титанов вернулись домой, овеянные славой героических деяний и скорбящие о смерти самого Махариуса. В знак признания неоспоримых заслуг



Махариуса, а также в знак участия Легио Венатор в его великом Крестовом Походе, мир-кузница в Марке Друзуса, выбранный легионом в качестве новой родины, был наречен «Опус Махариус».

Более чем через тысячу лет Легио Венатор стал одной из сил, что отклинулась на призыв к войне против самопровозглашённого Медного Императора. Титаны оказались непревзойденным инструментом прорыва укреплений повстанцев вокруг Кластера Гельмиро и карающего возмездия для населения миров, отринувших Имперское владычество. В ходе финального штурма им пришлось сойтись в бою с новым кошмарным врагом – Титанами Хаоса. То, что последовало далее, можно охарактеризовать как четырехдневную битву между гигантскими машинами, преследовавшими друг друга среди развалин шпилей и уничтоженных хабов. Самые израненные из Титанов Легиона в итоге вызвались служить приманкой для Титанов Хаоса, разменяв свои жизни на жизни множества врагов.

Конец противостоянию положило прибытие двоих Титанов класса «Император», поскольку остатки сил Хаоса уже ничего не могли противопоставить мощи этих впечатляющих трепет машин. Целые районы разрушенного города исчезали в испепеляющем огне их могучих орудий, и Машины Хаоса, не бежавшие обратно в Имматериум, были уничтожены самым быстрым и решительным образом. После этого боевые группы смогли, наконец, обратить свои

силы на помощь оставшимся в живых войскам лоялистов, и в итоге весь кластер был обращён в пылающие руины, но за победу пришлось заплатить высокую цену. Как бы то ни было, но успевшие бежать силы Хаоса под знаменем боевого отряда Отрекшихся Разорителей, непременно вернутся вновь, чтобы ещё раз сойтись с Легионом в бою.

Когда пятьсот лет спустя в Имперском космосе разгорелись Мератесские Войны, Легио Венатор немедленно выделил контингент своих сил для подавления этого грандиозного восстания. Среди них был и «Игнис Инферорум», древний Титан класса Император, помнящий ещё времена Тёмной Эры Технологии. Он возвышался над полями сражений подобно аватаре гнева, и праведная ярость пылала в залпах его спаренных плазменных аннигиляторов. Обороняющиеся бунтовщики были попросту смыты и уничтожены до последнего человека.

После завершения Мератесских войн, Легио Венатор сконцентрировался на переоснащении и укреплении своих владений, а откликаясь на призыв к оружию, в знак соблюдения древних союзнических договоров высыпал лишь отдельные боевые соединения. В настоящий момент силы Легиона принимают участие в не оправдывающем надежд Пограничном и лишь разгорающемся Ахилловом Крестовых Походах. Именно там им пришлось впервые столкнуться со смертоносными био-титанами тиранидских флотов-ульев – в боях с этими свирепыми тварями уже погибло слишком много драгоценных Машин. В связи с этим, Принцепс Майорис фон Максилов выпустил декрет, гласящий, что до тех пор, пока потери Легиона не будут восполнены, пределов Сектора не имеет права покидать ни одна боевая группа, если только это не связано с выполнением действующих союзнических обязательств. По предварительным оценкам, процесс этот займет не одну сотню лет.

Как Один

Один из наиболее важных аспектов деятельности подготовительных учреждений Опус Махариус – внедрение в аспирантов и будущих членов их экипажей привычки работать слаженно, как единое целое. Принцепсу, как командиру экипажа, и его Модераторам, передающим приказы вниз по цепочке, надлежит выучить все особенности, все сильные и слабые стороны и все нюансы темперамента своей Машины, дабы на инстинктивном уровне ощущать и интерпретировать каждую деталь поведения Титана в бою. Без этой обьюдной связи Титан становится заторможенным и не послушным, а непокорный дух машины обращает свою ярость против своего же экипажа, вместо того, чтобы обрушить её на врага. И напротив, Титан, связанный со своим экипажем прочными духовными узами, являет собой истинное чудо: человек и машина, слиянные в едином порыве, взаимодействующие друг с другом без малейшего промедления и всегда готовые в мгновение ока обрушить гнев Омниссии на врагов Его. Бой, проведенный в полном единении с Титаном, есть высшее духовное переживание для всех его участников – от Принцепса, сливающегося в боевом экстазе со своей Машиной, до Модераторов, безупречных проводников его воли.

Чтобы достигнуть этого уровня подготовки, Легио Венатор проводит нескончаемые тренировки на специально созданном для этого полигоне, метко прозванном Геенной. Весьма значительная часть поверхности планеты была превращена в искусственную зону боевых действий. Здесь, среди целенаправленно созданного царства разрушения, Легион учит своих солдат справляться с любой угрозой и с честью выходить из любой боевой ситуации. Здесь, в окружении высоких и прочных феррокритовых стен, автоматических турелей и целеуказующих сервиторов содержатся в заключении военнопленные и преступники со всего Сектора – используют их в основном для отработки стрельбы по живым мишеням. Пondonki общества доживают здесь свои жалкие (и, зачастую, короткие) жизни, непрестанно восстанавливая разрушенные здания и разрывавая перекопанные взрывами поля сражений, подготавливая их к следующим учениям.

Несломленный

Двухсотпятидесятилетний Принцепс Сеньорис Леонид фон Максилов занимает пост Принцепса Майорис Легио Венатор. Его тело заключено внутрь командного трона его Машины; трон этот, украшенный обильной медной резьбой, снабжен всеми необходимыми системами фильтрации, очистки и жизнеобеспечения, и, поддерживая в нем жизнь, одновременно позволяет взаимодействовать с духом машины его Титана. От, собственно, тела его осталось немногое – голова, правая рука и верхняя половина торса – последствия битвы с Титанами боевого отряда Отрекшихся Разорителей.

Само столкновение с этими нечестивыми налетчиками произошло, когда фон Максилов получил результаты орбитальной разведки, согласно которым звено из пяти Падших Машин решило предпринять попытку флангового обхода Имперских сил по каньону, протянувшемуся к югу от зоны основного сражения. Поскольку вывести всю боевую группу из сражения было нельзя, фон Максилов решил выйти из боя сам, чтобы противопоставить мощь своей Машины, «Империалис Потестус», целому звену вражеских Титанов.

Эхо нечестивого и бессмысленного акустического кода, что исторгли воксы возглавлявшего звено Титана Хаоса класса «Варлорд», увидевшего противостоящую им Имперскую Машину, долго гуляло по каньону, отражаясь от его высоких каменных стен, ну а содержание краткого ответного пакета фон Максилова история не сохранила. Хотя из-за узости каньона слуги Хаоса и не могли обрушить на него слитную мощь всех своих орудий, промахнуться в такой ситуации также было весьма затруднительно. Титан фон Максилова понес тяжелейший урон от вражеского огня, пережив, однако, даже прямое попадание в капитанский мостик. Собрав всю свою волю в кулак, фон Максилов продолжал управлять Титаном, громя врагов одного за другим, невзирая на полученные им кошмарные раны. Лишь уничтожив последнего из Титанов Хаоса, фон Максилов наконец потерял сознание, и Титан его замер недвижимо. Вскоре после этой битвы он был помещён внутрь командного трона, в котором он пребывает и поныне, а Техножрецы, восстановив его Титан, добавили новую главу в анналы его славных деяний.

Еду и прочие жизненно важные припасы доставляют в специально обозначенные зоны комплекса, ничуть не заботясь ни вопросами их равномерного распределения, ни проблемами поддержания порядка среди заключенных. Результатом такого подхода неизбежно становится главенство самых жестких и беспощадных индивидов, способных запугивать людей, организовать их в рабочие бригады, и время от времени получать кость со стола надзирателей – Техножрецы, ответственные за этот рабочий ресурс, склонны поощрять такое поведение, и время от времени, в награду за особенно продуктивный труд, могут выделить отличившейся бригаде чуть более качественную протеиновую пасту, или менее лежалую трупную муку. Драки между этими бригадами случаются регулярно, впрочем, считается, что они лишь придают аутентичности учениям Легиона.



Принцепс Дивизио Пердитус

Принцепсы Дивизио Пердитус воплощают стремление Легио Венатор к тотальному и абсолютному уничтожению врага любой ценой. Ветераны многих войн, эти люди пошли на замену частей мозга, служащих пристанищем их медленно угасающему личностному сознанию, особыми имплантатами, значительно улучшающими их когнитивные процессы. Личность Принцепса при этом необратимо угасает, позволяя, однако, управлять духом его Машины посредством холодного и чёткого логического расчета.

Со временем, однако, длительный контакт с хищным темпераментом Титана постепенно изменяет очертания их эмоциональной пустоты, создавая из них людей, твердо убежденных, что лишь последовательное и методичное приложение превосходящей силы есть единственный логически обоснованный путь к победе. Случается даже, что природа духа-машины со временем вторгается в сознательное начало Принцепса, принуждая того биться даже тогда, когда логика велит отступать. Они – весьма самоуверенные противники, взирающие на любую опасность с высоты десятилетий жизни, прожитой в теле ступающих по земле богов.

Принцепс Дивизио Пердитус									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов	
46	40	36	38	35	40	32	50	40	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 14

Умения: Бдительность (Вос), Командование (Тов)+10, Обыденное Знание (Культ Машины, Война) (Инт)+10, Обыденное Знание (Империум) (Инт), Уклонение (Лов), Вождение (Шагатель) (Лов)+20, Запретное Знание (Адептус Механикус) (Инт), Грамотность (Инт), Навигация (Наземная) (Инт)+10, Учёное Знание (Легенды) (Инт), Учёное Знание (Тактика Империалис) (Инт)+20, Технология (Инт).

Таланты: Аура Власти, Амбидекстрия, Автосангвина, Мастер Клинков, Мастер Рукопашной, Меткий Выстрел, Бесстрашный, Железная Дисциплина, Меткий Стрелок, Медитация, Равный (Адептус Механикус), Верный Удар, Одаренный (Вождение (Шагатель)), Две Руки (Баллистика), Стена Стали.

Особенности: Внутренняя Сила*.

Броня: Флак-жилет Высшего Качества (Торс 4), церемониальные флан-перчатки (Руки 2).

Оружие: Силовой меч Высшего Качества (Рукопашное; 1d10+9 Э; Бро 6; Сбалансированное, Силовое Поле), лаз-пистолет «Марк IV» Высшего Качества (Пистолет; 70м; О/2/-; 1d10+3 Э; Бро 0; Об 15; Пер Полн; Точное, Надёжное), церемониальный меч (Рукопашное 1d10+4 Р; Бро 0; Сбалансированное, Моно).

Оборудование: 2 батареи для лаз-пистолета, форма, МИУ-кибернетика, фляжка амасека, дата-планшет, микро-бусина, шифровальный кристалл Легиона.

***Внутренняя Сила:** Принцепсы Легионов Титанов отличаются ментальной мощью, которая редко встречается у людей. История Легио Венатор полна моментов, когда эти благородные воины посредством упрямства и упорства брали верх там, где более слабый человек уже скончался бы от ран.

Во время своего Хода Принцепс может предпринять попытку **Среднего (+0) Теста на Силу Воли**, чтобы в результате успеха игнорировать любые несмертельные эффекты критических ранений до конца своего следующего хода. Эту особенность можно использовать несколько раз за бой, но каждое последующее применение будет сложнее предыдущего на один шаг.

Редактус Модератус Легио Венатор

Модератор – термин для обозначения целого ряда членов экипажа, находящихся на капитанском мостике и ответственных за поддержание и отслеживание состояния как жизненно важных, так и вторичных систем Титана, находящегося в активном состоянии. Их труды дополняют и значительно усиливают контроль Принцепса над Титаном, позволяя тому уделять больше внимания непосредственно битве. В Легио Венатор задача взаимодействия с самим Принцепсом лежит на плечах Редактус Модератус, восседающих у самого подножия командного трона капитанского мостика каждого из Титанов. Редактус фильтрует все данные и рапорты, поступающие от других Модераторов, и передает обработанную и проанализированную информацию когитаторам командного трона посредством синаптического соединения. Это критически важный член экипажа, а потому зачастую ему отводят ещё и роль советника и заместителя самого Принцепса. Кроме того, среди обязанностей Редактус Модератус – охрана командующего офицера, и каждый из них с радостью отдаст жизнь за свой Легион и своего Принцепса.

Редактус Модератус Легио Венатор									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов	
36	40	34	36	32	40	38	40	36	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 13

Умения: Бдительность (Вос)+10, Командование (Тов)+10, Обыденное Знание (Культ Машины, Война) (Инт)+10, Обыденное Знание (Империум) (Инт), Уклонение (Лов), Вождение (Шагатель) (Лов)+10, Запретное Знание (Адептус Механикус) (Инт), Грамотность (Инт), Навигация (Наземная) (Инт)+10, Учёное Знание (Легенды) (Инт), Учёное Знание (Тактика Империалис) (Инт)+10, Проницательность (Вос)+10, Технология (Инт)+10.

Таланты: Крепкий Орешек, Дальновидность, Обостренные Чувства (Зрение), Стальные Нервы, Ритуал Освобождения, Неколебимая Вера.

Особенности: Как Один*, Ночное Зрение, Верность Превыше Всего**.

Броня: Легкий флак-плащ Высшего Качества (Торс, Руки, Ноги 3).

Оружие: Компактный лазган паттерна Легио (Основное; 70 м; О/4/-; 1d10+2 Э; Бро 0; Об 30; Пер Полн; Точное, Компактное, Надёжное), лаз-пистолет паттерна Цивитас (Пистолет; 25 м; О/2/-; 1d10+1 Э; Бро 0; Об 25; Пер Полн; Надёжное), церемониальный меч (Рукопашное; 1d10+4 Р; Бро 0; Сбалансированное, Моно).

Оборудование: 2 батареи для каждого из оружий, форма, МИУ-кибернетика, фотовизор, ребризер, инъектор, стимм (2 дозы), ауспекс, комбитул, дата-планшет, микро-бусина.

***Как Один:** Принцепс и его Модераторы непрестанно тренируются вместе, стремясь достигнуть состояния, когда один будет воспринимать движения и намерения другого безошибочно и в любой ситуации. Это означает, что экипаж Титана способен достичь уровня скоординированности, недостижимого для немодифицированного человека. Модератус может помочь любому члену своего экипажа двумя способами – либо автоматически снизить Сложность любого Теста Умения на один шаг, либо попытаться пройти точно такой же Тест самостоятельно. Во втором случае при провале не происходит ничего, но успех снижает Сложность предстоящего союзнику Теста сразу на две Ступени. Все обычные ограничения на помощь другому персонажу работают как обычно. Количество попыток применения этой способности за сцену ограничено, и равно величине Бонуса Интеллекта персонажа.

****Верность Превыше Всего:** Редактус Модерати Легио Венатор клянутся верно служить своим Принцепсам и защищать их, если понадобится, ценой собственной жизни. В качестве Реакции Модератус может покрыть дистанцию, равную его Частичной Скорости, чтобы броситься под успешный удар или выстрел, направленный в Принцепса. В результате Модератус автоматически получает весь Урон, который иначе пришелся бы по Принцепсу, в то время как сам Принцепс вообще не получает Урона.

Щитоносец-Хранитель

Щитоносцы-Хранители – элитная гвардия Легио Венатор, чьей единственной задачей является защита их Титана от тех, кто может навредить ему изнутри. Во время битвы каждый хранитель через нейроинтерфейс подключается к сенсорам и актуаторам целостности, размещенным на обшивке Титана. В таком состоянии он и пребывает весь бой, активно отслеживая герметичность корпуса, готовый немедленно отреагировать на любую попытку проникновения, подобно клеткам иммунной системы какого-нибудь громадного зверя. Каждый из них наилучшим образом экипирован для боя в тесноте отсеков Титана, а тела их усилены синтетическими мускульными волокнами. Их громадные, строгих очертаний щиты выполнены из того же материала, что и обшивка Титана, и оснащены всем необходимым, включая магнитные печати и поршневые распорки, для установки тактических баррикад и осуществления временного ремонта пробоин. Однако их наиболее характерной особенностью является Внутренний Инъекторный Массив, специализированный имплантат Щитоносцев-Хранителей, который посредством вспышки стимуляторов и ряда иных химических составов способен превратить находящегося при смерти тренированного солдата в разъяренную живую бомбу – всё ради того, чтобы сохранить в неприкосновенности священное нутро Титана.

Щитоносец-Хранитель									
ББ	Б	Сил	Вын	Лог	Шип	Вос	СВ	Тог	
42	45	8/ 40	55	32	36	32	40	22	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 18

Умения: Бдительность (Вос), Шифры (Боевой Арго) (Инт), Лазанье (Сил)+10, Обыденное Знание (Культ Машины, Техно) (Инт)+10, Взрывное Дело (Инт), Запретное Знание (Адептус Механикус) (Инт), Грамотность (Инт), Проницательность (Вос), Технология (Инт).

Таланты: Бугрящиеся Бицепсы, Сокрушительный Удар, Крепкий Орешек, Плечом к Плечу, Бесстрашный, Неистовство, Крепкий, Пресыщенный, Сокрушительный Выстрел, Истинная Стойкость.

Особенности: Хорошая Смерть*, Ночное Зрение, Коренастый, Сверхъестественная Сила (x2).

Броня: Форменный фланк-доспех Легиона (5 на Все).

Оружие: Огнемет «Экспульсус» (Основное; 30м; 0/-/-; 1d10+5 Э; Бро 3; Об 20; Пер 2Полн; Огненное) или дробовик паттерна «Рэнд» (Основное; 40м; -/2/4; 1d10+5 У; Бро 0; Об 30; Пер Полн; Разброс, Разрывное) с моно-штыком (Рукопашное; 1d5+10 Р; Бро 0; Моно), игольчатые гранаты (Граната; БСx3м; 0/-/-; 1d10+6 В; Бро 0; Взрыв[3]; Разрывное), щит (Рукопашное; 1d5+10 У; Бро 0; Оборонительное, Примитивное).

Оборудование: 2 топливных бака (на спине) или 3 барабанных магазина, Церебральные Разъемы, форма Легиона, фотовизор, рукачицы-компенсаторы, респиратор (имплантат), Внутренний Инъекторный Массив, микро-бусина.

***Хорошая Смерть:** В полном согласии с идеалами легиона, тело каждого Щитоносца-Хранителя оснащают аварийным устройством, активирующемся автоматически при срабатывании некоторых заранее установленных подсознательных триггеров. Само

устройство расположено в области кардиоплюмонарного орган-клustersa и содержит адский коктейль из боевых наркотиков и гормонов, превращающих Щитоносца-Хранителя в обезумевший, склонный к детонации таран. Когда Раны Щитоносца-Хранителя падают до уровня половины его Бонуса Выносливости, активируется Внутренний Инъекторный Массив (ВИМ). При этом Щитоносца-Хранитель немедленно становится Неистовым и теперь каждый Раунд должен проходить **Трудный (-10) Тест на Выносливость** – при провале происходит отказ сердечной мышцы, ВИМ тут же детонирует, убивая Щитоносца-Хранителя на месте и нанося урон всем окружающим, как оружие со следующими ТТХ: (2d10 В; Бро 0; Взрыв [2], Разрывное).



Идеи Приключений

- Инквизитор Аколитов узнаёт о заговоре, целью которого стоит убийство троих влиятельных членов Легио Венатор, смерть коих неизбежно станет сокрушительным ударом для Легиона, и серьезно пошатнет его боевой дух, а значит, и его боевые качества. Задача Аколитов – выяснить, кто стоит за этим заговором, и предотвратить его. Есть, однако, подозрение, что убийцы действуют не без помощи предателя, затесавшегося в ряды славного Легиона, и, дабы попусту не гневить подозрениями весь его личный состав, Аколитам надлежит действовать крайне осторожно.
- Стены Геенны – настоящий заповедник для Губительных Сил, изыскивающих способы подорвать силы Легиона изнутри. Принцес Майорис сильно опасается даже не самого события, сколько вероятности того, что их следствием может стать гибель или осквернение одного (а то и нескольких) из его драгоценных Титанов или их экипажей. Однако полная чистка этого обширнейшего легиона в итоге может встать ещё дороже. Аколиты должны проникнуть на истерзанную и изломанную землю Геенны и выкорчевывать источник незримой угрозы.
- Нечестивые боевые орды Хаоса вываливаются из Варпа и обрушают всю свою безумную ярость на Опус Махариус; окружённые неистовствующим морем простых воинов Хаоса, вздымаются громады устрашающих Падших Титанов. Захваченный врасплох Легион отчаянно собирает силы со всего Сектора, одновременно призывая на помощь в час нужды всех, кто хочет и может откликнуться на зов. Аколитам надлежит проникнуть на охваченный войной мир-кузницу, чтобы склонить весы этого противостояния на сторону Империума. Однако вскоре им суждено обнаружить, что у воюющей этой орды имеются цели, куда менее явные, чем простое и примитивное уничтожение.

Райбос

«Невероятно. На любом другом мире нас бы и на стандартный километр не подпустили к этой ляле. А здесь... здесь нас просто некому остановить».

- последние слова Гарборца Мусорщика
(некоторые части тела до сих пор не обнаружены)

В пространстве Марки Маркейна лежит опустошённый Райбос. Некогда – верный Омниссии и важный мир-кузница, сейчас эта планета является собой разоренную радиоактивную пустошь. Смерть обрушилась на неё в виде губительного и разрушительного потока гамма-излучения, выброшенного в космос погибшей неподалеку звездой. Фабрикатору Райбоса, Легариусу Герштольту, было прекрасно известно о высокой вероятности этого события, как из многочисленных рапортов его Лексмехаников-звездочетов, так и из многажды перепроверенных логис-пророчеств. К несчастью, те же самые рапорты и пророчества с уверенностью утверждали, что планета не ощутит на себе никаких негативных последствий этого зреющего события; Герштольт даже повелел провести грандиозный логический молебен в честь Омниссии, наставившего их на путь истины.

Но вместо того, чтобы, согласно расчетам, пройти мимо, мощнейшая волна жёсткого излучения ударила прямиком в Райбос. Каждый, кто в тот момент находился на поверхности планеты, немедленно погиб, поскольку смертоносный космический ветер сорвал с Райбоса защищавшую его атмосферу, и в кратчайшие сроки вся поверхность его стала одной огромной радиоактивной сковородой. Мануфакторумы оказались способны обеспечить своим обитателям некоторую степень защиты благодаря своим громадным размерам и некоторым структурным особенностям – тем не менее, они оказались неспособны уместить под своими сводами всех желающих. Люди превратились в отчаянных беженцев, стремящихся лишь найти убежище и тем спастись от пожирающего их планету апокалипсиса. Уровень смертности был чрезвычайно высок, и в некоторых районах достиг стопроцентной отметки. От полного уничтожения планету спасла только окутывающая её густая пелена летучих промышленных отходов титанических предприятий Адептус Механикус.

Обнаружив потерю связи с процветающим миром-кузницей, Ковенант Латэ задался целью выяснить его судьбу, и немедленно снарядил экспедицию на Райбос. Когда Эксплораторы прибыли на место, они обнаружили лишь опасный для жизни радиационный фон и плотный орбитальный занавес из обломков разрушенных катаклизмом космических фабрик Райбоса. Лидер экспедиции, Магос Эксплоратор Тобориас решил, что наиболее оптимальным решением будет выждать, пока планетарные условия не стабилизируются – а до той поры о восстановлении кузницы не может быть и речи.

Из Непла

Через двести лет изоляции поверхностная радиация начала, наконец, спадать, и члены экспедиции высадились на поверхность планеты. Оказавшись там, они обнаружили мир, усеянный мумифицированными останками тех, кто в своё время не сумел или не успел добраться до ныне разрушенных внутренних санктумов кузниц. Все выглядело так, будто никто не пережил этой глобальной радиоактивной чистки; однако жители Райбоса оказались куда более стойкими, чем кто-либо ожидал.

Кому-то просто повезло, кто-то быстро адаптировался – как бы то ни было, некоторый процент жителей планеты катастрофу все-таки пережил; им, укрывшимся под безжизненной поверхностью планеты, удалось даже восстановить некое подобие цивилизации из разрозненных фрагментов своей прежней культуры. Исследователи флота Эксплоратор нарекли их просто Растеками. Пока шла изоляция, эти суровые люди продолжали чтить Омниссию, и без тени сомнения ожидать дня, когда они вновь покорят свой мир и возложат его к подножию престола мудрости Бога-Машины.



Большинство из них даже продолжало чтить традицию пренебрежения биологическим началом своего тела – практически каждый из них хоть немного, но аугментирован.

Беженцы, чтобы выжить в течение долгих столетий изоляции Райбоса, были вынуждены утилизировать всё, что попадалось им под руку. К счастью, на поверхность планеты можно было выбираться по ночам, а днем передвигаться и отсиживаться под ней, в огромной и запутанной системе транспортных тоннелей, подземных залов и переходов. Тоннели эти быстро стали мрачным и опасным местом, обиталищем иных, неведомых существ и диких тварей, избежавших радиоактивных пожаров и быстро эволюционировавших и приспособившихся охотиться на неосторожных. Многие тоннели Райбоса были достаточно обширны, чтобы вместить большегрузные транспортные поезда и многотонажные левитационные машины; все эти сооружения сохранились в относительной неприкосновенности, и стали вотчиной громадных и жутких чудовищ, без опаски рыщущих по своим подземным владениям в поисках жертв. Кое-где даже образовались устойчивые экосистемы и климатические зоны, особенности которых напрямую коррелируют с типом кузницы, располагавшейся над этим местом до катастрофы, а также с рядом факторов, установившихся после неё.

Многие представители Жречества Марса пережили апокалипсис и даже сохранили свою власть и влияние над остатками населения планеты. Некоторые из них изыскивают способы восстановить былое великолепие Райбоса, мастерски комбинируя мирный труд и военную силу. Другие склонны считать возрождение планеты невозможным, а значит, любое стремление к этой цели – бессмыслицей, и, следовательно, неприемлемой для разумного человека тратой времени. Наиболее характерное занятие для склонных к этой точке зрения людей – прочесывание пустошей в поисках любых возможных реликтов и археотехнических артефактов.

Система Райбос

Система Райбос относительно невелика – по своим орбитам вокруг тусклого желтого солнца обращаются лишь три планеты. Среди этих планет – опаленный камешек Райбоса и газовый гигант MKZH-12, на низкой орбите которого находится газодобывающая станция Трентос Гамма. И хотя Райбос – уже далеко не тот индустриальный гигант, которым он был когда-то, нельзя сказать, что система его обделена интригующими деталями.

Когда разразилась Великая Буря, она застала врасплох множество орбитальных доков и геостационарных платформ системы планетарной обороны. Вслед за отказом перегруженных пустотных щитов, многочисленные локальные сбои оборудования быстро сливались в один, тотальный и катастрофический системный отказ. Так, станция за станцией, плотно населенная орбита превратилась в замусоренное кладбище, смертельно опасное для любого судна, вздумавшего совершить посадку. Хуже того, бесчисленные крупные обломки и обилие мелкого мусора делают орбиту Райбоса идеальным пристанищем для пиратов, налетчиков и прочего отребья, только и ждущего поживиться кораблём глупца, решившего сунуться в этот опаснейший регион без тяжеловооруженного эскорта.

В день катализма небольшой патруль флота Адептус Механикус проходил через Райбос, один из пунктов его стандартного маршрута по Мирам Латэ. В тот момент, когда они уже прогревали Варп-двигатели перед очередным коротким прыжком, энергия смертоносных гамма-волн Великой Бури ударила прямо по патрульному звену. Корабли немедленно и бесследно канули в Варп. Однако ряд слухов о странных вибрациях и необъяснимых происшествиях многих заставляет верить, что корабли и члены их экипажей всё же не сгинули. С момента катастрофы и вплоть до прибытия экспедиции Эксплоратор, не было никаких вестей и от добывающей станции Трентос Гамма. Хотя она, судя по всему, ничуть не пострадала, её экипаж так и не был обнаружен. Газодобыча была продолжена, правда теперь, когда газы обогащаются и очищаются на удаленных миражах-кузницах, обслужие комплекса приходится справляться с длительными периодами изоляции. Многочисленные рассказы о фатальном невезении, обезумевших добытчиках, загадочных исчезновениях, бесконечных несчастных случаях и иных, ещё более зловещих происшествиях не дают скучать людям, ответственным за порядок на предприятии. Впрочем, несмотря на зловещие отчеты, станция остается активным и довольно важным владением Латэ.

Разрушение мира-кузницы пережило и искусство эксплуатации сервиторов. После катализма выжившие сумели обнаружить и починить множество конструктов, и даже получить кое-что из внешних источников. Многие из них – продукт полуиспользованных мастерских по ремонту и постройке сервиторов, продолжающих работу стараниями оставшихся в живых Мастеров-Ремесленников. Конечно, в сравнении с творениями прочих кузниц местные сервиторы весьма грубы – в глаза сразу бросается громоздкая конструкция с применением утилизированных и восстановленных имплантатов, а также крайняя примитивность нейрологических модификаций. Вне зависимости от места происхождения, этих бездумных работников можно встретить в каждом поселении – на Райбосе это не менее важная часть жизни, чем в любом другом владении Механикума.

К несчастью, среди тамошних обитателей есть и те, кто считает, что Райбос – не место для мирного существования. Они с готовностью идут на грабеж и убийство ради ценных ресурсов и добытых кем-то сокровищ. Кроме того, на планету в последнее время всё чаще стали стремиться одинокие Техножрецы, склонные к самым безжалостным методам извлечения сохранившихся технологий – естественно, без учёта нужд и чаяний местных жителей. Конечно, подобные мероприятия небезопасны, но награда порой оправдывает любые риски.

Империи Руин

Два самых известных Магоса Райбоса из числа оставшихся в живых – это Магос Везерим, бывший Мастер Литейной MFS1249 и хранитель шести из Двадцати Семи Обрядов Инициализации, и Магос Гресикс, Лорд Тысячи Голосов. Эти Магосы умудрились заработать и удержать в своих руках власть над руинами их мира-кузницы, и оба обладают огромным влиянием, простирающимся над всей их разоренной планетой.

Магос Везерим направил все свои усилия на объединение разбросанных по Райбосу выживших под эгидой законной власти Марса. Он ярый приверженец идей Магосов Фиделис, и рассматривает разрушение Райбоса как неопровергимое доказательство того, что Миры Латэ давно сошли со своего истинного пути. Он привлек множество сторонников, а его аугментированные армии – один из ключевых факторов на пути к восстановлению погибшего мира. Везериму удалось даже отстроить часть своей бывшей фабрики, и теперь она вновь, как и когда-то, штампует оружие под его холодным и расчетливым руководством.

В сравнении с Везеримом, устремления и амбиции Магоса Гресикса куда менее возвышенны – в общем и целом, можно сказать, что судьба собственно Райбоса его не волнует. Его домен, расположенный в глубоких подземельях громадных мануфакторумов Кузницы Секундус уникalen тем, что там используется почти исключительно труд сервиторов. Те немногие Растеки, что живут под руинами этого улья, крайне неохотно идут на контакт с посторонними, и вообще избегают прилюдного общения как такового.

Самого Магоса Гресикса никто и никогда не видел – он предпочитает говорить через своих сервиторов, и эхо его приказов разносится воксы тысяч его механических рабов. Никто точно не знает, чем именно занят Магос Гресикс в своем тёмном логове, но ясно одно – он не доверяет никому, чей разум не находится в его власти. Впрочем, что бы он ни задумывал, все, кому «посчастливилось» обитать в непосредственной близости от владений этого Магоса, живут в постоянном страхе, опасаясь, что им рано или поздно придется стать невольными участниками его замыслов.

Что касается самого Герштольта, то о нем не было никаких известий с самой катастрофы. Прямо перед тем, как Великая Буря испепелила планету, Кузница Приморис перешла в режим автоматической консервации, активировав внутреннюю систему обороны, которая немедленно и методично принялась истреблять всех, кому не посчастливилось оказаться внутри – и простых рабочих, и Техножрецов. С тех пор никому так и не удалось проникнуть сквозь оборонительные периметры Кузницы и разузнать о судьбе Фабрикатора. Ковенант Латэ, в свою очередь, не может назначить нового Фабрикатора, поскольку пока нет доказательств, что старый Фабрикатор мёртв или уличен в ереси, процедура его замены потребует долгих лет дебатов и вдумчивого анализа древа всех возможных альтернатив. В настоящий момент идеей проникнуть в Кузницу Приморис одержим Эксплоратор Тобориас – ходят слухи, что он щедро платит за любую информацию, касающуюся её устройства и, в особенности, её протоколов безопасности.

Стёртые

Когда Великая Буря ударила по планете, многим сервиторам паттерна Райбос посчастливилось избежать прямого поражения – единственный полученный ими урон состоял в том, что радиация необратимо повредила программы, защищенные в их энграммические контуры. Большинство поведенческих алгоритмов этих бездумных рабов оказались частично стёрты, многие подпроцедуры и протоколы лишились логического завершения, а многие из них нейрологические схемы самопроизвольно перестроились, наделив сервиторов эвристическими директивами, которых в мыслях не было у их создателей. Время вскоре показало, что многие сервиторы в столь сильно фрагментированном когнитивном состоянии оказались не в силах преодолеть все опасности их изменившегося окружения. Те немногие, кому это удалось, и сейчас бродят по пустошам, следя новым базовым принципам своего существования, которые человеческий разум просто не в силах постичь и уразуметь, и которые наверняка ужаснули бы любого Механикуса.

Стёртый									
ББ	Б	Сил	Вын	Поз	Чнт	Вос	СВ	Тог	
35	--	60	40	28	10	20	40	--	

Скорость: 2/4/6/12

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос)+10.

Таланты: Яростный Натиск, Сокрушительный Удар, Бесстрашный, Обостренные Чувства (Зрение).

Особенности: Ночное Зрение, Фрагментированное Программирование*, Машина (4), Имплантаты Механикус, Коренастый, Сверхъестественная Сила (x2).

Броня: Машина 4 (на Все).

Оружие: Интегрированный Серво-кулак (Рукопашное; 1d10+6 У; Бро 6), интегрированный цепной нож (Рукопашное; 1d5+9 Р; Бро 2; Разрывное) или пробойник (Рукопашное; 1d10+11 Р; Бро 4; Разрывное).

Оборудование: Внутренняя бусина связи (сломанная).

*Фрагментированное Программирование: Каждый раз, когда Аколиты встречают Стёртого, Мастер может или бросить d10 по этой таблице, или просто выбрать одно из наиболее подходящих когнитивных состояний сервитора.

• 01-02 **Занятый:** Стёртый зафиксирован на выполнении повторяющихся задач и не остановится ни перед чем, лишь бы продолжить заниматься тем, чем он занимался. Задачей его может быть стремление перетаскивать ящики, идти вперед, раз за разом стучать в одну и ту же дверь, или любое другое простое и/или бессмысленное действие. Если сервитора лишить возможности выполнять свою «задание», он впадает в Неистовство (стр. 215 Базовой Книги Правил Dark Heresy), пока не будет ликвидировано препятствие, или пока сам сервитор не будет уничтожен.

• 03-04 **Услужливый:** В контурах Стёртого были повреждены параметры авторитарных протоколов и задачных кодов, и теперь он будет автоматически пытаться помочь первому попавшемуся на глаза человеку наилучшим образом, в соответствии с возможностями своего базового паттерна. Сервитор привязывается к первому Аколиту, который вступит с ним в контакт и будет подчиняться только его приказам, активно противодействуя каждому, кто вздумает причинить вред этому персонажу.

• 05-06 **Сбитый с толку:** Сервитор лишился корневых идентификационных протоколов и теперь не знает, каковы его изначальные функции и возможности. Его поврежденные когитаторы предприняли попытку реконструкции этих протоколов – естественно, неудачную – и теперь он считает своей основной задачей совсем не ту, что была вложена в него изначально. Подобное отклонение порой сложно заметить сразу, и все зависит от того, какие именно задачи он выполнял изначально, и какие выполняет сейчас.

• 07-09 **Кровожадный:** Директивы этих сервиторов были столь сильно искажены, что они рассматривает всех не-сервиторов как угрозу своим несуществующим хозяевам, без промедления атакуя каждого, кто попадется им на глаза. Стёртый получает Талант Неистовство и немедленно совершает Натиск на каждое живое существо без Особенности Машина, продолжая атаковать их до тех пор, пока видит.

• 10 **Ищущий:** Программа сервитора была полностью удалена (или так и не была установлена), а потому его разум находится в режиме «Чистый Лист», который он всеми силами пытается заполнить. Этот сервитор во многом ведет себя как дитя, и будет помогать Аколитам, которые помогают ему (обработает раны, или, может, отремонтирует аугментику), но будет защищать себя, если его атаковать (или попытаться перепрограммировать).

Растеки

Растеки – потомки рабочих Райбоса, сумевших пережить «Переплавку» и выжить на жестоких пустошах, в которые превратилась планета после неё. Используя грубую самодельную или восстановленную бионику, найденную на просторах их опаленной планеты, эти крепкие наследники былой эпохи сохранили искреннюю веру в Омницию, невзирая на всё убожество своей нынешней жизни в руинах некогда величественных кузниц. Они высоко почитают кортикальные имплантаты как способ связи с далеким прошлым, и многие из них передаются в семье из поколения в поколение. Зачастую такая практика чревата различными побочными эффектами, ведь некоторые имплантаты несут в себе не самое желанное наследие.

Растек									
ББ	Б	Сил	Вын	Поз	Чнт	Вос	СВ	Тог	
20	20	40	40	20	25	30	25	20	

Скорость: 2/4/6/12

Раны: 10

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Обыденное Знание (Культ Машины) (Инт), Обыденное Знание (Технология) (Инт), Поиск (Вос), Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Крепкий, Сопротивляемость (Радиация).

Особенности: Наследие*.

Броня: Нет.

Оружие: Манипуляторная Клешня (Рукопашное; 1d5+5 У; Бро 0), низкокачественный стаб-револьвер (Пистолет; 30м; О/-/-; 1d10+3 У; Бро 0; Об 6; Пер 2Полн).

Оборудование: 12 патронов для револьвера, обноски, найденные детали.

*Наследие: Многие утилизированные церебральные имплантаты Растеков испытали на себе длительные периоды абсолютно неподобающего обращения, другие хранят в своей памяти травмирующие воспоминания о смерти носителя и иных серьезных психологических потрясениях. Каждый раз, когда предпринимается попытка повлиять на Предрасположенность Растека, существует 25% вероятность, что его Церебральный Имплантат спроектирует на его сознание какой-нибудь из спящих в его памяти осколков личности. Когда это происходит, Мастер случайным образом определяет новую базовую Предрасположенность и применяет все сопутствующие ей эффекты, согласно правилам на странице 434 Базовой Книги Правил Dark Heresy.





Тусклые

Тусклые – налетчики и убийцы, использующие свои умения и знание технологий исключительно для личного обогащения. Почтая Омниссию, они, тем не менее, молят его уже не о знаниях, но о богатстве и погибели врагов. Для них Омниссия – податель власти и удачи, чья божественная воля проявляется в виде разрушительной мощи их оружия и бесперебойной работе их оборудования. Эти безжалостные бандиты часто используют различныеrudimentарные и неортодоксальные аугментации, активно применяя любые утилизированные и самопальные компоненты, способные улучшить их боевую эффективность. Они верят, что подобные деяния есть наилучший способ добиться благоволения Бога-Машины. Эти мародерствующие варвары уважают лишь силу и её проявления, и власть достается лишь лучшим из воинов.

Налетчик Тусклых									
									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов	
22	24	38	42	32	45	38	41	22	

Скорость: 2/4/6/12

Раны: 13

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Обыденное Знание (Технология) (Инт), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный Транспорт) (Лов)+10, Азартные Игры (Инт)+10, Запугивание (Сил), Поиск (Вос), Выживание (Инт)+10, Язык (Нижний Готик) (Инт), Технологии (Инт)+10.

Таланты: Крепкий, Сопротивляемость (Радиация), Спринт, Неклебимая Вера.

Особенности: Имплантаты Механикус, Благоволение Омниссии*.

Броня: Композитный доспех (Руки 2, Торс 3, Ноги 3).

Оружие: Манипуляторная клешня (Рукопашное; 1d10+5 У; Бро 0), Серво-клешня (Рукопашное; 1d10+10 У; Бро 4; Разрывное, Громоздкое) или интегрированный дуговой резак (Рукопашное; 1d10+5 Э; Бро 10; Громоздкое), низкокачественный стаб-пистолет (Пистолет; 30м; О/З/-; 1d10+3 У; Бро 0; Об 9; Пер Полн; Ненадёжное), лаз-мушкет (Основное; 70м; О/-/-; 1d10+4 Э; Бро 0; Об 1; Пер Полн; Ненадёжное) или низкокачественный автоган (Основное; 90м; О/З/10; 1d10+3 У; Бро 0; Об 30; Пер Полн; Ненадёжное).

Оборудование: 12 патронов для пистолета, 10 батарей или 2 обоймы для автогана, найденные детали.

***Благоволение Омниссии:** Тусклые верят, что именно они являются единственными истинными служителями Омниссии на Райбосе, и зачастую бросаются в битву очертя голову, полностью отдаваясь воле Бога-Машины, подателя побед. Пока идет бой, Тусклый может предпринять **Простой (+10) Тест на Силу Воли**, и, в случае успеха, получить бонус +10 к своей следующей Атаке. Количество попыток применения этой способности ограничено, и равно величине Бонуса Силы Воли персонажа.



Идеи Приключений

- Где-то глубоко под поверхностью планеты обитает могучий дух машины, судя по всему, обезумевший вследствие потоков мусорного кода, вызванных Великой Бурей. В последнее время, похоже, он начал распространять своё безумие и на другие машины. Эксплоратор Тобориас засек следы оскверненного духа, и дал Аколитам задание: уничтожить его, пока не свершилось пробуждение кошмарного Бого-противника Интеллекта.
- До того, как пасть жертвами катастрофы, мануфакторумы Кузницы Приморис были близки к началу производства прототипа нового продвинутого оружия. К несчастью, шаблон его конструкции был утерян в ходе катализма, поглотившего Райбос сотни лет тому назад. Не так давно, однако, просочились слухи, что где-то в пустошах шаблон был обретен вновь, и теперь Аколитам предстоит вернуть этот бесценный артефакт, дабы он не попал не в те руки.
- Среди подвластных Латэ миров добывающая станция Трентос Гамма считается местом нечистым и несчастливым. Хотя надзиратели быстро и решительно подавляют любые неподобающие измышления, на высокий процент несчастных случаев и необъяснимых происшествий в мрачных коридорах и бесконечных лабиринтах технических лазов станции сложно просто закрыть глаза. Аколитам придется явиться на Трентос Гамма, провести расследование и выяснить, что за изуродованные мутацией жуткие твари рыщут в её холодной тьме.

Шеол-17

«Я-то? Я лично надеюсь, что ноги мои никогда не будет на этом проклятом камне. Все дело в этих гребаных дырях. Видишь их каждый день, каждую минуту, и где-то тут, глубоко внутри, знаешь, что они следят за тобой».

- Держек Варн, матрос «Друзусова Странника»

В далёком и глухом астероидном поясе, на орбите одинокой безымянной звезды расположен печально известный тюремный комплекс Шеол-17. Металлические ребра поддерживают её зловещий черный шпиль, громадина которого зияет на месте посредством громадных распорок и неохватных швартовых канатов. Путаница труб и кабелей покрывает все строение, завершая образ циклопического паучьего гнезда, распя того на ветвях черного искривленного дерева. В узлах этой паутины, подобно раздутым коконам, расположены Тюремные Блоки, каждый из которых рассчитан на тысячу злодеев и рецидивистов. Их связывают сюда со всего Сектора и из-за его пределов, и каждый из них – особый пленник Латэ, осужденный за преступления против Бога-Машины, и каждый из них хранит тайны, которые Механикум твёрдо намерен получить. Участь их – смерть или переделка в Серватора, но прежде им предстоит пройти Шеол-17.

Ритуалы Извлечения Информации

Как только пленник прибывает, Техножрецы Шеола-17 извлекают из него всю бионику, которая не является необходимой для поддержания его жизнедеятельности, и помещают в особые камеры жизнеобеспечения, техномистические Кельи Очищения. Там они пребывают в искусственно вызванной химической коме, в то время как заслонены их разумов и брандмауэры когитаторов бомбардируют непрерывными потоками молебнов в честь Омниссии и порицаниями грешников, посмевших нарушать Его доктрины.

Время от времени системы Келий Очищения прерывают это спокойное забвение, чтобы извлечь из заключенных любое, как проклятое, так и полезное знание. Для этой цели, помимо устройств жизнеобеспечения, каждая келья оборудована Интерпретирующим Массивом. Это приспособление способно причинить беспомощному обитателю кельи мучительную боль, внушил чувство сильнейшего дискомфорта и отчаяния, в то время как автоматические системы жизнеобеспечения будто следят, чтобы заключенный не нашел милосердия в объятиях смерти. Архивиды, веретенообразные конструкты, напоминающие арахнидов древней Терры, неустанно исполняют рутинные процедуры обслуживания этих мрачных устройств. Эти крохотные сервиторы скрупулезно и детально фиксируют каждое произнесённое слово, малейшее отклонение в биологических или кибернетических откликах и синаптических флуктуациях, незамедлительно занося их на датапергамент, бесконечной лентой исторгаемый из их раздутых брюшшек.

Кроме того, Интерпретирующие Массивы способны взаимодействовать с любыми имплантированными когитаторными системами и мемо-катушками, безжалостно выдирая каждый фрагмент когнитивных данных из аугментированных мозгов своих «подопечных». Дата-разложители, кодовые нейтрализаторы и прочие протоколы сбора информации основательно изучают все найденные данные на предмет вирулентного мусорного кода, осквернённых файлов памяти и прочей вредоносной информации. Если какие-то протоколы безопасности и суб-процедуры, защищенные в мозг еретика пытаются сопротивляться вторжению, на них немедленно обрушивается сокрушительная мощь логических молебнов, шифрошунтов и когнитивных разложителей, уничтожающих даже самые следы этого бессознательного рубежа обороны. Процесс насилиственного извлечения данных – невыносимая пытка для заключенного, но архивиды не запограммированы реагировать на подобные факторы; их единственная цель – запись собранных данных.

Объекты, выказавшие высокую сопротивляемость процедурам благословенных механизмов Келий Очищения, вскоре оказываются в самом шпиле комплекса, где попадают на попечение сервиторов-дознавателей. Эти макабрические создания служат одной-



единственной цели – отсечению лжи и извлечению истины даже из самого стойкого объекта. В ходе исполняемых ими процедур Сервиторы-дознаватели ведут неусыпное наблюдение за жизненными и синаптическими функциями своего «подопечного», постепенно переходя к более жестоким инструментам, более сильнодействующим химикатам и более грубым стимулам упорствующей плоти. Эти слуги Омниссии используют каждый нерв, каждый синапс, каждый кибернетический контур и каждый сервомеханизм тела жертвы с максимальной отдачей, шаг за шагом подводя допрашиваемого к самой границе, за которой заканчивается телесная и духовная стойкость человеческого существа.

Когда архивид собирает заранее установленный объём данных, он переносит их в Склеп Порицания, сокрытый глубоко под главным шпилем, где их сортируют, анализируют и архивируют. Цикл продолжается до тех пор, пока инкриминирующая информация из памяти осужденного не осядет в архивах вся до последней капли. Как только в этом вопросе достигается определенность, заключенного переводят в Чистилище, где его и ожидает долгожданное отпущение грехов: смерть или обращение в сервитора.

Шеол-17 – обитель трудолюбивой группы Техножрецов, цель которых – создание самых разнообразных сервиторов. Они без конца шьют и режут, прививают и отсекают, часто используя заключенных в качестве подопытных объектов для постройки нестандартных или более эффективных паттернов. Мастерские этих искусствников – последнее пристанище техноретиков Шеола-17 – именно здесь наступает момент, когда их разум перестает осознанно регистрировать внешние раздражители, а плоть принимает на себя клеймо Шеола – две шестерни, заключенные одна в другую. И среди паукообразных архивидов, и среди сервиторов-дознавателей многие обязаны своим биологическим компонентами бывшим обитателям Шеола-17, но лишь немногие избранные отбывают своё наказание в виде печально известных сервиторов-убийц, существование которых подчинено единственному устремлению – добраться до плоти своих жертв и бросить их изувеченные останки к стопам своих хозяев.

Иллюстрированные души

Ходят слухи, что в глубочайших подземельях Шеола-17 расположены Кельи Очищения, в которых содержатся еретики, проявляющие богохульные и несанкционированные психические способности. Их кельи, судя по всему, оснащены технологиями забытых эпох и, как говорят, резонируют с воплями и стенаниями надёжно запертых душ. Разрозненные слухи об этих устройствах повествуют о необъяснимых энергетических флукутациях, незримых силах, заставляющих предметы лететь по воздуху, о внезапных видениях, преисполненных духом смерти, разрушения и безумия. Но, возможно, наиболее жуткие из всех этих рассказов – это те, что повествуют об исходящем от келий болезненно-бледном свечении и мимолётных, быстро исчезающих с их гладкой металлической поверхности оттисках вопящих в невыразимой муке лиц.

Архиеретик

Адептус Механикус почитает техноересью в глазах Омниссии многие пути познания вселенной. Путник, идущий по одному из таких путей, сам призывает на себя гнев Жречества Марса, и уже многие миры и системы обратились в пепел, доверившись заблудшим проводникам. Но и на Латэ есть те, кто отрицает подобного рода ограничения. Этих падших братьев Механикума именуют еретиками, ибо они устремляют свой взыскивающий знаний взор в такие сферы, как технология ксеносов, Варп и иные, также относящиеся к числу запретных. Это невероятно опасные индивиды, чьи еретические убеждения ставят под сомнение самые основные догмы Механикума. Многие из них проводят свои дни в стенах Шеола-17, но кое-кому порой удается сбежать, и даже устроить себе гнездо на одном из ближайших астероидов, где они вполне вольны продолжать интриги против своих технособратьев.

Архиеретик									
ЖБ	Ж	Сил	Вын	Лов	Шинт	Вос	СВ	Тов	
42	45	48	45	30	50	35	40	32	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос)+10, Обольщение (Тов), Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт)+10, Обыденное Знание (Преступный Мир) (Инт), Обман (Тов), Маскировка (Тов), Уклонение (Лов), Запретное Знание (Ересь, Адептус Механикус, Любое) (Инт), Запугивание (Сил), Грамотность (Инт), Учёное Знание (Окультизм) (Инт)+10, Проницательность (Вос), Тайный Язык (Техно) (Инт), Язык (Низкий Готик), Технология (Инт)+10.

Таланты: Бинарный Диалог, Крепкий Орешек, Акустический Резонанс, Сокрушительный Выстрел, Стальные Нервы, Паранойя, Сопротивляемость (Страх, Психосилы), Могучий Разум, Ритуал Освобождения, Извращённая Логика*.

Особенности: Имплантаты Механикус.

Броня: Флак-мантия (3 на Все).

Оружие: Хэл-пистолет (Пистолет; 35м; 0/2/-; 1d10+3 Э; Бро 3; Об 20; Пер 2Полн), моно-клиник (Рукопашное; 1d5+4 Р; Бро 0; Моно).

Оборудование: 3 батареи для хэл-пистолета, церебральные разъёмы, дата-планшет, МИУ, персональный ауспекс, Ремесленный Мехадендрит с встроенным моно-клиником и любые другие подходящие имплантаты.

***Извращённая Логика:** Те, кто открывает свой разум для запретных секретов вселенной, открывает его и для иррациональных, извращенных теорий и логических заключений. Немногие истинно одаренные передают свои идеи другим, сея семена сомнения и порчи в новую, благодатную почву. Архиеретик может заменить свой Бонус Товарища Бонусом Интеллекта при использовании Обольщения или Обмана, сделанного с целью подвигнуть человека на то, чего по своей воле тот никогда не сделал бы. Если этот Тест успешен, его цель получает 1d5 Очков Порчи. Количество попыток применения этой способности за сцену ограничено, и равно величине Бонуса Интеллекта Архиеретика.

Сервитор-убийца, Паттерн Шеол

Шеол-17 – лишь одно из множества учреждений, где виновные в преступлениях против Омниссии получают отпущение грехов, становясь одной из облаченных в маску-череп кровожадных машин, именуемых сервиторами-убийцами. Паттерн Шеол, специально предназначенный для узких коридоров изолированного тюремного комплекса, уникален ещё и в том, что среди его вооружения – мощный растворяющий спрей, способный мгновенно разложить любую органическую материю, и при этом не повредить ни одну из множества жизненно важных для станции систем. И хотя этих уродливых тварей можно встретить и в иных владениях Механикусов, большинство из них никогда не покидает Шеол-17, где они являются основной линией обороны тюрьмы против попыток как побега, так и проникновения. Мягко сверкая своими изогнутыми моно-когтями и конечностями-потрошителями, они неустанно рыщут по своим поднадзорным территориям, выискивая малейшие признаки жизни. Обнаружив жертву, они немедленно впадают в дикую садистскую эйфорию резни и расчленения, к окончанию которой от их жертвы, как правило, остаются лишь невразумительные кровавые клочья.

Сервитор-убийца									
ЖБ	Ж	Сил	Вын	Лов	Шинт	Вос	СВ	Тов	
55	36	8/42	10/50	44	20	40	40	--	

Скорость: 8/16/24/48

Раны: 14

Умения: Акробатика (Лов)+10, Бдительность (Вос)+10, Лазанье (Сил)+20, Скрытность (Лов)+10, Уклонение (Лов)+10, Поиск (Вос)+10, Бесшумный Шаг (Вос)+20, Выслеживание (Инт)+20.

Таланты: Амбидекстра, Яростный Натиск, Калечащий Удар, Сокрушительный Удар, Неистовство, Молниеносные Рефлексы, Шаг в Сторону, Две Руки (Близкий Бой).

Особенности: Жестокий Натиск, Ночное Зрение, Улучшенное Природное Оружие, Машина (3), Многорукий, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Броня: Бронепластины и машинная плоть (3 на Все).

Оружие: Моно-когти (Рукопашное, 1d10+10 Р; Бро 2; Бритвенно-острое), конечность-расчленитель (Рукопашное; 1d10+14 Р; Бро 2; Разрывное, Несбалансированное), биорасторовитель (Основное; 15м; 0/-; 1d10+4 Э; Бро 2; Об 8; Пер 2Полн; Огненное*, Токсичное).

Оборудование: Микро-бусина, фотовизор.

* Эта особенность является актуальной лишь при броске на попадание – это оружие не способно поджигать свои цели.

Наутина Синтра

Верховный Надзиратель Шеола-17, Архимагос Аракдис Хасрикс – тёмная лошадка в иерархии Миров Латэ. Веками этот отшельник не покидал своей тюрьмы, ревностно охраняя своё положение и секреты, хранящиеся в святая святых её центрального шпиля. Говорят, что конструкция Архивидов – отражение его собственных уникальных модификаций, наиболее заметная из которых – мехадендриты, произрастающие из его спины и торса. Эти могучие кибернетические устройства напоминают ноги какого-то гигантского насекомого – с их помощью Архимагос и передвигается по своим владениям.

Хасрикс – весьма влиятельная фигура латэйской политики со связями и в Ковенанте Латэ, и среди Лордов-Драконов. Некоторые подозревают, что нити его паутины тянутся даже к некоторым членам самого Конклава Каликсис, а слухи об устрашающих Чёрных Кораблях, висящих на геостационарной орбите над шпилем, не утихают вот уже много сотен лет. Совершается творимое там таинство на благо Архимагоса Хасрикса, или же нет – об этом стремятся узнать многие. Надзиратель Шеола-17 – весьма высокопоставленный и влиятельный человек, близко к сердцу воспринимающий какой бы то ни было интерес к его таинственной темнице, а потому любые слухи о его иных, более сомнительных устремлениях, по-прежнему остаются лишь слухами.

Архивид

Архивиды – одно из самых любимых детищ Хасрикса. Каждое из этих веретенообразных созданий достигает метра в длину, их биологическое тело покоятся на шести суставчатых кибернетических ногах и оснащено устройством для записи данных касательно состояния их многочисленных подопечных. Архивиды свободно перемещаются по всей станции, с легкостью скользя по стенам и потолку извилистых коридоров станции. Судя по всему, они питают особое удовольствие в обслуживании заключенных станции и всегда собираются вокруг активных келий, возбужденно хихикая и скрупулезно записывая все результаты своих трудов.

Архивид									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Ток	
25	32	40	40	30	10	36	30	--	

Скорость: 6/12/18/36

Раны: 10

Умения: Бдительность (Вос)+10, Лазанье (Сил)+20, Уклонение (Лов)+20, Чтение по Губам (Вос)+10, Бесшумный Шаг (Лов).

Таланты: Электрическое Вспоможение, Трудная Мишень, Стремительная Атака.

Особенности: Ночное Зрение, Улучшенное Природное Оружие, Машина (3), Четвероногий (6 ног), Размер (Маленький).

Броня: Машина (3 на Все).

Оружие: Укрепленный на торсе компактный веббер (Экзотическое; 25м; О/-/-; Урон 0; Бро 0; Об 10; Пер 2Полн; Взрыв [5], Опутывающее), серво-кулак (Рукопашное; 1d10+4 У; Бро 2).

Оборудование: Церебральные разъёмы, Прорицающий Массив, микро-бусина (только для приема и ретрансляции приказов), МИУ, податчик боеприпасов на 10 обойм для встроенного веббера, свитки, имплантированные авто-перья.

Сервитор-дознаватель

Эти узко специализированные конструкты служат помощниками внушающим страх Магосам Интерропус Шеола 17. Каждый из Сервиторов-дознавателей способен отслеживать жизненные показатели заключенных, а также оказывать всемерную помощь в их конвоировании. Кроме того, эти автоматы оснащены поистине зловещим устройством, именуемым Аппарат Дознавателя, чье предназначение – причинение любой вообразимой боли. Без устали служат они Магосам Интерропус, безучастные к воплям боли и мольбам о пощаде.

Сервитор-дознаватель									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Ток	
25	--	40	50	20	20	20	30	--	

Скорость: 2/4/6/12

Раны: 10

Умения: Допрос (Сил)+20, Медика (Инт)+20.

Таланты: Мастер Хирургон.

Особенности: Улучшенное Природное оружие, Машина (4).

Броня: Машина (4 на Все).

Оружие: Аппарат дознавателя* (Рукопашное; 1d5+5 Р; Бро 2; Особое, Разрывное, Токсичное).

Оборудование: Микро-бусина (только для приема и ретрансляции приказов).

***Аппарат Дознавателя:** этот узкоспециализированный имплантат состоит из великого множества устрашающих устройств для ведения допроса, встроенных прямо в руки сервитора. Как правило, они применяются для хирургического вмешательства в плоть несговорчивых жертв, но при необходимости они легко могут быть использованы как оружие. Даже одна единица Урона, нанесенная этим оружием после учета Брони и Бонуса Выносливости, чревата сильным Кровотечением.

Идеи Приключений

- Конклав стало известно о готовящейся попытке вытащить из Шеола-17 одного известного еретика. Есть резоны полагать, что среди персонала самой станции затесались предатели, да и сам пленник, опаснейший радикал, несомненно, поддержит их в этом дьявольском начинании. Аколиты должны проникнуть в тюрьму незаметно для неведомых предателей, предотвратить побег и передать заговорщиков в руки правосудия.

- В Шеол-17 недавно был доставлен новый пленник. Однако Конклав Каликсис сам желает заполучить его, а потому задача Аколитов – выкрасть этого заключенного. Вероятно, он двойной агент, или, может, располагает сведениями, которые Инквизиция никак не желала бы терять в архивах этой тюрьмы. К несчастью для Аколитов, Лорды-Драконы с крайним неодобрением относятся к тем, кто вмешивается в их дела.

- Инквизитор перехватывает секретную передачу с Шеола-17, в которой сообщается о массовом побеге заключенных. Все попытки добраться до Архимагоса закончились ничем, а войск Миров Латэ, способных откликнуться на зов, попросту не оказалось поблизости. Инквизитор приказывает Аколитам лететь на Шеол-17 и предотвратить побег. Однако вскоре Аколитам становится ясно, что события на Шеоле-17 могут иметь весьма далекодействующие последствия, и результат, к которому они приведут, может оказаться куда более страшным, чем кто-либо в силах вообразить.

«Вока Консенсио»

«На фронте мы были вот уже шестьдесят дней, и всё, чего мне тогда хотелось – это выпасться, хотя за утрату боевого духа были положены десять плеяй и несколько дней в яме. Но под конец меня словно проняло – я был готов встать в строй и навалить как следует этим еретическим ублюдкам. Все мы с нетерпением ждали следующего боя. Те песни ещё звучат у меня в голове...»

- Гвардеец Гилберт Вайрс, Кулут, линия фронта

Каждый хороший лидер знает, что если наступает кризис, именно боевой дух может решить, достанется тебе победа или же поражение. Подстегивая промышленную мощь мануфакторумов в погоне за выполнением норм планетарной десятины, или сражаясь лицом к лицу с силами самого Хаоса, даже Техножрец понимает, что для слабых плотью мораль не менее важна, чем экипировка или боевые стратегии. Усилия, требующиеся для подобных мероприятий, могут психологически неподъемными для тех, кто не благословлен Истинным Знанием, и это может стать причиной поражения даже лучших из людей. В тяжкие времена хороший лидер изыскивает любые средства поднятия боевого духа, несмотря на то, что подобную мягкость кое-кто может счесть ересью в глазах доктрины Механикума. Иногда это просто возможность немного отдохнуть, иногда – повышенное жалование выжившим, а порой – простые телесные наказания, применяемые до тех пор, пока душевный настрой не достигает достаточного уровня. Многие Техножрецы Каликсиса живо интересовались методами повышения эффективности тех, кто не оснащён аугментациями, позволяющими самостоятельно контролировать свои эмоции. И если для кого-то церемония Министорума, страстная речь планетарного Губернатора или грозный рык Комиссара могут показаться вполне достаточной мерой воздействия, Техножрецы склонны к куда более чистым методам.

В то время как все прочие меры рассчитаны на поднятие боевого духа посредством веры, Культ Механикус в первую очередь опирается на технологии и мелодику новых гимнов в честь Омниссии. Среди Механикусов далеко не все полностью лишены чувств, и даже самый механизированный из Фабрикаторов способен оценить чисто математическую гармонию инструмента и голоса, слитых в песне. Итак, для поднятия боевого духа людей Сектора Адептус Механикус создали передвижной хор, время от времени посещающий каждый из миров Каликсиса.

«Вока Консенсио» – одновременно и корабль, и огромный (хотя и портативный) музыкальный инструмент, рассчитанный на оратории для хора и оркестра из ста пятидесяти сервоторов, из которых сто – инструменты, а остальные пятьдесят – певцы с кибернетически улучшенными, совершенными голосами. Эти слуги Омниссии были модифицированы и откалиброваны так, чтобы стать лучшими исполнителями Сектора. Гортань и голосовые связки вокальных сервоторов были удалены и заменены самой лучшей кибернетикой, а мускулатура губ, языка и нёба доведена до совершенства при помощи искусственных тканей. Их золоченая кожа мягко поблескивает, умащенная лучшими металлическими маслами, а шелковистые водопады длинных искусственных волос тяжело покачиваются в такт песне. Посредством кортикальных имплантатов в память этих сервоторов заложено более сотни тысяч музыкальных произведений: Имперских маршей, гимнов, молебнов и од. В тела инструменталистов встроены различные, особым образом доработанные инструменты, а сами тела дополнены модифицированными манипуляторными межадендритами и кибернетическими реspirаторными системами, позволяющими играть с поистине математической точностью. Стai херувимов танцуют в воздухе во время представлений, и их акустически активные тела и крылья двигаются так, чтобы максимизировать каждую доступную гармонику. Стены концертного зала украшены бесконечными рядами статуй и орнаментов – от мифических горгулий до икон Ангелинова Крестового Похода, отзывающихся инфразвуковым эхом в нужные моменты представления. Электрическое пламя дуговых канделябров



и парящих в воздухе люминов пульсирует и трепещет в такт поэтическому ритму, усиливая эффект песен игрой света. Даже погруженный в безмолвие, этот посвященный музыке собор являет собой зрелище поистине незабываемое; трудно поверить, что Культ Механикус мог хотя бы замыслить его, не говоря уж о том, чтобы воплотить. Даже те, кто считает, что неаугментированные зрители не способны «постичь истинную глубину восприятия представления», признают, что с точки зрения любого измеримого аспекта этот шедевр мастеров Механикума является собой истинное совершенство.

«Вока Консенсио» некогда был частью крупного флота Эксплоратор, отправленного на поиски подходящих мест для основания новых миров-кузниц. Сейчас Механикум нашел этому древнему судну весьма многообещающее, но нестандартное применение. Дабы содержать этот поразительный дар Омниссии в абсолютном порядке, на его борту обитает весьма значительный штат Инженер-проридцев и логистиков, задача которых состоит не только в том, чтобы держать корабль на плаву, но и следить за тем, чтобы прославленные мелодические представления всегда проходили с максимальной эффективностью. Лишь немногие знают, что цель этих выступлений – далеко не только поднятие морального духа.

Даже процесс настройки музыкальных сервоторов уже является нетривиальной задачей, но существуют истории, выслушав которые, вполне можно сделать вывод, что за концертами «Вока Консенсио» скрывается нечто большее. Нет, идея подсознательного программирования отнюдь не нова – её основные характерные черты четко прослеживаются в любом из великолепных концертов, что дает экипаж этого корабля. Истории рассказывают об ином: по их мнению, цель выступлений «Вока Консенсио» – не возвеличить славу Императора, но сделать Человечество покорным слугой Культа Механикус. Слухи твердят о глубинных субгармоничных дата-потоках, вплетенных в ткань блаженных хоралов, алгоритмических внушениях, привязанных к определенным мелодическим итерациям, и даже гипно-жестах, сокрытых в ритмичных

Обнаружение Тока Хора и Сопротивление Ему

Чтобы засечь скрытую в пении хора программу, Аколит должен пройти **Тяжелый (-20) Тест на Восприятие**, к которому следует прибавить бонус +10 в случае, если персонаж обладает Талантом Паранойя. Если Тест успешен (и Мастер действительно вложил в представление подсознательную программу), персонаж может тут же пройти **Очень Тяжелый (-30) Тест Силы Воли**, чтобы воспротивиться скрытому посланию, при этом каждая ступень успеха предшествовавшего Теста на Восприятие обеспечит бонус +10. Если в песню хора Мастер вложил более одной программы, каждая ступень успеха Теста Силы Воли даст персонажу возможность отринуть одну из них.

движениях выступающих серваторов, превращающих хор и оркестр в инструмент обращения человека в раба Бога-Машины. Никаких доказательств, конечно же, нет, но очень многие пристально следят и за самим кораблем, и за его капитаном – некогда вавшим в немилость, но вновь возвысившимся Техножрецом по имени Лексель Кантус.

Фабрикатор Магос Лексель Кантус, Капитан «Вока Консенсио»

Магос Кантус родом с Латэ-Хет, и изначально его карьера была связана с исследованиями в области кибернетических аугментаций и программирования. Однако его взлет был прерван самым скандальным образом – сталиходить упорные слухи, что в своих работах тот использует запретные технологии ксеносов. Неизвестно, были те слухи правдой или вымыслом, но они быстро привели к ostrakizmu и изгнанию Кантуса с Латэ. Предположительно, Кантуса чуть было не заклеймили еретиком, но некие подозрительные связи в Ковенанте позволили ему избежать этой участи. Он едва сумел купить место на ближайшем покидающем систему судне – то была углаза, едва держащаяся на плаву посудина, еле способная покинуть орбиту, не говоря уж о том, чтобы противостоять яростным течениям Варпа.

Но уж чего Кантусу всегда было не занимать, так это упорства, и за пять лет Магос не просто полностью восстановил «Вока Консенсио» в изначальном виде, но и улучшил его бортовые ауспексы, повысил эффективность плазмопроводов его двигателей и провел целую серию иных, весьма близких к богохульству экспериментальных модификаций. Говорят, что когда Кантус возился с Астропатическим Имагинариумом, Фабрикатор Латэ испытал озарение – ему пришла в голову идея, что сочетание должным образом гармонизированных голосов способно явить Сектору знак истинного света Омниссии, а заодно поспособствовать некоторым более практическим начинаниям. Итак, опальный Техножрец был вновь призван на службу.

Сейчас Кантус возглавляет целый батальон Техножрецов, занимающихся эксплуатацией и поддержанием «Вока Консенсио» – как самого судна, так и его хора. Их тайный труд на множестве миров по всему Сектору обеспечивает славу Омниссии воспарением к новым высотам, а Культ Машины во имя Его – новой паствой. Те, кто работает с Кантусом лично, воочию видят его одержимость идеей осиять искусством хора как можно большее число душ. Кое-кто считает, что именно так Кантус видит свой путь к обретению достойного положения в иерархии Латэ. Есть, конечно, и те, кто шёпотом твердят о куда более тёмных его замыслах. Они уверены, что Кантус не просто прокладывает себе путь назад, на Латэ, но и всерьёз метит на место Верховного Фабрикатора. Новый рост его влияния не прошел незамеченным, и те, кто ещё помнит его прежние ереси, уверены, что ему хватит ума, чтобы, подчинив себе посредством «Вока Консенсио» огромные массы людей, бросить их против Кастеляра и его Медной Гвардии. Якобы разум этих людей

опутан тенётами ещё более глубоко запрятанных гипнотических программ, и именно эти программы подспудно превращают людей в послушных ему рабов, только и ждущих сигнала поднять мятеж. Слухи, витающие на Латэ вокруг «Вока Консенсио», утверждают, что послушать его концерт – значит, отдать душу и разум, но не Омниссии, а Кантосу. Сам же виновник сплетен и пересудов яростно отрицает все подобные обвинения, объясняя их нападками недалеких глупцов, кроме того, никаких доказательств любой из этих теорий попросту нет, что, помимо всего прочего, означает, что правители Латэ пока не намерены сворачивать столь успешно идущую программу.

Фабрикатор Магос Лексель Кантус



БХ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	30	28	45	32	48	44	52	29

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос)+10, Командование (Тов), Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт), Уклонение (Лов), Запретное Знание (Археотех, Адептус Механикус, Ересь, Ксеносы) (Инт)+10, Грамотность (Инт), Логика (Инт)+10, Медика (Инт), Поиск (Вос), Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Технология (Инт)+10.

Таланты: Автосангвина, Бинарный Диалог, Химическое Осколение, Скрытая Полось, Крепкий Орешек, Электрическое Вспоможение, Электропривой, Энергетический Кэш, Дальновидность, Независимое Прицеливание, Логис Имплантат, Мехадендрит, Просангвина, Сопротивляемость (Страх, Психосилы), Ритуал Страха, Крепкое Телосложение, Абсолютная Память.

Броня: Карапакс (5 на Все).

Оружие: Лаз-пистолет (30м; 0/-/-; 1d10+2 Э; Бро 0; Надёжное), Силовой Топор Механикус (Рукопашное; 1d10+5 Э; Бро 6; Силовое Поле).

Оборудование: Мантия Механикуса (Одежды Хорошего Качества), бионическая рука, Прорицающий Массив, кибернетические глаза Хорошего Качества, Оптический и Ремесленный Мехадендриты.

Идеи Приложения

- Планета Куулут охвачена пожаром войны вот уже пять лет, но кто-то или что-то вносит беспорядок в операционные протоколы стратегически важных боевых машин. В ходе расследование выясняется, по орбите вокруг планеты кружит «Вока Консенсио», дающий концерты на наиболее спокойных участках фронта. Что это – попытка помочь, подняв боевой дух солдат и рабочих, или часть какого-то неясного замысла, лежащего в основе этой самой войны?
- Ревизия на одном из миров-кузниц показала рост сбоев программного обеспечения серваторов, по большей части проявившихся в виде склонности к неподчинению и агрессивному поведению. Единственной связующей нитью между всеми эпизодами стала недавняя доработка поведенческих программ этих серваторов посредством (вероятно) нелегальных и неосвященных энграммматических паттернов, скопированных с шедшего транзитом судна Механикусов, поставившего несколько свежих серваторов вместо старых, необратимо поврежденных незадолго до этого.
- Сам «Вока Консенсио» может стать транспортом для Аколитов, непрестанно путешествующих с одного мира Сектора на другой, и вполне вероятно, что более тёмные и тайные мотивы капитана Кантуса станут видны далеко не сразу, но лишь после того, как они привыкнут к его гостеприимству за долгие годы совместных путешествий.



THE LIGHT OF REASON

GM'S BRIEF

•
**COMETARY
FRAGMENT Ø-777**

•
INTO THE DARK

•
MACHINA INFERNUS

•
WHAT LIES BEYOND

•
**NPCs AND
ANTAGONISTS**

Глава IV: Свет Разума

«Аквилы, перевёрнута. Навигатор, связан Машиной. Господствует Аколит, его путь отмечен тенью и смертью. Здесь Таро говорят ясно, но есть ещё кое-что... да, я вижу... и оно видит меня! Чёрный свет воссияет в открытой пустоте, и должно будет замкнуть врата, доколе створки их не сорваны с петель...»

- расклад Императорских Таро, три дня тому назад

Πе, кто служит Омниссии, посвящают свои устремления постижению мудрости древних в ходе процесса, именуемого Поиском Знания. Обширнейший сборник законов и ограничений регулирует самые разнообразные аспекты пути тех, кто дерзает расширить горизонты знаний Человечества, и причиной тому – роковые события, происходившие с человечеством и уже почти забытые за тысячелетия, что канули со времён Эры Раздора.

И есть среди этих отважных те, для кого зов запретного знания слишком заманчив. Сдирая с себя разум, тело и душу, присущие всему биологическому, Техножрецы надеются избавить себя и от соблазнов Варпа. Истина же в том, что и машина не способна избежать скверны Хаоса. В Адептус Механикус величества множества сект, которые, конечно не дошли до такой степени ереси, чтобы открыто прославлять Губительные Силы, но, по крайней мере, сторонний наблюдатель со всеми на то основаниями мог бы утверждать, что те разве что этого и не делают. Многие одержимы простой и чистой жаждой знания, что присуща каждому из истинных слуг Омниссии, хотя не менее и тех, кем движет гордыня или алчность. Для немногих из них избавление из клети биоматерии не только ничуть не приуменьшило силу зова Хаоса, но и напротив – лишь ускорило их падение в объятья Тёмных Богов, ибо, лишив себя бессмертной души, ты уже ничего не сможешь противопоставить пагубному влиянию Варпа.

Где-то на просторах кометного облака Системы Латэ одна из групп таких ученых упорно продвигает свой еретический труд к завершению. Экстремистская секта, Братство Стали, десятилетиями искала одного – способности черпать энергии Варпа из его бездонных глубин без применения психических способностей, присущих слабому, биологическому разуму. Для Братства это стало бы знаком того, что плоть, наконец, устарела, и пришло время машине взойти на престол истинным владыкой Человечества. Суда смогут пересекать Варп без водительства Навис Нобилитэ. Мысли можно будет передавать напрямую через безжизненную пустоту, не обращаясь за помощью к Астропатическим Хорам Адептус Астра Телепатика. Возможно, усилием мысли можно будет контролировать вообще всё человечество, и тогда ментальные силы триллионов людей можно будет легко направить на достижение одной цели. А что за потрясающие боевые машины могут построить те, кто способен рвать завесу между реальностью и Варпом и направлять скрытые за ней невероятные энергии?

С каждой частью своего биологического наследия, от которого отрекалось Братство, они теряли шансы остановиться, наконец, и понять, что за ужасную ошибку они совершают. У тех, чьё тело – металл и кремний, душа является собой почти ничто по сравнению с тем, что достается каждому при рождении. Там, где любое смертное создание уже бежало бы, охваченное ужасом, или полностью отдалось воле Варпа, Братство продолжает беспечно работать, не

замечая закипающей вокруг них бури. И хотя, собственно, Хаосу и негде закрепиться в бездушном Братстве, деяния их влекут за собой последствия столь грозные, что никто попросту не в силах их вообразить.

Выхолощенная изнутри комета с внешних пределов Системы Латэ таит в своем сердце устройство, враждебное самой природе реальности – Парадоксальный Реактор. Много лет тому назад Эксплораторы обнаружили техногенные артефакты вымершей ксенорасы, заключённые в темницу изо льда и камня. Одни утверждают, что это реликты ю-ват, другие – что это творения иной, неведомой человечеству расы. Вдумчивое изучение устройств шло несколько столетий, пока в итоге они не оказались в руках Братства. Они начали кропотливо восстанавливать его деталь за деталью, получив в итоге нечто, что, по должному размышлении, решено было спрятать и продолжить работу втайне.

Братство рассчитывает, что, будучи активированным, устройство позволит им пробить канал сквозь тонкую вуаль, разделяющую реальность и Варп и направлять его энергии так, как ранее под силу было лишь праймерам. Кроме того, Братство прекрасно осознает, что при включении этого устройства будут высвобождены такие энергии, что биологическая материя во всей системе, если не во всем субсекторе, будет обращена в пепел или ввергнута в Варп – что, впрочем, лишь укрепляет их в уверенности, что плоть слаба и должна быть очищена.

Обратный отсчёт до старта Парадоксального Реактора уже запущен, и рок уже навис над системой Латэ. Ну а если Латэ падут, Каликсис, без всякого сомнения, падёт с ними вместе.



Справка для Мастера

«Свет Разума» – приключение для **Dark Heresy**, в котором Аколитам предстоит сразиться против могущественной экстремистской фракции Адептус Механикус. Братство Стали воскресило к жизни богохульную технологию, посредством которой они намереваются обуздать энергию Варпа мощью одной лишь машины. Подобное было под запретом для человечества с самых незапамятных времён – и теперь дух погибели витает в кометном облаке Системы Латэ.

В приключении подняты многие из тем, описанных в этой книге. Оно вплотную знакомит с жёсткими ограничениями, царящими в учениях Культа Механикус, и ярко живописует опасности, с которыми человечество может столкнуться, преступив эти ограничения. Аколиты столкнутся с худшим видом техноереси и, как многие, кто был до них, откроют для себя, что любое богохульство, источник которого – Хаос, ведёт человека к проклятию.

Если Аколиты окажутся достойны своего задания, им представится шанс на корню уничтожить ересь Братства Стали. На этом пути им предстоит столкнуться с самыми разными врагами – от устрашающих служителей самого Братства до мерзких отродий, что изрыгнет Варп, когда активируется Парадоксальный Реактор. Если же их усилия окажутся недостаточными, чтобы остановить нечестивый труд Братства, судьба Латэ и всего субсектора повиснет на волоске.

Введение Приключения

«Свет Разума» можно сыграть как разовое приключение, в котором Персонажам Игроков нужно будет рассказать только то, что им предстоит узнать причину неопознанных энергетических всплесков в пространстве кометного облака Системы Латэ, упомянутых в нескольких независимых отчетах. Однако, поскольку в большинстве своем отдельные приключения являются частью одной большой кампании, неплохо было бы заострить внимание на том, как именно подать Аколитам это приключение.

Введение 1: Особые Обстоятельства

Инквизитор дал Аколитам задание по расследованию подозрительных психических эманаций, замеченных у внешних латэйских границ. Адептус Механикус не испытывают особого восторга от вмешательства Инквизиции, особенно если учесть, что их авгуры не засекли ровным счетом ничего.

Введение 2: Друг Моеого Друга

Аколиты могут оказаться частью этого приключения, следя куда более сложной цепи событий. Если Мастер склонен сделать Латэ и Миры Латэ сценой для множества приключений, «Свет Разума» вполне может стать неплохим вводным событием – как для самой темы, так и для их персонажей. Если некоторые члены Адептус Механикус относятся к числу их союзников, именно они могут обратиться к персонажам с просьбой расследовать подозрительные события в системе – вполне возможно, что лишь в качестве попытки отмежеваться от того, что, по всем расчетам, приведёт лишь к катастрофе.

Введение 3: Тайное Поручение

Если один или несколько Аколитов являются слугами Адептус

Механикус, то одним из годных методов подвести группу к этому приключению – собратья по вере, желающие разобраться в ситуации, но опасающиеся вмешиваться в неё из-за возможных предателей в рядах своего ордена. Какие именно влиятельные силы знают, что конкретно творится на задворках системы – вопрос открытый, и, возможно, именно поиски ответа на этот вопрос станут основой будущих приключений.



Синопсис

«Свет Разума» разделен на три основных части. Грубо говоря, это поиск и проникновение на Кометный Осколок Ø-777, поиск самого Парадоксального Реактора и, наконец, попытка остановить (или, по крайней мере, пережить) кульминацию еретических устремлений Братства Стали.

Часть 1: Во Тьму

Погрузившись на катер, Аколиты вылетают к внешним границам кометного облака Системы Латэ, где им предстоит отыскать тайное убежище Братства Стали. Обнаружив его, они должны будут проникнуть внутрь любым удобным для них способом. Хитроумные Аколиты могут захотеть проникнуть на комету, применив скрытность и смекалку; двуличным натурам, вероятно, придется по нраву идея раскинуть над местными Техножрецами свою паутину лжи. Кое-кто может даже попытаться проникнуть на базу Братства силой, но стоит предупредить, что большинству Аколитов такое попросту не по плечу – этот стиль присущ скорее могучим Космическим Десантникам. Часть 1 завершается, как только игрокам удаётся проникнуть внутрь комплекса.

Часть 2: Машина Инфернус

В ходе второй Части Аколитам предстоит исследовать потайные и весьма опасные глубины кометы и ввязаться в противостояние с её обитателями – встречи с ними могут быть настолько частыми и рискованными, насколько Мастер сочтёт необходимым. На станции множество уголков, в которые стоит заглянуть, и множество вещей, которые стоит (стоит ли?) увидеть. Именно во второй Части Аколиты должны будут выяснить, что затевает Братство Стали, и решить, что же им теперь делать. События, однако, только набирают обороты, ибо обратный отсчет достигает нулевой отметки и реактор активируется.

Часть 3: Что Лежит По ту Сторону

В третьей Части Братство Стали запускает Парадоксальный Реактор. Аколиты могут попытаться остановить их, но ужасная правда становится явной, когда энергии Варпа вырываются на свободу и демонические служители Хаоса вторгаются в обитель Братства. Даже просто выжить там – уже задача не из легких, но сумеют ли Аколиты закрыть врата и тем предотвратить куда более страшную катастрофу?

Кометный Осколок

Φ-777

Место, где Братство Стали вершит свои еретические деяния, некогда вошло в анналы астрографических реестров Системы Латэ как Кометный Осколок Φ-777. Однако вскоре после прибытия первой же экспедиции Эксплоратор, все записи об этом объекте исчезли из архивов, вычищенные низкоуровневым протоколом типа «датакиллер». Причиной столь радикальных мер послужили находки, некогда скрытые в самом сердце осколка. Последствия же того открытия начали являть себя только недавно.

Ступив на поверхность осколка, исследователи быстро определили, что объект этот – искусственного происхождения, и явно был создан для какой-то определённой цели. Углубившись в сплетение тоннелей, пронизывавших комету подобно норам насекомых, исследователи наткнулись на огромную центральную камеру, словно насквозь пронзённую длинной и тонкой колонной, расположенной в самом её центре. Именно здесь, подвешенный в объятиях антигравитационного поля, и покоился загадочный фрагмент технологии ксеносов. Будучи, несомненно, разрушенным, объект, тем не менее, продолжал источать пульсирующий черный свет, будто корчась в отвратительных судорогах, завораживающих, манящих наблюдателя за собой, в тёмную пучину безумия. Тотчас же коллеги и братья обернулись смертельными врагами. Несмотря на сильно усеченную эмоциональность большинства исследователей, одни испытывали немедленное и жгучее желание обладать артефактом, у других его сверхъестественное присутствие вызывало лишь жуткий, выворачивающий душу ужас. Того, что же именно произошло в залитой черным светом центральной зале, так никто и никогда не узнал, но когда за пропавшей первой группой выслали спасателей, на судно эксплораторов вернулась лишь горстка выживших.

Последовавшее за этим эпизодом исследование, скованное строжайшими контактными протоколами, определило, что объект был помещен внутрь кометы намеренно, а выбор столь необычного хранилища явно объяснялся карантинными мерами. Вся информация о находке была вычищена из дата-хранилищ, а права на любые дальнейшие исследования ограничены крайне узким кругом наиболее высокопоставленных лиц. Эти изыскания и дали понять, что столь крайние карантинные меры были предприняты не потому, что нечто представляло собой опасность для объекта, но потому, что сам объект представлял собой опасность. Разгорелись споры: стоит ли исследовать этот объект далее, и если стоит, то насколько глубоко?

Как правило, решения по подобным вопросам всегда достигались в ходе сугубо рационального дискурса, но не в этот раз. Один из высокопоставленных магосов оказался сторонником идей Братства Стали. Узрев в останках ксено-артефакта нечто, способное послужить целям секты, Магос подготовил и нанес жестокий удар. Одна ночь, обагренная кровью собратьев, и все, кто знал о существовании кометы, встретили свою смерть, а наутро Кометный Фрагмент Φ-777 уже был в руках Братства. Именно здесь начинается новая глава его истории.

За несколько сотен лет исследований секта, наконец, сумела выяснить точное предназначение объекта. Взаимодействие с артефактом успело свести с ума многих братьев, но оказалось, что чем меньше в теле Техножреца биологического материала, тем слабее этот пагубный эффект. Результат не заставил себя долго ждать – вскоре у руля исследовательской программы встали те, чье биологическое наследие заключалось разве что в небольшом комке серого вещества, заключенного внутри полностью кибернетического тела. Произошедшее, впрочем, лишь укрепило веру Братства в слабость плоти и превосходство машины.

Угроза ю-ват

Игроки в *Rogue Trader* могут узнать о ю-ват, невероятно древней и могучей расе, ныне практически вымершей в ходе разрушительных войн Ангевинова Крестового Похода. Их артефакты и ксено-расы, некогда бывшие их рабами, ещё не сгинули с просторов Сектора Каликсис; существа эти в основном занимаются тем, что пытаются уничтожить Исследователей. Мастер может узнать об этой смертоносной расе больше подробностей из «Бестиария Коронуса» (*Koronus Bestiary*) – при желании это позволит как добавить нюансов к этому приключению, так и применить нечестивые ксено-конструкты в дальнейших приключениях.

Три сотни лет исследований, наконец, привели Братство Стали к прорыву – им удалось выяснить, кто же создал этот артефакт. То было дело рук расы варлопоклонников ю-ват, мерзких и воистину устрашающих ксеносов, едва не остановивших неумолимую поступь Ангевинова Крестового Похода. Вооруженное этим жутким открытием, Братство алчно врубилось в царство знаний, тысячелетиями бывших для людей запретными.

Вскоре секта выяснила, что разрушенный артефакт каким-то образом взаимодействует с самим Варпом. Тайные повелители Братства узрели в этом путь к своей основной цели – избавлению Человечества от бренной плоти. Последствия этого открытия виделись поистине потрясающими. Если уж функция устройства способна подчинять себе энергию самого Варпа, то праймеры, последняя препона на пути окончательного возвышения Машины, будут сметены с доски как устаревшее и изжившее себя решение. И если Братство сможет дотянуться до Варпа и подчинить себе его могучие течения, то в их власти будет абсолютно всё.



Опасность!

Обстановка, в которой разворачивается действие «Света Разума» – сплошная и нескончаемая опасность. Внутренность кометы была выхолощена, и вновь наполнена множеством не прошедших испытания и не отлаженных до конца машинных систем. В сердце её расположен богохульный гибрид технологии ксеносов и людей, призванный отринуть законы самой природы. Оказавшимся в недрах кометы созданиям из плоти и крови следует быть настороже, ибо всё, что окружает их, создано для существ, весьма далеких от образа и подобия человеческого, и мало озабоченных такими вещами, как вращающиеся жернова гигантских шестерен, ядовитые газы, пальящая радиация и скачки гравитации.

Аколитов каждый миг следует держать в напряжении, как если бы в любую секунду стены тоннеля, по которому они идут, могли мгновенно сомкнуться, превратив их тела в кровавую кашу. Мастеру следует внушать это чувство подстерегающей опасности при каждом удобном случае, и время от времени подстегивать его посредством происшествий, подобных описанным ниже.

Хороший метод – связать их появление с другими событиями. К примеру, стоит Аколитам провалить Тест на Бдительность, как за каждую ступень провала последует одно опасное для жизни событие. В игровом смысле, это означает, что персонаж, к примеру, отвлекся на какую-нибудь ерунду, и не обратил внимания на нечто действительно опасное, пока не стало (вполне возможно) слишком поздно.

Источник 1: Механические Опасности

Общая категория для ряда самых разнообразных опасностей, включая с лязгом захлопывающиеся вслед за Аколитами двери, движущиеся участки пола и потолка, громадные грохочущие поршни и вращающиеся шестерни. Каждый Игровой Персонаж должен пройти Средний (+0) Тест на Ловкость, чтобы избежать опасности – Мастер, впрочем, волен изменять сложность в любую сторону сообразно ситуации. Провал повлечет за собой 1d10 единиц Урона с Бро 0. Именно Мастер определяет природу каждой конкретной механической опасности, события, к которому привязано их срабатывание и все прочие нюансы – к примеру, внезапно захлопнувшаяся дверь вполне может отделить от группы одного или нескольких её членов.

Источник 2: Непады Давления

Внезапный спад давления воздуха может оставить Аколитов без глотка кислорода. Возможно, открыв створки очередной двери, Аколиты обнаружат за ней лишь вакuum, и теперь их первая задача – закрыть нежданную утечку, пока им есть чем дышать. Чтобы вовремя предупредить опасность или успеть избежать её, понадобятся Тесты на Восприятие или Ловкость; правила Удушения описаны на странице 414 Базовой Книги Правил Dark Heresy.

Источник 3: Гравитационные Флуктуации

Учитывая количество самой разной техномистической машинерии, размещенной на борту комплекса, нет ничего удивительного, что его коридоры и отсеки подвержены самым разным эзотерическим флуктуациям. Одна из этих флуктуаций и затрагивает гравитационное поле, способное без малейшего предупреждения усилиться, ослабнуть или вовсе исчезнуть в любой момент. Эффекты гравитации описаны на странице 417 Базовой Книги Правил Dark Heresy. Если гравитация изменилась, раз в минуту существует 50% шанс, что она также неожиданно вернется к своему обычному состоянию. Если Аколиты в этот момент парят в воздухе, они вполне могут получить Урон от Падения, правила которого описаны на странице 414 Базовой Книги Правил Dark Heresy.

Источник 4: Радиационная Опасность

Большую часть членов Братства Стали, равно как и их слуг, мало заботят такие материи, как радиация, ибо тела их почти лишены плоти, а жизненно важные компоненты их кибернетических систем защищены от её пагубного влияния. В случае же, если Аколиты попадут под облучение, им потребуется проходить Сложный (-10) Тест на Выносливость каждый Раунд, пока они остаются в области излучения; провал этого Теста вызовет перманентное уменьшение Выносливости персонажа на 1 единицу за каждую ступень провала. По прошествии приключения Урон Характеристики можно будет излечить (с разрешения Мастера), но сам эффект вступает в силу немедленно.

Источник 5: Высокое Напряжение

Внутри стен и в самих помещениях комплекса скрыто великое множество механических компонентов, от плазмопроводов до истекающих паром вентиляционных решеток, и все они могут находиться под напряжением. Опасность может принять облик как безвредного, но ощутимого удара током, так и слепящего дугового разряда, способного испепелить человека на месте. Есть несколько способов определить, какой из Аколитов схлопотал электрический разряд. Первый – заранее определить объекты, находящиеся под опасным напряжением – к примеру, люк или участок пола – и первый, кто коснется его, получит удар. Другой способ – когда током бьет того (или тех), на кого укажут кости. В силу того, что потенциальный урон столь вариативен, каждый ИП получает (2d10 Э; Бро 0) Урона каждый Раунд, пока находится в контакте с электризованным объектом. Тот же Урон получает и каждый, кто находится в физическом контакте с Аколитом, которого ударило током.

Источник 6: Ужасающая Температура

Когда Аколиты входят в новую область, Мастеру следует дать краткое описание царящей там температуры. При входе в область с чрезвычайно высокой (или низкой) температурой, персонажи должны пройти Средний (+0) Тест на Выносливость, или получить один уровень Усталости. Усталость уходит через десять минут пребывания в области с нормальной температурой, но отдых, подходящие наркотики и облачение в теплую одежду (или избавление от тяжелого груза) вполне может дать персонажу возможность пройти Тест ещё раз. Если случится так, что все персонажи потеряют сознание во время перехода по одной из таких областей, Мастер волен определить их судьбу; возможно, им суждено очнуться в одной из камер изолятора и своими глазами увидеть, как сервиторы-дознаватели приступают к своей неблагодарной работе.

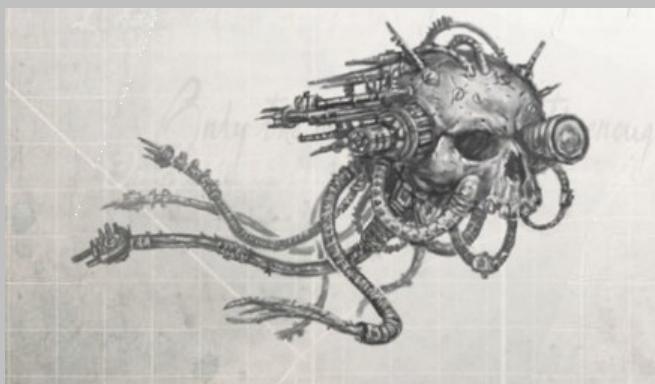
Парадоксальный Реактор

Веками Братство Стали искало способ применения останков технологии ю-ват, но когда он, наконец, был найден, его итогом стало поистине поразительное творение. Взяв ксенотехнологический артефакт за основу, Братство Стали превратило кометный осколок в громадный таран, посредством которого они вознамерились проломить тонкий барьер, отделяющий материальную вселенную от Имматериума. Сам по себе артефакт словно отвергал все законы природы, записанные в канонах Культа Механикус, и в итоге стал ядром устройства, которое Братство Стали назвало «Парадоксальным Реактором». Принципы работы этого устройства столь сильно противоречат законам вселенной, что энергии реактора вполне достанет, чтобы разорвать ткань реальности. Необузданная мощь Варпа станет неисчерпаемым, безграничным источником энергии и власти – и Братство Стали будет его безраздельным владыкой.

Техножрецы Братства без устали трудились над постройкой Парадоксального Реактора, а их повелители холодно и методично стремились к владычеству и власти, что сулили им их расчеты. Первое, чего они хотят достичь, получив свою тёмную силу – затмить Астрономикон. Зная, что энергии Парадоксального Реактора не будут подчиняться никаким законам природы, они сформулировали концепцию оснащения своих слуг устройствами, посредством которых те смогут воспринимать этот черный маяк из любой точки галактики. Отныне судам Адептус Механикус не нужны будут услуги Навис Нобилитэ, и с того момента и начнется неостановимое восхождение Братства Стали к вершинам иерархии Адептус Механикус.

Внутри Кометы

Ø-777 является собой настоящий клубок переплетающихся друг с другом тоннелей, проделанных теми или тем, кто решил спрятать здесь от остальной галактики фрагмент технологии ю-ват. За столетия, прошедшие после того, как Братство Стали завладело кометой, они сильно изменили эти тоннели, наполнив их самой разной машинерией – от светящихся сигнальными огнями кабелей до воющих от напряжения поршней. Техножрецы и их сервиторы практически не испытывают затруднений при передвижении в этом машинном аду, но те, кому настолько недружелюбная обстановка вновь, несомненно, найдут её крайне опасной. Но кое-что Аколиты из плоти и крови почувствуют сразу же, кое-что, чего Братство Стали попросту неспособно ощутить – слишком далеко зашли они по пути отрицания своего человеческого начала. Любой человека, ступившего на поверхность осколка, немедленно захлестнёт всепоглощающий ужас, которым пропитан здесь каждый камень. А чем ближе будет подбираться этот человек к сердцу кометы, тем сильнее будет становиться давящее чувство – до тех пор, пока нарушитель не бежит в страхе или не склонится перед мощью артефакта ю-ват.



Часть I: Во Тьму

«Свет Разума» начинается, когда Аколиты входят в пространство кометного облака Системы Латэ на борту «Лиситеи», маленького, но мощного катера, предоставленного им их господином. На борту судна находится лишь небольшой экипаж, да и оснащён он скорее в расчете на скорость и незаметность, нежели на огневую мощь. Задача же по обнаружению Кометного Осколка Ø-777 лежит в основном на плечах Аколитов.

Способов начать приключение – масса, но наиболее уместный из них таков: Аколиты вызывают на мостики, когда капитан объявляет, что судно вошло в регион, где, по предварительным данным, обретается комета. Вой двигателей стихает, сменяясь тихим гулом, все системы переходят в бесшумный режим, и капитан поднимает глаза от своего командного терминала, когда Аколиты входят на тесный и погружённый во тьму мостики.

Задачи

Каким бы образом Мастер не подвел Аколитов к этому приключению, перед ними, так или иначе, будут поставлены одни и те же задачи. Они будут переданы группе ещё до начала непосредственно миссии, и вполне могут иметь форму официального письма от их господина. Прочтите или перескажите следующее:

Моим самым доверенным слугам отдаю я следующие приказы, исполнение которых послужит господу нашему Богу-Императору и ещё на день отсрочит наступление тьмы.

Приказ первый. Надлежит им обнаружить источник известных аномальных эфирных сигналов, происходящих из облака комет, окружающих Латэ, Систему Механикума.

Приказ второй. Коли источник тот окажется рукотворным, а подозрения мои твердят, что так сие и есть, надлежит им проникнуть к нему и разузнать, кто и с какой целью затеял его.

Приказ третий. Коли устроители сего ставят пред собою цели, сулящие беды и опасности – я же, со своей стороны, не сомневаюсь, что так оно и есть – надлежит им, невзирая на риск, остановить сие непотребство.

Поиск Кометного Осколка Ø-777

Аколиты прибывают в Систему Латэ на судне, способном пересекать Варп, принадлежащем слуге или союзнику их Господина. Пересяв на куда меньший и значительно менее заметный катер с именем «Лиситея», они отправляются на внешние границы системы Латэ, чтобы обнаружить источник аномальных сигналов, исходящих из этой области пространства. Катер легко вооружен, а его экипаж немногочисленен; его главный козырь – скорость и способность оставаться незамеченным. Изначально корабль был приспособлен для того, чтобы преследовать различных отщепенцев и врагов Святых Ордосов; каждый член его экипажа – настоящий ветеран и мастер своего дела. Но при столкновении с организованной обороной его первоочередная задача – отступить и вызвать подкрепление. Как только Аколиты окажутся на поверхности Кометного Осколка Ø-777, катер покинет зону контакта и установит дистанционное наблюдение.

Хотя причин, по которым экипажу катера не следует знать о цели поисков, нет, для всех будет лучше, если ИП так и не развеют их неведение. У капитана есть все причины подозревать, что Аколиты уж точно знают, что ищут, но он с уважением воспримет любое их решение.

«Лиситея»

Корпус: Сильно модифицированный скоростной патрульный катер.

Класс: «Зефир».

Размеры: 498 метров в длину, 86 в ширину.

Водоизмещение: приблизительно 36.000 тонн.

Ускорение: до 46 G.

Экипаж: 25 человек, 470 сервиторов.

От своего первоначального облика «Лиситея» вследствие глобальной модификации не сохранила практически ничего. Самая сильная её сторона – непревзойденная незаметность, которая уже много раз сослужила своим хозяевам хорошую службу, в основном в деле уничтожения врагов Человечества. Между системами это судно перевозят в причальных отсеках более крупных, оснащённых Варп-двигателями судов. На границе системы «Лиситея» выходит в открытый космос и к планете подбирается уже своим ходом, бесшумная и невидимая.

Существует несколько способов, прибегнув к которым, игроки могут обнаружить комету, но Мастеру следует быть открытым для любых разумных предложений самих игроков. Наиболее очевидное решение – воспользоваться прорицающими массивами самого корабля, но оперировать ими должен Персонаж-Техножрец, иначе Братство Стали попросту немедленно обнаружит приближающееся к ним судно. Санкционированный Псайкер также может прибегнуть к своим силам в деле поисков источника, но и у этого способа есть свои риски (к примеру, психическое осквернение, вызванное неудачной попыткой манипулировать энергиями Варпа). Тут могут пригодиться самые разные Умения – от Технологии в случае с Техножрецом, и до Психического Чутья в случае, если кто-то из персонажей прибегает к соответствующим психическим методам. Для удачного завершения поисков может понадобиться несколько попыток – и каждая неудача будет иметь свою цену. Сложность Теста определяет Мастер – она должна зависеть от того, кто и как именно проходит этот Тест, но конечная Сложность не должна быть легче **Трудной (-10)**. Какое бы Умение не испытывалось в этих Тестах, ИП должны накопить, по меньшей мере, пять ступеней успеха – только после этого область поисков будет сужена настолько, что капитан сможет приблизиться вплотную к источнику. Каждый раз, как Тест проваливается, запомни количество ступеней Провала и обратись к соответствующей граве в **Таблице 4-1: Проваленный Поиск**, чтобы выяснить, какие последствия возымеет эта неудача. Естественно, игрокам совсем не обязательно знать, что им нужно накопить именно пять успехов, да и Мастер может использовать вышеупомянутую таблицу втайне – нельзя упускать столь удобный способ заставить ИП немного попотеть!

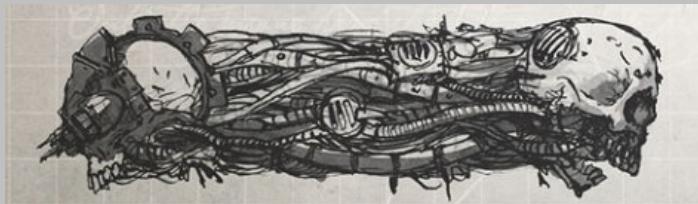


Таблица 4-1: Проваленный Поиск

Ступени Провала	Последствия
1	Был обнаружен слабый, быстро истаявший след.
2	Персонаж обнаруживает сигнал, исследование которого запутывает следы. Следующий Тест становится на один уровень сложнее.
3	Тонкое сенсорное оборудование катера пострадало от неумелых действий Аколитов. Все последующие попытки его использования становятся на уровень Сложнее.
4	Персонаж случайно вмешиваются в работу маскировочной системы катера. Уровень Тревоги Братства (смотри Вторую Часть, страница 136) возрастает на одну ступень.
5 и более	Аколиты совершают настолько грубую ошибку, что Братство Стали теперь точно знает, что на них готовится нападение. Уровень Тревоги возрастает на две ступени.

Заход на Цель

Обнаружив источник и определив его как кометный фрагмент, Аколиты должны будут решить, как им попасть на его поверхность. Как вариант, они, во-первых, могут избрать незаметность и скрытное проникновение, во-вторых, устроить какую-нибудь диверсию и проникнуть внутрь, воспользовавшись поднятой суматохой, и, в-третьих, они могут приблизиться открыто. В последнем случае, правда, им неизбежно понадобится весомая и надёжная легенда, ибо обитатели Ø-777 склонны сначала стрелять, а уже потом задавать вопросы. Наконец, они могут пойти на прямой штурм, правда, эта тактика, скорее всего, положит скорый конец приключению и, скорее всего, карьерам (и жизни) самих Аколитов.

Если ИП (в здравом размышлении) прикажут капитану «Лиситеи» подойти к комете скрытно, все будет сделано без их прямого участия. Капитан – ветеран подобных операций, и именно этот способ он порекомендует сам, если Аколиты обратятся к нему за советом. Минимизировав работу всех систем и активировав систему маскировки, равной которой Аколитам, скорее всего, не доводилось видеть ранее, судно пристроится в хвосте кометы и приблизится к ней, оставаясь в мёртвой зоне всех прорицающих устройств комплекса. Синхронизировав траектории, капитан может приблизить катер на расстояние около километра от объекта, так что Аколитов будет отделять от кометы лишь плотный газовый поток её хвоста. Здесь Аколиты могут предпринять попытку пересечь этот участок космической пустоты: подробности этого предприятия следует искать в следующем разделе.

Если Аколиты прикажут капитану воспользоваться более явными методами, он выразит своё неодобрение, но не нарушит клятв, данных Инквизиции – согласно этим обетам, на период операции он находится у Аколитов в безусловном подчинении. Если у Аколитов нет крайне убедительного плана, капитан вряд ли пойдет на прямой штурм комплекса, а если попытаться его принудить, он попросту не подчинится приказам, выполнение которых приведет к уничтожению его корабля. Капитан – человек надёжный и отважный, но уж глупцом его точно не назовешь.

Космическая Битва

Правила боя между «Лиситеей» и защитными системами Ø-777 находятся за пределами масштабов как самого приключения, так и **Dark Heresy** в целом. Если же до этого дойдет, Мастеру придется импровизировать так, чтобы до игроков сразу дошла вся абсурдность идеи обратить легкое бортовое вооружение катера против защитных систем кометы. Лучший метод – просто описать, какие повреждения нанесли катеру первые же залпы орудий Ø-777; как отключились корабельные щиты, и как один за другим взорвались роем искр мониторы нескольких бортовых терминалов. Столкнувшись с перспективой потерять корабль, капитан отступает, и теперь Аколитам предстоит изыскать иной метод проникнуть на поверхность кометы. Не стоит, однако, забывать, что уж теперь-то обитатели комплекса абсолютно точно знают, что некий враг пытается разрушить их планы, и хотя это не заставит их отложить пуск Парадоксального Реактора, бдительность они явно усилият.

Высадка

Есть несколько методов, прибегнув к которым, группа Аколитов может попытаться проникнуть на борт расположенного на комете комплекса. Если Игрошки прибегнут к какому-либо иному методу, Мастеру следует решить, насколько правдоподобно звучит их план, и какой эффект это окажет на течение сюжета приключения. Слишком решительные действия трудно вписать в рассматриваемые ниже события, так что Мастеру следует продумать все последствия заранее, и, если понадобится, «завернуть» излишне отчаянную идею. Всё это, однако, желательно обставить в «сюжетном» виде, применив в качестве своеобразного рупора рассудка капитана или любого другого НИПа, способного указать на недостатки плана и даже, в качестве крайней меры, предотвратить его претворение в жизнь. Ниже рассмотрены три самых очевидных метода проникновения на Ø-777.

Скрытность

Наиболее очевидный метод проникновения – оставаться незамеченным. Чтобы воспользоваться им, Аколиты должны облачиться в бронированные скафандры и выйти в открытый космос, в пространство между кораблем и кометой, под прикрытием плотного кометного хвоста и в слепой зоне прорицающих систем комплекса. Сочетание этих факторов гарантированно скроет проникновение Аколитов в том числе и от тех, кто мог бы засечь их визуально – хвост кометы сильно насыщен дымами и парами многочисленной машины, обеспечивающей работу Реактора. Скорее всего, Аколиты никогда ранее не совершали ничего подобного, и событие должно стать весьма запоминающимся, хотя и опасным. «Прикометившись», Аколиты могут воспользоваться любым из многочисленных люков, раскиданных по всей поверхности кометы и, так или иначе, ведущих внутрь станции – ИП немедленно переходят ко Второй Части.

Чтобы добраться с борта бесшумного катера на поверхность кометы, ИП предстоит совершить «пустотный переход». Точность его зависит исключительно от того, насколько хорошо и точно персонаж оттолкнется от катера – из-за риска обнаружения им нельзя применять реактивные ранцы и иные подобные устройства. Каждый персонаж, отправляющийся в «пустотный переход», должен преуспеть в **Тяжелом (-20) Тесте на Силу и Очень Тяжелом (-30) на Ловкость**. Успех в обоих означает, что персонаж безопасно

Специальные Пустотные Скафандры

Скафандров в запасниках «Лиситеи» хватит каждому из Аколитов. Заряда облегченной энергетической ячейки системы жизнеобеспечения скафандра хватит примерно на час, после чего её потребуется перезарядить. Скафандр оснащён встроенным vox-линком, фотовизором, набором для герметизации пробоин и дистанционным гарпунным захватом со сверхпрочным тридцатиметровым шнуром. Скафандр обеспечивает 4 единицы Брони на все части тела и, благодаря непревзойденному мастерству исполнения, не налагает штрафов на Тесты Умений носителя. Помимо того, этот пустотный костюм оснащен легким движителем, позволяющим передвигаться в условиях нулевой гравитации со Скоростью 6. Если персонаж решит оставить скафандр, оказавшись внутри кометы, в условиях нормальной гравитации, стоит помнить, что его вес составляет 25 килограмм.

пересекает пустоту и приземляется точно в заданную точку. Если же любой из Тестов будет провален, место его приземления будет отстоять от заданной точки на 50 метров за каждую ступень провала в любом из Тестов (мимо кометы ИП не промахнется в любом случае). В каждом скафандре запаса воздуха хватит на час, так что у персонажей не слишком много времени на поиски своих незадачливых друзей – вероятно, им придется входить в комплекс поодиноке и искать друг друга уже внутри.

За каждый дополнительный вход в помещения кометы существует шанс того, что вырастет Уровень Тревоги (смотри страницу 136), так как каждый вход требует прохождения **Тяжелого (-20) Теста Безопасности**. Если этот Тест будет провален, дверь откроется, но Уровень Тревоги увеличится на одну ступень.

Двуличие

Особо коварные игроки могут решить, что наиболее удачный способ проникнуть на станцию – запросить (или потребовать) допуск на базу, сделав вид, что имеешь на это право. Этот подход может оказаться довольно веселым, а для его осуществления потребуется изрядная доля импровизации. Впрочем, если у Аколитов нет никаких весьма неоднозначных связей, им вряд ли удастся вот так просто убедить Братство Стали в чем-либо подобном. Конечно, это не означает, что не стоит хотя бы попытаться. Первый акт «представления» состоится на подходах к комете, по vox-связи, и будет состоять из трех последовательных Состязательных Тестов Умений. Умения, которыми могут воспользоваться Аколиты могут быть разными – Обман, Трёп, Обольщение и т.п. Члены Братства применяют в ответ свою Силу Воли (если Мастер не распорядится иначе). Стоит помнить, что члены Братства лишены человеческих эмоций, а потому одни умения будут куда менее эффективны по сравнению с другими. Умения типа Обольщения или Трёпа требуют, по меньшей мере, хоть какой-то эмпатии от объекта воздействия, а Обман, или, если воспользоваться ею с умом, Логика, подобными ограничениями обделены, а потому получают бонус +30. Успех совсем не значит, что Аколитов примут за тех, кем они назывались – это, скорее, знак того, что сектанты не распылят их на атомы (по крайней мере, прямо здесь и сейчас).

Если три этих Состязательных Теста останутся за Аколитами, их впустят на станцию, но только на борту челнока, который будет выслан за ними немедленно. Начиная с этого момента, Мастер должен начать Обратный Отсчет, о котором рассказано ниже.

За каждый проваленный Тест Уровень Тревоги (стр. 136) вырастет на единицу.



Сила

Наименее желательным методом проникновения является силовой. Если игроки настаивают именно на этом варианте развития событий, то им предстоит схватка с противником, который им, вероятнее всего, попросту не по зубам, поскольку Братство, несомненно, мобилизует все свои немалые ресурсы, чтобы растереть наглых нарушителей в супензию. Сама по себе посадка не таит в себе особых сложностей, но группу, вне всякого сомнения, незамедлительно встретит кинжаленный огонь множества орудийных турелей (смотри ниже), который неизбежно вынудит Аколитов искать укрытие. К месту стычки вскоре стянутся и орудийные сервиторы ([страница 585 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)). В зависимости от того, как будет развиваться сражение, Аколитам, возможно, даже удастся на некоторое время закрепиться на своих позициях, но рано или поздно они будут вынуждены отступить перед превосходящими силами противника – а единственное годное для отступления направление – извилистые тоннели комплекса Братства. Начиная с этого момента, Мастер может вернуть приключение на сюжетные рельсы, однако отныне шансы Аколитов на встречу с сильным и упорным врагом значительно возрастут – Братство теперь охотится за ними и уже усилило все пикеты и патрули вдвое по сравнению со штатным распорядком. Помни, однако, что Братство планирует запустить Парадоксальный Реактор, и твёрдо намерено сделать это, невзирая на чинимые препятствия.

При силовом методе проникновения правила об Уровне Тревоги не применяются – Братство немедленно поднимает все наличные силы, и не успокоится, пока нарушители не будут ликвидированы. Встречи даже с нижайшими из слуг Братства непременно будут иметь насильственный характер; даже обычно индифферентные ко всему монозадачные сервиторы будут пытаться напасть на Аколитов.

Опциональные Осложнения

Какой бы способ проникновения ни избрали Аколиты, Мастер может ввести в игру некоторые осложнения – исключительно для интереса. Применять их можно в любой подходящий момент – то есть каждый раз, как Аколиты не в меру расслабились и почувствовали себя в безопасности.

Осложнение 1: Турели

Ноздреватая поверхность осколка усеяна люками, неопознаваемыми машинными компонентами и многочисленными вентиляционными клапанами, изрыгающими дымы и химические испарения. Кроме того, Братство сочло необходимым озабочиться установкой нескольких десятков автоматических турелей, призванных бороться с незваными гостями. Аколиты могут наткнуться на одну из них где угодно – как при высадке на комету, так и в любой другой момент приключения. Поверхность кометы буквально усеяна Ледяными Укрытиями (Броня 8; подробнее об укрытиях смотри на [странице 403 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)).

Каждая из турелей – «Тарантул» паттерна Хадд, оснащённый мультилазерами, и одержимыйrudimentарным воинственным духом машины, который автоматически откроет огонь по первой движущейся цели, оказавшейся на расстоянии ближе 100 метров в пределах его 90-градусного фронтального сектора, и не ответившей на запрос системы «свой-чужой» (попытка его сфальсифицировать – **Очень Тяжелый (-30) Тест на Технологию или Обман**). Баллистик орудия равен 20, и оно продолжит стрелять до тех пор, пока цель не прекратит двигаться хотя бы на пять секунд, после чего турель переключится на следующую цель, или перейдет в ждущий режим. Прочие правила для этой орудийной системы ищи на страницах 62 и 63.

Осложнение 2: Плановый Техосмотр

Большая часть машинерии, покрывающей поверхность кометы, выстроена там не просто так, а потому требует постоянного осмотра и ремонта мелких неполадок, чтобы запуск Парадоксального Реактора не сорвался в самый ответственный момент из-за отказа одной из вспомогательных систем. Хотя доступ к большинству внешних систем осуществляется изнутри базы, кое-где никак не обойтись без одноместных ремонтных модулей, оснащённых серво-клешнями и иным многоцелевым оборудованием. Экипаж модуля – один техномат, и хотя, собственно, оружия на борту модуля не предусмотрено, его многочисленные плазменные сварочные аппараты, пилы, резаки и держатели могут оказаться смертельными для излишне самоуверенного нарушителя.

Описание ремонтного модуля приведено на странице 142. Из-за того, что оператор модуля не ожидает никаких неприятностей в ходе планового обхода своего участка, Аколиты автоматически застанут его Врасплох, если решат напасть на него из засады. Как только оператор модуля видит Аколитов, он включает сирену и оповещает базу о присутствии нарушителей (все это занимает у него одно Полное Действие). Уровень Тревоги ([страница 136](#)) после этого вырастет на одну ступень за каждого из обнаруженных оператором модуля Аколитов.

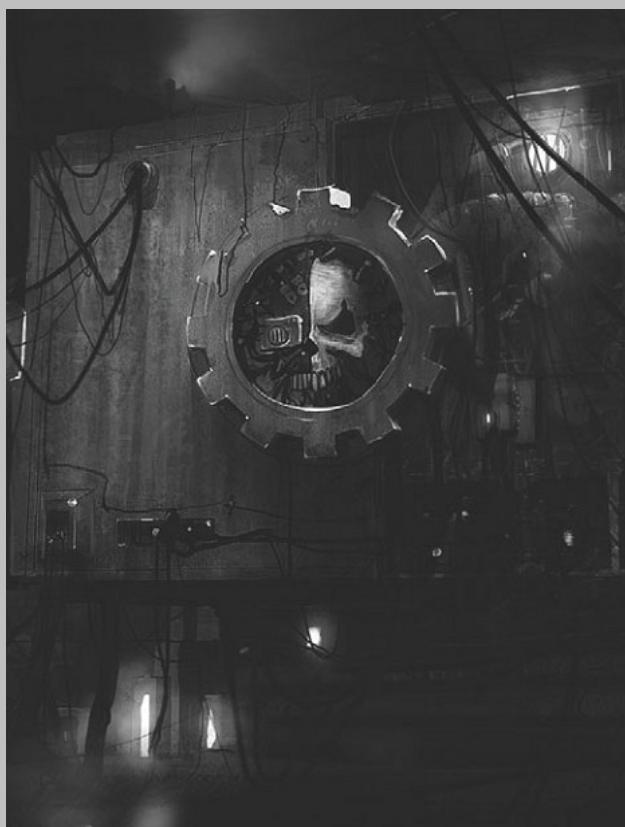


Осложнение 3: Космические Жуки

Многие из тех, кто был рожден на поверхности планет, считают космос безжизненным, но коренные пустотники прекрасно знают, что на самом деле его ледяной вакуум – родной дом для множества разнообразных, странных, и, порой, устрашающих жизненных форм. Одна из них, известная в субсекторе Мальфи под именем «пустотная прилипала», присасывается к объектам, богатым соединениями железа и медленно разрушает их посредством своей узкоспециализированной пищеварительной системы. Эти метровой длины существа в огромных количествах обитают на астероидах и космических станциях по всему субсектору, и, являясь, по большому счету, тварями безобидными, могут представлять опасность, собравшись большой колонией или в периоды миграции в поисках нового источника пищи. В данный момент Ø-777 является пристанищем достаточно крупной и голодной колонии прилипала.

Это осложнение можно ввести в игру, когда игроки находятся на поверхности или не слишком глубоко под ней, там, где нет атмосферы, и куда эти существа способны добраться в поисках пищи. Обнаружив её источник, они прикрепляются к нему своим похожим на присоску ртом; за считанные минуты существо посредством своей уникальной по составу слюны способно «прогрызть» большую часть известных субстанций, в том числе минерального происхождения. Если одна из пустотных прилипал прицепится к скафандру какого-нибудь бедняги, ему лучше поскорее отыскать воздушный шлюз, потому что в противном случае жизнь его продлится не больше пары минут.

Описание пустотной прилипалы приведено на странице 142. Как правило, Аколиты будут встречать по одной особи, но каждый Райдунд, пока они не уничтожат всех уже имеющихся, будет приползать ещё одна. Главная опасность, которую эти существа представляют для человека в космосе – это взрывная декомпрессия, которая неизбежно последует после того, как усеянная острыми зубами ротовая присоска прогрызет оболочку его пустотного костюма. Если ИП получает Урон от пустотной прилипалы, вступают в действие правила взрывной декомпрессии (страница 414 Базовой Книги Правил Dark Heresy).



Часть III: Машинка Шнфернус

Во второй Части приключения Аколиты проникают, наконец, в адское царство Братства Стали, чтобы выяснить, какие же ереси бурлят в этом котле. Не ведая о вторжении, Техножрецы-отступники продолжают обратный отсчет времени до запуска Пародоксального Реактора, и катастрофа близится с каждой секундой. Всё свершится, когда отсчет достигнет нулевой отметки, и тогда же наступит и момент, когда Игрокам откроется страшная правда о его истинном предназначении.

Помещения Кометы

Комета, в сердце которой хранится артефакт ю-ват, довольно велика, и нутро её изрыто извилистыми коридорами и обширными залами. Братство, в свою очередь, лишь расширило и углубило эту сеть (карта на странице 144), наиболее важные узлы которой описаны ниже. Тоннелей куда больше, чем указано на этой карте, поэтому ИП (при желании и с разрешения Мастера, конечно) могут пользоваться ими, чтобы перемещаться из одного помещения в другое. Тем не менее, это крайне опасно – вероятность заблудиться в сплетении этих заброшенных коридоров весьма высока – чтобы найти правильный путь, потребуется, по меньшей мере, **Тяжелый (-20) Тест Навигации (Наземная)**. Если Тест провален, ИП оказывается в локации, выбранной Мастером, а ступени провала в этом Тесте укажут, сколько времени (или трудов) потребуется теперь на то, чтобы добраться до нужного места. Мастеру не возбраняется наполнить эти неиспользуемые коридоры неисправными лампами, обваливающимися потолками, непонятными скрипами и иными деталями, чётко дающими понять, насколько небезопасны эти сумрачные тоннели.

Для каждой из важных локаций приведено краткое описание, плюс перечень опасностей, с которыми игроки могут столкнуться, если им придет в голову исследовать эти помещения. В некоторых случаях Аколитам представится случай узнать кое-что об истинном предназначении комплекса, или даже шанс так или иначе повлиять на развитие событий Третьей Части.

Главный Ангар

В большой зале расположен небольшой причальный ангар, рассчитанный на три-четыре небольших судна. В данный момент в нем находится два лихтера класса «Арвус» – один в состоянии готовности, второй проходит плановое техническое обслуживание.

Если Аколиты захотят воспользоваться ими, первый будет готов к взлету в течение минуты, требующейся для прохождения **Среднего (+0) Теста на Пилотирование (Гражданские суда)**, но прежде нужно будетнейтрализовать двоих членов его экипажа. Это простые Еретики (страница 585 Базовой Книги Правил Dark Heresy). На борту второго «Арвуса» никого нет, но его главный командный терминал частично разобран. Любой достаточно умелый персонаж способен привести этот «Арвус» в рабочее состояние в ходе пятнадцатиминутного **Трудного (-10) Теста Технологии**.

Стратегиум

Стратегиум – это главный командный центр Братства. Он является собой большую многоярусную аудиторию, амфитеатром окружающей центральную сцену, где за показаниями сотен терминалов без устали следят почти полсотни серверов и младших Техножрецов. Стены увешаны разновеликими пикт-планшетами, по которым нескончаемым потоком струится машинный код, переплетаются друг с другом графики, и транслируется изображение с пикт-воров, которыми усеяна вся комета. И, хотя это дано увидеть

Лихтер класса «Арвус» паттерна Латэ

Корпус: Вспомогательный челнок.

Класс: «Латэ», подтип ХХ-1112.

Размеры: 8,5 метров в длину, 8,2 метра в ширину.

Экипаж: 1 пилот, 1 помощник пилота/карго-мастер.

Пассажирских мест: 12.

Лихтеры «Арвус» – вспомогательные челноки, созданные для транспортировки персонала и грузов между планетой и кораблем, или между кораблями, легшими на синхронные курсы. Он медленный, неповоротливый и безоружный, но для перевозки грузов приспособлен великолепно.

лишь должным образом благословлённым Омниссией персонажам, сам воздух полнится ещё более обширными потоками данных, содержимое которых, впрочем, доступно лишь тем, кто имеет должный уровень допуска. Из расположенных над головами вокс-ротов по всей зале разносится пакетный машинный код – атональный скрежет, куда более насыщенный информационно, нежели простая устная речь.

Аколиты, знакомые с обстановкой владений Культа Механикус, скорее всего, сразу почувствуют, что в обстановке стратегиума явно что-то не то. Воздух, обычно тяжелый от курящихся благовоний, здесь затхл, неподвижен и оставляет на языке какой-то кислый привкус; на самой грани слышимости откуда-то издалека доносится низкое неравномерное гудение. Кибернетические херувимы, вьющиеся под сводчатыми потолками, выглядят немного запущенными – будто их уже довольно долго снедает голод или точит болезнь. Особо бдительные ИП-Техножрецы при желании могут различить потоки аномального кода, вплетенного в стандартные пакетные трансляции машинного языка. Чтобы заметить всё выше перечисленное, не требуется никаких Тестов, и все эти детали должны стать для Аколитов явным знаком того, что комплекс на Ø-777 явно не является ещё одним из множества стандартных предприятий Механикусов.

По мере того, как будет идти обратный отсчет до запуска Парadoxального Реактора, количество персонала в аудитории стратегиума будет расти – вплоть до кульминации приключения, когда каждый свободный от работы Техножрец явится сюда, чтобы своими глазами увидеть миг торжества вековых усилий своего Братства – в этот момент здесь соберется около двухсот человек.

Кроме того, в Стратегиуме всегда обретается примерно дюжина Архиеретехов ([страница 119](#)) – верховное командование секты. Главный вход охраняется снаружи двумя сервоторами-убийцами ([страница 119](#)), но по первому слову тех, кто находится внутри, их может стать куда больше.

Хаос-зоны

Хотя понятия простого человеческого комфорта чужды Братству, большинству Техножрецов всё же необходимо место для исследований, планового технического обслуживания, а также редких и непродолжительных периодов отдыха. Сказанное справедливо и для членов Братства Стали, хотя их жилые кельи исключительно утилитарны и аскетичны даже по меркам Адептус Механикус. Эти жилые помещения содержат мало интересного для простого Аколита, но ИП-Техножрецы, конечно, найдут для себя массу разнообразных и полезных вещиц, а лабиринт коридоров и крохотных комнатушек идеально подойдет для того, чтобы спрятаться от обитателей Ø-777.

Впрочем, как и в случае с прочими помещениями комплекса,

Скверна Хаоса

Материи, к которым лишенное душ Братство попросту невосприимчиво, Аколиты немедленно найдут подавляюще очевидными. Причина тому проста – Губительные Силы совратили Братство с их изначального пути, и вместо создания нового источника энергии заблудшие Техножрецы слепо работают над постройкой врат, которые впустят обитателей Варпа в материальную вселенную. Скорее всего, Аколиты так или иначе определят это сами в ходе приключения, но если нет, Мастер может позволить некоторым Аколитам проходить Тесты на Психическое Чутье каждый раз, как те входят в новую локацию или после некоторых происшествий, описанных на странице 127. Успех будет означать получение какой-нибудь подсказки, указывающей на происки Губительных Сил, а также на то, что само Братство остается о них в неведении. Фаза 4 Обратного Отсчета (страница 138) может стать источником целого вороха подобных подсказок, если, конечно, Аколиты не догадались обо всем ранее.

жилые зоны скрывают куда больше, чем может показаться на первый взгляд. Воздух здесь полнится густым зловонием странных машинных масел; Аколитам, имеющим (или имевшим) отношение к энхарям и шаманам, их запах покажется очень знакомым. Кроме того, в жилой зоне можно обнаружить массу религиозной атрибутики Механикума – декорированные текстами молитв стены, зубчатые колеса икон Культа Механикус и укрытые в нишах келий небольшие личные часовенки с вековыми наплывами воска от горящих у их подножия свечей.

Если же Аколиты решат провести детальный обыск одной или нескольких хаб-зон, им может посчастливиться найти кое-какие улики, способные указать на период окружавшей их ереси. Успешный **Тяжелый (-20) Тест на Поиск** позволит обнаружить несколько проклятых вещей, включая пергаменты с запретными Зловещими Писаниями, дата-кристаллы, наполненные зашифрованным мусорным кодом, даже знаки и фетиши, несущие на себе явный отпечаток скверны Варпа. Похоже, что эти вещи использовались совсем не так, как их использовал бы простой еретический культ – они не были особо тщательно спрятаны, да и места, в которых те были найдены, явно не являлись ни алтарями, ни святынями, ни реликвариями. Братство явно само не осознает, что за всеми их деяниями ныне стоят силы Хаоса.

Изолятор

Столетиями Братство полагалось на секретность в деле сокрытия своей деятельности, но его повелители всегда предпринимали особые меры против шпионов и предателей. Изолятор состоит из выложенных керамитом камер, доступ в каждую из которых осуществляется посредством бронированного люка, запертого и находящегося под круглосуточной охраной. В этом блоке расположено двадцать тесных одноместных камер. Если Аколиты ещё не успели вызвать всеобщей полномасштабной тревоги, то единственный, кого они встретят, когда наткнутся на это помещение – один постоянно приписанный к изолятору сервотор-дознаватель.

Взлом замка любой из камер потребует **Очень Тяжелого (-30) Теста Безопасности** или **Силы** и займет примерно минуту времени. Для взлома того же самого замка, но изнутри, потребуется уже примерно час. Указанные выше Сложность и сроки подразумевают, что вокруг не будет ни одного члена Братства – в этом случае и времени, и усилий потребуется куда больше.

Все камеры, кроме одной, пусты, но даже в пустых можно обнаружить пятна и ошмётки неидентифицируемых биологических тканей, от вида которых некоторые наиболее впечатлительные Аколиты вполне могут надолго потерять аппетит. В нескольких камерах находятся мумифицированные трупы; их лица – застывшие кошмарные маски, а их иссохшие тела осквернены нечистыми рунами. В единственной занятой камере находится особый пленник, которого Братство допрашивало и изучало в ходе проекта по созданию того, что сами они именовали «Эфирным Навигационным Маяком». Имя этого пленника – Боллис Алиин, Навигатор, семья которого вот уже несколько десятилетий считает его погибшим в одном из варп-штормов. Алиин находится без сознания, и для того, чтобы привести его в себя, понадобится **Очень Тяжелый (-30) Тест на Медику**. Голова Навигатора покрыта шрамами – следами самых разных злодейских экспериментов, целью которых стояли попытки лучше понять его способности и, тем самым, поспособствовать постройке ложного Астрономикона. Придя в сознание, Алиин клянется отомстить Братству Стали и, движимый этой целью, немедленно присоединяется к Аколитам. За годы кошмарных экспериментов Братства Навигатор повредился рассудком (это нужно соответствующим образом отыграть), но твердо уяснил, к какой цели стремятся отступники. Поверят ему Аколиты, или нет, но безумный Навигатор намерен идти с ними. Профиль Алиина – на странице 143.

Оружейная

Сотни стражей и часовых охраняют Ø-777, и экипированы они самым смертоносным оружием, доступным Братству Стали. Сама оружейная является собой центральную комнату, соединенную короткими коридорами с десятком тяжело укрепленных камер, расположенных вокруг неё. Каждая такая комната предназначена для хранения определенного класса оружия или систем – к примеру, есть отдельная комната для болтерных боеприпасов, отдельная – для плазменных флаконов.

В самом центральном помещении обитает местный мастер-ремесленник, Техножрец по имени Онака Гул, ревностно оберегающий то, что он привык считать своими личными владениями. Профиль Мастера Гула – Еретех, приведенный на странице 585 Базовой Книги Правил Dark Heresy. Гул подключен к своему рабочему месту и не способен удаляться от него далее, чем на три метра; если его конечности будут выведены из строя (любой Критический Урон по «ногам»), он немедленно теряет способность двигаться, и получает штраф -20 ко всем Тестам Умений.

Снаряжение выдается лишь тем, кто знает соответствующие коды запроса, да и то с превеликой неохотой. В работе Мастеру Гулу помогает дюжина монозадачных сервиторов, кроме того, для работы с большими объемами тяжелых грузов в его распоряжении есть еще пять Промышленных Сервиторов (страница 586 Базовой Книги Правил Dark Heresy).

Вопрос Безумного Навигатора

Боллис Алиин – весьма полезный для Мастера инструмент, при помощи которого тот может дать Игрокам всю информацию, которую те пропустили или не так поняли. Если будет открыто слишком многое, игроки могут почувствовать, что участвуют в пьесе на вторых ролях, так что Мастеру рекомендуется отыграть все диалоги, а объем информации, который будет таким образом раскрыт, выяснить посредством Теста на Социальные Умения (страница 434 Базовой Книги Правил Dark Heresy). К числу подходящих для этой цели Умений относятся Обольщение, Обман, Командование и Допрос. На момент начала диалога Предрасположенность Навигатора можно описать как Пренебрежение/Ропот/Подозрительность/Храбрость, а это означает, что Тесты будут Трудными (-10). Каждый проваленный Тест усложняет последующие Тесты на один уровень. При удачном Тесте следует подсчитать количество ступеней успеха и проконсультироваться с Таблицей 4-2: Взаимодействие с Навигатором.

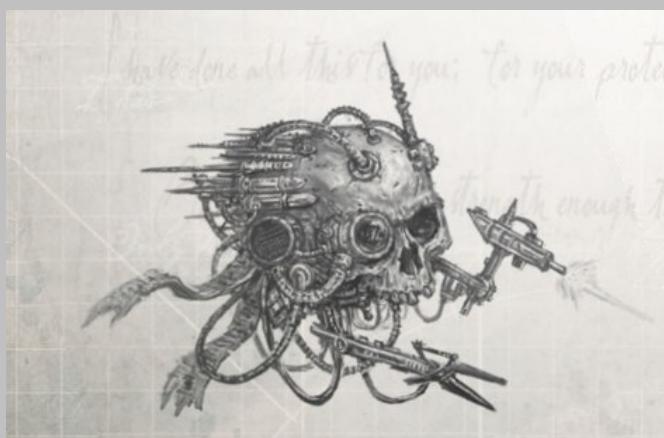
Таблица 4-2: Взаимодействие с Навигатором

Ступени Успеха	Последствия
1	Общение с Навигатором налаживается. Тест на взаимодействие с ним становится на уровень легче. Пробуй ещё раз.
2	Алиин бормочет что-то о еретехах, копающихся в материалах, которые Человечеству лучше бы оставить в покое, но ничего более конкретного не сообщает.
3	Навигатор останавливает свой безумный взор на Аколитах и предупреждает их о том, что вскоре будут открыты врата в Варп.
4	На краткий миг выбравшись на островок ясности в океане безумия, Навигатор во всех подробностях рассказывает Аколитам о том, что еретехи пытаются создать свою собственную версию Света Императора.
5 и более	Алиин со всей определенностью заявляет, что Братством Стали манипулируют Губительные Силы, а потому их надлежит остановить, пока миллионы невинных обитателей Системы Латэ не встретили свою погибель.

Служебные Помещения

Общая категория, включающая в себя подавляющее большинство помещений кометы, служебные помещения – это те места, где осуществляется осмотр, эксплуатация и ремонт различных машинных систем комплекса. Для непосвященных их предназначение может показаться весьма смутным, и даже слугам Омниссии может оказаться не под силу распознать, какова роль той или иной машины. Более того, многие машинные компоненты являются частью систем, которым лучше бы вовсе не существовать на свете, а малейшая попытка разобраться в их устройстве неизбежно приведет к безумию и проклятию.

Хотя со служебными помещениями не связано никаких особых событий, они довольно опасны – именно здесь уместнее всего будут смотреться источники опасностей, описанных на странице 127. Кроме того, всегда есть риск нарваться на патрули Братства, точный состав и число которых может сильно меняться в зависимости от текущего Уровня Тревоги (описанного на странице 136).



Проход через безопасные на первый взгляд служебные зоны – самый подходящий момент для разного рода сверхъестественных происшествий. Они, помимо всего прочего, должны служить и намеками на творящиеся здесь зловещие события, и неопровергнутыми доказательствами того, что вся комета целиком и насквозь пропитана омерзительной скверной Хаоса, которой нет дела до того, осведомлены о ней владельцы этого комплекса, или же нет. Вот несколько примеров случайных встреч, которые Мастер может захотеть использовать в своих целях:

- Перед Аколитами, пробирающимися через особенно тёмный и запущенный коридор, возникает Астральный Призрак ([страница 595 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)).
- Стая (1d10+5) гигантских крыс потоком вырывается из сырого трубопровода и без предупреждения бросается на Аколитов. Они считаются Ходячими Созданиями, описанными на [странице 594 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#), но с Токсичным укусом, обезумевшие и лишенные инстинкта самосохранения из-за долгого воздействия эманаций Варпа.
- Беглый мутант-выродок ([страница 587 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)), плод одного из зловещих экспериментов Братства, устраивает засаду на Аколитов, случайно оказавшихся поблизости от его тайного логова.
- Стайка (2d5) одичавших Херувимов обрушивается на головы Аколитов, вереща от ярости. Если этих нечистых существ не уничтожить за десять Раундов, их волны повысят Уровень Тревоги ([страница 136](#)) на одну ступень. Профиль херувимов – на [странице 143](#).

Склады

По всему комплексу раскиданы помещения, служащие складами и хранилищами самых разных припасов и компонентов. Большая их часть совершенно безлюдна, хотя Аколитам вполне может встретиться серватор, исполняющий поручение своего хозяина, или даже Техножрец, занятый поисками какого-нибудь таинственного технологического устройства.

Как и в случае со всеми прочими помещениями кометы, склады таят в себе больше, чем кажется на первый взгляд. Внимательные ИП с легкостью обнаружат следы хранения необычных материалов, и во многих комнатах складов царит явно потусторонние зловоние. Кое-где стены покрыты печатями, призвание которых – сдерживать существ Варпа. Все это безошибочно должно указать на запретную природу того, что здесь некогда хранилось.

Если игроки пожелают отыскать среди лежащего на этих складах нечто конкретное, Мастер может взять модификатор Доступности желаемого предмета и использовать его как показатель Сложности Теста последующего поиска. Самые основные припасы и предметы потребуют разве что **Легкого (+30) Теста на Поиск**, в то время как особые компоненты для какой-нибудь эзотерической машинерии найти будет **Очень Тяжело (-30)**; большинство остальных предметов будет где-то между двумя этими крайностями.

Системы Парадоксального Реактора

Работу Парадоксального Реактора, выстроенного вокруг найденных обломков устройства ксеносов, обеспечивает множество загадочных вспомогательных систем. Большинство из них были разработаны за сотни лет исследования функций реактора, кое-что было выстроено на основе останков обнаруженных на комете технологий ю-ват. Вот их названия: Гравитонный Ренормализатор, Варп-Резонансные Предохраниительные Камеры, Концентраторы Распараллеленных Контуров, Клапаны Имплозионных Компрессоров, Инверсионные Стеллераторы, Пертурбационные Ингибиторы и Гелиотронные Трансмиссионные Катушки. Ни одно из этих названий ничего не скажет ни одному из Аколитов, неважно, насколько глубоко тот посвящен в самые сокровенные таинства Омниссии.

Намеки на то, что реактор питается или манипулирует сверхъестественными энергиями, очевидны здесь как нигде более.

Техножрецы, застыв во времени, сидят за своими терминалами, или непрестанно и неосознанно шепчут самые грязные богохульства. Сервоторы бездумно ковыляют вокруг, и серое вещество булькает и пузырится, вытекая из каждого отверстия их черепов. Случайные сообщения мелькают на пикт-планшетах, когда Игрошки проходят мимо, и некоторые из них адресованы именно им. Порой всеприсущий машинный гул складывается в слова, проникающие в подсознание Аколитов, и несущие с собой разнообразные сверхъестественные и устрашающие мысли и идеи.

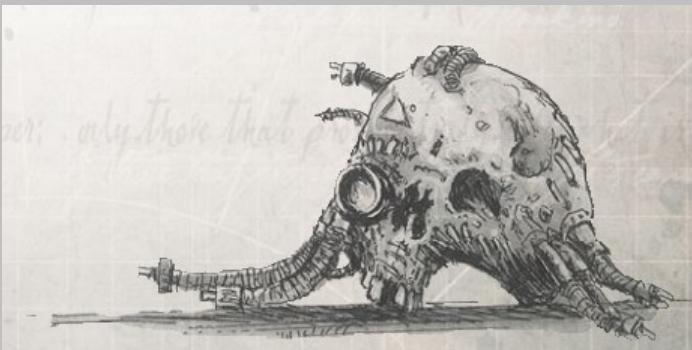
Вдобавок ко всем обычным опасностям, описанным на [странице 127](#), Мастер может воспользоваться случаем, и ввести в игру опасности метафизического плана, источником которых будут служить системы реактора. Многие из них взаимодействуют со сверхъестественными энергиями, а технология ксеносов, лежащая в основе некоторых из них, может буквально источать вокруг себя ауру «неправильности». Самое меньшее, что может грозить Аколитам – беспринципная тревожность и наплывы истинного ужаса, затапливающего тоннели во время инициализации неведомых богопротивных процессов. Наилучший способ воплотить атмосферу этих мест в игре – время от времени объявлять **Средний (-0) Тест на Страх** в случайных на первый взгляд местах; это поможет отразить давящую атмосферу этого места и не дать игрокам слишком расслабиться.

Центральная Пультовая Парадоксальная Реактора

Управление Парадоксальным Реактором осуществляется из контрольной комнаты, расположенной в самых глубинных недрах Ø-777, и доступ к ней имеют лишь наиболее высокопоставленные Техножрецы Братства. На первый взгляд, эта комната сильно напоминает любой богатый храм в честь Бога-Машины, и каждый терминал, экран, портал и проводящий канал увит длинными лентами исписанного пергамента. Ощущение неправильности и богохульства, неотступно преследовавшее Аколитов в ходе исследования базы, достигает здесь высшего предела, и каждый, кто войдет сюда, безо всякого труда заметит, что природа сигилей, которыми покрыты пергаменты, богопротивна, и письмена эти буквально сочатся скверной. Воздух наполнен едкими дымами и испарениями зловонных масел, а убранные в желоба люмины отбрасывают колеблющиеся тени на изрезанные рунами стены.

Весьма маловероятно, что Аколиты окажутся где-то поблизости от Центральной Пультовой Реактора в ходе Второй Части приключения, разве что местные Техножрецы так или иначе поверили, что Аколиты также являются членами Братства. Если же Аколитам силой или хитростью всё же удалось добраться сюда, Мастеру следует перейти к началу драматическойвязки приключения.

В самой пультовой постоянно находится примерно две дюжины Техножрецов персонала, не считая простых прислужников и сервоторов. В отличие от Стратегиума их число более или менее постоянно, и не будет сильно меняться по мере приближения к моменту активации Парадоксального Реактора. На страже стоят два сервотора-убийцы ([страница 119](#)), а неподалеку всегда находится подкрепление, готовое явиться по первому зову Техножрецов.





Ядро Парадоксального Реактора

В самом сердце кометы, питаемое посредством километров гудящих кабель-каналов, окружённое непостижимыми машинными системами, скрыто воплощение богохульных идей Братства Стали. Само ядро является собой сферу, прикрепленную к телу кометы двумя массивными колоннами, исходящими из её противолежащих полюсов. В самом центре этой сферы, подвешенный в поле квантовой нейтрализации, в котором не способно протекать ни одно из фундаментальных взаимодействий вещества, находится артефакт ю-ват. Обнажённое ядро реактора диаметром не более метра, но от глаз его скрывает плотный ураган теней, отдельные круговые потоки которого способны достигать десятков метров в диаметре. Внутренние поверхности ядра и удерживающих его колонн увиты побегами самой разной эзотерической и богохульной машинерии; многочисленные балконы и переходы позволяют Техножрецам Братства подходить буквально на расстояние вытянутой руки к жуткому пульсирующему облаку тьмы, клубящемуся в центре этой громадной пещеры.

Около сотни монозадачных сервиторов ([страница 589 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)) поддерживает работу Ядра Парадоксального Реактора, и каждый оснащён самым широким спектром необычных и узкоспециализированных устройств. Отряды в составе от пяти до восьми орудийных сервиторов ([страница 585 Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)) патрулируют многочисленные платформы и переходы, а несколько высокопоставленных магосов Братства неотлучно дежурят у пультов наиболее чувствительных и эзотерических еретических машин, обеспечивающих работу ядра.

Ядро Реактора – одно из ключевых сюжетных мест приключения, а потому, как и в случае с Центральной Пультовой, слишком скорое появление там Аколитов способно нарушить ход развития сюжета. Если Аколиты проникли сюда ещё до того, как Обратный Отсчет ([смотри ниже](#)) достиг нуля, возможно, Мастеру следует резко ускорить события, чтобы добиться от сцены наиболее драматического эффекта.

Уровень Тревоги

Уровень Тревоги отражает общий уровень мер безопасности и общей бдительности Братства Стали. Он начинается с 0 и каждый раз, как происходит то или иное событие, повышается на одну ступень. Кое-какие из этих событий описаны выше, кое-какие произойдут сами собой, по ходу развития сюжета. Помимо упомянутых событий, Мастер может по своему усмотрению повышать (или даже понижать) этот уровень в соответствии с предпринимаемыми Игроками действиями.

Уровень Тревоги	Реакция Братства
0	Братство не ожидает неприятностей, и на своих постах стоят только те стражи, которые особо упомянуты в описании приключения. Все Социальные Тесты (страница 434 Базовой Книги Правил Dark Heresy) по умолчанию являются Средними (+0), если, конечно Мастер не решит, что какой-нибудь определенный Тест должен быть сложнее (или легче).
1	Все значимые места начинают патрулировать отряды численностью от 4 до 8 Орудийных Сервиторов. Периодичность патрулей составляет приблизительно час.
2	Все Социальные Тесты становятся Трудными (-10). В охраняемых локациях удваивается численность стражи.
3	Частота патрулей увеличивается до 30 минут.
4	Все Социальные Тесты становятся Тяжелыми (-20). Во всех значительных местах расставляют стражу (как правило, от 1 до 4 Сервиторов-убийц). Частота патрулей увеличивается до 15 минут.
5	Все Социальные Тесты становятся Очень Тяжелыми (-30). Частота патрулей увеличивается до пяти минут. Посты стражи появляются во всех локациях.
6	Численность патрулей удваивается.
7	Численность стражи утраивается.

Обратный Отсчет

В то самое время, пока Аколиты исследуют комплекс, Техножрецы-отступники ведут подготовку к запуску Парадоксального Реактора. В ходе всей второй Части слуги братства будут предпринимать долгожданные шаги к своей цели. Они будут следовать один за другим с равными промежутками, и последний из них приведет к запуску реактора и прорыву Варпа. В каких-то событиях Аколиты вполне могут принять участие, другие произойдут вдали от них и без их ведома. Единственное событие, касательно участия в котором у Аколитов не будет ни малейшего выбора – финальное, момент, когда реактор, наконец, будет полностью активирован.

Промежуток времени, который будет отделять одно событие от другого, по большому счету, остается на откуп Мастеру и зависит в основном от того, с какой скоростью развиваются события. При неспешном и стандартном раскладе между двумя событиями должно пройти около часа.

Каждый раз, как подходит время следующей фазы подготовки, об этом объявляют по всей базе, через вокс-рога системы оповещения – Мастеру следует зачитывать их вслух. Те Мастера, которые любят использовать на играх соответствующий реквизит, возможно, захотят воспользоваться каким-нибудь устройством для изменения голоса, чтобы эффект получился наиболее драматичным!

Отсрочить Неизбежное

В каждой фазе у Аколитов будет возможность смешать карты Братству Стали. Хотя сам запуск Парадоксального Реактора им не остановить, они вполне могут купить себе немного времени для побега или разжиться кое-какими козырями. Если у самих игроков идей не будет, Мастер может позволить им пройти **Трудный (-10) Тест на Логику**, чтобы сформулировать план действий, но в равной степени Мастер должен быть готов воспринять любые идеи игроков, способные привести к результатам, схожим с описанными.

Каждый раз, как приходит время следующей фазы, Уровень Тревоги возрастает на 1 ступень.

Фаза 1

«Слава Омниссии. Активация Протокола Безопасности Альфа Зеро Один через восемь минут. Всему персоналу Класса Три занять свои места. Всему персоналу Класса Два приготовиться. Всему персоналу Класса Один ждать дальнейших приказов...»

Сразу после этого объявления в туннели хлынет поток простых служителей Братства Стали и бесчисленное количество серверов всех типов. Почти все серверы – монозадачные, а потому мало интересуются чем-либо, не укладывающимся в круг их основных обязанностей. Слуги и младшие Техножрецы более всего сейчас озабочены тем, как поскорее добраться до своих постов, и пока Аколиты не привлекают внимания, опасности не представляют.

Если Аколиты захотят нарушить ход Фазы 1, им придется запечатать двери ключевых коридоров при помощи **Тяжелого (-20) Теста на Безопасность**. Это приведет к тому, что на поздних стадиях на своих постах будут отсутствовать простые служители, а переход между Фазами 3 и 4 несколько затянется (время должен определить Мастер, но часа должно быть вполне достаточно для того, чтобы Аколиты сумели посеять беспорядок и неразбериху, которую они, вероятно, успели запланировать).

Кроме того, начиная с Фазы 1, все внешние точки доступа, включая ворота главного ангара, блокируются, делая побег практически невозможным. Любой, кто пожелает открыть одну из внешних дверей, должен будет пройти **Очень Тяжелый (-30) Тест на Безопасность**, или отыскать другой путь.

Фаза 2

«Бог-Машина взирает на нас. Разрядники Эфирных Охладителей активированы. Объявляется эскалация Протокола Зеро Один. Всему персоналу Класса Два занять свои места. Всему персоналу Класса Один приготовиться. Подготовить гелиостатический шунт. Активация сдерживающих плазменных катушек через восемь минут».

Глубокий басовитый гул, от которого волосы на загривке встают дыбом, проносится по всем коридорам и помещениям кометы – то включаются эзотерические вспомогательные машинные системы. Техножрецы среднего звена и их избранные слуги спешат занять свои посты. Эти люди с куда большей вероятностью заметят подвох или непорядок, а потому любые очевидные хитрости Аколитов станут на один уровень сложнее, чем при нормальных условиях.

Если помешать им добраться до своих постов, интервал между Фазами 4 и 5 значительно увеличится, что обеспечит Аколитов дополнительным временем, которое можно посвятить расследованиям или саботажу других систем. Все это, однако, может встревожить защитников комплекса и дать им понять, что к ним проникли враги – подробности смотри в примечании Уровень Тревоги.

Фаза 3

«Наше Великое Делание движется к завершению. Кварковый Щит активирован. Всему персоналу Класса Один занять свои места. Старт процесса прогнозирования параметров Псевдо-Астрономикона».

Как только это объявление затихает в гулкой пустоте коридоров, Аколиты ощущают целую серию инфразвуковых хлопков, с которыми включаются еще более таинственные системы. С установкой Кваркового Щита теряется связь с любым объектом за пределами кометы. Если Аколиты захотят связаться со своим катером, им придется нарушить работу систем, включенных в ходе Фазы 3 – сделать это можно будет посредством расположенных в Служебных Помещениях терминалов, доступность которых может любой образом оснащенный Аколит-Техножрец. Чтобы связаться с катером сквозь Кварковый Щит, потребуется **Тяжелый (-20) Тест Технологии**, но Аколиты, копаясь во взломанном терминале, вполне могут захотеть причинить комплексу дополнительный урон. **Тяжелый (-20) Тест на Проницательность** или **Технологию** укажет, что малейшее вмешательство в работу плазменных катушек, питающих Кварковый Щит, способно вызвать взрывную дестабилизацию на другом участке комплекса. Если ИП сумеют пройти **Тяжелый (-20) Тест на Взрывное Дело**, они могут вызвать мощный разрушительный взрыв в одном из помещений станции по своему выбору. Хотя влияния на скорость развития сюжета это не окажет, людские потери будут весьма значительны, и внимание Братства, по крайней мере, на некоторое время, будет отвлечено разразившейся катастрофой.

Фаза 4

«Мы приступаем к первому шагу Великой Трансформации, и вскоре нужда в слабой плоти на пути от звезды к звезде отпадёт. Вспомогательные системы фазы Варп-прорыва функционируют normally. Расчетные параметры псевдо-астрономиконного эффекта эфирного маяка – в допустимых пределах».

Воздух вокруг Аколитов словно меняет заряд, и те из них, кто благословлен даром пайкера, немедленно ощущают, что происходит нечто совсем неправильное. Каждый из персонажей-пайкеров может пройти **Средний (+0) Тест на Психическое Чутье**, ступени успеха в котором укажут на то, сколь точные и полные данные о текущих вокруг процессах будут при этом получены.

- Одна Ступень Успеха указывает на то, что Братство стали явно манипулирует энергиями Варпа посредством какой-то машины.
- Две Ступени Успеха дадут понять, что машина выстроена на основе технологий ксеносов (успех в **Очень Тяжелом (-30) Тесте на Запретные Знания (Ксеносы)** позволит немедленно узнать творение ю-ват).
- Три Ступени Успеха подскажут, что Братство Стали явно пытается открыть врата в Варп.
- Четыре и более Ступени расскажут, что если Братство преуспеет, они создадут ураган Варп-энергии столь мощный, что он сумеет затмить сам Астрономикон, но в процессе неизбежно уничтожит всю Систему Латэ.

Фаза 5

«Активация поля сдерживания Варпа через шестнадцать минут. Всему персоналу Класса Один немедленно доложить о готовности вверенных систем. Приготовиться к Варп-прорыву. Повторяю. Подготовиться к Варп-прорыву».

Как только последний человек занимает предписанный ему пост, по всему опустевшему комплексу раздается эхо захлопывающихся переборок и лязг запирающих механизмов. Открытыми остаются лишь коридоры, ведущие к Ядру Парадоксального Реактора и его основным вспомогательным системам. С этого времени передвижение Аколитов, решивших посетить какую-нибудь иную локацию, через каждую сотню метров будет встречать препятствие в виде закрытых и заблокированных дверей. Чтобы пройти через эти двери, понадобится успешный **Тяжелый (-20) Тест Безопасности** или **Трудный (-10) Тест Технологии**.

Если в ходе Фазы 5 Аколитам будет суждено оказаться у любой из «именных» Систем Парадоксального Реактора, в их руках окажется инструмент, способный причинить серьезный ущерб уже практически запущенному реактору. Машины, размещенные здесь, буквально пышут нечистыми эманациями и воют от мощи едва сдерживаемых энергий; на этом этапе даже самым нерасторопным игрокам должно стать понятно, что вскоре произойдет нечто ужасное. Вмешательство в работу этих систем – дело не-предсказуемое, и хотя запуск реактора это не остановит, можно добиться множества других эффектов. Мастер должен позволить игрокам организовать любые неприятности по их желанию, назначив любые Тесты, кажущиеся ему уместными. Среди допустимых эффектов можно перечислить следующие: перенаправить плазменный поток в любое помещение комплекса, уничтожив десятки врагов одним махом, изолировать отдельное помещение, затопив его губительной радиацией, обрушить в Варп одну из вспомогательных систем или вообще стереть её из этой реальности – все это и многое другое из того, что сумеют вообразить игроки.

Если Аколиты не смогли предпринять шагов, способных отсрочить последнюю, шестую Фазу, наступит она очень быстро. По мере её наступления, количество «природных» опасностей, описанных на странице 127, может сильно возрасти, и Мастер может начать

объявлять всё более частые Тесты на Страх, чтобы отразить ощущение ужаса, поветрие которого ощущал бы на себе каждый смертный, которому суждено было оказаться здесь и сейчас. По мере приближения к Фазе 6 Аколиты должны почувствовать сокрушительное давление на свою психику, которого членам Братства Стали, по собственной воле лишившим себя того, что некогда делало их людьми, не дано ощутить.

Фаза 6

«... восемь, Омниссия, храни энграммы наши, очистка камер эфирных шлюзов, шесть, отключение пертурбационного поля, четыре, показания шкалы парадоксов – абсолютно... два, приготовиться к прорыву! Один...»

Сама реальность замирает в тишине – полной, абсолютной, как за миг до Сотворения. Бесчисленные эпохи проносятся в мгновение ока, и ткань вселенной словно растягивается, и внезапно стягивается обратно, с оглушительным хлопком, столь всеобъемлющим, что душа съеживается в ужасе, которого не испытывала прежде и вряд ли испытает впредь.

«Ноль плюс восемь... эффект эфирного маяка не наблюдаю. Повторяю. Эффект маяка псевдо-астрономикона не наблюдаю. Считываю показания... считаю... аномальная эфирная дуга на суб-дельта шкале... приготовиться... пригот...»

Высокий тонкий писк, словно игла, насквозь пронзает кометный фрагмент Ø-777, эхом отдаваясь в каждом его камне, и вслед за ним раздается оглушительный влажный треск, словно когти бога разрывают на части громадную тушу из плоти и крови. Писк становится все громче, и вскоре его заглушает нечто, что более всего напоминает сухой кашляющий смешок.

«Протокол вторжения Экстремис! Повторяю, протокол вторжения Экстремис! Эксперимент не должен был провалиться! Всем наличным сотрудникам службы безопасности немедленно явиться...» Голос превращается в вопль слитной агонии плоти и металла. Затем на смену голосам приходят крики...

В этой фазе Братство активирует Парадоксальный Реактор, и артефакт ю-ват складывается сам в себя на субатомном уровне, со-здавая парадокс в процессах протекания фундаментальных взаимодействий вещественной вселенной; парадокс столь чуждый законам природы, что ткань мироздания рвется, и сквозь разлом в Материум врывается Варп. Сегодня Братству Стали предстоит познать, что на самом деле является собой стихия, которую они тщились обуздывать, и в полной мере поплатиться за свою самонадеянность.



Часть 3: Что Лежит Но Ту Сторону

Парадоксальный Реактор был активирован, Братство Стали спустило с привязи нечестивые силы Варпа, и теперь настал их черед узнать, как далеко путь проклятия способен завести тех, кто лишен души. Вместо Варп-маяка, затмевающего свет самого Астрономиона, Братство отверзло врата в Варп, сквозь которые с минуты на минуту хлынет полномасштабное демоническое вторжение.

В зависимости от того, где находились Аколиты в момент открытия врат, восприятие этого события может несколько отличаться; впрочем, вероятнее всего, из-за дверей, запечатанных в момент подготовки к запуску реактора, они будут где-то поблизости. И даже если нет, развязку легко можно будет доработать в соответствии с изменившимися обстоятельствами.

Варп-прорыв

В момент, когда обратный отсчет достигнет нулевой отметки, артефакт ю-ват испустит разрушительную волну эфирной энергии, которая прорвет саму ткань реальности и породит врата в Варп. Во многом этот процесс напоминает момент погружения межзвездного корабля в Море Душ, за исключением того, что прорыв не ограничивает самое себя, и рано или поздно врата могут разрастись в громадную язву на теле Материума, вполне способную поспорить мощью с величайшими Варп-штормами галактики. Пройдет совсем немного времени, и врата увеличатся настолько, что поглотят Систему Латэ и обрекут миллиарды душ на вечное проклятие, не говоря уж о том, что Адептус Механикус лишится своего величайшего владения в этом регионе космоса. Без промышленности Латэ и подконтрольных им миров вся инфраструктура Сектора Каликсис неизбежно рухнет под собственным весом, что, естественно, заставит позабыть о каких-либо военных свершениях как на просторах Сектора, так и за его пределами. Ну а сами Аколиты, словно одного этого недостаточно, лицом к лицу встретятся с куда более непосредственной угрозой. Врата в Эмпирей теперь открыты, и безымянные порождения Варпа уже рвутся сквозь них наружу. В считанные минуты из новоявленного разлома ринутся полчища ненасытных демонов, и перед Аколитами встанет воистину нелегкий выбор. Останутся ли они и попытаются закрыть врата, пока ещё не стало слишком поздно, или попытаются спастись, пока их с головой не захлестнула подступающая волна безумия?

К этому моменту приключения обстановка Ø-777 меняется до неизнаваемости. То больше не царство мучительного страха – сам Хаос хлынул из врат, и порождения Его свободно рыщут в мире живых. Мастеру следует щедро насытить помещения станции потусторонними тварями (обратившись к соответствующему разделу **Базовой Книги Правил Dark Heresy, страница 595**). Демоны-палачи и воплощенные младшие демоны будут наиболее предпочтительны, а точное их количество будет зависеть только от уровня развития Игровых Персонажей. Особо могучим Аколитам, вероятно, предстоит встречи с куда более подобающими противниками типа Кровопускателей или Кошмаров, а то и вовсе Великих Демонов, если Мастеру так захочется. Если же взглянуть на вещи трезво, то у

Аколитов нет никаких шансов победить всех этих существ, и если они застрянут здесь надолго, их неизбежно разорвут на куски демоны или сведет с ума непреодолимый ужас. Куда лучше будет, если они попытаются закрыть врата или хотя бы бежать – оба этих варианта мы рассмотрим подробнее.

Закрытие Врат

Если Аколиты предпримут попытку закрыть врата, их следует щедро вознаградить за героизм. Хотя это отнюдь не гарантирует им успеха, но есть ситуации, когда героическая смерть – более чем достойная концовка приключения!

Существует несколько способов закрыть врата, и нет причин мешать игрокам выдумывать новые, но, что бы ни пришло им в голову, делать все нужно быстро. Совет Мастеру: на этом этапе необходимо поддерживать максимально быстрый темп событий, чтобы игроки в полной мере прочувствовали драматичность и напряженность ситуации. У игроков не должно быть много времени на раздумья – им должно лишь прислушаться к тому, что диктует им их долг как агентов Инквизиции. Если это возможно, методы, которыми можно закрыть врата, должны быть «привязаны» к типам персонажей, пытающихся сделать это, а некоторые из них должны быть осуществимы лишь через приложение совместных усилий. Техножрец, к примеру, несомненно, обратится к технологическому методу решения задачи, а Имперский Псайкер будет рассчитывать в первую очередь на собственный необыкновенный дар. Ниже представлены некоторые возможности для представителей основных Профессий **Dark Heresy**:

У **Адепта**, скорее всего, не будет никаких особых способностей, что позволит ему закрыть врата, но его аналитический разум поможет ему направлять усилия товарищей и заранее предупреждать их о грозящих им опасностях. В этом случае отважный Адепт получит возможность перебрасывать проваленные Тесты на Страх.

Арбитры сильны телом и тверды духом, а потому имеют куда больше шансов выстоять против порождений Варпа, чем простые люди. Громогласный глагол ключевых параграфов Имперского Закона укрепляет сердце Арбитра и его товарищей, позволяя ещё на краткий миг сдержать наступление врага. Арбитр получает Талант Броня Презрения до конца этого приключения. Кроме того, потратив Частичное Действие, Арбитр может начать цитировать положения Имперского Закона – в этом случае каждый из его союзников в пределах слышимости получит тот же Талант – до тех пор, пока Арбитр продолжает читать, и его голос слышен.

Убийцам можно поручить уничтожение одного из ключевых существ орды, рвущейся из врат. Это Демон-палач (**страница 595**) **Базовой Книги Правил Dark Heresy**, окруженный сноммом воплощённых младших демонов (**страница 596, там же**). Это громадное существо, определенно, пока самое могучее из тех, что вышли из врат, и его меньшие собратья явно подчиняются ему из страха. Чтобы атаковать демона-палача, убийце сначала предстоит обойти или сразить, по крайней мере, дюжину мелких демонов, но если ему удастся прорваться сквозь них, не вступив с ними в схватку, первый Раунд поединка с убийцей застанет Демона-палача Врасплох. Если Демон-палач будет убит, вся орда мгновенно превратится в дикую мешанину рвущих друг друга когтей и клыков, а ИП получит ещё с десяток минут времени, которое можно потратить на закрытие врат и спасение с «тонущего корабля».

Клирики (и Адепта Сороритас) всю жизнь возвращают в себе ненависть к нечистому, а порождения Варпа – воплощённая скверна. Одной лишь силой своей веры Клирик способен остановить наступление орды демонов. Пока Клирик находится ближе всех к исходящим из врат демонам, каждое из созданий Варпа, пытающееся броситься на него, должно прежде преуспеть в **Очень Тяжелом (-30) Тесте на Страх**.

Гвардеец может сдерживать подступающие орды демонов, пока его товарищи изыскивают способы закрыть врата. Если им это не удастся, именно он может остаться, чтобы прикрывать их паническое бегство перед лицом демонического воинства. Нет нужды говорить, что Гвардейцы, которым не терпится спустить курок, вполне могут испытать соблазн уничтожить портал посредством грубой силы. К несчастью, эта тактика обречена на провал, и единственное, к чему это может привести – часть существ, непрерывным потоком рвущихся из врат, обратит свой взор на глупого смертного.

Имперский Псайкер способен закрыть портал в Варп, но это весьма рискованное испытание. Для того, чтобы створки врат навсегда сомкнулись, псайкер должен пройти пять **Очень Тяжелых (-30) Тестов на Силу Воли**, и за каждый провал ему надлежит проходить Тест на Страх. Сложность первого Теста на Страх должна быть **Средней (-0)**, второго – **Трудной (-10)**, и так далее, пока группа не сумеет спастись бегством, или пока разум персонажа не обрушится сам в себя, не выдержав развернувшегося перед его мысленным взором безграничного кошмара.

Когда дело касается **Подонка**, нельзя сказать, что этот тип персонажа способен помочь своей группе чем-то помимо своих обычных Умений и Талантов. Однако же, не зря говорят, что Император в час великой нужды улыбается даже нижайшим из грешников. Если Подонок действует самоотверженно и ставит товарищей превыше себя самого, до конца приключения он получает дополнительное Очко Судьбы, которым может распоряжаться по своему усмотрению.

Однако из всех персонажей именно **Техножрец** лучше всех подходит на роль того, кто исправит царящий на станции богохульный кошмар. Чтобы преуспеть в этом, ему потребуется умиротворить разъяренного духа машины реактора и уговорить его, чтобы тот волей своей закрыл зияющий портал. Это можно сделать либо с командного терминала центральной пультовой залы, либо с одного из машинных алтарей, в достаточном количестве расположенных вокруг самого ядра. Правда, последнее сильно затруднено полчищами демонов, а первое – Техножрецами Братства Стали, силящимися понять, что же произошло и (безуспешно) пытающимися исправить содеянное своими силами. Чтобы заставить останки машинных систем реактора восстать против своей природы и запечатать портал, Техножрец должен успешно пройти пять **Очень Тяжелых (-30) Тестов Технологии**. При каждом провале персонаж испытывает зловредное влияние артефакта ю-ват, получая 1d5 Очков Порчи. В случае успеха (которому, напомним, пытаются помешать орды демонов и Техножрецы-отступники) системы реактора в последний раз ожидают вновь и навек запирают врата. Аколитам, однако, ещё только предстоит спастись, комету неотвратимо начинает поглощать губительная радиация.

Существует масса персонажей, для которых можно было бы придумать собственные уникальные методы закрытия врат, или способы, посредством которых они могли бы помочь своим товарищам, пытающимся провернуть это нелегкое дело, но привести здесь все подобные подробности попросту невозможно. Вместо этого мы рекомендуем Мастеру внимательно приглядеться к персонажам, которых избрали себе его Игроки и продумать все необходимые детали самостоятельно, а главное – не забывать прислушиваться к любым годным идеям, которые могут невзначай родиться у самих игроков прямо в разгар сражения.

Безство

Желание ИП бежать, спасая свои жизни – деяние куда менее славное, но вполне понятное перед лицом открытых Братством Стали врат в Варп и неизбежного демонического вторжения. Впрочем, Аколитам придется эвакуироваться, даже если им удастся заглушить реактор – Братство Стали довольно быстро сочтет, что именно они повинны в провале их эксперимента.

Чтобы сбежать, Аколитам придется пробираться сквозь паникующие толпы Техножрецов и их слуг, причем задерживаться нигде нельзя, поскольку, если реактор всё ещё активен, по пятам за ними гонится демоническая орда, которая, несомненно, растерзает их, как только настигнет. Мастер может воспользоваться картой, чтобы определить путь, по которому будут отступать Аколиты, и организовывать встречу с защитниками кометы в каждой локации. Встречи эти могут варьироваться в пределах от схватки с сервиторами-убийцами до попыток распугать паникующих слуг или даже взять на себя командование большой группой орудийных сервиторов, застывших в ожидании осмысленных распоряжений. В конце концов, Аколиты должны добраться до ангара и улететь на одном из стоящих там лихтеров класса «Арвус» (помните, что один из них необходимо предварительно починить). Однако прежде, чем взойти на борт, Аколиты должны будут сразиться примерно с полудюжины Архиеретиков (характеристики на странице 117), твёрдо намеренных совершив то же самое – вполне подходящая кровавая связь приключений. Хотя Аколитам и неоткуда знать об этом, один из них – верховный глава Братства Стали, в данный момент известный под именем Актурана Динета; его описание можно найти на следующей странице.



Прибытие Кавалерии

Независимо от того, как Аколиты отреагируют на открытие портала в Варп, представители Латэ, не говоря уж об агентах их собственного покровителя, вскоре появятся на сцене, чтобы принять участие в заключительном акте представления. «Арвус» может повстречаться с «Лиситеей» в открытом космосе, и Аколиты вступят на её капитанский мостик как раз вовремя, чтобы увидеть, как эскадра латэйских боевых кораблей разносит Ø-777 в пыль. В конце концов, ядро реактора взрывается, и волна ужаса омывает каждого Аколита, когда сквозь космическую пустоту до них доносится звук, вызывающий в голове образ громадной змеи, шипящей и извивающейся в предсмертной агонии... Внезапно этот звук смолкает, унося с собой всепроникающий страх, что неотступно преследовал Аколитов с того самого момента, как они впервые ступили на поверхность этой проклятой кометы. На смену ему немедленно приходит смутное ощущение, что иерархи Механикума Латэ всё это время точно знали, что творилось на задворках их системы.

Шипилор

То, что будет ожидать Аколитов после окончания приключения, остается, по большей части, на откуп Мастеру и зависит от того, что он планирует делать в следующих эпизодах своей кампании, но несколько факторов необходимо учесть несмотря ни на что:

- Аколиты стали свидетелями начальной стадии демонического вторжения, каковое, не будучи вовремя остановленным, потребовало бы полноценного вмешательства Серых Рыцарей. Большинству смертных, переживших такое, ради их же собственного блага и безопасности Человечества, даровали бы Милосердие Императора. Аколитам же суждено пройти серию жестоких и болезненных испытаний, призванных определить, была ли их душа запятнана скверной, или же осталась чиста. Вне зависимости от результатов, Аколиты должны считать, что им крупно повезло, если их не подвергнут (хотя бы) процедуре очистки разума; тем не менее, пережитый опыт вполне способен закалить и укрепить их дух.
- Персонажи, скорее всего, обретут смертельного врага в лице Братства Стали, особенно если Актуран Динет избежал их праведного гнева. Отныне каждый встреченный ими Техножрец может оказаться членом секты, а в каждой тени их может поджидать Мехассасин, готовый утолить хладную жажду мести Братства.
- Если Аколиты спасли Боллиса Алиина, они обретут могущественного союзника – Дом Алиин, влиятельный и активный Великий Дом Навигаторов Сектора Каликсис наверняка сумеет как-нибудь помочь им в будущих приключениях.
- Роль, которую сыграли иерархи Латэ в этом богохульном эксперименте, всё ещё остается невыясненной. Да, вполне вероятно, это была работа небольшой отступнической секты, но кто знает, быть может, на просторах Сектора под покровительством Латэ в данный момент идет множество подобных исследований в области еретических наук. Лишь углубленное расследование, возложенное на плечи проверенных Аколитов, может явить свет истину...

Награды

Помимо стандартной награды в виде очков опыта, предусмотренной **Базовой Книгой Правил Dark Heresy**, Мастеру следует поощрить игроков за умные действия, совершенные ими в ходе исследования комплекса и запуска Парадоксального Реактора. Если они самостоятельно пришли к выводу, что Братством Стали манипулируют Силы Хаоса, следует выдать дополнительно по 50 ОО, а если, зная это, они всё же решились вступить с ними в схватку, ещё 50 ОО будут более чем уместными. Ключевое событие приключения – открытие портала в Варп, и если игроки повели себя достойно, за это также можно хорошо наградить. Каждому, кто воспользовался особыми «правилами момента» для своего персонажа, приведенными на предыдущей странице, попытавшись закрыть врата или поспособствовав в этом другому персонажу, можно выдать ещё 100 ОО.

Приложение: Нескучные Персонажи и Антагонисты

Большинство типов персонажей, на которых ссылается «Свет Радуга», можно найти в этой самой книге. Прочие описаны в **Базовой Книге Правил Dark Heresy**, в соответствующей главе, и ещё нескольких – в этом самом разделе, далее.

Магус Актуран Динет

Актуран Динет – один из тайных владык Братства Стали; на Кометном Осколке Ø-777 он присутствовал, чтобы лично стать свидетелем запуска Парадоксального Реактора и впоследствии доложить своим собратьям об успехе (или провале) эксперимента. Аколиты, скорее всего, повстречают Магуса Динета уже после открытия портала в Варп, когда он и его сообщники попытаются сбежать с кометы на одном из «Арвусов», стоящих в главном ангаре. Будучи намерен спастись, он, однако, не будет уходить от боя, и вступит в схватку с Аколитами, если те встанут на его пути.

Магус Актуран Динет									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов	Раны
35	38	45	48	30	46	40	46	38	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 14

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт)+10, Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обман (Тов)+10, Уклонение (Лов), Запретное Знание (Адептус Механикус, Археотех) (Инт)+10, Запретное Знание (Инквизиция) (Инт), Грамотность (Инт), Логика (Инт)+10, Учёное Знание (Архакика, Криптология, Легенды) (Инт), Поиск (Вос)+10, Тайный Язык (Техно) (Инт), Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Технология (Инт).

Особенности: Имплантаты Механикус.

Таланты: Автосангвина, Бинарный Диалог, Дальновидность, Логик Имплант, Паранойя, Равный (Адептус Механикус, Преступный Мир).

Броня: Аугментическое бронирование (5 на Все).

Оружие: Топор Омниссии (Рукопашное, 2d10+9 Э; Бро 6; Силовое Поле, Громоздкое), археотехнический плазменный пистолет (Пистолеты; 50м; О/З/-; 1d10+8 Э; Бро 8; Об 12; Пер Полн; Максимальный Режим).

Оборудование: Прорицающий Массив, Оптический Мехадендрит.

Архицеремех

В кульминационный момент, ставший итогом столетий богохульных усилий Братства Стали, на комете присутствуют несколько десятков наиболее высокопоставленных его членов. Описание этого типа врагов приведено на странице 119.

Сервитор-дознаватель

К Изолятору комплекса приписан один сервитор-дознаватель, которого Аколитам нужно будет победить, прежде чем освободить пленного Навигатора. Если же ИП проявят неосторожность и будут схвачены, то смогут на своей шкуре испытать его непревзойденные навыки. Его описание приведено на странице 120.

Фрудийный Сервитор

Фрудийные сервиторы массово используются для патрулирования обширной сети тоннелей комплекса. Они описаны на странице 585 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**.



Сервисный Модуль

По сути, сервисный модуль является собой довольно неуклюжий экзокостюм, пилотируемый вмонтированным в него прислужником Братства Стали.

Сервисный Модуль



ББ	Ж	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
22	22	64	62	21	20	25	30	05

Скорость: 2/4/8/16

Раны: 25

Умения: Бдительность (Вос), Пилотирование (Сервисный Модуль)+10, Технология (Инт).

Таланты: Химическое Осколение, Бесстрашный.

Особенности: Ночное Зрение, Летун (10), Размер (Большой).

Оружие: Аугментированные кулаки (1d10+3 У, Бро 0).

Оборудование: 2x Манипуляторных Мехадендрита, Ремесленный Мехадендрит, Прорицающий Массив.

Пустотная Прилипала

Эти мелкие змееподобные создания обитают на внешней поверхности кометного осколка, и с жадностью набрасываются на любой источник питательного металла или минералов, в особенности – на неосторожных Аколитов.

Пустотная Прилипала



ББ	Ж	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
27	--	14	22	31	08	31	10	05

Скорость: 5/10/15/30

Раны: 6

Умения: Бдительность (Вос)+20, Уклонение (Лов), Скрытность (Лов)+10.

Особенности: Зверь, Копатель (3), Ночное Зрение, Улучшенное Природное Оружие, Летун (5), Размер (Маленький), Странная Физиология, Коррозийный Укус*.

Оружие: Коррозийная присоска (2d5+1 Р; Бро 1; Разрывное).

Броня: Пустотная шкура (2 на Все).

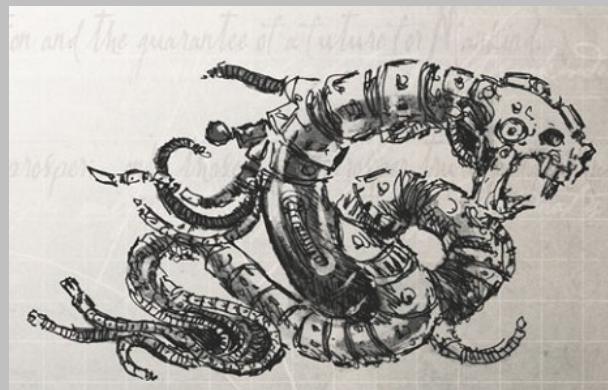
*Коррозийный Укус: Если Атака пустотной прилипалы проходит успешно, она присасывается к врагу и за каждые две Ступени Успеха проедает доспех на этой части тела, уменьшая его показатель Брони на единицу. Как только показатель любой части доспеха падает до 0, он перестает защищать от вакуума, и носитель этого доспеха начинает получать Урон от эффектов Взрывной Декомпрессии (страница 414 Базовой Книги Правил Dark Heresy). Попытка отодрать от скафандра присосавшуюся прилипалу – Полное Действие и Трудный (-10) Тест Силы.

Сервитор-убийца

Братство Стали активно использует сервиторов-убийц для охраны ключевых помещений комплекса. Их описание приведено на странице 119.

Техножрец-отступник

Большая часть Техножрецов Братства подпадает под эту весьма обширную категорию. Для их описания используй профиль Еретика, приведенный на странице 585 Базовой Книги Правил Dark Heresy, вероятно, немного адаптированных к ситуации при помощи правил для Каликсанского Малатека (стр. 36), а также любыми уместными с точки зрения Мастера вариациями (типа Запретного Знания (Ксеносы) и т.п.)



Навигатор Боллис Алиин

Навигатор Боллис Алиин находится в очень плохой форме, когда Аколиты натыкаются на него, но если им удастся привести его в чувство, в приключении он может сыграть довольно важную роль, особенно если среди Аколитов нет праймера. И хотя Навигаторы не являются праймерами в полном смысле этого слова, они знают многое о токах и завихрениях Варпа – Алиин вполне сможет сыграть роль ИП-праймера, когда дело дойдет до закрытия врат. Мастер может отдать Алиина под управление одного из игроков, что особенно актуально, если его персонаж погиб, а в группе нет другого праймера. Помни, однако, что Алиин не в своем уме, и не сможет принимать участия в дальнейшей кампании, даже если переживет это приключение. Дополнительные детали касательно Навигатора Алиина смотри на странице 134.

Навигатор Боллис Алиин



БХ	Щ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	25	25	29	42	58	50	29

Скорость: 2/4/6/12

Раны: 7

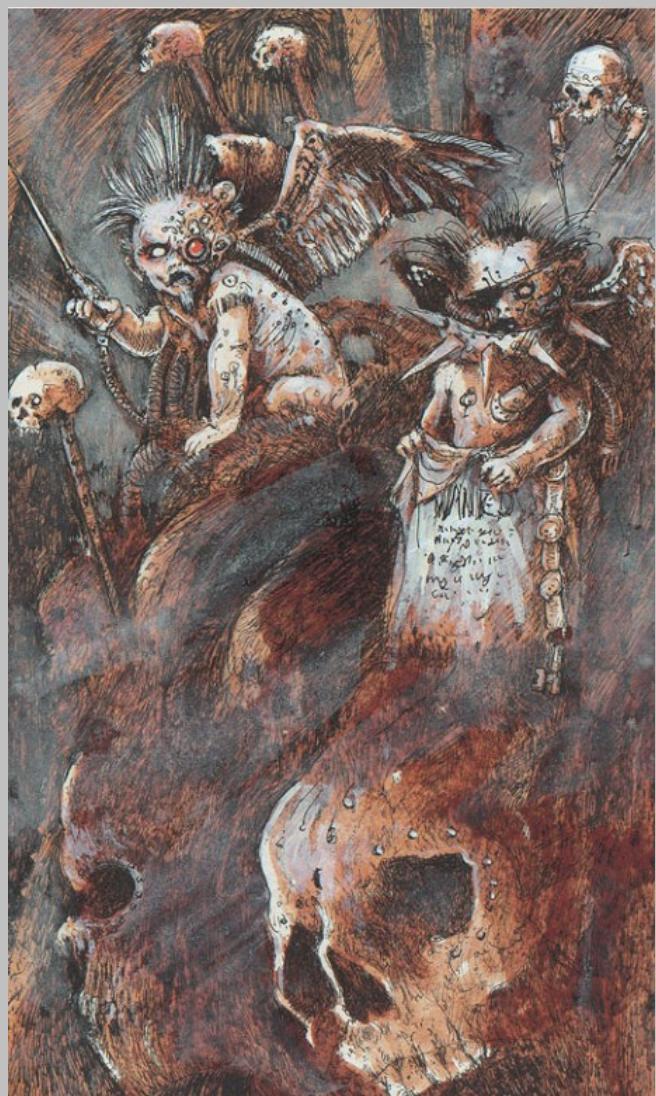
Умения: Бдительность (Вос)*, Обыденное Знание (Империум) (Инт)+10, Запретное Знание (Варп) (Инт)+20, Запретное Знание (Мутанты, Праймеры) (Инт), Логик (Инт)+10, Навигация (Звездная, Варп) (Инт)+20, Пилотирование (Космические Суда) (Лов), Психическое Чувство (Вос)+20, Ученое Знание (Астромантия, Межзвездная Картография) (Инт)+20, Язык (Низкий Готик, Высокий Готик) (Инт)+10, Тайный Язык (Навис Нобилитэ) (Инт)+10.

Оборудование: Изорванный тюремный комбинезон.

Последний Взгляд: Подвергаясь безжалостным пыткам и жестоким экспериментам на протяжении нескольких лет, Навигатор был насищенным образом лишен своей врожденной способности взирать в Варп и черпать его силу. Хотя он никогда в этом не признается, Алиин знает, что если он откроет свое искалеченное Око и взглянет в Варп, то неизбежно погибнет. Тем не менее, он с готовностью сделает это, если на кону будет стоять отмщение Братству Стали. В этом приключении есть два момента, когда он может использовать свою силу, хотя в любом случае это грозит ему неотвратимой гибелью. Первый – при закрытии портала (в момент, когда он считается Санкционированным Праймером), а второй – когда группа натыкается на Архиеретиков в главном ангаре. В этом случае он добровольно открывает свое Око в последний раз, чтобы призвать силы, способные испепелить душу каждого из тех, на кого упадет его взор.

Каждое смертное существо, оказавшееся на линии зрения Алиина на расстоянии до 30 метров от него, когда он в последний раз взирает на мир своим Оком, получает 2d10+5 единиц Энергетического Урона, игнорирующего его Броню и Бонус Выносливости; однако, если цель каким-либо образом предупреждена, она может предпринять **Тяжелый (-20) Тест Силы Воли**, чтобы вовремя закрыть глаза и избежать смертоносного взора. На демонов и Неприкасаемых эта особенность не действует. Немедленно после того, как Алиин открывает свое Око, он падает на землю и умирает за 1d10 Раундов, в ходе которых он может выдать лишь пронизанный должностной степенью драматизма монолог.

*В оригинальной книге правил здесь значится **Бдительность (Инт)**, но по нашему размышлению было решено, что это все-таки не фича, а баг.



Дикие Кибер-херувимы

Эти грязные и шумные создания – лишь бледная имитация искусственно выращенных конструктов, благословляющих своим присутствием места куда более благие, чем Ø-777. Лишь Император знает, что за богохульное кровосмешение породило их на свет.

Дикие Кибер-херувимы



БХ	Щ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	05	12	20	30	03	24	11	07

Скорость: 6/12/18/36

Раны: 5

Умения: Бдительность (Вос)+20, Уклонение (Лов)+10, Скрытность (Лов)+20.

Таланты: Молниеносные Рефлексы.

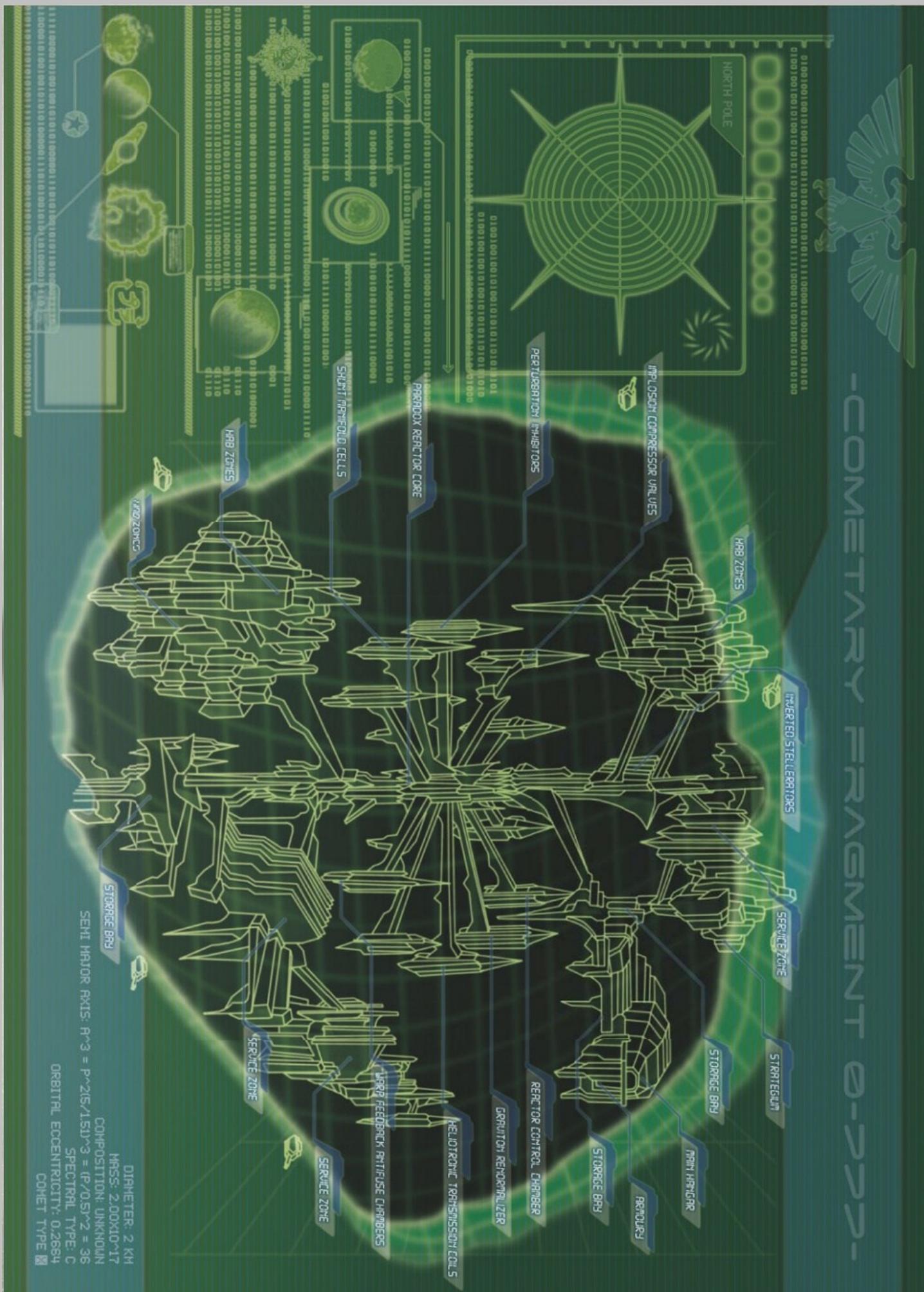
Особенности: Улучшенное Природное Оружие, Летун (6), Машин (1), Размер (Миниатюрный).

Оружие: Когти и тонкие как иглы клыки (2d5+2 Р; Бро 0).

Броня: Кибернетическое тело (1 на Все).

Атака Раем: Сила этих существ – в их количестве, а потому они предпочитают набрасываться на одного противника целой толпой. Они дерутся группами по 3-4 херувима, и каждая группа предпочитает атаковать одного (случайного) противника, а не распыляться сразу на нескольких.

-COMETARY FRAGMENT 0-222-



DARK HERESY™

THE LATHE WORLDS™



THE ADEPTUS MECHANICUS
OF THE CALIXIS SECTOR

WARHAMMER®
40,000
ROLEPLAY

DARK HERESY™

THE LATHE WORLDS™



THE LOST DATASLATE

Достиженная Господка Императора Лема,

Протяжно уже несколько долгих дней со времени последней передачи от нашего агента. Мне неприятно говорить об этом, но нам следует признать, что миссия на Лема оказалась неудачной, особенно если принять во внимание грозную и загадочную природу последнего полученного нами сообщения. Это большая потеря для Ордосов и сопряженной с миссией операции по подготовке потенциальных путей развертывания Директивы Фулкрум.

Однако не всё потеряно. Император, несомненно, пребывал со Своим верным слугой в моменте провала его миссии, ибо наши были получены разбитый дама-шпион, доставленный неизвестным курьером. Устроено это едва не было отправлено в утиль, когда один из моих наиболее надеждаемых Аколитов заметил ряд небольших и, на первый взгляд, ничем не примечательных царапинок. Их узор совпал с кодом базового векс-шифра пропавшего агента — естественно, этот факт подвиг нас на более пристальное изучение содержимого шпионажа.

Принесло известие изрядно свежий, но мы сумели прорваться сквозь шляк бесконечных ошибок о центиерах с гекстафа и извлечь шпионажно скрытые за ними данные. Они отнюдь не всеобъемлющи — похоже, что наш агент изначально отводил этому шпионажу роль страховки на слугай, если ему не удастся вернуться. Тем не менее, изображения и данные, содержащиеся в нём, вполне способны поспособствовать Святым Ордосам в деле подготовки сектора к моменту, когда Культ Матери восстанет против нас. Их силы растут с каждым годом, а подобная мощь попросту беспособна предаться в бездействии хоть сколько-нибудь длительный срок. Безопасность Сектора Каликсис и нашей Священной Миссии могут обеспечить лишь превентивные меры — таков путь, указанный нам Императором.

Именем и во славу Его.

Каролис, Еремикус



Потерянный Дата-планшет

Правившую всех верных Техножрецов и прочих слуг Бога-Машины! Добро пожаловать в «Потерянный Дата-планшет», собрание дополнительных материалов для «Миров Латэ», дополнения для Dark Heresy, описывающего Адептус Механикус Сектора Каликсис. Здесь Игроки и Мастера могут найти список новых родных миров для персонажей Механикума, новых НИП, которые могут повстречаться им на пути через Систему Латэ, новое оружие и оборудование, а также кое-какие откровения об одном из самых таинственных Миров Латэ. Да воспьют пламя Кузниц твоих благословениями Омниссии!

Родные Мирсы-кузницы

«Ты никогда не был на Циклопее, так? Меня как-то раз занесло. Жуть. Говорят, на таких станциях на одного живого человека приходится сотня сервиторов. И тишина как в склепе. В общем, еще раз меня туда совсем не тянет».

- Дельфин Цвэй, торговец археотехом

Мир-кузница как Родной Мир – великолепная отправная точка для любого Аколита, желающего начать свой путь на одном из промозглых, тесных и грязных миров Латэ. Жизнь на любом из миров-кузниц нелегка, и выжить там способны лишь самые крепкие и сильные. Тех, кто демонстрирует слабость, попросту отсекают, или, что еще хуже, перерабатывают в безмозглых сервиторов, обреченных вечно выполнять одну и ту же тяжелую и монотонную работу. Однако же, несмотря на то, что многие миры-кузницы, в общем и целом, скроены по единным лекалам, и предназначены для выполнения ряда определенных функций, будь то промышленный производственный центр, планетарный комплекс по переработке титанических объемов сырья, или бескрайний когитаторный банк, хранящий в своей памяти бесконечные массивы фрагментированных данных, отнюдь не все они походят один на другой подобно двум заготовкам, сошедшим с одного конвейера. Даже на просторах Сектора Каликсис найдутся те, что отличаются друг от друга, словно небо и земля. Ниже приведены правила для создания уроженцев некоторых из миров-кузниц Сектора Каликсис.

Мир-кузница как Родной Мир

Игроки выбирают родным миром Мир-кузницу – процесс описан в базовой книге правил Dark Heresy. Обычно выбор делается на этапе создания персонажа и с разрешения Мастера, который, несомненно, лучше знает, что подходит для его кампании, а что нет.

Мир-кузница как Родной Мир подходит для Адептов, Убийц, Гвардейцев, Подонков и, конечно же, Техножрецов. Арбитры, Сестры Битвы, Клирики и особенно Имперские Псайкеры вообще не могут быть родом с мира-кузницами, если, конечно, Мастер не имеет на этот счет какого-то особого мнения.

Правила для уроженцев Мира-кузницы

Все описанные ниже правила применяются к каждому уроженцу любого мира-кузницы:

Умения: для каждого из уроженцев мира-кузницы Обыденное Знание (Технология) и Обыденное Знание (Культ Машины) считаются базовыми.

Годен (Особенность): В зависимости от выбранной Профессии, персонаж увеличивает одну из своих Характеристик на +3: Адепт – Интеллект; Убийца – Ловкость; Гвардеец – Баллистик; Подонок – Восприятие; Техножрец – Силу Воли.

Чуждый Культу (Особенность): Персонаж получает штраф -10 на все Тесты, включающие знание Имперского Кредо и штраф -5 на Тесты Товарищества при взаимодействии с членами Экклезиархии в формальной обстановке.

Стартовые Раны: Персонаж начинает игру с 1d5+7 Ранами.

Очки Судьбы: Брось 1d10. Персонаж с мира-кузницы при результате 1-5 получает 1 Очки судьбы; 6-9 – 2 Очки Судьбы; 10 – 3 Очки Судьбы.

Кузницы Латэ

Помимо правил, приведенных выше, каждый игрок, создающий уроженца мира-кузницы, должен выбрать один из миров Сектора Каликсис, перечисленных ниже. Как и в случае с выбором Родного Мира как такового, прежде следует проконсультироваться с Мастером, чтобы сразу исключить все вероятные конфликты.

Происхождение: Латэ-Хадд

Мир, задушенный бесконечной прокрастинацией – обитатели бюрократическо-технологического болота Латэ-Хадд делятся на тех, кто постоянно оглядывается через плечо, и тех, кто давно оставил надежду узреть перемены своими глазами.

Персонажи с Латэ-Хадд начинают с Талантом Паранойя или Пресыщеный.

Происхождение: Латэ-Хеш

Будучи основным миром-кузницей Сектора Каликсис, Латэ-Хеш является собой все, что Имперский гражданин представляет себе при слове «мир-кузница».

Персонажи с Латэ-Хеш начинают с Талантом Ритуал Освобождения.

Происхождение: Латэ-Хет

Лишённый большей части производственных мощностей годы тому назад, сегодняшний Латэ-Хет является собой основной информационный центр Миров Латэ – раскинувшееся на весь мир хранилище знаний, покоящихся в медленно ветшающих древних датагробницах и блоках памяти когитаторов. Тот, кто прожил жизнь на Латэ-Хет, как правило, весьма сведущ в вопросах быстрого доступа к информации и, чаще всего, имеет на то веские причины.

Персонажи с Латэ-Хет начинают с Метаимпульсным Устройством Обычного Качества и Талантом Электропривод. Они не получают бонуса от Особенности Годен.

Происхождение: Белакейн

Этот мир считается одним из самых «стандартных» миров-кузниц Сектора Каликсис, но при этом даже рядовые его уроженцы имеют дело с древней и малопонятной технологией стазисных полей куда чаще, чем большинство высокопоставленных Техножрецов других миров. То же самое, впрочем, можно сказать и о целом ряде иных технологических чудес, которыми так щедро одарён Белакейн.

Персонажи с Белакейна начинают игру с Талантом Экзотическое Оружие (Стазис-граната) и с еще одним Талантом группы Экзотическое Оружие по своему выбору.



Происхождение: Циклопея

Когда-то самопровозглашенным владыкой этого мира-кузницы, на деле являющего собой скопление космических станций, именуемое Сетью Циклопеи, был некий Техножрец, известный лишь как «Фабрикатор». Висящая на высокой орбите над поверхностью мрачного и непримечательного мирка, Сеть, по прихоти этого экс-центричного жреца, была укомплектована экипажами, состоявшими исключительно из сервиторов. С тех пор изменилось немногое, и Циклопея поныне остается пристанищем ученых, жаждущих тишины и спокойствия, исследователей со всего Сектора Каликсис, стремящихся приобщиться секретов, что оставил после себя покинувший свои владения Фабрикатор.

Персонажи с Циклопеи начинают игру с Умением Запретные Знания (Археотех) и Талантом Бинарный Диалог.

Происхождение: Флот Эксплоратор

Флоты Эксплоратор снуют по галактике во всех направлениях, одержимые бесконечным Поиском Знания. Каждый член экипажа каждого из кораблей – от нижайшего матроса до высочайшего из Магосов, прекрасно осознает, что его первый долг – лететь от звезды к звезде в поисках утраченного наследия золотой эпохи человечества. В Секторе Каликсис находится множество флотов Эксплоратор – одни никогда не покидают Сектор, выполняя функции сил обороны, другие лишь используют его миры как перевалочную базу на пути к Призрачным Звездам и далее. Те, кто покидает флот в поисках собственного пути, чаще всего являются крепкими и способными людьми, готовыми к любым испытаниям.

Персонажи с Флота Эксплоратор получают Привычку к Пустоте, Особенность, описанную на странице 23 Базовой Книги Правил *Dark Heresy*, а также одно из следующих Умений: Запретное Знание (Археотех), Сбор Информации, Навигация (Космическая) или Учёное Знание (Астромантия).

Происхождение: Идумея

Идумея – малый мир-кузница на окраине Сектора Каликсис, попавший в теньта заговора Фаэнонитов. Под его душной и закопчённой поверхностью в ожидании мига, когда ересиархи многочисленных культов вознесутся и станут владыками Сектора и, вероятно, самого Империума, процветают самые омерзительные из техноересей.

Персонажи родом с Идумеи вряд ли будут частью одного из заговоров, но провести хоть сколько-нибудь значительное время на этом мире и при этом так или иначе не вступить в контакт со слугами Фаэнонитов попросту невозможно. Персонажи с Идумеи в начале игры обладают Талантом Равный (Преступный Мир) или Непримечательный. Кроме того, Обыденное Знание (Преступный Мир), Запретное Знание (Культы) и Учёное Знание (Оккультизм) являются ими Базовыми Умениями. Имперский Псайкер также может избрать для себя эту планету Родным Миром, но он обязательно должен выбрать Талант Непримечательный, а не Равный (Преступный Мир).

Происхождение: Исследовательская Станция Механикума

На просторах Сектора можно найти массу интересных туманностей, звезд, модель излучения которых представляет собой интересный феномен, миров, наделенных необычной растительной или животной жизнью, и прочими аномалиями, представляющими большой интерес для ученых Механикума. Механикум, в свою очередь, стремится выстроить исследовательскую станцию для изучения каждого из этих интереснейших объектов и явлений – задача, невыполнимая даже с учетом громадных ресурсов, которыми распоряжается эта организация. Некоторые из этих комплексов скрыты завесой тайн, другие являются прибежищем технорецидивистов, третья – прославленными научными центрами, ну а

четвёртые попросту давным-давно забыты и заброшены. Люди, жизнь которых прошла на одной из этих станций, одарены мириадами полезных умений, ценных для самых разных организаций Каликсиса.

Персонажи с одной из Исследовательских Станций Механикума начинают игру с любым Умением Группы Обыденное Знание, Запретное Знание, Учёное Знание или Ремесло. Кроме того, к выбранному умению они немедленно получают Талант Одарённый.

Происхождение: Омникрон 71-DX

Расположенная на самой границе Туманности Адрантис, Омникрон 71-DX на протяжении сотен лет использовалась как исследовательская станция, и те, кто провел на ней значительную часть своей жизни, как говорят, знают о чтении звезд куда больше прочих Техножрецов Сектора Каликсис.

Персонажи с Омникрона 71-DX начинают с Умениями Пилотирование (Космические Суда) и Учёное Знание (Астромантия).

Происхождение: Опус Махариус

Те, кто провел свою жизнь на родном мире Легио Венатор, прекрасно знакомы с оглушающим рокотом сотрясающих землю шагов Титанов. Более крепкие по сравнению с уроженцами других миров-кузниц, обитатели Опус Махариус крайне редко, что называется, «кланяются пулям», хотя и несколько туговаты на ухо.

Персонажи с Опус Махариус начинают с Талантами Бугрящиеся Бицепсы и Стальные Нервы, но их Восприятие уменьшено на -5.

Происхождение: Перинетус

Прожив жизнь на крупнейшей и важнейшей в Секторе кораблестроительной верфи, уроженцы Перинетуса с легкостью управляются с тяжёлой машинерией и приучены не замечать неудобств, неизбежных в космических путешествиях.

Персонажи с Перинетуса получают Особенность Привычка к Пустоте, описанную на странице 23 Базовой Книги Правил Dark Heresy, а Ремесло (Оружейник), Ремесло (Техномат) и Ремесло (Зодчий) считаются для них Базовыми Умениями.

Происхождение: Райбос

Лишь те, над кем простёрто благословение, способны выжить на поверхности Райбоса. Стоя на грани выживания, и по-прежнему страдая от пост-эффектов радиации, что поставила этот мир на колени более двухсот лет тому назад, местные жители продолжают надеяться, что однажды им удастся возродить свой мир.

Персонажи с Райбоса уменьшают свою Силу и Выносливость на -3 и уменьшают количество Ран на -1, но взамен получают Таланты Крепкий и Сопротивляемость (Радиация) и, кроме того, 1 дополнительное Очко Судьбы.

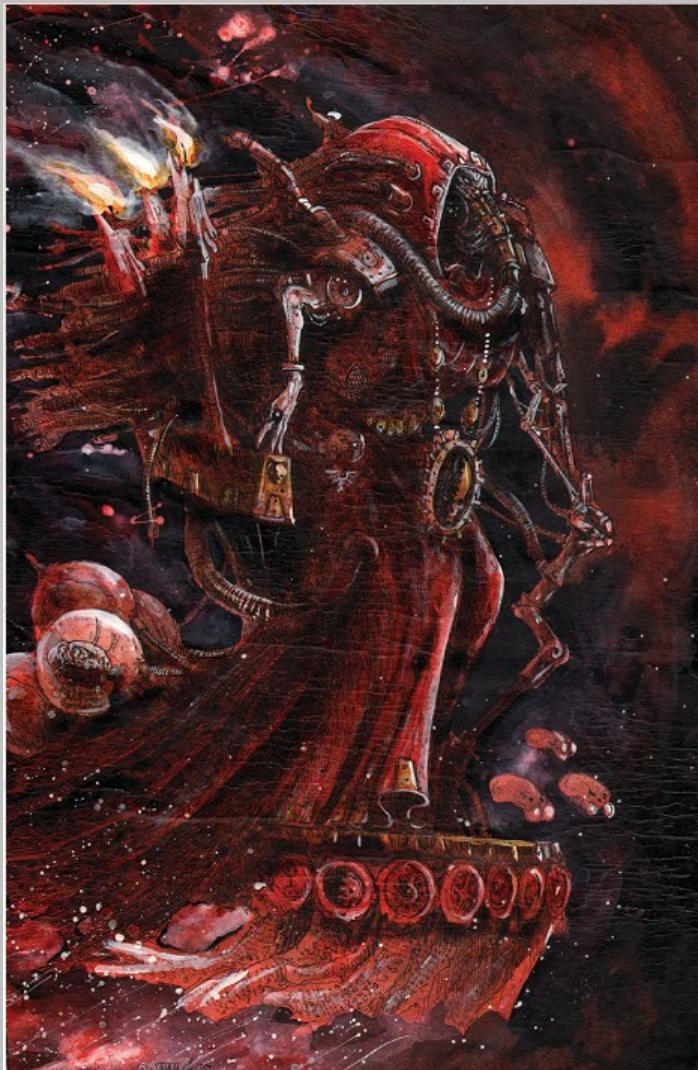
Происхождение: Скоргалиан

Жители этого тёмного и мрачного мирка, одного из центров горнодобывающей промышленности Механикума, приучены выживать в условиях не только его весьма суровых природных условий, но и в хитросплетениях его изощренной политической структуры. Торговые дома возносятся и падают быстрее, чем волны загрязненных океанов этого мира. Тех же, кто не может приспособиться достаточно быстро, эти волны вполне способны захлестнуть с головой.

Персонажи со Скоргалиана получают Умение Учёное Знание (Бюрократия), Талант Сопротивляемость (Холод), а Ремесло (Шахтёр) и Ремесло (Геолог) считаются для него Базовыми Умениями.

Происхождение: Синфорд

Синфорд производит больше боевых машин Имперской Гвардии, чем любой другой мир-кузница Сектора. С его конвейеров сходят Боевые Танки «Леман Русс», Боевые Машины Пехоты «Химера» и



многие другие паттерны, но наиболее знаменит этот мир своими сверхтяжёлыми танками класса «Карающий Клинок». Синфорд серийно производит этот танк, и, более того, еще и владеет секретом производства специализированных снарядов его главного калибра. Иными словами, Синфорд – не тот мир, который Империум может позволить себе потерять.

Персонажи с Синфорда получают Умения Обыденное Знание (Имперская Гвардия) и Вождение (Наземный Транспорт), а Ремесло (Оружейник), Ремесло (Техномат) и Ремесло (Зодчий) считаются для него Базовыми.

Происхождение: Синфорд II

Несмотря на имя, Синфорд II не имеет ничего общего с Синфордом – он даже обращается вокруг другой звезды. Расположенный в Субсекторе Мальфи, Синфорд II ныне являет собой лишь жалкую тень своего былого величия. Причиной тому – сейсмическая бомбардировка поверхности планеты флотом Архиеретеха Умбры Малигриса, уничтожившая практически все производственные мощности мира-кузницы и сделавшая невозможной добычу его изобильных ископаемых богатств.

Уроженцы Синфорда II цепляются за славное прошлое своего мира, и мысли их куда больше времени обращены к прошлому, нежели к будущему. Они начинают игру с Умением Исполнитель (Сказитель) и Талантом Абсолютная Память, а Учёное Знание (Архаика), Учёное Знание (Геральдика) и Учёное Знание (Легенды) считаются для них Базовыми.

Больше Информации о Мирах-Кузницах

Основная информация о том, как протекает жизнь на Мирах-Кузницах, а также об уникальном вооружении, оборудовании и кибернетике содержится в «Базовой Книге Правил» и на страницах этой книги. Правила дополнения «Потерянный Дата-планшет», как и любые другие дополнения, полностью опциональны, и призваны добавить глубины кампаниям в *Dark Heresy*, являясь не более чем полезным подспорьем для Мастера, желающего усилить роль Адептус Механикус в своих играх.

Происхождение: Тураншаш

Адептус Министорум уже основательно закрепился на этой планете к тому моменту, как она была отдана под власть Адептус Механикус, но вместо того, чтобы идти на конфликт с местным клиром Экклезиархии, правящий Фабрикатор решил просто изолировать их – как в фигуральном, так и в буквальном смысле этого слова. С тех самых пор отношения между миром-кузницей и этим небольшим анклавом всегда были крайне напряженными. Закономерным результатом этого противостояния стало величайшее религиозное рвение со стороны как верующих в Бога-Машину, так и почитателей Бога-Императора Человечества.

Персонажи с Тураншаша не получают Особенность Чуждый Культу. Вместо этого они начинают игру с Талантом Исступлённая Вера, а также одну из двух возможных пар Умений: Обыденное Знание (Культ Машины) и Обыденное Знание (Технология) или Обыденное Знание (Экклезиархия) и Обыденное Знание (Имперское Кредо). Персонажи, которые выбирают Умения, связанные с Механикусами, получают штраф -20 при социальном взаимодействии с членами Адептус Министорум, и наоборот, персонажи, выбравшие сторону Экклезиархии, получают штраф -20 при социальном взаимодействии с членами Адептус Механикус. Клирик может выбрать Тураншаш своим родным миром, но в этом случае ему придется выбрать пару Обыденное Знание (Экклезиархия) и Обыденное Знание (Имперское Кредо).

Происхождение: Узиэль/Станция Гетеродин

Феодальный мир, на котором Адептус Механикус мирно интегрировали Культ Машины в повседневную жизнь местных жителей, Узиэль успешно сочетает примитивный уклад с современными технологиями. Ни простые крепостные, ни местная знать и слышать не слышали ничего об Экклезиархии, поскольку именно Омниссия, стараниями Магосов Станции Гетеродин, медленно, но верно вытеснила из сознания местных жителей всех прочих богов.

Техножрец с Узиэля/Станции Гетеродин начинает игру с Талантом Ритуал Трепета или Ритуал Страха. Персонажи всех прочих Профессий получают либо Ремесло (Агр), либо Ремесло (Кузнец). Кроме того, вместо Обыденного Знания (Технология) (обычно идущего в комплекте с миром-кузницей в качестве Родного Мира) Базовым Умением для них будет считаться Запретное Знание (Адептус Механикус).

Латэйский Пилот (НШН)

Станочники-профессионалы, оснащенные специфической навигационной аугментикой, латэйские пилоты знают каждую пылинку, парящую в безвоздушном пространстве латэйских межпланетных маршрутов, и, несомненно, обладают особой связью со странными феноменами, в изобилии встречающимися на этих космических трактах. Станции проекта «Эксципио» и громадные грузовые корабли, транспортирующие продукцию Латэ по всему Сектору Каликсис, целиком полагаются на этих людей, способных беспрепятственно провезти большегруз класса «Грейтхолд» (как, впрочем, и любое другое судно) по любому, даже самому загруженному маршруту – немало этих великолепных пилотов со временем переселилось на иные миры и владения Адептус Механикус.

Латэйский Пилот



ББ	Б	Сил	Вын	Мок	Чнт	Вос	СВ	Ток
24	40	32	34	38	33	44	21	35

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 8

Умения: Уклонение (Лов), Навигация (Системная) (Инт)+20, Пилотирование (Космические Суда) (Инт)+20, Учёное Знание (Астрография) (Инт)+10, Проницательность (Вос), Технология (Инт).

Таланты: Молниеносные Рефлексы, Мгновенная Реакция, Абсолютная Память.

Особенности: Ночное Зрение.

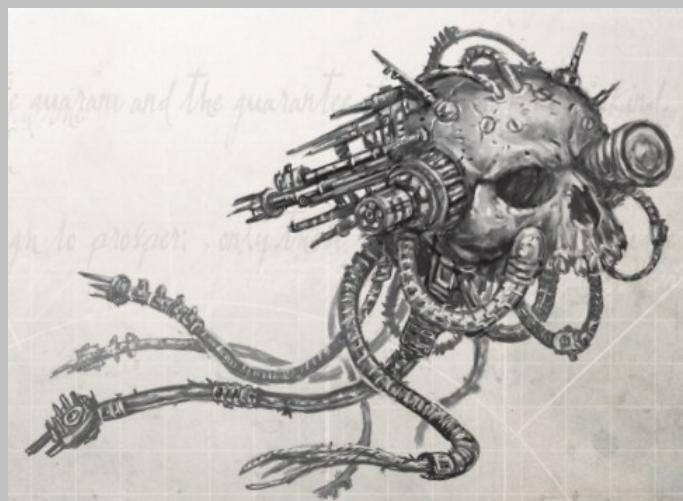
Броня: Нет.

Оружие: Лаз-пистолет (Пистолет; 30м; О/-/-; 1d10+2Э; Бро 0; Об 30; Надёжное).

Оборудование: Красная мантия Механикусов (Одежды Хорошего Качества),rudimentарное МИУ, скафандр со шлемом.

Рудиментарное МИУ: Метаимпульсные Устройства латэйских пилотов – простейшие из возможных, и предназначены исключительно для связи с духом машины одного конкретного судна.

Местный Проводник: Латэйские пилоты специализируются в навигации своей родной системы (или той, для работы в которой их готовили). Они получают бонус +20 ко всем своим Тестам Навигации (Космической) при ведении корабля по знакомым местам. Более того, латэйский пилот получает две дополнительных Ступени Успеха к любому своему успешному Тесту Навигации (Космической) и игнорирует правило Опасности Навигации (страница 89) при ведении корабля через Систему Латэ.



Расширенный Арсенал Механикума

Сть те, кто видит в приверженности Механикума стезе технологии лишь слабость, а в машине – костыль, нужный лишь калеке. Адептус Механикус, естественно, считает иначе – союз с машиной для них – единственный способ выбраться из тюрьмы плоти и стать единственным с Омниссией. Как бы то ни было, но технологическая мощь и таинственные устройства, с которыми воины Культа Машины идут в бой, похоже, являются собой неоспоримое доказательство правоты их убеждений – мало кто умеет придумывать достойные доводы, когда под ногами рвутся подземные торпеды, а самый воздух пронизан ядерным пламенем «Катализмов».

Техзортическое Оружие

Генерирующее особый тип энергий, уничтожающих технологические устройства и изгоняющих духов машин из их обителей, Техзортическое оружие способно одним залпом вывести из строя сервотора, или свалить с ног Техножреца, оставив того безуспешно хватать ртом воздух в ожидании, когда слабая плоть не выдержит и откажет вслед за лишенными жизни имплантатами. Будь у них выбор, Латэ, несомненно, наложили бы на подобное оружие полный запрет, но, к несчастью для Механикусов Каликсиса, в Секторе есть и весьма могущественные организации, которые считают Техзортическое оружие жизненно важным инструментом борьбы с врагами Человечества. Легенды утверждают, что родились эти устройства в неспокойные времена Малигризианской Техноереси; ни один мир-кузница Каликсиса не производит их (или, по крайней мере, не признает этого), но это не мешает некоторому их количеству время от времени оказываться в руках представителей весьма влиятельных организаций криминального подполья Сектора. Разновидностей Техзортического оружия великое множество, но наиболее распространены две из них – скорострельная винтовка, рассчитанная на подавление врага кинжалным огнем, и мощная пушка, одним выстрелом способная накрыть целый взвод вражеских солдат. Агенты Лордов-Драконов оперативно реагируют на каждый слух о тайном складе Техзортического оружия или техноеретической кузнице, ответственной за его производство, но даже их недреманное око не способно уследить за всем сразу.

Чтобы эффективно применять это оружие, персонаж должен обладать Талантом Экзотическое Оружие (Техзортическое).

Правила Техзортического Оружия

Когда выстрел из Техзортического оружия попадает в живую цель, он наносит указанный в его профиле урон с Особенностью Шоковое. Живая цель при этом получает дополнительный штраф -20 на попытки сопротивляться эффектам этой Особенности.

Боеприпасы для Техзортического оружия считаются Раритетом и стоят 80 Тронов за 10 выстрелов. И Техзортическая Винтовка, и Техзортическая Пушка могут питаться боеприпасами из заплечного модуля – это удвоит вместительность магазина и время перезарядки.

Орудийные Платформы

Хотя большинство видов оружия из арсеналов Механикума является портативным (силами самого стрелка или на шасси орудийного сервотора), некоторые виды вооружения рассчитаны на стрельбу с долговременных (желательно укреплённых) позиций. Должным образом установленные, эти грозные орудия не замедлят обрушить гнев Бога-Машины на врагов Его.

Мортара «Крот», Паттерн Хадд

Мортари «Крот» паттерна Хадд рассчитаны на стрельбу особыми подземными торпедами, детонирующими либо под землей, у

самой поверхности, либо в паре метров над ней. Торпеды способны пробиться сквозь практически любой материал, а Техножрецы Авроры Новос заново открыли секреты производства нескольких новых типов торпед «Крота», значительно увеличивающих тактическую гибкость этого необычного орудия.

Миномет, Паттерн Хадд

Воодушевленная успехом «Рапиры» паттерна Хет, небольшая секта Техножрецов с Латэ-Хадд, именующих свою организацию Аврора Новос, приступила к исследованиям и производству другой древней артиллерийской платформы эпохи Крестового Похода в надежде, что это поможет вновь разжечь угасшие горнила их родной кузницы. Миномет паттерна Хадд – оружие весьма необычной для своего класса конструкции – стал одной из первых их разработок. Многие осадные полки Империума имеют на вооружении счетверенные тяжёлые минометы, или, как их называют, «квады», но большая их часть относится к почтенному паттерну Люциус: простое дульнозарядное орудие на колесном лафете, которое необходимо каким-то образом буксировать при переброске войск. Паттерн Хадд выгодно отличается от него рядом особенностей – начиная от моторизованного лафета, оснащенного системой дистанционного управления, и заканчивая четырьмя кургузыми магазинами, позволяющими целую минуту вести непрекращающийся массированный обстрел вражеских позиций, не прерываясь на перезарядку. Еще неизвестно, сколько времени пройдет до тех пор, когда труды Авроры Новос начнут приносить плоды, но высокопоставленные Гвардейские чины, Вольные Торговцы, и даже некоторые Инквизиторы проявили заинтересованность в возрождении производства этой давно забытой модели.

Поскольку этот миномет предназначен для залповой стрельбы с закрытых позиций, из него можно вести исключительно Навесной Огонь. Каждый магазин этого орудия вмещает 5 снарядов.

Стоимость и Доступность снарядов для миномёта соответствует Стоимости и Доступности фраг-ракет.

Навесной Огонь

Из мортир и подобных им пусковых установок часто ведут огонь, когда стрелок не видит самого врага, а знает только его примерное местоположение. В этом случае ведётся Навесной Огонь, когда стрелок не видит свою цель. Чаще всего, стрелки работают в паре с корректировщиком – им может стать любой союзник с ауспексом или просто хорошим глазомером, ведущий наблюдение за противником – это самый простой способ сделать обстрел более точным.

Предпринимая дистанционную атаку Навесным обстрелом (Стандартной Атакой, Беглым Огнем или Длинной Очередью), персонаж не обязан находиться на линии прямой видимости со своей целью – вместо этого он просто тратит Полное Действие, получая штраф -10 к Тесту на Баллистик. Кроме того, стрелок должен хотя бы приблизительно представлять, где находится враг – можно просто вести огонь по точке последнего известного его местоположения, можно воспользоваться услугами корректировщика или иными уместными методами. За Мастером всегда остается последнее слово в любых спорах касательно того, знает ли персонаж, куда ему нужно целиться, или же нет – более того, он может применять любые удобные ему штрафы в зависимости от методов «прицеливания» персонажа. При успешном Тесте на Баллистик снаряд «попадает в цель», отклоняясь от нее на расстояние, равное (1d10 минус Бонус Баллистика) метров в сторону, определенную броском по Диаграмме Отскока (стр. 400 Базовой Книги Правил Dark Heresy); расстояние отклонения, меньшее, либо равное 0, считается точным попаданием в заданную точку, и бросок по Диаграмме Отскока не требуется. Если Тест провален (или ступеней успеха недостаточно, чтобы все выстрелы Беглого Огня или Длинной Очереди попали в цель), это означает, что снаряд или снаряды прошли мимо: они попадают в точку, находящуюся в стороне, определенной броском по Диаграмме Отскока, на расстоянии Xd10 метров от цели, где X – количество ступеней провала Теста на Баллистик, при этом X одинаков для всех снарядов залпа, но Отскок у каждого свой.

Если стрелок пользуется услугами корректировщика, тратящего Полное Действие на наблюдение за результатами стрельбы, то после первого залпа нивелируется штраф -10 на попадание, а отклонение снаряда от цели рассчитывается по d5, а не по d10.

Гранаты и Боеприпасы

Тайны Бога-Машины воплощены в чудодейственных устройствах, что к вящей славе Его применяют Его верные слуги. Особенно справедливо это в отношении тех творений, что способны пролить слепящий свет на тех, кто скрывается от карающего взора Омнисии, а то и остановить для них ток самого времени, дабы судьба их настигла их еще до того, как они осознают ее неизбежность.

Стазис-Граната, Наштерн Белакейн

Производимые в крайне небольших количествах на Белакейне, одном из миров-кузниц Каликсиса, стазис-гранаты способны заключить в «пузырь» замедленного времени каждого, кто окажется в радиусе взрыва одного из этих устройств. Для того, кто находится внутри пузыря, всё происходящее снаружи сливается в неразборчивое мельтешение, а для тех, кто снаружи, всё внутри пузыря кажется застывшим и неподвижным – настолько нетороплив там бег времени. Запас энергии стазис-гранаты расходуется очень быстро, и поле замедленного времени схлопывается в считанные мгновения, что, впрочем, не мешает стазис-гранате оставаться великолепным инструментом для захвата особо важных пленников или для ухода от особо настойчивой погони.

Радиус действия стазис-гранаты – около двух метров, и все, что оказалось в его пределах, замирает во времени, теряя способность предпринимать какие бы то ни было действия на протяжении 1d5 Раундов. Тот, кто находится вне радиуса действия гранаты, не может каким бы то ни было способом взаимодействовать с тем, что оказалось внутри поля. Стазис-гранаты считаются Экзотическим Оружием, и, чтобы эффективно пользоваться ими, персонаж должен обладать соответствующим Талантом.

Стазис-Мина, Наштерн Белакейн

Великолепное оборонительное приспособление для тех, кто способен позволить его себе, стазис-мина производства мира-кузницы Белакейн, устройство куда более крупное, чем стазис-граната – его внутренний источник питания можно перезарядить, чтобы использовать мину повторно. Запаса же энергии этого источника хватит на то, чтобы поддерживать стазис-поле в активном состоянии почти целый час.

Детонатор стазис-мины имеет ряд настраиваемых параметров срабатывания – расстояние (от 0 до 5 метров), на которое объект должен приблизиться, чтобы вызвать активацию устройства, а также физический размер этого самого объекта (например, устройство может срабатывать только на существ больше Среднего Размера и при этом игнорировать меньших по размеру существ). Радиус действия Стазис-мины равен 6 метрам и каждый, кто оказался в его пределах, лишается возможности предпринимать какие-либо действия на протяжении 3d10 минут. Тот, кто находится вне радиуса действия гранаты, не может каким бы то ни было способом взаимодействовать с тем, что оказалось внутри поля. Стазис-мины Хорошего Качества оснащены дистанционным детонатором, который позволяет включать и выключать стазис-поле по желанию владельца. Когда в аккумуляторе мины кончается заряд, его можно перезарядить при помощи **Трудного (-10) Теста Технологии**. Три и более Ступени Провала означают, что генератор поля перегорает и мина приходит в полную негодность. Стазис-мины считаются Экзотическим Оружием, и, чтобы эффективно пользоваться ими, персонаж должен обладать соответствующим Талантом.

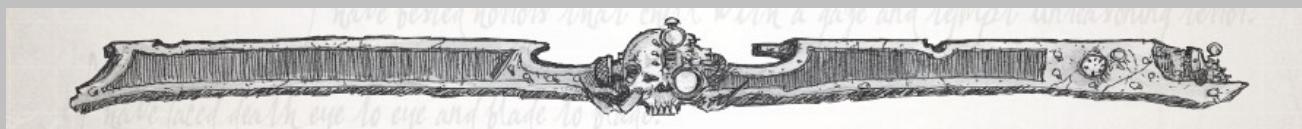


Таблица 1-1: Техзортическое Оружие

Имя	Класс	Дист	Родр	Урон	Бро	Об	Нер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Техзортическая Винтовка	Основное	80м	0/-/4	1d10+4 Э	4	40	Полн	Эми (1), Шоковое	15кг	3.500	Раритет
Техзортическая Пушка	Тяжелое	120м	0/-/-	2d10+6 Э	6	20	2Полн	Взрыв (4), Эми (4), Шоковое	40кг	5.800	Раритет

Таблица 1-2: Орудийные Платформы

Мортира «Крот»	Тяжелое	50-200м	0/-/-	*	*	1	Полн	Навесной Огонь*	60кг	8.000	Раритет
Миномет	Тяжелое	50-500м	-/-/4	1d10+8 В	4	20	2Полн	Взрыв (3), Навесной Огонь	130кг	12.000	Раритет

Таблица 1-3: Гранаты и Боеприпасы

«Катализм»	Метательное	БСx3	0/-/-	4d10+20 В	12	---	---	Взрыв (12)**	1кг	1.000	Единичная
Стазис-граната	Метательное	БСx3	0/-/-	**	**	---	---	**	0,5кг	8.000	Раритет
Стазис-мина	---	---	---	**	**	---	---	Взрыв (6)**	20кг	19.000	Раритет
Осколочная Торпеда	---	---	---	1d10+2 В	0	---	---	Взрыв (9), Разрывное**	3кг	200	Редкая
ЭМИ-торпеда	---	---	---	--	--	---	---	ЭМИ (6)	5кг	1.150	Раритет
Зажигательная Торпеда	---	---	---	2d10 Э	0	---	---	Взрыв (4)**	3кг	300	Раритет
Стандартная Торпеда	---	---	---	2d10+12 У	4	---	---	Взрыв (2)**	3кг	150	Редкая

* Дистанция, Урон, Бронебойность и особые правила определяются снаряженным в данный момент боеприпасом (торпедой).

** Особые правила смотри в описании предмета.

Устро́йство «Ката́лизм»

Изгнанный с Латэ-Хадд за «недостаточное почтение к прошлому», небольшой суб-культ Механикусов покинул Латэ, чтобы продолжить свои опасные эксперименты в другом месте. Слухи, согласно которым те обосновались на тёмной Лакуне, остались не-подтвержденными – точно известно лишь то, что им удалось воскресить древнюю и повсеместно запрещенную технологию расщепления ядер тяжелых металлов, которую Адептус Механикус давно отвергли как чрезвычайно расточительную и неэффективную. Однако постройке мегатоннажных агрегатов Техножрецы предпочли сборку небольших ручных устройств для «ближнего боя».

Каждый, кто окажется в радиусе взрыва «Катализма», должен пройти **Очень Тяжелый (-30) Тест на Силу**, чтобы не упасть. Каждый, кто пережил взрыв, должен пройти **Трудный (-10) Тест на Выносливость**, при провале которого персонаж навсегда теряет 1 единицу Выносливости за каждую Ступень Провала. Персонаж должен проходить второй Тест каждый час, до тех пор, пока не излечится от радиационного заражения. «Катализм» следует метать во врага вручную – устройство слишком хрупкое, чтобы им можно было выстрелить из пускового оружия.

Торпеды для Мортары «Крот»

Каждый Раунд перед выстрелом стрелок из «Крота» может сменить тип боеприпаса. Из-за относительной редкости как орудия, так и боеприпасов для него, торпеды продаются поштучно. А поскольку они бьют из-под земли без малейшего предупреждения, все попытки Уклониться от взрыва торпеды получают базовый штраф -30.

Стандартная Торпеда

Сфокусированная взрывная волна этого фугасной торпеды, детонирующей за миг до выхода на поверхность, направлена точно вверх. Любой, кто оказывается в пределах зоны поражения, должен преуспеть в **Трудном (-10) Тесте Силы**, чтобы не упасть. Область Взрыва становится Сложным Ландшафтом.

Осколочная Торпеда

Детонируя через долю секунды после выхода на поверхность, осколочные торпеды осыпают все вокруг смертоносным градом бритвенно-острой шрапNELи. Поскольку подрыв происходит уже в воздухе, Броня цели, полученная от укрытия, уменьшается вдвое (округлять вверх).

Зажигательная Торпеда

Как и осколочные, зажигательные торпеды детонируют уже после выхода на поверхность, однако вместо шрапнели за взрывом следует дождь из пылающего прометиума. Каждый, кто оказался в зоне Взрыва зажигательной торпеды, должен пройти **Трудный (-10) Тест Ловкости** или загореться.

ДМУ-Торпеда

Срабатывая точно в момент выхода на поверхность, детонатор этой торпеды активирует небольшой одноразовый генератор электромагнитных импульсов, не нанося непосредственного урона, но при этом нарушая работу духов машин.

Оборудование и Кибернетика

Наиболее драгоценные устройства – реликты Тёмной Эры Технологии, легендарной эпохи, навсегда ушедшей в прошлое. Для Техножреца мало наград, более желанных, чем обладание одним из этих священных механизмов.

Хамелеолиновый Экран

Хамелеолиновый Экран, по сути, является обобщающим термином, которым называют различные, но схожие по сути устройства, что хранятся в реликвариях и технохранилищах по всему Сектору Каликсис. Два одинаковых Хамелеолиновых Экрана – совпадение почти неслыханное, даже размер их варьируется от пары шагов до нескольких сотен метров в поперечнике. Внешне они обладают рядом общих черт – это гибкие экраны из натянутой на прочный модульный каркас материи. Ребра каркаса достигают порой длины в несколько метров, а цвет самих экранов варьируется от тёмно-зеленого до антрацитово-чёрного. Впрочем, цвет экранов перестает иметь значение, как только включаются их элементы питания – практически мгновенно хамелеолиновые экраны принимают цвет окружающего их ландшафта, сливаюсь с ним и пряча от посторонних глаз все, что скрыто под ними. Хотя принцип работы этих устройств неясен, а искусство ремонта вышедших из строя экранов считается утраченным, тот, кому посчастливилось завладеть даже небольшим экраном, получает огромное преимущество, когда речь идет о скрытности и шпионаже.

Хамелеолиновые Экраны сильно отличаются по величине – именно Мастер решает, способен конкретный экран скрыть под собой тот или иной объект. Процесс установки Экрана схож с процессом установки палатки или навеса, а для активации экрана подойдет практически любой постоянный источник энергии. Все, что находится за включенным Экраном (да и сам Экран), практически невозможно увидеть – он обеспечивает бонус +50 к Тестам на Скрытность. Помни, что Экран не обеспечивает Укрытия от вражеского огня, а отдельные его сегменты (как правило, это квадраты два на два метра), получившие любой Урон, немедленно и необратимо выходят из строя.

Бронирование Черепа

Под кожное бронирование черепа дарует дополнительный уровень защиты, небольшой, но вполне способный стать разницей между жизнью и смертью. Бронирование Черепа обеспечивает дополнительное очко Брони на Голове, которое суммируется с показателями Брони любых типов доспехов, а также любыми Талантами, повышающими значение Брони персонажа (типа Таланта Плоть Слаба). Низкокачественное бронирование грубо и очевидно – оно понижает Товарищество персонажа на 1d10 единиц. Бронирование Хорошего Качества дает еще одну единицу Брони (итого +2) на Голове.

Тёмная Маска

Дельцы преступного мира Сектора Каликсис высоко ценят редкую субстанцию, обычно именуемую Тёмной Маской или пылью Лакуны, хотя на самом деле неизвестно, имеет ли это вещество вообще хоть какое-то отношение к этому таинственному миру. Говорят, что субстанция эта чернее самой пустоты, и если нанести ее на какой-нибудь предмет или, скажем, человека, то при слабом освещении он будет практически невидим; даже активные сканеры засекают их наличие с большим трудом. Тёмную Маску можно нанести на что угодно, включая оружие, одежду и даже голое тело. Если объект находится в тенях или при тусклом освещении, то Тёмная Маска обеспечивает бонус +60 к его Тестам Скрытности. Персонаж со сканирующим оборудованием, типа ауспекса, сумеет засечь с его помощью объект, покрытый Тёмной Маской, лишь преуспев в **Очень Тяжелом (-30) Тесте Технологии**. Одной шкатулки с Тёмной Маской хватит, чтобы полностью покрыть объект размером с человека (включая одежду и основное оборудование).

Люма-крит

Хотя большая часть Механикусов стремится к тому, чтобы заменить слабую плоть сталью машин, есть и те, кто применяет химические методы усиления плоти, способные сделать её прочной и выносливой, словно кибернетический имплантат. Именуемая люма-критом субстанция вводится посредством серии внутримышечных инъекций; люма-крит начинает действовать спустя пару минут, укрепляя кожу и мускулы, облекая открытые участки плоти тусклым сероватым свечением, и делая ее устойчивой к высоким и низким температурам, и даже космическому вакууму. Вколоов себе люма-крит, персонаж получает Талант Плоть Слаба, цифровое значение которого равно половине его Бонуса Выносливости (округлять вверх). Кроме того, он получает Талант Сопротивляемость (Жара) и бонус +10 к любым Тестам на сопротивление воздействию радиации. Действие препарата длится 1d5 часов, по истечении которых персонаж немедленно получает 1d5 уровней Усталости.

Усиленные Мускулы

Эту искусственно выращенную мускульную ткань повышенной плотности, аугментированную фланк-волокном, вживляют в мышцы реципиента, значительно увеличивая тем самым его силу. Обычная имплантация увеличивает Бонус Силы пользователя на +1, в то время как аналогичный имплантат Хорошего Качества обеспечивает носителя Особенностью Сверхъестественная Сила (x2), но бугрящиеся мышцы делают его несколько неповоротливым, налагая штраф -10 на все его Тесты Ловкости.

Таблица 1-4: Оборудование и Кибернетика

Шия	Вес	Цена	Доступность
Хамелеолиновый Экран	Разн.	*	*
Бронирование Черепа	---	600	Редкость
Тёмная Маска	---	450	Раритет
Люма-крит	---	600	Раритет
Усиленные Мускулы	---	2.000	Раритет
Генератор Кораблекрушений	20кг	*	*

*Цена и Доступность этого предмета определяются по правилам Археотеха (страница 69 дополнения *Миры Латэ*).

Генератор Кораблекрушений

Официально именуемый Циклическим Гравиметрическим Гармоническим Дисраптором паттерна Аид, Генератор Кораблекрушений является поистине смертоносным орудием саботажа и террора. Вновь открытые в чёрные дни Малигрисианской Техноереси, Генераторы Кораблекрушений испускают гравиметрические и звуковые волны, способные перегрузить и схлопнуть корабельное Поле Геллера, лишив судно всякой защиты от беснующихся за бортом сил Варпа. Что еще хуже, Генератор может погасить Поле Геллера практически из любого места на борту корабля, а потому спрятать его не составляет особого труда. Невероятно опасное оружие, способное привести к ужасным катастрофам, окажись оно не в тех руках, Генераторы Кораблекрушений были полностью запрещены сразу после окончания Малигрисианской Техноереси. Сегодня лишь Инквизиция имеет доступ к этим устройствам, но и они не знают точно, сколько именно генераторов было создано, и как много их успело «разойтись» по Сектору Каликсис.

Генератор Кораблекрушения можно настроить так, чтобы он включился в момент, когда корабль входит в Варп. С момента активации и до момента срабатывания генератора обычно проходит около часа. Чем больше корабль, тем больше вероятность того, что экипаж успеет обнаружить возмущения в Поле Геллера до того, как станет слишком поздно, но если генератор включен, единственный шанс спасти корабль от ярости Варпа – это уничтожить генератор. Поиск Генератора Кораблекрушений – задача не из легких; для этого потребуется ауспекс и **Очень Тяжелый (-30) Тест Технологии** каждые пять минут поиска – именно с такой периодичностью генератор меняет частоты излучения. Генератор Кораблекрушений – отличное «сюжетное» устройство. Он может стать как объектом, который Аколиты должны обнаружить и уничтожить, так и оружием, которое они должны обратить против врагов своего склонного к радикализму Инквизитора.



Алтарь-Темплум-Каликсис-Эст-3

«Та станция? А-а... еще одна дыра шестерёнок. Император их разберет, чего они забыли здесь, в Облаке Руби – всем известно, что все серьезные дела творятся по ту сторону Пасти».

- Вольный Торговец Карлотинна Гинт

Ва пределами Марки Друзуза расположены две ничем не примечательные звезды; вокруг большей из них, носящей имя Рубикон II, обращается несколько заурядных планет. Сама система абсолютно ничем не выделяется из многих тысяч других систем Сектора Каликсис, за исключением одной детали – её непосредственной близости к одному из наиболее значимых природных феноменов региона: Коридору Коронус, также именуемому Пастью. Этот сверхъестественно стабильный проход обеспечивает относительно безопасный путь сквозь могучие Варп-шторма к загадочному и неисследованному региону космоса, известному как Экспансия Коронус. Именно благодаря этому коридору система постепенно превратилась из заштатного наблюдательного форпоста в жизненно важный узел коммерческого и военного сообщения. Многие организации Сектора борются за контроль над Порт-Вандером, прекрасно осознавая, что именно он является собой ключ к контролю над Пастью. Естественно, среди этих организаций находится и Механикум, хотя их интересы лежат в сферах, весьма далеких от торговли. В то время как все прочие стремятся в Коридор на поиски новых территорий и источников великих богатств, Культ Механикус более всего заинтересован в исследовании секретов самой Пасти и влияния, которое та оказывает на окружающий ее космос. Именно с этой целью по всей системе они возвели несколько научных станций, самая важная из которых расположена на орбите Скири, мёрзлой планеты на самом краю озаренной тусклым красным светом Рубикона II системы. Эта станция носит название Алтарь-Темплум-Каликсис-Эст-3, и обитатели её зорко следят за Коридором Коронус и всем, что проходит через его отверстую Пасть.

Механикум Рубикона II

В отличие от прочих агентств Сектора, Культ Машины уже имел в системе опорные пункты к тому времени, как был открыт Коридор Коронус. Присутствие Механикусов в Порт-Вандере обеспечило базу для всех их будущих операций, а также позволило относительно безболезненно переносить перипетии борьбы за власть над Портом. Лишь немногие понимали, что интересы Механикума сконцентрированы на дальних границах Рубикона II – это стало ясно лишь после того, как все основные политические фракции системы одновременно и независимо друг от друга отказались от претензий на один из миров системы, целиком предоставив его в распоряжение Адептов Бога-Машины. Эта операция потребовала месяцев напряженной работы и целой когорты Факторов. Каждый из них был приписан к строго определенной властной структуре и вел свою тонкую политическую игру независимо, но в полном согласии с общей целью. Результат не заставил себя долго ждать: Механикум стал полновластным хозяином Скири, планеты на самой окраине Рубикона II.

Хотя для многих это событие стало полной неожиданностью, лишь единицы сочли его хоть сколько-нибудь значимым достижением. Мир этот являл собой заурядный покрытый льдом каменный шарик, удостоенный лишь краткого упоминания в исследовательском журнале Вольного Торговца Вивальди Йонтара, первооткрывателя системы. Подобно большей части объектов внутри системы, недра Скири не были богаты ни цennыми рудами, ни какими бы то ни было еще природными ресурсами, о разработке которых можно было бы вести речь. Даже орбита этого мира была настолько удалена от Порта и стандартных внутрисистемных маршрутов, что многие вообще с трудом помнили о его существовании. Так что, по большей части, власти Порт-Вандера игнорировали тот факт, что



Механикусы постепенно покрывают планету и пространство вокруг неё сетью исследовательских станций и мощных ауспексов.

Забытая Планета

А Механикусам, тем временем, интересен был не сам мир, а его местоположение. Еще в самые первые дни исследования Коридора Коронус они обнаружили в окрестностях Пасти огромное скопление висящих в пустоте обломков кораблекрушений. Большая их часть медленно дрейфует в сторону Рубикона II, ближайшего гравитационного колодца. Что примечательно, в этом облаке, помимо обломков Имперских судов, встречаются фрагменты артефактов ксенотехнологического, а также человеческого, но при этом явно не Имперского происхождения. Именно это скопление, а также загадочная природа самого Коридора, стали основными направлениями исследований, куда более перспективных, по мнению Техножречества, нежели непрестанные политические дрязги Порта. Удаленность объекта их исследований также способствовала куда большей свободе действий Механикусов – иными словами, Скири была идеальной научно-исследовательской базой и вскоре стала опорным пунктом для всех их тайных операций. Культ Машины продолжал поддерживать присутствие в Порту, который, естественно, был и остается основной перевалочной базой для флотов Эксплоратор, отправляющихся в Экспансию. На долю окутанного тьмой Скири остались куда более деликатные операции, ограниченные пределами кометного облака системы.

Станция Алтарь-Темплум-Каликсис-Эст-3 доминирует над ледяными равнинами планеты, вздымая многокилометровые антенны прорицающих массивов, совокупной мощности которых достанет, чтобы при необходимости провести сквозь пустоту целый флот. Отсюда Механикусы следят за Коридором, бдительно высматривая любые признаки нестабильности и флуктуаций, способных помочь или навредить идущим через него кораблям. Не менее пристально следят они и за обломками, что Пасть время от времени изрыгает из своих неведомых глубин, высыпая при необходимости крошечные разведывательные кораблики, способные взять на борт любые

Порт-Вандер и Экспансия Коронус

Порт-Вандер и расположенный в его окрестностях Коридор, соединяющий Сектор Каликсис с беззаконными просторами Экспансии Коронус, сами по себе являются вполне подходящей декорацией для приключений в мире *Dark Heresy*. Интересующихся деталями Мастеров отсылаю к *Rogue Trader Core Rulebook* и *Into the Storm*, дополнению для него. Там куда более подробно рассказано и об этой пресловутой космической станции, и о системе Рубикон II в целом.

интересные образцы. Однако наиболее тщательно охраняемый секрет Скири состоит в том, что и сама планета хранит в своих мерзлых недрах массу загадочных реликтов. Древние проходческие машины, некогда использовавшиеся в военных целях, ныне ведут раскопки по всей планете в поисках этих сокровищ.

Обнаруженные этими экспедициями останки ксеносов и археотехнические артефакты перевозят в громадные подземные хранища, откуда позднее большая их часть отправляется на Латэ для дальнейшего изучения. Те предметы, что сочтены малоценными, переправляют в Порт-Вандер, где полуглавная фракция малатеков содержит засчет этих поступлений приличную долю в Холодной Торговле станции, не афишируя при этом участия самих Механикусов. Эти отступники, торгуя лишь жалкими крохами даров Пасты, постепенно влились в число крупнейших игроков Холодной Торговли Каликсиса. Нынешнее их положение даже стало угрожать гегемонии Квинтета, контролирующего эту сферу черного рынка – одно это дает приблизительное представление об истинном богатстве Скири.

Тайны Облаков

Впрочем, это лишь одна из множества станций в регионе. На обратите Футболла, тёманого близнеца Порт-Вандера, расположенного уже в Экспансии, к примеру, находится Алтарь-Темплум-Каликсис-Эст-17, ведущий наблюдение за противоположным концом Коридора Коронус. Его порядковый номер подразумевает наличие и других станций, но все попытки собрать о них хоть какую-то информацию были безуспешны. Большинство подозревает, что они разбросаны на просторах кометного облака Рубикона II, а то и в таинственных переплетениях глубинных коридоров самого Порта. Истина же известна немногим: большая часть этих станций была таинственным образом уничтожена, и Механикусы пребывают в уверенности, что рано или поздно эта судьба постигнет и Эст-3. Что-то еще обитает в сумрачных пределах Облака Руби, и, что бы то ни было, голод его не утолен.

Техножрец-Крион

Техножрецы, работающие на Скири и некоторых внешних кометах, доработали и модифицировали свою аугментику, и теперь, с лёгкостью противостоя жесточайшему холоду, великолепно приспособились к окружающим их льдам. Однако эти Техножрецы, именуемые Крионами, настолько привыкли к экстремально низким температурам, что попросту не смогут существовать в более привычной для человека среде, поскольку кибернетика их неспособна функционировать там, где не царит суровый и беспощадный холод.

Крионы свободно передвигаются по Скири, попросту игнорируя сковавшие этот мирок невероятные морозы. Их системы практически не потребляют кислорода, а потому лишь очень немногие носят с собой внешние запасы воздуха, предпочитая при необходимости просто отколоть кусок смерзшихся газов и переработать его в дыхательную смесь посредством особого бионического устройства – дозаторного бака. Латэ одобрили аугментический паттерн Крионов, и теперь модифицированные подобным образом Техножрецы спокойно ведут исследования в столь необычных для человека местах, как планеты, скованные коркой азотных льдов, или покрытые болотами густого, как жидккая глина, метана. На Скири, однако, у них лишь один объект для наблюдения – Коридор, и если когда-нибудь сквозь него пройдет нечто, способное угрожать Сектору Каликсис, первыми эту угрозу засекут именно они.

Техножрец-Крион

БХ	ДХ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Ток
24	31	36	8/ 46	31	48	42	44	25

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос)+20, Обыденное Знание (Культ Машины, Технология) (Инт)+20, Уклонение (Лов), Запретное Знание (Археотех, Ксенотех) (Инт)+10, Запугивание (Сил), Грамотность (Инт), Логика (Инт)+10, Поиск (Вос)+10, Тайный Язык (Техно) (Инт), Язык (Нижний Готик) (Инт), Технология (Инт)+10.

Таланты: Ледяное Братство*, Бинарный Диалог, Химическое Оскопление, Светоносный Заряд, Мехадендрит, Могучий Разум, Ритуал Освобождения, Плоть Слаба (3), Сверхъестественная Выносливость (x2).

***Ледяное Братство:** Крионы обладают иммунитетом к любым проявлениям холода, а потому получают все выгоды от Таланта Сопротивляемость (Холод) независимо от того, насколько этот холод силен. Однако если Крион находится в тепле (т.е. в условиях, когда обычный человек в лёгкой одежде будет чувствовать себя вполне комфортно), он должен каждый Раунд проходить Трудный (-10) Тест на Выносливость, при провале которого каждый раз получая один уровень Усталости.

Броня: Кибернетические аугментации (3 на Все).

Оружие: Гарпунный игольник (Пистолет; 30м; О/2/-; 1d10+2 Р; Бро 3; Об 6; Пер Полн; Надёжное, Токсичное), скирийский ледяной топор (Рукопашное; 2D5+8 Э; Бро 8; Силовое Поле, Громоздкое).

Оборудование: Церебральные разъемы, дата-планшет, МИУ, персональный ауспекс, латэйские стабилизирующие мехадендриты, ремесленный мехадендрит, дозаторный бак.

Идеи Приключений

- Аколиты, занимающиеся своими делами в Порт-Вандере, прослышили о системном корабле Механикусов, таинственным образом взорвавшемся прямо во время рейса. Культ Машины не начал расследования этого инцидента и не учредил репрессалий в ответ на столь громкое событие, сильно смахивающее к тому же на саботаж или даже открытое нападение. Откуда же шел этот корабль, и что нес на борту? И почему высокопоставленные Техножрецы Порта, похоже, больше желают предать этот инцидент забвению, нежели выяснить, что там произошло и кто виноват?
- Аколиты направляются к границам Рубикона II, дабы отправиться в варп-путешествие. Внезапно в корабль врезается некий огромный объект, и, пробив обшивку корабля, выводит из строя несколько важных систем – кораблю ничего не остается, кроме как лечь в дрейф. Исследования объекта явно указывают на то, что это обломок некоего космического судна ксенотехнологического происхождения. Прибывшее вскоре судно Механикусов заявляет свои права на «находку». Судя по тону их заявления, свидетели случившегося им не нужны.
- Аколитам поручают расследование нового источника запретного ксенотеха, следы которого приводят их в Порт-Вандер. Здесь они находят свидетельства того, что подпольной торговле покровительствуют крупные местные политические фракции, включая кое-какие из сект Механикума. Некие весьма примечательные личности, похоже, обладают информацией, способной как помочь Аколитам в их расследовании, так и привлечь к ним совершенно излишнее и весьма вредное для их здоровья внимание.