

DARK HERESY

THE RADICAL'S HANDBOOK



ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 4¹ST MILLENNIUM

CREDITS

LEAD DEVELOPER

Ross Watson

WRITING

John French and Alan Bligh

ADDITIONAL WRITING

Andy Hoare, Andrew Kenrick, Reason, Sean Schoonmaker, Andy Smillie, Sam Stewart, and Michael Surbrook

EDITING

Patrick Rollins

DARK HERESY DESIGNED BY

Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

GRAPHIC DESIGN

Kevin Childress and Mark Raynor

COVER ART

Clint Langley

INTERIOR ART

Matt Bradbury, Dave Gallagher, Mikko Granlund, David Griffith, Imaginary Friends Studios, Nikolaus Ingeneri, Igor Kieryluk, Karl Kopinski, Clint Langley, Hector Ortiz, Brad Rigney, Marissa Rivera, Adrian Smith, Mark Smith, Theo Stylianides, Kev Walker, Liu Yang, and Anselm Zielonka

ART DIRECTION

Zoë Robinson

PRODUCTION MANAGER

Gabe Laulunen

MANAGING DEVELOPER

Michael Hurley

PUBLISHER

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGER

Owen Rees

LICENSING & ACQUIRED RIGHTS MANAGER

Erik Mogensen

INTELLECTUAL PROPERTY MANAGER

Alan Merritt

HEAD OF LEGAL & LICENSING

Andy Jones

SPECIAL THANKS

"All Records Expunged" Sean Schoonmaker with Cliff Drozda, Nate Grover, Andrew McDonnell, Eric Ullman, "Bring The Noise" James Savage with Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, Stewart Strong, "No Guts No Glory" Sean Connor with Mathieu Booth, Steven Cook, Les Hedges, Nick Hodge, Chris Pitson, Stephen Pitson, "Sons of a Rogue Trader" Robin Everett-McGuirl with Alex Athanas, Christopher Brandmeier, Peter Marotta, Matthew Robenhymer, Isaac Xavier-Santos



FANTASY
FLIGHT
GAMES

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

Copyright © Games Workshop Limited 2009. 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, 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 2000–2009, 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 978-1-58994-549-4 Product Code DH10 Print ID: 647

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-рубрикатор: Константин “Scotte” Пихачёв
Отдельное спасибо Нюше за терпение.

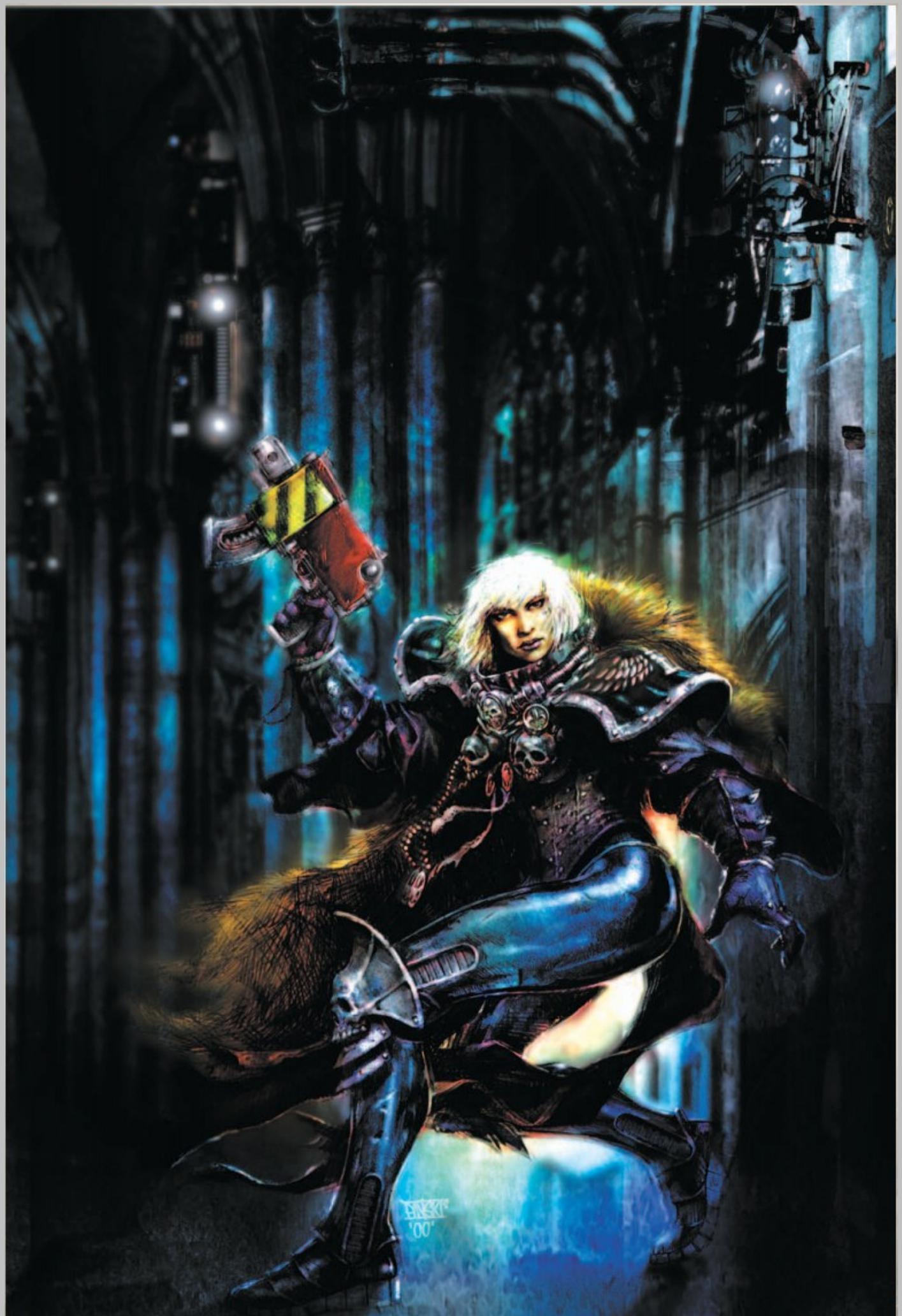
Почта для отзывов и сообщений об ошибках: dr.kot@ngs.ru

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

Делитесь благой вестью с друзьями и следите за обновлениями Реликвария.

ВВЕДЕНИЕ.....	6	Радикалы Минорис	124
Что в Этой Книге?.....	6	Тенебра Колледиум	125
ГЛАВА II: ПАДЕНИЕ.....	21	Секулюс Аттендус.....	126
Сливки Империума	21	Дело Инквизитора Уитлока	127
Что есть Радикализм	22	Истребление Дома Випус	127
Риски и Награды.....	22	Пропавшие Аколиты Инквизитора Шелана	127
Денонсации и Высокие Конклавы.....	25	Ксенос Гибрис.....	128
Грехи Отцов	26	Полипсайкана	128
Корни Ереси	26		
Отлучение	27		
Темные Начала: Родные Миры Радикалов	28		
Оскверненная Схола.....	28		
Темные Трюмы	30		
Мутант из Улья.....	31		
Порченая Кровь Мальфи.....	34		
Бесславные Истории: Биографии Радикалов	35		
Применение Биографий.....	35		
Обвиненная и Приговоренная	36		
Еретическая Секта.....	36		
Правосудие, Не Закон	37		
Кающийся Грешник	37		
Имя Твое Храню.....	37		
Неприкасаемый	38		
Отмеченный Варпом	38		
Вирд.....	39		
Пути Во Тьму: Альтернативные Ранги Радикалов	40		
Получение Альтернативного Ранга	40		
Отрешенный Жрец	42		
Савант-Еретех	44		
Имперский Прорицатель	48		
Схолар Малефик	50		
Мальтек-Сталкер	52		
Мортиург	54		
Солдат Штрафного Легиона	56		
Пожиратель Грехов	58		
Оскверненный Псайкер	60		
Колдун-Дилетант	62		
Элитные Наборы Улучшений	64		
Присяга Радикала	65		
Демонический Сосуд	66		
Демонические Таланты	68		
Демоническая Сущность (Талант)	68		
Внутреннее Чудовище (Талант)	69		
Сила Варпа (Талант)	69		
Гибель Воплощенная (Талант)	69		
Экзорцист	70		
Метка Фаэ nonita	72		
Альтернативные Правила Порчи: Путь Проклятия.....	73		
Нечистый	73		
Порченый	74		
Оскверненный	74		
ГЛАВА III: ФРАКЦИИ	77		
Путь Радикала и Конclave Каликсис	77		
Истваанцы	78		
Реконгрегаторы	84		
Ксантиты	92		
Либраркар	98		
Окуларийцы	104		
Облационисты	111		
Фаэнониты	117		
ГЛАВА IV: ВОЙНА ТЕНЕЙ	132		
Сношение с Нечистым	132		
Ресурсы	132		
Тест на Ресурсы – Кто или Что	132		
Цена Согласия	132		
Модификаторы	133		
Время	133		
Нежелательное Внимание	133		
Дело не в Тронах	134		
Кабал Алой Скорби	134		
Кортакс	135		
Племя Кусателей Топоров	136		
Дом Корвус	136		
Дом Зверей	136		
Библиотека Знания	138		
Хихикающий Хемлок	138		
Корвак	138		
Джастус Воленс	139		
Команда Эксплораторов Х-120В	139		
«Выцветший Склеп»	139		
Нечестивые Союзники	140		
Звери	140		
Расширенное Звероводство	140		
Звери Сектора Каликсис	141		
Война Теней	142		
Расширенные Умения и Таланты	142		
Психосилы	148		
Орудия Теней	151		
Дистанционное Оружие	151		
Оружие Ближнего Боя	152		
Улучшения Оружия	153		
Доспехи	154		
Улучшения Доспехов	154		
Оборудование	156		
Вещества	159		
ГЛАВА V: ТЕМНЫЕ ИСКУССТВА.....	162		
Ритуалы Хаоса	162		
Мальтек Инкарна	162		
Контр-ритуалы и Связанные с Ними Опасности	163		
Структура Ритуала Хаоса	163		
Правило Сродства	163		
Источение Завесы	163		
Когда Благоприятствуют Звезды	164		
Игровая Механика Ритуалов Хаоса	164		
Исследование Ритуалов Хаоса	164		
Демонические Фамильяры	166		
Колдовство	168		
Игровая Механика Колдовства	168		
Темная Сила	168		
Оскверненные Псайкеры	170		
Старшие Арканы	170		

Оккультные Артефакты и Демоническое Оружие	174	Компоненты Кампании	221
Оккультные Артефакты	175	Искушение	221
Демоническое Оружие	179	Откровение	221
Атрибуты Оружия	179	Безумие	221
Знаменитое Демоническое Оружие	180	Порча	221
О Создании Демонхостов	184	Насколько Далеко – Слишком Далеко?	222
Наставление в Дьявольском Искусстве.....	184	Анtagонисты	222
Зловещее Делание	185	Пуритане	222
Подчинение Демонхоста	187	Радикалы.....	222
Демонические Махинации	187	Враг	222
Темные Технологии	189	Миссии Радикалов	222
Дистанционное Оружие.....	189	Культисты	222
Оружие Ближнего Боя.....	190	Демоны	224
Оборудование и Инструменты	192	Ксеносы	224
Вспомогательное Оборудование Радикалов	196	Инквизиторские Междуусобицы	224
ГЛАВА VI: ЗОВ ЧУЖДОГО.....	198	Тайные Операции Внутри Империума	224
Ксенотех.....	199	Участь Радикала.....	225
Приобретение Ксенотеха	199	Денонсация.....	225
Использование Оборудования Ксеносов	199	Отлучение	225
Дистанционное Оружие.....	200	Война Инквизиторов	226
Оружие Ближнего Боя.....	200	ГЛАВА VIII: РАДИКАЛЫ КАЛИКСИСА	230
Доспехи	201	Друг или Враг	230
Оборудование.....	202	Радикалы как Злодеи	230
Знания Ксеносов.....	205	Инквизитор Фельрот Гельт.....	231
Общение С Ксеносами	205	Инквизитор Арктурос	232
Оборудование для Общения с Ксеносами	206	Хеттеш Кейн	233
Истины.....	206	Серафима	234
Ложь	207	Инквизитор Натиус Озрин	235
Догадки	207	Циррик Скейл.....	236
Следы Ксеносов	209	ПРИЛОЖЕНИЕ	238
Знание Погребенное	209	Генератор Ксеносов	238
Библиотека Знания	209	Кальфский Песчаный Дьявол	245
Склеп Праха	209	Правила по Ядам и Токсинам	246
Либрариум Мунди.....	209	Знаменитые Яды Сектора Каликсис	247
Гробница Литеи Хаарлок	209	Альтернативные Ранги из «Salvation Demands Sacrifice»	248
Пыльные Тропы Объекта-228-18	210	Демагог	248
Мир-Семя AFG:218	212	Инфильтратор	250
Взыскивающие.....	214	Саботажник	252
ГЛАВА VII: РАДИКАЛИСТСКАЯ КАМПАНИЯ	216	Отродье Хaosа.....	253
Оттенки Радикализма	216		
Впадение в Радикализм.....	217		
Падший Господин, Чистые Слуги.....	217		
Чистый Господин, Падшие Слуги.....	218		
Аколиты-Радикалы и Пуритане	218		
Темы Радикалистской Кампании	219		
Цель Оправдывает Средства	219		
Высокомерие	219		
Сбитая Спесь	220		
Простодушие.....	220		
Свой Сукин Сын.....	221		



Введение

Агентам Инквизиции приходится идти на многое, чтобы защитить Империум от множества его врагов. Со временем решение воспользоваться сомнительными средствами для достижения поставленных целей Аколиту становится все соблазнительнее и соблазнительнее. Рано или поздно эта дорога приведет его к откровенной ереси – или на путь Радикала. Радикалами называют тех Агентов Золотого Трона, что не пренебрегают методами, инструментами и идеологиями, прямо запрещенными Имперским Кредо, и в войне против тьмы прибегают к самой тьме. Эта скользкая дорожка к спасению миллионов миров лежит на самом краю бездны, но Радикалы считают, что цель стоит того, чтобы поставить на кон свою собственную душу.

Что в Этой Книге?

«Книга Радикала» – обширное дополнение, полезное и для Мастера, и для игроков; на её страницах ты сможешь найти массу новых вариантов развития для своего персонажа, включая новые Родные Миры, альтернативные ранги и многое другое. Основная тема этой книги – путь Радикала, лишь ступив на который ты поймешь, что спасение воистину требует жертв, и первой жертвой зачастую становится приверженность Имперскому Кредо.

Описание причудливого оружия ксеносов, предметы, созданные при посредстве демонических энергий варпа, еретические учения – все это ты найдешь на открытых пред тобою страницах. Помни же, что ты был предупрежден! Если ты тверд сердцем, продолжи чтение, ибо путь Радикала ведет глубоко во тьму... с которой тебе и предстоит бороться.

Глава I: Тримая Тьма

В Главе I, через призму миссий, порученных убийце на службе у Радикального Инквизитора, описывается раздор, охвативший ряды Святой Инквизиции.

Глава II: Надение

Глава II описывает процессы становления Радикалов, когда одни отвергают свою духовную чистоту в обмен на превратности радикальных путей, в то время как другие пропитаны извращенными идеями изначально. Последние разделы этой главы содержат описание массы радикалистских «родных миров», биографий, альтернативных рангов и элитных улучшений.

Глава III: Евракции

В Главе III содержится описание радикалистских группировок, в том числе нескольких «эндемиков», существующих исключительно в Секторе Каликсис; там же приведены их излюбленные методики работы и наиболее характерные для них особенности.

Глава IV: Война Теней

Эта глава концентрируется на инструментах и методах тех, кто ведет свою борьбу в тайне, полагаясь на нечистое и нечестивое в делах своих.

Глава V: Темные Искусства

В Главе V рассматривается проблематика колдовства и соблазны обладания демоническим оружием – источник невероятного могущества для любого, кто пожелает в обмен на него рискнуть собственной душой. Кроме того, там же можно обнаружить введение в пучину темной технологии, к обладанию которой радикалы стремятся не менее страстно.

Глава VI: Зов Чуждого

Эта Глава описывает продвинутые технологии и странные мировоззрения ксеносов. Радикалы часто вступают в сношения с подобными существами вопреки заветам Имперского Кредо.

Глава VII: Радикалистская Кампания

Здесь приведены основные конструктивные моменты, на основе которых Мастер может возвести Радикалов и Радикализм, так сказать, во главу стола своей кампании, а также советы касательно того, как именно следует начинать кампанию за Радикальных персонажей или на службе у Радикального Инквизитора.

Глава VIII: Радикалы Каликсиса

Восьмая Глава в основном сконцентрирована на описании некоторых наиболее опасных и печально известных Радикалов Сектора Каликсис, людей, для которых уже нет пути назад.

Приложение

Генератор Ксеносов и Руководство по Ядам и Токсинам из «Набора Мастера». Альтернативные Ранги из дополнения «Salvation Demands Sacrifice».





DARKNESS VISIBLE

[THE ASSASSIN'S TALE](#)

•
[THE FATE OF SALDON](#)

•
[MISERY IX](#)



+++РАСПАКОВКА АРХИВА - АВТОРИЗАЦИЯ КОЛЛЕГИУМА RRK/090022+++

Объект: КХК-99 (номен: Нуана Жанкис)

Статус: Активен

Оператор: [удалено]

Местоположение: Комплекс 9-К/Архаос

Диссеминация: Ограниченнная/7 Суб-ячейка Тенебра Коллегиум/Спящий Альфа-Омега

+++НАЧАЛО СТЕНОГРАММЫ+++

Оператор: [НЕ ПОДДАЕТСЯ РАСШИФРОВКЕ] ...позволить себе еще один провал. Деактивация психоокулярной петли. Стабилизация отклика... готовность.

Объект: [НЕ ПОДДАЕТСЯ РАСШИФРОВКЕ]...[ГРОМКИЕ КРИКИ, ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 17 минут 45 СЕКУНД]

Оператор: Ты меня слышишь?

Объект: Я...

Оператор: Отвечай мне, женщина. Ты меня слышишь?

Объект: Я... я слышу.

Оператор: Кто ты?

Объект: Я... я есть... я есть то, что ты прикажешь, мой... господин.

Оператор: Хорошо. Ты - Нуана Жанкис, Жнец Седьмого Круга. Теперь ты вспоминаешь?

Объект: Я - Нуана Жанкис. Я - Жнец. Я - Моритат.

Оператор: Хорошо [ПАУЗА, ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 2 минуты 28 СЕКУНД]. Знаешь ли ты, кто я, женщина?

Объект: Ты? Ты... мой хозяин. Это все, что я знаю.

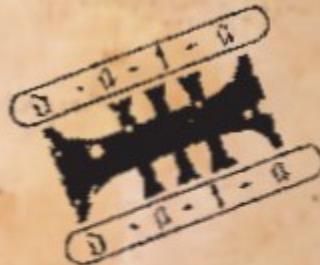
Оператор: Хорошо. Это все, что тебе требуется знать.

+++КОНЕЦ СТЕНОГРАММЫ+++

Приложить к файлу YXX/Тенаб/23873030/xn

Лорд-Инквизитору Зербэ,
Эти файлы и дата-планшеты были обнаружены в
запечатанном хранилище Презубца под номером
454-Альфа. Господин мой, смею заверить, что эти
данные требуют Вашего незамедлительного внима-
ния.

Адепт Салдон
Артифекс Энigmatum





Объект: КХК-99 Суб-файл Дельта 7

Рождение Нуаны Жанкис было отмечено кровью. В 12 лет она стала свидетелем того, как её старший брат пробудился как праймер – пробуждение это случилось в ходе племенного праздника, и ознаменовалось тем, что в тело несчастного вселилось порождение варпа. Превратив свое новообретенное вместилище в когтистую и клыкастую тварь, демон вырезал все племя, собравшееся по случаю праздника, и принялся пищеварение на останках. Как Жанкис удалось выжить, остается загадкой, но когда агенты Инквизиции прибыли на место, они обнаружили её в развалинах общего дома племени, с головы до ног покрытой засохшей кровью её соплеменников. Саму тварь обнаружить не удалось – после нее остался лишь мощный и хорошо заметный психический след. В рамках программы ликвидации последствий были уничтожены все поселения в радиусе двадцати километров от места инцидента, а дитя было поручено заботам вассальной ячейки Моритат.

Жанкис множество раз выполняла поручения Коллегиума. После активной фазы каждой из операций все её воспоминания извлекались посредством ритуалов глубокого ментального зондирования, сканирования и очистки. Процедура обеспечивала получение полного описания хода миссии, включая весь спектр субъективных и объективных сенсорных ощущений. Эти данные сформировали основу каждого из отчетов, приложенных к этому архиву.

ВЫДЕРЖКА 1:

Столкновение с тремя восстановленными боевыми сервиторами класса «Н», комплекс Сабриэль. Двое уничтожены посредством терминального обескровливания, один – посредством необратимого разрушения префронтального кортекса. Все следы миссии ликвидированы посредством отстыковки причального модуля.

ВЫДЕРЖКА 2:

Уничтожение бродячего праймера, известной как «Леди Квитус» после семимесячного пребывания в контейнере неотапливаемого грузового трюма принадлежащего Адепту Механикус большегрузного судна «Пламень Кузницы». Цель миссии была достигнута лишь после уничтожения приблизительно 27 поработленных ведьмой последователей.

ВЫДЕРЖКА 3:

Уничтожение Эскадрона «С» свеженабранного 122-го Ваксанидского Драгунского в ходе учений на Соломоне. Цель достигнута посредством фальсификации полученных командованием эскадрона приказов, в результате которого Драгуны отправились в кислотные болота без подходящей экипировки. Рота была приписана к столу неудобной для нас Секции 88 Инквизитора Хэлька, и её уничтожение, по предварительным расчетам, отбросило развитие плана нашего врага не мене, чем на три десятка лет.

ВЫДЕРЖКА 4:

Проникновение на кордон Зеорис Прайм с целью изъятия останков нескольких человек, связанных с Коллегиумом. В ходе обыска развалин на высоте 9921 Жанкис обнаружила группу индивидов, занятых поисками тех же самых останков. Личности членов этой группы так и не были установлены, но лично я предполагаю, что они являлись бывшими агентами Леди [УДАЛЕНО], клятвопреступников, явно действовавших против наших интересов. Жанкис воспользовалась сценарием охотник/жертва, предполагающим уничтожение групп противника посредством нейтрализации отдельных её членов. Каждый из её преследователей показал себя чрезвычайноенным и опасным противником, а некоторые из них оказались наделены значительными психическими способностями. Из-за этих непредвиденных осложнений миссия растянулась на три недели, но вражеские агенты были уничтожены, а их тела доставлены на базу операции, Комплекс 9-К, наряду с телами, изъятие которых изначально и являлось целью миссии.

МИССИЯ №XX/122

ЦЕЛЬ:

Астропат Адепт Краханкха Ньякс

Ньякс – астропат с почти столетним стажем, глава одного из хорумов Астропатического Хора синтиллийского улья Сибеллус. Я полагаю, что именно он руководил несколькими особыми миссиями из числа тех, что нанесли урон нашим интересам. Кроме того, не располагая пока твердыми доказательствами, я убежден, что Ньякс является одним из узлов разветвленной организационной структуры свиты Инквизитора Хэлька. К этому заключению я пришёл в ходе изучения его весьма скверно спланированной чистки киногской ветви Культа Эпикурейцев 17 лет тому назад, когда Ньякс сыграл, бесспорно, основную роль в деле расшифровки ортодоксального боевого арго культа.



Вскоре после этого эпизода Ньякс вновь объявился на сцене, на этот раз на Проле IV, в составе особо приближенной к персоне Хэлька ячейки. Это конкретное мероприятие, судя по всему, напрямую связано с деятельностью Ревизионного Бюро Дагма-Люпин. Очевидно было, что способностями Ньякса собирались воспользоваться для передачи содержимого неких закрытых архивов прямо под носом у Декатологов. Нам так и не удалось узнать, какие именно данные собирались выкрасть ячейка, поскольку наши собственные агенты сумели перехватить команду Хэлька до того, как те добрались до своей цели. Ньякс и большая часть его спутников бежали, но в тот день в наши руки попал Интерrogатор Анрай, и наши экскурсионисты сторицей воздали ему за его ложь на Седьмой Денонсации Лорда Грантиза.

В течение десяти лет после того события Ньякс занимался своими обязанностями на службе в Синтиллийском Хоре и довольно быстро занял в нем весьма высокий пост. Несмотря на то, что моим агентам так и не удалось связать его с Хэльком, Ньякс совершил несколько путешествий за границы сектора, где несколько раз был замечен в сношениях с людьми, связанными с нашими врагами. Впрочем, уже одного это – вполне достаточный повод для того, чтобы установить за ним тщательное наблюдение. Мудрость этого решения вскоре стала очевидной.

Три месяца тому назад Ньякс принял участие в особой миссии по приказу Инквизитора Хэлька, целью которой оказалось внедрение в нашу собственную сеть. Я дал добро на операцию после того, как все выкладки были подтверждены тщательной прогностикой, результаты которой, в свою очередь, были перепроверены тремя независимыми раскладами Таро. Предупрежденные, мои агенты устроили засаду на ячейку Хэлька. В перестрелке, разразившейся в главном терминале комплекса имени Святого Джоукина трое особо приближенных Аколитов Хэлька, включая их Прайма, были уничтожены. И хотя Ньяксу удалось бежать, я считаю, что пришло время уничтожить его; сейчас никто не посмеет заявить протест – слишком силен страх вскрыть свою причастность к описанным выше событиям. Подводя итогказанному, я призываю расконсервировать агента КХК-99 для участия в миссии ликвидации четвертой категории.

ВЫДЕРЖКА ИЗ АРХИВОВ МИССИИ – ПОИСК И ОЧИЩЕНИЕ

Агент КХК-99 – активация согласно протоколу D33.

Эксфильтрация из Комплекса 9-К посредством безопасного маршрута в основной хаб Архаоса.

Транспорт – штатный/режимный.

Повелители, смею доложить вам, что задача по уничтожению Краханки Ньякса выполнена. Жанкис и прежде завершала свои миссии с минимальными затруднениями, но в этот раз затруднений, можно сказать, не возникло вовсе.

Жанкис проникла в Улей Сибеллус, проложив свой путь от штатного транспорта к периферийным структурам Сибеллийского Хора, в точности следя маршрутным энграммам, имплантированным в её сознание в ходе процесса расконсервации. Этот маршрут провёл её сквозь систему заброшенных отводных каналов, где ей пришлось столкнуться и уничтожить некоторое количество нецелевых врагов. По большей части то были криминальные элементы, укрывающиеся от властей – среди них стоит упомянуть нескольких дезертиров из числа Имперских Гвардейцев.

Первая группа, по всей видимости, преступная шайка, занимающаяся контрабандой наркотиков в верхний улей, была нейтрализована со стопроцентной эффективностью – в течение 27 секунд 9 противников были уничтожены посредством характерных для всех Моритат кровопускающих техник в связке с клиновыми и рукопашными стилями.

Второй группой, судя по племенным отметинам и знакам отличия, оказались Имперские Гвардейцы, ветераны Мкакских Усмирений. Лично я – и все члены моей ячейки – считали, что все выжившие участники тех событий были изолированы, но мнение наше, по всей видимости, было ошибочным. Жанкис удалось расправиться с ними с относительной легкостью, хотя в конце ей и пришлось прибегнуть к дистанционному оружию, дабы никто из дезертиров не ушёл живым. Сама стычка длилась около 9 минут, и практически не сказалась на факторе Допустимого Вмешательства.

Остаток пути ознаменовался несколькими еще более мелкими инцидентами, также уложившимися в пределы фактора Допустимого Вмешательства, и лишь подогревшими в нашем агенте жажду убийства намеченной цели.

Проникнуть на территорию комплекса строений, принадлежащих Хору, предполагалось через систему сброса химических отходов. Фактическое местоположение сточной трубы не совпало с имеющимися разведданными, и хотя Жанкис удалось проникнуть внутрь, одного этого недочета могло хватить для срыва всей операции. Разведданные этого источника либо не были должным образом проверены, либо сфальсифицированы намеренно.



Семнадцать минут спустя после начала этой фазы операции Жанкис поняла, что за ней следят. Она вернулась по собственным следам и устроила засаду в ожидании преследователя. Вскоре враг понял, что раскрыл себя, и Жанкис вступила с ним в схватку. Нам так и не удалось понять, кем был этот противник [СМОТРИ ПРИКРЕПЛЕННЫЙ СУБФАЙЛ DY/87303 ОБРАЗЕЦ МОЗГОВОЙ ТКАНИ], но он оказался сведущ в искусстве убийцы. Теснота дренажного тоннеля, однако, не сулила разнообразия доступных тактик, и рукопашная схватка немедля перешла в партер, но Жанкис и здесь превзошла своего противника. Вывернув его руку, она погрузила зажатый в ней клинок глубоко в его левую глазницу (добыв при этом упомянутый выше образец тканей). Данный эпизод, однако, занял много времени, и практически исчерпал пределы Допустимого Вмешательства.

Чтобы успеть достигнуть убежища цели к заданному времени, Жанкис воспользовалась запасным маршрутом, проложенным сквозь лабиринт безлюдных служебных коридоров для лакеев Хора. По пути она несколько раз натыкалась на сервиторы, но все они оказались монозадачными и никак не отреагировали на её появление. Данная фаза прошла безо всяких происшествий и позволила наверстать три минуты потраченного ранее времени.

Изначально предполагалось, что проникновение в санктум Ньякса будет обеспечено кодами допуска, бывших частью полученных нами разведданных, но Жанкис сочла этот вариант недостаточно надежным – вполне логичное заключение, если учитывать эпизод с поисками сточной трубы. Вместо этого она прибегла к имплантированному устройству замещения суб-кодов. Метод, конечно, рискованный, но в данном случае полностью оправданный – в процессе выяснилось, что предоставленные коды были устаревшими, и попытка прибегнуть к ним незамедлительно подняла бы тревогу третьего уровня.

Оказавшись в санктуме, Жанкис с крайней осторожностью приступила к поискам Ньякса, коего и обнаружила за совершением омовения. Несмотря на то, что момент для нанесения удара, казалось, был самый удачный, Жанкис, почувствовав неладное, сдержала первый порыв и замерла в тени. Внимательнее изучив обстановку, она заметила, что в комнате находится еще некто – судя по всему, телохранитель Ньякса, обликом и повадками во всем схожий с тем охотником, что повстречался ей в дренажном тоннеле.

Теперь не оставалось сомнений, что миссия была провоцирована вражескими агентами, но Жанкис, тем не менее, решила закончить начатое. Она недвижно замерла в тенях и стала ждать. Возможность представилась в тот момент, когда Ньякс закончил омовение и начал приготовления к погружению в сон-транс, к которому такие как он прибегают с целью очиститься от скверны, которой душа астропата неизбежно преисполняется в ходе службы в Хоре. Именно в этот момент телохранитель сменил позицию, и, сам того не зная, повернулся спиной к Жанкис.

Прекрасно понимая, что иного шанса может не представиться, Жанкис бросилась в атаку, сжимая в каждой руке по клинку. Лезвие, ведомое её левой рукой, рассекло яремную вену Ньякса, заставив того отступить на несколько шагов назад, неспособного позвать на помощь, и обеими руками хватаящегося за горло в безуспешной попытке остановить кровь. Лезвие, ставшее её правой рукой, в тот же миг обезглавило захваченного врасплох телохранителя.

Когда Жанкис приблизилась к Ньяксу, дабы завершить дело в предписанной положениями миссии манере, тот нанес отчаянный и расфокусированный психический удар. Однако Жанкис была должным образом защищена, к тому же длительные тренировки выработали у нее сопротивляемость к воздействиям подобного рода. Психический удар оглушил Жанкис, но плохо нацеленные психические энергии обрушились на Ньякса, вызвав у него фатальную эфирную церебральную интрузию. Хотя устранение прошло не в точном соответствии с планами миссии, надо признать, что цель задания была определенно достигнута.

Жанкис покинула зону в полном соответствии со стандартной схемой отхода, не забывая следить за данными прорицающей сети Хора. Анализ показал, она покинула периметр задолго до того, как была поднята тревога.

Все последующие фазы прошли в полном соответствии с планом, и Жанкис была благополучно возвращена в Комплекс 9-К.

Всем членам суб-ячейки могу сказать, что смерть Краханкхи Ньякса – значительный шаг на пути к нашей цели. Рекомендую закрепить успех и немедленно приступить к следующей фазе операции.

Две сабли предназначены для охоты..

- А. С.

+++РАСПАКОВКА АРХИВА – АВТОРИЗАЦИЯ КОЛЛЕГИУМА RRK/090022+++

Объект: КХК-99 (номен: Нуана Жанкис)

Статус: Активен

Оператор: [Удалено]

Местоположение: Комплекс 9-К/Архаос

диссеминация: Ограниченнaя/7 Суб-ячейка Тенебра Коллегиум/Спящий Альфа-Омега

+++НАЧАЛО СТЕНОГРАММЫ+++

Оператор: Агент КХК-99. Ты слышишь меня?

Объект: [ГРОМКИЕ КРИКИ, ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 29 минут 02 секунды]

Оператор: Я повторяю, Агент КХК-99. Ты слышишь меня?

Объект: Я... я слышу тебя.

Оператор: Кто я?

Объект: Кто... кто ты? Я... я не помню...

Оператор: Я – твой господин. Теперь ты вспомнила меня, женщина?

Объект: Ты – мой господин. Я вспомнила...

Оператор: А кто ты?

Объект: Я есть то, что ты прикажешь, мой... мой господин.

Оператор: Все верно, женщина. Ты – Нуана Жанкис, Жнец Седьмого Круга. Теперь ты вспомнила?

Объект: Я – Нуана Жанкис. Я – Жнец. Я – Моритат.

Оператор: Хорошо. А теперь слушай мои приказы, Жнец...

+++КОНЕЦ СТЕНОГРАММЫ+++

Приложить к файлу YXX/Тенаб/238eu389/dd

*Желено направить Агента 22-В в Склеп
454-Альфа, Зеленый Код. Я хочу, чтобы с Сал-
доном было, наконец, покончено.*

- 3.





Миссия №/280

Цель: Номинальный старший консул Максим Денн

Максим Денн служил в Администратуме более 150 лет, из них, по меньшей мере, 75 лет – в Секторе Каликсис. О периоде его жизни до прибытия на Синтиллу известно немногое, но я полагаю, что несколько десятилетий тому назад он принимал участие как минимум в двух суб-консульских делегациях на Терру, а потому инициировал серию процедур слежения Доктрины Ипсilon, ограничив охват метазондами, включенными в «ТерраНет».

Годами Ипсilon поставлял лишь сигналы, которые, не пойдя против истины, смело можно было назвать фоновым шумом. Но затем, три месяца назад, их мощность начала экспоненциально расти. Я запросил дешифраторный аудит и приказал проследить сигнал по сети метазондов вплоть до седьмого колена. Хотя и риск неудачи, и ресурсоемкость операции были велики, оно того стоило – слежка показала, что Максим Денн имел сношения, по меньшей мере, с дюжиной худших наших врагов из Ордосов Каликсиса. На данной стадии нашего плана, даже учитывая безопасность и надежность этого канала связи, я не решаюсь называть их имена. Все мы были свидетелями того, что бывает из-за пренебрежения подобными мерами безопасности, и я не испытываю желания вновь повторять уже усвоенный урок.

Единственное, чем в данный момент занимается моя суб-ячейка – экстарконсульская комиссия на Иокантосе, в составе которой числится Максим Денн. Среди полученных им приказов – в обход существующих структур Администратума добиться аудиенции у местного вождя, но не у Короля Черепа, как можно было бы подумать, а у его врага, человека по имени Сет Голос.

Я уверен, что те, с кем Денн, несомненно, связан, желают обернуть деятельность Голоса на службу собственным целям. Каковы эти цели, мы знать, конечно, не можем, но я думаю, что столь откровенные шаги требуют не менее откровенных ответных мер. Посему рекомендую расконсервировать агента КХК-99 для участия в миссии ликвидации шестой категории.

Плакальщик

Задача ликвидации Максима Денна чрезвычайно усложняется тем, что Старшего Консула неотлучно сопровождает Храмовник Прайор Каликсис, именуемый Плакальщиком. Я располагаю крайне скучными сведениями касательно этого человека, но уже сам факт того, что он состоит телохранителем объекта, говорит о наличии у них тайного и весьма могущественного общего покровителя. Это лишний раз убеждает меня в тщетности поиска твердых доказательств связи цели с нашими врагами – даже имя того, чьи приказы (или Троны) стоят за Плакальщиком, мне неизвестно. Сам Плакальщик, человек, великолепно обученный всевозможным воинским искусствам, является Телекинетиком устрашающей силы, по предварительным оценкам, уровня верхней трети класса Гамма. Немногие достоверные отчеты, которые я сумел раздобыть, утверждают, что в прошлом этот человек служил в особом охранном подразделении при Генеральном Штабе 13-й Группы Армий, и привлекался к участию в ряде спецопераций. Отдельно стоит упомянуть службу Плакальщика в качестве боевого прайора в ходе Операции «Тень». В ходе этого конфликта он участвовал в Обороне Фалькон Риджа, по завершении которой в знак признания заслуг получил почетное офицерское звание при штабе 99-го Синтиллийского. Плакальщик является собой основное препятствие на пути «чистого» завершения миссии.

ВЫДЕРЖКА ИЗ АРХИВОВ МИССИИ – ПОИСК И ОЧИЩЕНИЕ

Агент КХК-99 – активация согласно протоколу D33 (редактура 22.3).

Эксфильтрация из Комплекса 9-К посредством третичного маршрута в основной хаб Архаоса.

Транспорт Коллегиума, «Дозволение Омега».

Транспортировка Жанкис на Иокантос была осуществлена посредством покупки должным образом устроенного места на борту «Писано на Удачу», вооруженного судна, капитан которого верно служит Коллегиуму на протяжении вот уже более десяти лет. Путешествие прошло без происшествий. Жанкис была укрыта в карго-контейнере типа Д-12, который был погружен на челнок, совершивший успешную посадку в Порт-Сафферингте – единственной обслуживаемой посадочной площадке планеты.

Карго-контейнер также был доставлен в полном соответствии с запечатанными приказами – в складские помещения, примыкающие к портовому Счетному Дому. Благодаря специфике процедурных ограничений, к работе с грузами там допускаются исключительно сервиторы – при отсутствии внешних признаков тревоги это однозначно дало нам понять, что первая фаза операции прошла без малейших помех.



Жанкис, как ей и было приказано, оставалась в карго-контейнере на протяжении еще 48 часов, отслеживая любые признаки дискредитации миссии. Убедившись, что все в норме, на закате третьего дня она перешла в эскалационную фазу операции. У Жанкис было два метода эксfiltrации из Порт-Сафферинга: главные ворота и городские стены. Поскольку стена оказалась солидным двадцатиметровым сооружением, обильно уставленным часовыми, Жанкис, воспользовавшись слaboосвещенным галереями, пробралась на готовый к отправке в пустоши купеческий краулер, и, пристегнув себя к его днищу, изникла через ворота.

Путешествие через пустоши оказалось изматывающим, но, тем не менее, никак не сказалось на боеспособности агента. Краулер проплыл около 100 километров в направлении места, где в последний раз видели орду Голоса. Жанкис пришлось вмешаться лишь однажды – когда транспортное средство отклонилось от прежнего курса. Водитель краулера избрал не западное (нужное) направление, а северо-восточное – совершенно противоположное. Покинув свою прежнюю позицию, Жанкис вскарабкалась на борт краулера, и, воспользовавшись бортовым люком, проникла в основной грузовой отсек. Внутри Жанкис обнаружила семерых вооруженных членов экипажа, с которыми она справилась менее чем за пять секунд. Тела были просто сброшены за борт – на таком воинственном мире как Иокантос, они не вызовут ни у кого ни малейшего подозрения.

Прежде чем отправиться на мостик, Жанкис обошла служебные коридоры, обнаружив и обезвредив еще троих членов экипажа. Один из шейных позвонков стоявшего за рулем капитана претерпел точечное воздействие силового стилета, что позволило агенту взять на себя управление транспортным средством ввиду гибели его владельца.

Завладев краулером, Жанкис вернула его на нужный курс. Этот эпизод также оказался непростым – Жанкис пришлось бодрствовать на протяжении 50 часов. Достигнув заданных координат, Жанкис поняла, что орда уже снялась (со своей стороны я рекомендую незамедлительно ликвидировать источник столь низкокачественных разведданных). К счастью, Жанкис сумела настичь орду, и, бросив краулер поодаль, приблизиться к ней уже пешком.

Касательно этого этапа операции, признаюсь, у меня были сомнения, ибо я не имел ни малейшего понятия о том, как члены орды отреагируют на незнакомца в своих рядах. Ни о каком незаметном проникновении не могло быть и речи, так что Жанкис просто вышла к ним, проявляя повышенную осторожность, и присматривая возможность при необходимости разжиться облакением одного из последователей Сета Голоса.

Жанкис удалось без малейших проблем просочиться в ряды последователей – никто и никоим образом не отреагировал и не прокомментировал её появление. Таким образом, оказавшись в самой гуще последователей Сета, агент получил великолепную возможность собрать массу разведданных, способных оказаться очень полезными при проведении дальнейших операций (смотри суб-файл **KJL/993-44**). Обобщив их, можно сказать следующее: последователи Сета – разношерстное сорзище, состоящее из малой толики закаленных в боях бывших наемников, и огромной массы неотесанного сброва, явно не имеющего ни малейших навыков обращения с каким бы то ни было оружием. Жанкис вскоре заметила, что наиболее опытные из выдавших виды бойцов стараются держаться на расстоянии от нее, порой даже не подозревая о её присутствии; в то время как нижайшие из последователей так и не сумели ни распознать саму Жанкис, ни почувствовать исходящую от нее угрозу.

Следуя неспешным шагом вместе с ордой, Жанкис постепенно подбиралась к её эпицентру. Там она обнаружила значительное количество идущих вместе с ордой купцов, в основном, торговцев оружием. Стоит упомянуть, что большая часть их товара оказалась низкокачественным нелицензионным барахлом, за которое на большинстве миров сектора не дали бы и гроша.

Три часа спустя, Жанкис приблизилась к «центру масс» этой орды – обстановка изменилась лишь в плане количества и технического состояния тысяч транспортных средств, многие из которых, судя по виду, ведут свое происхождение со складов СПО самых разных миров. Двигаясь далее к центру, Жанкис заметила, что воздух наполнили непрестанные и довольно громкие проповеди, несомненно, исходящие из уст самого Сета. Чем плотнее становилась толпа, тем громче становились проповеди – многие из ордынцев несли вокс-устройства, посредством которых окормлялись те, кто шёл в отдалении.



Затем, когда толпа уже окончательно сомкнулась вокруг нее, Жанкис смогла увидеть и самого Вая Сета, также именуемого «Голосом» и «Пророком Императора». Сет находился на крыше своего транспортного средства, бронированного автомобиля разведки, оснащенного надстройкой в виде кафедры, стоя за которой, он и вел свои нескончаемые проповеди. Как и упоминалось в доступных ранее отчетах Коллегиума, Сет, будучи, на первый взгляд, оратором никудышным, все же способен влиять на умы весьма обширной паства. Эта тема заслуживает дальнейшего расследования, но не имеет никакого отношения к данному отчету. Теперь, когда все внимание конгрегации было неотрывно сосредоточено на Сете, Жанкис воспользовалась возможностью и зашла к кафедре с тыла. Здесь она наткнулась на солдат личной гвардии Сета, подразделения воинов, именующих себя «Святыми Сета»; среди них она увидела и Максима Денна в сопровождении Плакальщика.

Обнаружив цель, Жанкис перешла к фазе сбора оперативных данных о делах Денна, его перемещениях и предпринимаемых им мерах безопасности. Практически сразу стало ясно, что незамедлительная атака не принесет результатов, а потому была избрана стратегия наблюдения и выжидания.

Весь остаток дня и часть ночи агент вел слежку за Денном и его телохранителем – все это время Сет не прекращал своей проповеди ни на минуту. Около полуночи Денн и Плакальщик покинули свое изначальное местоположение, направившись к большому бронированному транспортному средству, переделанному, судя по всему, из останков штурмового транспортника «Горгон».

Жанкис последовала за целью и, воспользовавшись темнотой, сумела приблизиться. Именно здесь миссия приняла непредсказуемый оборот. Оказалось, что Плакальщик, и без того являясь могущественным телекинетиком, постиг ряд малых способностей, позволяющих ему чувствовать опасность и угрозу для подопечного.

В тот самый момент, как агент приблизился к «Горгону», время внезапно замедлилось почти до предела, окружающая их людская масса словно расступилась, когда Плакальщик обернулся и взглянул прямо в глаза Жанкис.

Жанкис отреагировала мгновенно и, выхватив силовой стилет, нырнула в толпу. Мгновение спустя поток психической энергии буквально вспахал толпу последователей, разорвав в клочья более десятка человек, и покалечив еще больше. Жанкис избежала взрыва, и теперь пробиралась сквозь паникующих людей, используя суматоху как прикрытие для обхода цели с фланга.

Тем временем, стала очевидна опасность того, что главная цель может ускользнуть. Осознав это, Жанкис решила, так сказать, сыграть с Плакальщиком в открытую. Пока толпа не успела раствориться, она подпрыгнула высоко в воздух и набросилась на Плакальщика оттуда, откуда он никак не мог ожидать атаки. И хотя эффект неожиданности, несомненно был достигнут, Плакальщик успел обернуться и встретить Жанкис лицом к лицу. В момент, когда её силовой стилет был уже занесен для удара, Плакальщик истощил мощнейший поток психической энергии. Хотя этот поток по касательной пришёлся Жанкис в левый бок, её удар было уже не остановить – мгновение спустя стилет уже по рукоять погрузился в левое ухо жертвы, а его сияющее острие, пронзив мозг, вышло из правого.

Плакальщик был уничтожен, но Жанкис оказалась серьезно ранена. Она упала на землю подле трупа телохранителя Денна и, повернув голову, немедленно увидела господина Номинального Старшего Консула, взбирающегося в «Горгон» по откинутой фронтальной штурмовой рампе. Чувствуя, что её раны могут оказаться сильнее её самой, агент секреторно синтезировала мощный конкокт боевых стимуляторов. Это позволило ей вернуть себе оптимальную боеспособность и продолжить преследование.

К этому моменту толпа уже успела разбежаться, но стали прибывать первые силы Святых Сета. Последние незамедлительно открыли огонь по Жанкис, бросившейся к рампе «Горгона». Сверхъестественная ловкость позволила ей безопасно преодолеть этот отрезок.

К моменту, когда Жанкис приблизилась к нему, Денн уже активировал механизм, закрывающий рампу. Одним прыжком агент преодолела разделяющее их расстояние и проскользнула в быстро сужающуюся щель и оказалась в запертом изнутри штурмовом отсеке транспортника, наедине с Максимом Денном.



Старший Консул обратился к Жанкис. Он сообщил, что рассматривал возможность покушения на его жизнь, и даже сообщил имена пятерых человек, что, по его мнению, могли бы отдать подобный приказ. Среди них было мое имя, а также имена двух других членов Коллегиума. Жанкис секретировала еще порцию боевых стимуляторов, но как только она попыталась приблизиться к Денну, тот выхватил некое устройство неизвестного происхождения. Несмотря на приложенные мною усилия, я так и не сумел опознать его; так что очевидным пока остается лишь результат его работы. Как только Денн утопил кнопку активации устройства, его незамедлительно окутала некая эфирная манифестация, подобная вихрю бормочущих и хищно оскаленных лиц.

Жанкис атаковала, продемонстрировав решимость во что бы то ни стало выполнить задание. Она бросилась вперед, нырнув в вихрь, словно в омут. Решившись на это, она подвергла свою душу великим мукам – в тот же миг её принялись терзать по рождение сил, описывать которые я, малодушный, не посмею. Прорвавшись сквозь оказавшийся достаточно плотным вихрь, она достигла цели, и, невзирая на то, что нечестивые создания продолжали терзать её духовно и телесно, уничтожила и Денна, и его загадочное устройство. Немедленно после этого манифестация исчезла, и в штурмовом отсеке воцарилась тишина.

Именно в этот момент, боль от её многочисленных ран, наконец, достигла её сознания. Хотя она прекрасно понимала, что секреция еще одной дозы стимуляторов непременно скажется на её организме, Жанкис пошла на этот риск и, прежде чем покинуть опасную зону, обыскала тело Номинального Старшего Консула, без труда обнаружив солидный ларец с документами.

Из конечной фазы этой миссии трудно выделить что-то особенное; достаточно сказать, что тяжелораненая агент Жанкис успешную покинула территорию, занятую ордой. В течение 17 дней она пешком шла в Порт-Сафферинг, избегая патрулей последователей Сета, решившихся преследовать её. Три недели спустя она вновь прибыла в Комплекс 9-К.

Я думаю, суб-ячейка согласится с выводами, сделанными мною по итогам миссии. Максим Денн не просто знал обо мне и двух других участниках Коллегиума – документы, бывшие при нем, оказались посланием Ваю Сету от самых ярых Реконгрегаторов Ордос Каликсис. Лично я считаю, что эти люди (в их числе, несомненно, и наш старый враг, Инквизитор Хэльк) искали союза с Сетом в некоем мероприятии, о котором мы пока не знаем. Более того, в документах упоминались имена некоторых наиболее деятельных Облационистов, приведших меня к невольному заключению – мне помыслилось, что упомянутые выше Реконгрегаторы, должно быть, стоят на пороге некоего великого свершения. Я не имею ни малейшего понятия, что это за свершение, но согласно документам, следующий его этап будет проходить на двенадцатой луне мира Мизери Девять, в трех днях пути от Ваксамида в сторону Периферии.

Я намереваюсь отправить Жанкис и еще троих Жнецов на Мизери Девять. Что бы ни задумали Реконгрегаторы, этого, ради блага всего Коллегиума, случиться не должно.

Кабал заплатит за свою ересь! - П.В.



объект: КХК-99 (номен: Нуана Жанкис)

Статус: Активен

Оператор: [удалено]

местоположение: Комплекс 9-К/Архаос

диссеминация: Ограниченнaя/7 Суб-ячейка Тенебра Коллегиум/Спящий Альфа-Омега

+++НАЧАЛО СТЕНОГРАММЫ+++

Оператор: Агент КХК-99?

Объект: [молчание, продолжительность: 12 минут 13 секунд]

Оператор: Агент КХК-99? Ты слышишь меня?

Объект: Я... вижу, я вижу его... оно все ближе...

Оператор: Что ближе, агент?

Объект: Оно уничтожит... оно знает меня...

Оператор: А знаешь ли ты, женщина, кто ты?

Объект: Я - Нуана Жанкис. Я - Жнец. Я - Моритат.

[пауза, продолжительность: 1 минута 48 секунд]

Оператор: Откуда ты это знаешь?

Объект: Оно сказали мне... оно знает мое имя... оно не позволит мне забыть...

+++КОНЕЦ СТЕНОГРАММЫ+++

Приложить к файлу YXX/Тенаб/238bdi733/hy

ПЛАНЕТАРНЫЕ ДАННЫЕ: МИЗЕРИ IX

Население: 12.500

Десятина: Экзактус Нон

География: Вулканические равнины, кратерные озера с серной кислотой.

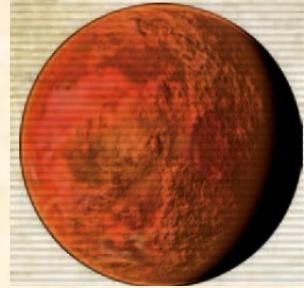
Правительство: Колониальный Совет.

Планетарный Губернатор: Верховный Консул Янгиз Рэк.

Присутствие Адепта: Крайне низкое.

Вооруженные Силы: Колониальное ополчение (около 5 рот).

Торговля: Минимальная.



Поселение на Мизери IX существует вот уже восемь сотен лет. Начиналось оно как разведывательная колония Династии Маченко, и было оставлено своими хозяевами как проект, показавший абсолютную бесприбыльность и бесперспективность. Ныне колония совершенно независима, а Верховный Консул её колониального совета по всем законам (хотя и абсолютно формально) носит чин Имперского Командора.

Колония едва способна поддерживать самодостаточность, а ресурсов, в которых был бы заинтересован субсектор, у неё практически нет. Никто не живет здесь по собственной воле, и большая часть жителей с готовностью покинула бы этот мир при первой возможности.





МИССИЯ ВСТ/99W

Цель: Неизвестна

Слово сказано. Коллегиум угрожает прямая и явная опасность со стороны неизвестного врага, и я настаиваю, что именно нам, а никак не врагам должно диктовать время и место грядущей битвы. Я направил ячейку Жнецов на двенадцатую луну Мизери Девять. Я не знаю, что они найдут там, и не имею представления, как именно результаты миссии скажутся на дальнейшем нашем существовании. Мы можем лишь молиться Императору, чтобы он милостиво взглянул на наше начинание.

Дополнение: Мои источники проинформировали меня, что на Мизери Девять вылетел никто иной, как Инквизитор Хэльк. Я отредактировал профиль миссии таким образом, чтобы при обнаружении этого человека его убийство становилось приоритетом высочайшего уровня.

ВЫДЕРЖКА ИЗ АРХИВОВ МИССИИ – ПОИСК И ОЧИЩЕНИЕ

Я с трудом понимаю, что именно произошло на Мизери Девять. Жанкис вернулась в Комплекс 9К. Она в жутком состоянии и, боюсь, потеряна для нас как оперативник. Все прочие члены ячейки Жнецов вернуться не сумели.

Разум агента будто взорван. Мне удалось извлечь лишь отдельные фрагменты миссии. Но, поскольку даже фрагменты эти обошлись Коллегиуму столь дорого, я считаю необходимым привести их в этом отчете.

ФРАГМЕНТ 1

Космический терминал в колониальном хабе Мизери Девять. Комплекс выглядит неухоженным и заброшенным. Терминал полуосвещен, и в тенях лишь угадываются угловатые силуэты карго-погрузчиков.

ФРАГМЕНТ 2

Где-то в припортовом районе собралась толпа. Около 100 человек глядят в небо, зажав уши руками.

ФРАГМЕНТ 3

Инквизитор Хэльк. Я с трудом поверил своим глазам, когда извлек этот фрагмент. Хэльк, в окружении техножрецов, по большей части считающих показания с различных приборов, сенсоры которых также устремлены в небо.

ФРАГМЕНТ 4

<ВИДЕОАРХИВ ИЗОЛИРОВАН>

ФРАГМЕНТ 5

Последствия манифестации Звезды-Тирана. Колонисты ввергнуты в некую форму атавистической ярости. Они бросаются друг на друга, раздирая плоть врага зубами и ногтями, вырывая кровоточащие ключья из тел буквально голыми руками. Техножрецы мертвы, некоторые из них претерпели в момент манифестации краинальную имплозию. Хэлька нигде не видно, отсутствуют и какие-либо намеки на дальнейшую его судьбу.

Если Хэльк выжил, долг каждого из членов Тенебра Коллегиум – найти его. Нет никаких свидетельств касательно его текущего душевного состояния, но мы не можем позволить себе пойти на риск и допустить, чтобы существовал хотя бы малейший шанс на то, что он придет в себя и вспомнит, что подвергся прямому нападению целой ячейки Жнецов. Мы, Облационисты, придерживаемся единственно верного пути, и мы должны, наконец, сделать шаг. Мы должны восстать, все разом, и воспользоваться, вероятно, последней возможностью уничтожить наших врагов. Я уверен, что наши враги в рядах Коллегиума также сосредоточатся на поисках Инквизитора Хэлька, а потому будут не столь пристально следить за своими тылами, как следовало бы.

Я говорю, что настало наше время – время восстать и очистить ряды Ордос Каликсис раз и навсегда!

+++КОНЕЦ ФАЙЛА+++

+++ПРИЛОЖИТЬ К АРХИВУ?+++

УДАЛИТЬ?_

–

–

–



FALLING FROM GRACE

DEFINING RADICALISM

DENUNCIATIONS AND
HIGH CONCLAVES

DARK BEGINNINGS:
RADICAL ORIGINS

HISTORIES OF INFAMY:
RADICAL BACKGROUND
PACKAGES

PATHS INTO SHADOW:
RADICAL CAREER RANKS

RADICAL ELITE ADVANCE
PACKAGES

ALTERNATIVE
CORRUPTION RULES

Парящие биолюмы отбрасывают пляшущие тени на стены залы, сводчатые потолки которой скрыты высоко во тьме, за облаками курящихся благовоний. В круг тусклого света ступает человек, закованый в силовой доспех; лязг его железных подошв подобен грому.

Человек останавливается в центре освещенного круга. Он поднимает голову и устремляет взор на вздымающиеся перед ним многоярусные галереи.

«Я пришёл сюда по собственной воле. Я слышал, в каких преступлениях меня обвиняют».

Слова его, подхваченные эхом, успевают стихнуть, когда с верхнего яруса галерей звучит ответ.

«Ты обвиняешься в сотрудничестве с демоном, в применении оружия проклятых и в самовозеличивании. Тебе предстоит ответить на эти обвинения перед своими собратьями и подчиниться любой возложенной ими епитимье».

Жа смену голосу приходит напряженная тишина. Человек выпрямляется во весь свой рост и обводит глазами погруженные во тьму галереи, всматриваясь пристально, словно желая пронзить взором не просто тени, но самые души скрытых ими людей.

«Я не вижу здесь никого, кто был бы вправе судить меня».

Галереи охватывает неодобрительный гомон.

«К порядку! Я требую тишины!»

Обвиняемый оборачивается лицом к тени, что произнесла эти слова. «Я знаю тебя. Таррак. Морд Таррак, не больше, не меньше. Так в чем тут дело, а? Расплата за Фенксворлд? Или еще дуешься за Мугнум?» Тишина была ему ответом. «Клайбо. В нем все дело, не так ли?»

«То, что ты вывез с Клайбо, должно было быть уничтожено!» Злобный выкрик разносится по всей зале, губы обвиняемого кривят усмешка. «Сегодня ты покаешься за свое высокомерие – иначе последствий тебе не избежать».

«Жу а если я откажусь? Что тогда, Таррак? Что если я откажусь пойти на поводу у мелочной мстительности этого... конглава?»

«Тогда ты поплатишься за свою глупость, Радикал, и будешь изгнан из света Императора на веки вечные».

«А что если я не признаю за этим конглавом права отлучения?»

«Тогда ты отсюда не выйдешь. Выбор за тобой».



Глава II: Надение

«Какое право у тебя судить меня? Тебя, который все еще смотрит в бездну, зная, что та смотрит на тебя в ответ?»

- Инквизитор, предположительно Лорд Окоонук,
на своей последней Денонации.

Розетта Инквизиции – самое тяжкое бремя из тех, что может выпасть человеку. Жизни миллионов, даже миллиардов зависят от решений Инквизитора. Более того, от действий одного Инквизитора может зависеть судьба всего Человечества. Нет ничего удивительного в том, что слуги Святых Ордосов Имперской Инквизиции уповают на мириады философских концепций, кредо и доктрин, способных направить дела их в минуты сомнений. Когда вера пускает корни и становится догмой, когда идеология переходит от учителя к ученику, когда людей начинает объединять не только служба, но и схожие убеждения, на свет появляется новая фракция.

За тысячи лет сотни, если не тысячи фракций возносились к вершинам могущества и исчезали после смерти последних своих представителей. Одни существовали на протяжении единственного поколения, и память о них была стерта прихотливыми течениями истории. Выжили лишь величайшие – именно они теперь владеют сердцами и умами Инквизиторов и их Аколитов во всех уголках и весях владений Императора.

Однако с созданием фракции и кристаллизацией её убеждений неизбежно приходит и отторжение убеждений других фракций. Принимая одну картину вселенной, отказываешься от всех иных – это, похоже, неизбежно. Но все великое и неохватное множество разнообразнейших фракций можно разделить по признаку принадлежности к одной из двух фундаментальных конгрегаций – Пуританам и Радикалам.

Для Пуританина миссия Инквизиции и методы, которыми та должна претворяться в жизнь, просты и не омрачены сомнениями. Они рассматривают вселенную в таких терминах, как правильно и неправильно, враг и союзник, истинно верующий и еретик. Особенно справедливо это в отношении молодых носителей розетты, ибо лишь сияние юношеского рвения способно затмить полутона, развеять тени и разделить все окружающее на столь абсолютные категории.

Но для других, тех, кто избрал иной путь, и был заклеймен Радикалом, вселенная – не место для строгих, абсолютных истин. Через века служения приходит понимание, что нести свет во тьму нужно не для того, чтобы рассеять её, но для того, чтобы понять, что же именно она скрывает. Эти мужчины и женщины видели, как гниет душа Человека, видели, что растет и множится в холодной пустоте межзвездного космоса, видели, что с вожделением взирает на них из-за грани реальности, смутной тенью скользя на самом краю восприятия. Они видели все это, и оно нашло отклик в их душе. И вот – абсолютные критерии учений Экклезиархии отвергнуты. Отвергнуто убеждение в том, что Человечество рождено для великих свершений. Отвергнут оптимизм слепого рвения. На смену им

пришёл ужас осознания того, что для победы над злом, что терзает Империум, надлежит принять это зло, использовать его, и обратить силу врага против него самого – любой ценой.

Слики Империума

Как и Имперские Командоры, Вольные Торговцы, Гроссмейстеры Орденов Адептус Астартес, и представители примерно десятка иных классов, Инквизиторы находятся на особом положении, превыше бесчисленных миллиардов простых людей. Они – особая каста Империума, и судить Инквизитора имеет право лишь другой Инквизитор. Для человека, несведущего в путях Инквизиции, того, кто носит клеймо Радикала, можно именовать и еретиком, и богохульником, и изгоем, и врагом Императора. Но Инквизиция не проповедует столь однозначных подходов. Кто возьмется судить, если сам не без греха? Крайний фракционализм и здесь является одновременно и самой сильной, и наиболее слабой стороной Инквизиции. Ряды этой организации сплачиваются единой целью, но методов её достижения не меньше, чем самих Инквизиторов. Ни единый постулат веры не в силах прозвучать здесь громче прочих, ни одна доктрина не в силах собрать под своим крылом стольких, чтобы надеяться противостоять всем тем, кто отвергнет её. Но подобные измышления никогда не останавливали ни одну из фракций в их бесконечной борьбе за власть; борьбе, которая, как не раз показывала история, невозможна без пролитой крови.



Что есть Радикализм

Путь Радикала редко выбирают по своей воле. Чаще всего, дело в кошмарах, с которыми Инквизитор сталкивается в ходе службы, а также определенных решениях, принятых по велению момента. Так, мало-помалу, шаг за шагом, могут измениться методы и взгляды Инквизитора. Возможно, он пойдет на небольшой компромисс между доктриной и немедленной необходимостью, интерпретируя букву закона в нужном ему ключе, проконсультируется с запретным текстом, или прислушается к бредням осужденного преступника. Не успев даже понять, на какую дорогу он ступил, Инквизитор видит, как старые друзья начинают сторониться его, шепчутся за его спиной и, в конце концов, клеймят его Радикалом.

Столь незначительные с точки зрения самого индивида отклонения могут принимать самые разные формы. И некоторые Инквизиторы-Радикалы вполне могут считать себя реалистами, релятивистами или носителями истин, которые все прочие попросту отказываются понимать. Общим же для подобных людей всегда является твердое убеждение в том, что все их действия вершатся исключительно на благо Империума. Они знают, что никто кроме них не способен на подобное, а значит, обратить против бесчисленных врагов Человечества все доступные ресурсы – не просто их право, но долг в глазах Бога-Императора.

Риски и Награды

«Если и есть урок, что мудрец неизбежно постигнет, изучая вселенную, это будет четкое понимание того, что несгибаемый разум просто скорее сломается».

- Седьмое Кредо Еретика Архивиста Гефсиманского Реклюзиума

На определенном этапе службы любому Инквизитору приходится прибегать к методам работы, которые они сами считают сомнительными. Для кого-то понимание придет лишь спустя годы после того, как его собратья впервые увидят засевшую в нем гниль, но, как правило, это тот самый момент, когда Инквизитор впервые видит все последствия сделанного им когда-то выбора. Да, кому-то в свое время обстоятельства предоставили такую роскошь, как время на раздумья и оценку рисков, но и эту возможность многие расценивают одновременно и как благо, и как самую тяжкую ношу, ведь полное осознание последствий предстоящего решения порой ложится на душу непосильным бременем. Впрочем, кому-то приходится принимать подобные решения незамедлительно, в пылу сражения, когда нет времени не только обдумать, но даже и осознать содеянное. Как бы то ни было, решение принято – и первый шаг сделан, и обратного пути нет.

Как бы то ни было, такой подход чаще всего сулит своим приверженцам массу благ, притом немедленных и неоспоримых. Возможно, еретик, столь долго скрывавшийся от правосудия, будет, наконец, схвачен – стоит лишь сделать небольшую поблажку его арестованному сообщнику. Возможно, будет разоблачен нечестивый куль – нужно всего-то покопаться в закрытых архивах запретного знания. Немедленно после успешного завершения миссии

Инквизитор может почувствовать облегчение и успокоение, ибо на первый взгляд компромисс оправдал себя, и не повлек за собой никаких зловещих последствий. Но в глубине души каждый из них, будучи верным слугой Императора, неизбежно чувствует неправоту своих суждений.

Очень многое может подвигнуть Инквизитора ступить на путь Радикала. Тем не менее, каких-то особо строгих запретов не так уж и много, ибо Инквизиция предоставляет своим слугам столь широкую свободу действий, что к ним вряд ли вообще применимы какие-либо законы. Существуют лишь некоторые общие рекомендации, откровенное пренебрежение которыми не считается признаком великого ума.

Не Должно Тебе...

Читать Зловещие Писания

Война, которую Инквизиция ведет с силами, дерзающими подрывать несокрушимое величие Империума, длится вот уже десять тысячелетий, и за эти долгие годы были раскрыты многие поистине ужасающие секреты. Многие из них были записаны. Одни были увековечены агентами Инквизиции, другие (и таких большинство) их врагами. Запретные тома ждут своего читателя, готового дорого заплатить за сокрытое в них сокровище знания. Одни хранят тайны ксено-рас, что достигли расцвета, пали и вымерли задолго до того, как человечество покинуло колыбель доисторической Терры. Другие описывают абсолютно чуждые Имперской Истине модели мышления, опаснейшие философские системы, приверженцы которых в дерзости своей смели именовать их свободой личности от вмешательства государства. Третьи содержат выдержки из давно вычищенных Имперских архивов, повествующие о предательстве, затмившем зарю Империума. Однако наиболее опасные из всех Зловещих Писаний весят о чудовищах Варпа, называют их по именам, и рассказывают о ритуалах, необходимых для их призыва. Последние буквально лукавят пагубными энергиями. Они, будто одержимые неким злонамеренным сознанием, нашептывают сладкую ложь тем, кто листает их страницы – одно прикосновение к такому тому сулит проклятие.

Великое множество текстов признано еретическими, слишком опасными для того, чтобы вообще существовать. Некоторые, правда, были сочтены Инквизицией полезными, а потому сохранились во множестве архивных хранилищ, скрытых глубоко под твердьми Инквизиции, раскиданными по всему Империуму. Лишь немногим особо доверенным лицам позволено входить в эти библиотеки, а что касается потенциальных нарушителей, то системы безопасности в этих библиотеках многочисленны и воистину устрашающи. Архивариусы, что работают там, часто проходят очистку сознания, ибо даже малейшая связь с чем-нибудь за пределами ложи – это риск того, что восприимчивый разум станет вратами для кошмарных тварей, что обитают за гранью этого мира. В некоторых архивах персонал оснащен имплантированными в их тела Духовными Стражами, мистическими устройствами, срабатывающими при обнаружении малейших признаков присутствия названных тварей, и способными в мгновение ока испепелить не только архивариуса, но и, в самых отчаянных случаях, всю библиотеку.

Чтобы получить доступ к Зловещим Писаниям, агент Инквизиции, будь он Инквизитор, или старший Аколит, должен сначала пройти Привратника. Несмотря на то, что двух одинаковых Привратников не бывает, каждый из них занимает особое положение в иерархии Инквизиции. Привратники обладают неоспоримым правом допускать (или не допускать) в архив желающих причаститься хранящихся в нем знаний, и, хотя никто из них не носит титул Инквизитора, давний обычай гласит, что слово Привратника – закон. Обычай этот защищает Инквизицию от себя самой, а её секреты надежно скрыты от тех, кто желал бы использовать их во зло.

Допуск к чтению подобных книг – отнюдь не прерогатива Радикала; даже самые ярые из Пурitan понимают, что некоторые секреты стоят того, чтобы сохранить их. Важно то, как этими секретами распоряжается. К примеру, некто может заполучить в свое владение одну из запретных книг, и утаить её от своих собратьев, вполне вероятно, убедив себя, что лишь он достоин хранить ужасное знание, изложенное на её страницах. Или тот же некто мог злоупотребить своим доступом в архивы и прочесть нечто, никоим образом не касающееся его текущего расследования. Впрочем, куда как опаснее те случаи, когда записанное в этих запретных книгах претворяется в жизнь, когда нечестивые заклинания сотрясают воздух, и звучат имена, которые лучше не произносить.

Не Должно Тебе... Нетворствовать Преступнику

Глубинная суть всех миссий Инквизиции – принести правосудие врагам Императора. Когда кто-нибудь (виновный или нет – не важно) попадает в подземелья Инквизиции, он уже навряд ли выйдет оттуда. Перед тем, как вся тяжесть правосудия обрушится на виновного, ему предстоит пройти через серию допросов с участием целого подразделения специально обученных и абсолютно верных



своему делу людей – именно здесь претенденты в Инквизиторы оттачивают свои навыки и познают методы работы своей организации.

В ходе подобных допросов на Инквизитора вываливаются буквально горы информации, с умом воспользовавшись которой, можно выследить и изловить других преступников. Пока отношения между дознавателем и допрашиваемым остаются такими, какими они и должны быть, все в порядке. Но попадаются особо хитроумные (или отчаявшиеся) преступники, те, что решаются на диалог со своими тюремщиками. Инквизиторы – опытные и хорошо подготовленные люди, и редко попадаются в подобные ловушки, но порой все же находится тот, кто соглашается на сделку, предотвращая обвиняемому попустительство в обмен на новые сведения.

Имея поначалу всего лишь некоторые интересы и связи в среде бандитского подполья, Инквизиторы, ступившие на путь Радикализма, вполне могут со временем стать участниками кровопролитных войн между богатейшими и влиятельнейшими преступными группировками сектора. Хотя многие Инквизиторы прекрасно справляются с этой двойной жизнью, находятся и те, кому жизнь вне закона приходится по сердцу – те, кто, в конце концов, сознательно начинает предпочитать компанию преступников, а не своих прежних соратников.

Не Должно Тебе... Терпеть Существование Ксеноса

Имперское Кредо учит, что ксенос – суть скверна; существо, отвергнувшее совершенный облик, дарованный Человечеству всемогущим Богом-Императором. Вне зависимости от особенностей местной доктрины, под сводами каждой церкви Империума проповедуют, что лишь человечеству предназначено владеть галактикой. Но Империум невообразимо огромен, и слишком многие его сектора окружены неохватными просторами Неизведанного Космоса. Там, в этих «черных пятнах» космических атласов обретаются целые империи ксеносов, и рыщут поистине невообразимые кошмары.

К нескольким ксено-расам, например, к Эльдар, относятся с некоторой долей терпимости, и наиболее высокопоставленные чиновники Империума время от времени даже ведут с ними переговоры, особенно если к этому вынуждают обстоятельства. Впрочем, на глухих мирах-фронтирах, вдали от глаз Экклезиархии, есть и такие расы, что живут с людьми в мире, или, по крайней мере, сосуществуют с ними относительно мирно.

Как бы то ни было, но для среднего обывателя Империума чужое есть проклятое. Большая часть граждан пребывает в блаженном неведении относительно остальной части галактики, лишь смутно представляя себе концепцию иных форм разумной жизни, существующих где-то там, в черной пустоте космоса. С самых ранних лет их учат ненавидеть все необычное, и на многих мирах ксенос давно стал не более, чем фольклорной фигурой, суккубом, что приходит по ночам и похищает неосторожных.

В ходе службы некоторым Инквизиторам порой приходится вступать в контакт с ксеносами. В большинстве случаев эти очень стремительны, и, как правило, заканчиваются смертью одной из сторон. Но порой, как в случае с теми же Эльдар, человек и ксенос объединяют свои усилия в борьбе против того или иного общего врага. То может быть, к примеру, война с орочьим Вааагх!, грозящим затопить и миры Империума, и планеты, находящиеся под опекой Эльдар – но даже тогда союз будет заключен только в случае, если отбить «зилённую волну» будет по плечу лишь объединенным силам.

Однако есть те, кто осознанно жаждет чужого, и стремится обратить на благо знание, которым способно наделить лишь оно. Другие полагаются на уникальные таланты некоторых чужих рас, как Инквизитор полагается на таланты своих Аколитов. Такой человек вполне способен перейти на сторону своих союзников-ксеносов, несмотря даже на то, что это считается предательством Человечества и карается самым жестоким образом.

Не Должно Тебе... Призывать Демона

Из всех преступлений, что может совершить Инквизитор или Аколит, наиболее тяжким в глазах большей части их собратьев будет именно призыв демона (или сделка с ним). Как таковое, стремление узнать методы призыва подобного существа уже выходит далеко за рамки того, что положено знать подавляющему большинству людей, и великое множество препятствий стоит на пути у тех, кто дерзает заниматься подобными изысканиями. Тем не менее, Инквизитор вполне может столкнуться с одним из демонических существ в бою – очень многие после событий подобного рода приходят к выводу, что о таких врагах нужно знать все.

Время от времени находятся те, для кого демон становится лишь еще одним инструментом в борьбе с врагами человечества. Эти Инквизиторы изыскивают всевозможные способы обратить слова демонов против самих демонов, дабы изловить их, заточить и поработить. Наиболее отвратительным способом считается намеренное вселение демона в живого носителя в ходе проведения запретного ритуала, именуемого созданием демонхоста. В ходе этого ритуала демон пожирает душу, обитающую в теле-носителе, а само тело становится вместилищем едва сдерживаемых энергий варпа и неиссякаемым источником богохульных речей. Из их лжи и отвратительной браны демонологи пытаются извлечь крупицы истины, способные подарить власть над существом и позволить обуздать его мощь. На долю тех, кто зашёл настолько далеко в отрицании Имперского Кредо, редко достается хоть что-то помимо изгнания, вечного проклятия и Отлучения.

Не Должно Тебе... Поднимать Руку На Брата Своего

Печальная истина в том, что фракционализм, которым пронизана самая суть Инквизиции, часто приводит к кровопролитию, и подчас Инквизитору приходится противостоять одному из своих собратьев. Как вариант, они могут стремиться к одной цели столь разными методами, что один будет рассматривать другого лишь как препятствие на своем пути, которое надлежит преодолеть, прежде чем цель будет достигнута. Или один Инквизитор может питать к другому столь сильную и глубокую ненависть, что они всеми силами будут пытаться избавиться от врага, доставляющего столько неприятностей.

Однако куда чаще Инквизиторы предпочитают вести эту борьбу руками своих оперативников. В конце концов, Аколиты – материал расходный, и никто не будет по ним особо скучать. Не раз и не два случалось так, что двое властных и почтенных Инквизиторов рука об руку заседают в Высоком Конclave, и преломляют друг с другом

хлеб, а в это время как в тенях этой благочинной декорации льется кровь их агентов.

Для Аколитов, знающих лишь крохотную часть всех дел своего господина, участие во внутреннем конфликте, о котором они не знают вообще ничего, может стать очень неприятной неожиданностью. Лишь немногие Инквизиторы всерьез готовят своих слуг к подобному повороту событий, предпочитая полагаться на естественный отбор, как ничто иное способный закалить ячейку Аколитов и дать им способность достойно встретить все, что подготовила им вселенная.

Вне зависимости от причин упомянутых конфликтов, всегда есть общепризнанная грань, за которую переступить попросту не принято. Архивы хранят истории, когда разногласия между Инквизиторами или ячейками Аколитов приводили к настоящим войнам. Инквизитор обладает всеми полномочиями, чтобы мобилизовать ресурсы множества планет и направить их на достижение своих целей – так тлеющий уголек простой междоусобицы вполне может стать пламенем, что опалит весь сектор. Многие, конечно же, предпочитают прибегать к услугам особых «ликвидационных» ячеек, специально предназначенных для уничтожения тех, кто злоупотребляет Инквизиторскими полномочиями, но и тогда остается вероятность, что миссия будет скомпрометирована, а её неудавшаяся цель получит весомый повод для войны, победа в которой никому не покажется легкой.

Не Должно Тебе... Слушаться Приказа Господина Твоего

Структура Инквизиции является собой запутанную сеть феодальных властных отношений, настоящий клубок из верности, обоюдной ответственности и, конечно же, интриг. Тем не менее, лишь немногие Инквизиторы занимают пост, дарующий формальное превосходство над прочими членами этой организации. Эти немногие носят титул Лорд-Инквизитора. Слово Лорд-Инквизитора – закон для большинства Инквизиторов и всех Аколитов; именно он обладает правом вызывать к Палатам Милитант Ордосов в ходе исполнения своих служебных обязанностей.

Пойти против воли Лорд-Инквизитора – значит добровольно накликать на себя беду, ибо тот, кто решился на подобное, вскоре обнаружит, что его бывшие компаньоны сторонятся его, а ресурсы и власть, делающие его Инквизитором, неумолимо убегают сквозь пальцы. И если для Инквизитора ситуация чревата лишь массой неприятностей и неудобств, то для слуг его, оставшихся без высокого покровительства, все может закончиться смертью.

Не Должно Тебе... Нести Оружие Проклятых

В распоряжении Инквизиции находится великое множество видов оружия, посредством которого та борется со своими врагами. От вполне обыденного, хотя и непривычного глазу простого обывателя Империума, такого как силовые мечи, до редкого и экзотического, вроде излюбленного могучими прайкерами психосилового оружия. Кроме того, существуют бесчисленные образцы вооружения, созданного не Людьми, но ксено-расами, как ныне живущими,

Денонасции и Высокие Конклавы



так и вымершими давным-давно – в арсеналах Инквизиции найдётся и оно. Если ты – Инквизитор, Вольный Торговец или иное высокопоставленное и влиятельное лицо, то обладание оружием чуждого производства само по себе еще не является преступлением; простого гражданина, впрочем, за такое вполне может ожидать смертная казнь. Тем не менее, спрос рождает предложение, и за правильную (поистине заоблачную) цену человек с нужными связями без особого труда вполне может стать владельцем какой-нибудь полезной и неприметной вещицы вроде пальцевого оружия обезьяноподобных Джокаэро.

Впрочем, некоторые предметы считаются слишком опасными даже для служителей Инквизиции. Как правило, к их числу относятся устройства неясного предназначения, или предметы, произведенные расами, которых человечество жестоко, намеренно и целенаправленно стерло с лица галактики.

Еще более опасным считается оружие, оскверненное Губительными Силами. Вооружись им, и ты поставишь на кон свою собственную душу. Инквизитор, открыто расхаживающий с демоническим оружием, сам обрекает себя на возмездие со стороны своих собратьев, ибо каждое такое оружие – тюрьма для одного из порождений варпа, с которым владелец должен заключить договор, без которого оружие просто не станет ему служить, и непременно обернется против него. Цена, что запрашивает запертый в оружии демон, как правило, ужасна, и исчисляется душами убитых им врагов; притом, стоит владельцу, так сказать, задержать плату, демон с радостью пожрет и его самого.

Если и есть нечто общее между всеми перечисленными выше отклонениями, так это тот факт, что все они предлагают нечто, чего общепринятая доктрина по тем или иным причинам предложить не может. В конце концов, все сводится к одному – к могуществу и власти; к силе, которой не добьешься, беспрекословно подчиняясь диктатам удушающее тесных догм Имперского Кредо.

Каждому агенту Инквизиции, ступившему на извилистый путь Радикала, рано или поздно предстоит столкнуться с осуждением со стороны своих собственных собратьев. Поначалу неодобрение может быть тихим, как осторожные шепотки за спиной, но и они со временем способны сдвинуть привести в движение неповоротливую машину феодальной политики. Куда более серьезны брошенные в горячке момента слова решительно-го несогласия, во всеуслышание высказанные в ходе официального совещания. Но самый верный знак того, что неприятности не за горами – формальная Денонасция.

Денонасция объявляется, когда Инквизитор обладает (или думает, что обладает) доказательствами того, что один из его собратьев-Инквизиторов перешёл черту и обратился к запретным мыслям, словам и поступкам. Подобными обвинениями не разбрасываются попусту, ибо никогда нельзя сказать наверняка, чем закончится дело – даже для самого обвинителя. Денонасию положено проводить в присутствии Высокого Конклава, собрания Инквизиторов, созванных по слову одного или нескольких Лорд-Инквизиторов, а потому обвинителю следует предварительно заручиться покровительством хотя бы одного высокопоставленного Инквизитора, обладающего влиянием, достаточным для того, чтобы инициировать столь представительный конclave.

Впрочем, даже когда дело все-таки доходит до созыва Высокого Конклава, никто не в силах предсказать, кто услышит этот зов, и уж тем более, кто из услышавших на него откликнется, ведь Инквизиторы по большей части занимаются своими делами по всему сектору (а кое-кто и за его пределами). Именно поэтому между созывом Высокого Конклава и его началом, как правило, проходит ощущимый промежуток времени (порядка нескольких месяцев) – вполне достаточно для того, чтобы все потенциальные участники успели добраться до места проведения Конклава, даже с учетом варп-путешествий и их взаимоотношений со временем. Повестка Высокого Конклава является частью приглашения-вызыва, поэтому у обвиняемого всегда есть время подготовиться к защите на предстоящем суде. Порой столь длительный период созыва позволяет обвиняемому решить дело в свою пользу, прибегнув к наименее формальным методам – скажем, рука убийцы может оборвать жизнь обвинителя задолго до того, как начнут прибывать первые участники Высокого Конклава. В подобных ситуациях дело попросту закрывают, если конечно, не найдется еще один обвинитель.

Как только подходит назначенный срок, и все прибывшие на Высокий Конclave Инквизиторы свидетельствуют о своем присутствии, Лорд-Инквизитор возлагает на себя роль Председателя. Затем он вызывает обвинителя и требует озвучить и аргументировать свои обвинения. Несмотря на то, что Высокие Конклавы никогда не проходят согласно какому бы то ни было строго утвержденному общему формату, многоречивые церемонии, их сопровождающие, уже давно разрослись далеко за пределы необходимого для подобного рода событий. Как правило, обвинитель проводит длительный и тщательно продуманный «обстрел» репутации обвиняемого, ибо явиться на Высокий Конclave без обвинительной речи – поступок весьма самоуверенный и чреватый полным провалом линии обвинения. Упомянутая речь может длиться не один день; самая короткая обвинительная речь за всю историю Сектора Каликсис длилась три минуты, а самая длинная – двадцать семь лет. Как только речь обвинителя закончена, наступает черед обвиняемого – длительность его выступления, как и речь обвинителя, может варьироваться в весьма широких пределах.

По окончании речи обвиняемого все присутствующие Инквизиторы удаляются в свои кельи, где им предстоит обсудить все сказанное и вынести хотя бы что-то, напоминающее общее решение. Как только присяжные удаляются на совещание, обвиняемый вполне может заняться своими делами, но начиная с этого момента, любая попытка бегства будет расценена как неоспоримое признание вины. Длительность этой фазы может варьироваться не менее широко, чем обе предыдущие. Хотя весь процесс редко занимает более нескольких дней, к примеру, совещание присяжных в ходе Денонсации Инквизитора Гэлакенкаста длилось так долго, что Председатель суда успел скончаться, и его место занял Инквизитор, который на момент начала слушаний был еще новобранцем-Интерропатором.

Когда решение, наконец, принято, Председатель должен вынести вердикт. Это весьма напряженный момент, ведь, так или иначе, но после слов Председателя кто-то проиграет дело. Если обвиняемый будет признан невиновным по предъявленным обвинителем статьям, он волен свободно покинуть зал суда и имеет право потребовать от обвинителя возмещения за навет. Репутация и влияние неудавшегося обвинителя, в свою очередь, сильно пострадают, и ему предстоит немало потрудиться, чтобы наверстать упущенное. В игре под названием «внутренняя феодальная политика Инквизиции» не слишком любят тех, кто не способен провести успешную Денонсацию. Фактически, неудавшемуся обвинителю порой приходится сильно постараться, чтобы покинуть Высокий Конclave живым.

Если же суд находит обвиняемого виновным, Председатель оглашает не только вердикт, но и приговор, который он считает справедливым. Каким бы ни был этот приговор, обязанность проследить за его исполнением возлагается на присутствующих Инквизиторов и их агентов, ибо никто за пределами самой Инквизиции не имеет права на совершение действий, направленных против Инквизитора, даже формально осужденного. Тяжесть приговора может быть любой – от урезания ресурсной базы до Отлучения и высшей меры наказания – смертной казни. Последнее, впрочем, оглашается в отсутствии самого обвиняемого, потому что ни один приговоренный никогда не соглашался беспрекословно принять столь суровое наказание – они, как правило, пытаются бежать, не дожидаясь приведения приговора в исполнение.

Грехи Отцов

Поскольку Инквизиция является собой могучую, громадную организацию, состоящую не только из Инквизиторов и Лорд-Инквизиторов, но и из огромного числа Аколитов, их подручных и осведомителей, зараза Радикализма, распространяясь как тайными, так и явными путями, может разрастись весьма обширно, и проявить себя там, где меньше всего ожидаешь.

Так что когда Инквизитор встает на путь Радикализма, последствия его решения могут разнестись очень и очень далеко, задействовать очень многие структуры Инквизиции, и, затронув нити её обширной паутины власти, сказаться на всем Империуме в целом. Если Инквизитор склоняется к Радикализму, то и его агенты, так или иначе, также становятся носителями его взгляда на мир. Это притом, что чаще всего никто из них не может предвидеть всех далеокидущих последствий своих действий до тех пор, пока не станет уже слишком поздно. Естественно, лишь самые доверенные из старших Аколитов Инквизитора имеют точное представление об истинной доктрине своего господина, ибо немногие Радикалы открыто исповедуют свои убеждения, в особенности перед слугами.

Так что ячейка Аколитов вполне может верно прослужить своему господину много лет, лишь затем, чтобы узнать, что все это время их действия служили целям, которые сами они всегда почитали ересью и анафемой. Хуже того, ячейка может оказаться втянутой в прямое противостояние с другими агентами Инквизиции, вполне вероятно, даже не зная его причины. При самом плохом раскладе Инквизитора могут Денонсировать, Отлучить или казнить, а члены его ячеек об этом так и не узнают – а ведь в такой ситуации слуги всегда разделяют вину своего господина, и, в конечном счете, его судьбу.

Подобные ячейки порой называют «сиротскими», и этот термин здесь вполне справедлив. Аколиты, лишенные своего господина, вскоре обнаружат, что их словно несет неумолимый поток, а галактика, и без того враждебная, внезапно стала смертельно опасным местом. Агенты врагов их бывшего повелителя рыщут за каждым углом, и никому из связных нельзя доверять. Перед сиротской ячейкой стоит требующая немедленного решения дилемма. Первый возможный вариант – они отрекаются от всего и надеются убедить гонителей в своей невиновности. Немногие выбирают его, а тем, кто все же выбирает, наградой чаще всего становится смерть. Второй возможный вариант – бегство, но и тут есть свои нюансы, сильно зависящие от того, где ячейка находилась, когда узнала о своей судьбе. Если ячейка осиротела на крупном и густонаселенном мире типа Синтиллы или Сеферис Секундус, ей ничего не стоит просто раствориться в бурлящем, безликом и безымянном море людей. В то же время, покинуть этот мир будет куда сложнее, ибо в таких случаях враги внимательнее всего следят как раз за путями побега с планеты. Другая крайность той же ситуации вполне может произойти вдали от властных центров, на границе самых удаленных фронтов Сектора Каликсис. Здесь они будут крайне отчетливо выделяться на фоне окружающих их людей, как, впрочем, и охотники за их головами.

Корни Ереси

Порой бывает так, что зараза Радикализма зарождается в отдельной ячейке Аколитов, и уже оттуда распространяется вовне. То может быть ситуация, когда Инквизитор дарует своей доверенной ячейке свободу действий. Методов, которыми Инквизитор контролирует своих агентов, великое множество, и у каждого Инквизитора он свой: один позволит ячейке справляться со всеми расследованиями на свое усмотрение, другой, напротив, может постоянно держать их на коротком поводке. Многие ячейки все это время находятся вдали от своего господина, и, встречая на своем пути самых разных врагов, вполне могут нахвататься какой-нибудь скверны. Часто Аколитам просто приходится следовать путями, которые рано или поздно выведут их к Радикализму – без руководства господина сбиться с дороги очень просто.

Рано или поздно, но действия ячейки заметят. То может быть как их собственный господин, так и другой Инквизитор, или его агенты. Здесь судьба ячейки повисает на волоске. Если ячейка действует вопреки доктрине своего хозяина, он, в лучшем случае, просто немедленно отречется от нее. Если господин склонных к Радикализму Аколитов придерживается Пуританских взглядов, то радикалистская ячейка и вовсе может претерпеть очищение – от рук самого Инквизитора, или силами одной из его ячеек, о существовании которой Аколиты и не подозревали. В общем и целом, судьба ячеек, лишившихся господина именно таким способом, мало чем отличается от судьбы ячеек, чей господин был Денонсирован, ибо Инквизитор, одержимый стремлением очистить от скверны свою

паутину, явно будет настроен действовать быстро и решительно – в противном случае, его попросту обвинят в соучастии.

Впрочем, радикализация ячейки может распространиться на её господина. Это, конечно, маловероятно, но, при определенном стечении обстоятельств, вполне возможно. К примеру, в ходе одной из миссий в руки к Аколиту попадает некий запретный текст, который вышеупомянутый Аколит решает преподнести своему господину. Инквизитор, в свою очередь, вопреки здравому смыслу, может причаститься содержащихся в этом тексте знаний и принять некоторые истины, которым ранее он даже не подумал бы сочувствовать. Или Инквизитор может завладеть каким-нибудь нечистым ксено-артефактом, обретенным ячейкой в ходе одного из расследований, и начать использовать его в своих собственных целях. И вот, вероятно, сам того не осознавая, Инквизитор ужеступает на путь Радикала, который неизбежно приведет к проклятию.

Отлучение

Хотя многие заигрывают с Радикализмом, редко кто делает его своей главной доктриной. Впрочем, именно о них справедливо говорят, что расплата за грехи – смерть. В кратковременной перспективе, многие Радикалы видят себя обладателями великого могущества, которого в противном случае у них бы просто не было. Тот, кто благодаря этому могуществу знает каждый секрет своего врага и предугадывает каждый его шаг, вряд ли поймёт, почему подобное знание вообще следует запрещать. Более того, многие Радикалы вскоре начинают считать своих собственных собратьев заблудшими глупцами, а подобное отношение само по себе способно разжечь войну. В конце концов, Радикала, ставшего живой насмешкой над всеми идеалами Великих Ордосов Инквизиции Императора, скверной пародией на все клятвы и обеты, что Инквизитор приносит, принимая Розетту, неизбежно ждет анафема. Просто начиная с определенного момента, всем становится ясно, что Радикализм есть не нарушение закона, и не отклонение от некой доктрины. Это душевная хворь, заболевание, от которого не выздоравливают, и от которого нет лекарства.

Что Инквизитору, Денонсированному своими собратьями, что Аколиту, потерявшему своего господина или отвергнутому им, уготована одна судьба – Отлучение. Отныне на каждом шагу за ними будет вестись охота, все, кто их знал, отвернутся от них, а те, кому они некогда служили, сомкнут перед ними свои ряды. Для слуги Империума нет судьбы горше этой – не важно, Радикал он или нет.



Темные Начала: Родные Мирры Радикалов

«Так называемая чистота Империума – понятие, достойное деревенского дурачка. Пошарь хорошенъко в любом шкафу, и обязательно наткнешься на запрятанную в нем жуткую безглазую тварь, мрачный секрет, смердящий скверной и тьмой».

- Преписывается Тобиасу Беласко

Глава «Создание Персонажа» в **Базовой Книге Правил Dark Heresy** содержит достаточно материала для того, чтобы создать весьма широкий спектр Аколитов, но Сектор Каликсис (не говоря уж об Империуме) – место обширное и многообразное, полное неисчислимых ужасов и чудес. Этот раздел содержит несколько уникальных вариаций на тему существующих Родных Миров. Эта информация позволит игрокам создать персонажей с поистине темным и проклятым прошлым.

Чтобы воспользоваться ей, создай персонажа как обычно, но на этапе выбора Родного Мира примени подходящие модификации из числа приведенных в этой книге. Как правило, это означает замену одной или нескольких стандартных Особенностей выбранного (или выпавшего) Родного Мира. В случае если это подразумевает взятие каких-либо Талантов, требования для их получения следует проигнорировать – в данном случае они являются собой качества скорее врожденные, нежели приобретенные. Естественно, игрокам нет нужды кидать кубики для выбора подтипа Родного Мира в конце этой стадии.

Пример

Пол решил сделать своего персонажа Аристократом. Мастер сообщает Полу, что тот будет членом ячейки под руководством Инквизитора из фракции Реконгрегаторов. Учитывая радикальные взгляды будущего господина, Пол решает подобрать своему персонажу что-нибудь из Родных Миров, предназначенных специально для Радикалов, и останавливается на Порченой Крови Мальфи. Он применяет все модификаторы, указанные в разделе «Порченая Кровь Мальфи», заменяя Особенность Этикет Особенностями Дьявольский Ум и Чудовищная Родословная, которые вписывает в свой лист персонажа наряду с оставшимися Особенностями, присущими всем Аристократам (Превосходные Связи, Богатство и Вендетта). Записав все пять особенностей и их эффекты, он продолжает создавать персонажа как обычно.

Оскверненная Схола (Схола Прогениум)

«Они отбирали лучших, подающих самые блестящие надежды и превращали их в семена какого-то кошмарного будущего. Уже одного этого, даже без учета всех прочих преступлений, достаточно, чтобы заслужить Отлучение и смерть».

- Инквизитор Главиус Роз на Денонсации Ковена Голденны, 812.M41

Оскверненная Схола была создана группой Радикальных Инквизиторов, называвших себя Ковеном Голденны. Основанная на еретически перевранных традициях Схолы Прогениум, Оскверненная Схола принимала под свое крыло тщательно отобранных сирот верных слуг Империума и воспитывала из них мужчин и женщин с железной волей, нечестивыми познаниями и устрашающим потенциалом. Используя психические, хирургические и духовные практики, секретные учреждения Оскверненной Схолы готовили людей, как нельзя лучше подходящих для службы у склонного к Радикализму господина: быстрых умом, облеченные запретными знаниями и готовых убить без малейших колебаний и сомнений. Если

Отлучение Ковена Голденны

Ковен Голденны был организацией Инквизиторов и влиятельных представителей некоторых других Имперских структур, одним из богохульных проектов которой и стало извращение священных идеалов Схолы Прогениум – и создание так называемой Оскверненной Схолы. Известны имена, по меньшей мере, четырех Инквизиторов (Симион, Нихаль, Эстарц и Алгейн), бывших членами Ковена Голденны. Кроме них, в организации состояли Олиус Люпус, Префект Максимус Синтиллы и Гориан Санс, на тот момент – Адмирал Линейного Флота Каликсис. Доказательства, собранные членами Святых Ордосов, гласили, что начинания Ковена в деле воспитания сирот служили не благу Императора, но их собственным радикалистским идеалам. Кроме того, Ковен оказался замешанным в деле о смещении и убийстве нескольких ключевых деятелей различных Адепта. О существовании этой организации стало известно по чистой случайности, когда Аколиты Главиуса Роза раскололи на допросе одного из агентов Ковена, и тот выдал секрет Оскверненной Схолы. Два года спустя, в 812.M41, Роз Денонсировал Симиона, Нихаля, Эстарца и Алгейна перед Высоким Конclave Ордосов Каликсиса, предъявив суду в доказательство своей правоты более двух с половиной десятков эпизодов по предъявленным этой четверке обвинениям. По решению Высокого Конclave обвиняемые были Отлучены и немедленно казнены; Префект Максимус Люпус и Адмирал Санс были приговорены к аркофлагелляции. Основная цель Ковена, впрочем, так и осталась невыясненной, хотя Роз в свое время отметил, что все проходившие по делу Инквизиторы были соратниками и учениками покойной Инквизитрицы Кассильды Коньюс. Этот факт Главиус не преминул прокомментировать, добавив, что «не будь она мертва, не миновать ей денонсации за соучастие».

забыть о преступной сути их образовательных программ, а также не принимать во внимание методы, которые применялись для воспитания проклятых прогена, достижения Оскверненной Схолы, пожалуй, стоило бы признать выдающимися.

Сокрытые в самом сердце сектора, на Синтилле, Сеферис Секундус и Валон Урре, Оскверненные Схолы были секретными образовательными учреждениями, снабженные мастерски продуманными прикрытиями, организованными посредством хитроумных манипуляций с административными архивами. Иными словами, двери Оскверненных Схол открылись, и в них начал поступать стабильный поток детей, чьи родители отдали свою жизнь Империуму. Из всей великой массы сирот будущих воспитанников отбирали агенты Ковена Голденны, завербованные среди служащих настоящей Схолы Прогениум. Отобранных учеников отделяли от основной сиротской паства, а чтобы замести следы, их досье либо заменяли подложным, либо просто ставили отметку о смерти из-за болезни. Методы, разработанные Ковеном Голденны, оказались настолько эффективными, что деятельность их нечестивых Оскверненных Схол оставалась незамеченной более ста лет.

Оскверненные Схолы Каликсиса – постыдный секрет, известный лишь членам Конклава Каликсис и некоторым высокопоставленным членам Адепта. Заговор, породивший и содержавший Оскверненные Схолы, был раскрыт случайно, в ходе допроса одного из причастных к Ковену чиновников Администратума по подозрению в принадлежности к еретическому культу (следует отметить, что по этой статье он оказался все же невиновен). Оскверненные Схолы были очищены, их основатели-радикалы денонсированы, а на все её выпускники были высажены и казнены специальными командами Аколитов Инквизиторов-Пуритан. Трагедия Оскверненной Схолы, по мнению тех, кому о ней вообще известно, в том, что этот отвратительный проект был не просто запущен, но и успел проработать несколько десятков лет. Хотя в разгар Отлучения Ковена Голденны на выпускников Оскверненных Схол была открыта настоящая охота, имена многих из них так и остались тайной. Оставшиеся в живых по большей части бежали или залегли на дно, но в Конclave Каликсис остались люди, опасающиеся, что бывшие послушники Оскверненной Схолы все еще состоят в рядах самой Инквизиции.

Человек из Оскверненной Схолы

Ты – тщательно взращенный плод, порождение материй нечестивых и лежащих далеко в стороне от истинного пути. Тебя учили не останавливаться перед ограничениями, когда на кону стоит знание, ведущее к цели – будь то твоя цель, или цель твоего господина. Ты – изощренное оружие: телом, душой и помыслами, и, в точном соответствии с идеалами, на которых ты рос, движет тобой лишь твоя собственная воля.

Создание Персонажей из Оскверненной Схолы

Используй шаблон Родного Мира Схола Прогениум (страница 34 Базовой Книги Правил Dark Heresy), но замени Особенности Обучение в Схоле и Воспитание в Отрешении теми, что указаны далее.

Нечестивые Науки

В то время как настоящих прогена обучают множеству умений, полезных верным слугам Империума, воспитанники Оскверненной Схолы владеют познаниями в сферах, о которых вообще не знать.

Эффекты: Запретное Знание (Культы, Демонология, Ересь, Псайкеры и Варп) считаются для Аколита Базовыми. Кроме того, персонаж начинает игру с 1d5+5 Очков Порчи.

Тренированный Разум

Разум Аколита был расколот и, посредством различных психических, духовных и хирургических практик, превращен в хрупкий, но крайне мощный инструмент.

Эффекты: Аколит получает +5 к Интеллекту, а также Таланты Сопротивляемость (Психосилы), Могучий Разум и Дальновидность (в данном случае, требования для их получения можно проигнорировать). Кроме того, персонаж начинает игру с 1d10 Очков Безумия.



Темные Трюмы (Рожденный в Пустоте)

«Друг мой, доводилось ли тебе когда-нибудь видеть кровь в невесомости? Она ярка и восхитительна, она живет, она змеится, она льнет к твоему клинку, словно страстный любовник. Лишь она способна растопить оковы холода, а я так замерз, друг мой, так замерз...»

- Эзра Морбиус, Утилизатор-Пустотник.

Как и некоторые миры, космические корабли, большие и малые, могут обладать мрачной репутацией. Хотя своя история есть у каждого межзвездного судна, далеко не все они приятны, а в полузастроенных глубинах многих кораблей, там, где скрыты их мрачные тайны, рыщут твари, с которыми лучше не встречаться. Но есть суда, самые имена которых овеяны дурной славой. Корабли эти, древние и легендарные, бороздят черную межзвездную пустоту, и глубоко внутри них таится та же холодная тьма, что и снаружи. Они – герои мрачных историй о смертоносных проклятиях, злой судьбе, насмешках госпожи удачи, реках крови, каннибализме, злых духах и многих других, несравненно более кошмарных вещах. Пустотники говорят, что у таких кораблей «темные трюмы», и у тех, кому не посчастливилось родиться (или, за неимением иного выбора, оказаться) на одном из них, на репутации всегда лежит несмываемое пятно – свои же собратья, рожденные в пустоте, избегают их и считают, что те приносят беды и несчастья. Хотя, с точки зрения постороннего человека, от всех пустотников одинаково «веет жутью»,

в душу того, кто всю жизнь проводит на борту гигантского космического корабля, «темные трюмы» вселяют страх. Каждый знает, что обитателям этих проклятых судов нельзя доверять, а когда с ними приходится иметь дело, лучше не выпускать из рук оберегов. Они – особая порода для всякого, кто способен видеть разницу, они – худая кровь, они – голодное нутро, в их глазах – пляска ледяной черноты.

В Секторе Каликсис есть несколько кораблей, чьи «трямы темные». В их числе и громадный, щедро политый кровью «Тучный Год», и печально известное торговое судно дальнего плавания «Ослепленный Святой», чей маршрут длинной в семь лет проложен на просторах Бездны Азерот, и мрачная погребальная баржа «Выцветший Склеп». Кроме них также стоит упомянуть и пользующийся дурной славой боевой крейсер «Кубок Огня», несколько веков тому назад обнаруженный в открытом космосе, в дрейфе и без единой живой души на борту, возвращенный на службу, но, как говорят, все еще населенный душами его бесследно исчезнувшего многотысячного экипажа.

Из Темных Трюмов

Даже если ты уйдешь очень далеко, даже если под ногами у тебя будет земля, а над головой – бесплатный и бесконечный воздух, даже если ты ежесекундно станешь возносить молитвы Императору, ты не сможешь уйти от того, кто ты есть. Холодная, непроглядная, бездонная тьма течет в твоих жилах, облекая душу твою тенью, и зов её звучит у тебя в голове. Быть может, во вселенной, полной чудовищ, быть чудовищем не так уж и плохо...

«Тучный Год»

Полное имя этого корабля звучит как Скотокормовое Фуражировочное Большегрузное Судно «Тучный Год», но за долгие века к нему прочно пристало прозвище «Зловонный». С самого основания Сектора Каликсис он бороздит пустоту, перевозя груз живой плоти и мертвого мяса, призванного утолить голод страждущих масс. Огромный, потрепанный и древний, «Тучный Год» разметриями может потягаться с любым боевым кораблем флота, а формой более всего напоминает неправильный бугристый цилиндр почти шестнадцати километров в длину от носа до кормы. Его закопченный корпус изъеден коррозией, испещрен старыми шрамами и, словно в саван, укутан в стелящееся вслед за ним облако обломков и зловонных испарений.

Происхождение «Тучного Года» скрыто во тьме времен: известно лишь, что в секторе он появился вместе с армиями Ангевинова Крестового Похода, и был приписан к нему в качестве корабля снабжения дальнего оперативного радиуса. Однако с полной определенностью можно сказать, что история этого корабля простирается в прошлое как минимум на несколько тысячелетий, а то и далее. После успешного завершения крестового похода хозяин корабля, судя по всему, стал одним из первых Капитанов-Чартистов Сектора. Стоит отметить, что с тех пор и Хартия, и сам корабль оставались в непреходящей собственности семьи д'Ре.

«Тучный Год» следует своим запутанным маршрутом по окраинам и захолустьям Сектора Каликсис от Периферии до Зоны Тренинга. На диких и феодальных мирах он выменивает промышленные товары на скот и мясо, а затем, постепенно перерабатывая его, направляется на изолированные шахтерские колонии и фронтиры, где для местных жителейявление «Тучного Года» вполне может стать разницей между спокойной жизнью и голодной смертью. Тем не менее, для других Капитанов-Чартистов и пустотников, встреча с этим судном – дурное, кровавое предзнаменование.

«Тучный Год» – отнюдь не безмолвный стальной гроб, плывущий в пустоте. Он – передвижная, окутанная дымами, суматошная, зловонная и пропитанная кровью промышленная бойня. Стойла, загоны для спаривания, разделочные и холодильные цеха, тысячи кладовщиков, поваров, холодильщиков, забойщиков, погонщиков, свежевателей – и все это если не считать многотысячного экипажа, необходимого для работы такой громадины, как этот космический корабль. Но все это меркнет перед титаническими трюмами «Тучного Года», способного вместить десятки и десятки тысяч тонн мяса, живого и мертвого. Как и в случае с большинством крупных межзвездных судов, большая часть его экипажа – рожденные в пустоте, а если быть более точным, то в «темном трюме», и наиболее известные из них являются последними (на данный момент) отпрысками семей, столетия истории которых неразрывно связаны с этим самым кораблем. Тем не менее, довольно значительная часть экипажа «Тучного Года» все же состоит из тех, кто взошел на корабль в одном из портов следования, нанявшись работником или матросом.

Служба на этом корабле – тяжкий и безостановочный труд, постоянно требующий свежей крови; причин столь высокой текучки личного состава масса, и дезертирство – лишь одна из многих. Куда больше человеческих жизней на борту корабля уносят несчастные случаи, а также личные ссоры и конфликты различных корабельных группировок. Впрочем, многие попросту бесследно исчезают, даже когда корабль плывет от одного пункта назначения к другому. Ходят более чем достаточно слухов о его громадных разделочных цехах, озерах топленого жира и окрашенных кровью коридорах – картины эти, более напоминающие ад, с радостью живописуют любому желающему те, кому в свое время удалось сбежать с этой железной бойни, затерявшись в одном из космопортов или орбитальных доков сектора.

Создание Персонажа из Темных Трюмов

Чтобы отразить происхождение персонажа с одного из Темных Трюмов, используй шаблон Рожденного в Пустоте, но вместо Особенности Заговоренный примени те, что указаны ниже.

Умения Уроженцев Темных Трюмов

Для тех, кто вырос в зловещей атмосфере Темных Трюмов, Умения Язык (Корабельный Арго) (Инт) и Запретное Знание (Варп) (Инт) считаются Базовыми.

Гильямова Кровь

Говорят, что обитатели Темных Трюмов – полукровки, ведущие свой род от бледных тварей, что рыщут в тенях кошмарных и самых глубоких черных палуб, что они тайно жаждут человеческой крови, что души их – души демонов. Может, слухи и не врут.

Эффекты: Персонаж получает +5 к Выносливости и Силе Воли, а также начинает игру с Талантами Пресыщенный и Паранойя.

Жестокосердный и Голодный

Есть в жителях темных трюмов нечто зловещее, и никто не чувствует этого острее, чем другой Пустотник.

Эффекты: Персонаж получает -5 к Товарищству и Интеллекту, и начинает игру с 1d5+1 Очков Порчи. Кроме того, он получает штраф -5 к любым мирным социальным Тестам.

Мутант из Улья (Мир-Улей)

«Таким как я когда-то были все. Когда-нибудь как я все станут снова».

- Древняя Терранская эпитафия.

Мутанты ульев – результат воздействия радиации, токсинов, канцерогенов и патогенных возбудителей, в изобилии присутствующих в пище, которую едят местные жители, в воздухе, которым они дышат, и в воде, которой они утоляют жажду. В крупнейших ульях мутации – обычное дело, и к относительно слабым их разновидностям простые жители относятся вполне спокойно (естественно, утонченная аристократия высоких шпилей отнюдь не столь терпима). Впрочем, терпимость к мутациям – отнюдь не акт доброй воли, но неизбежное следствие того простого факта, что благополучие улья зиждется на трудоспособности его населения, а мутант способен работать не хуже любого другого. Существует много ульев, промышленность которых давно бы остановилась, если бы не труд людей, отмеченных той или иной слабой мутацией. Естественно, подобная терпимость не повсеместна, и уж никак не безгранична; в конце концов, считается, что любая мутация есть не что иное, как печать греха и порчи. Законы многих ульев гласят, что мутантов надлежит искоренять и выжигать каленым железом. Вполне естественно, что мутанты ульев предпочитают бегство в

более глубокие части ульев, где они могут существовать, не опасаясь гонителей.

Если бы какому-нибудь человеку пришло в голову отправиться сквозь улей к его подножию и далее вниз, он смог бы воочию наблюдать постепенный рост уровня загрязнения, пока, наконец, не достиг бы того места, где заканчивается царство закона. Все, что лежит ниже, именуют подульем, нижним ульем, или попросту свалкой. Здесь процент мутаций достигает пика – в подулье вполне реально наткнуться на общину, целиком состоящую из мутантов. Только здесь, на задворках ульев, мутанты не рискуют угодить в рабство, пострадать от гонений или погибнуть от рук более «чистых» жителей улья. Генетическая родословная этих кланов и племен вполне может насчитывать многие сотни поколений, и восходить к тем дням, когда сам улей был еще молод. За столь длительный срок мутации вполне могут стабилизироваться и стать устойчивыми. Пример тому – чешуйчатые шкуры мутантов Магнагорска или великанско телосложение твистов из Пепельных Нор Тренча. Еще глубже лежат самые загрязненные уровни улья, именуемые корнями улья, дном или глубинной тьмой. Здесь, в самой древней части улья, окружающая среда настолько ядовита, что выжить в ней могут лишь самые кошмарные существа и наилучше устрашающие мутанты: странные пучеглазые твари с бледной и податливой плотью. Мало кто их видел, а из тех, кому это удалось, лишь немногие прожили достаточно, чтобы успеть поведать об обитателях этих темных и мрачных глубин.

В то время как большинство мутантов обречено прозябать в ядовитой тьме подульев, находятся и те немногие, кому суждена жизнь среди звезд. Практически все эти лихие «твисты» держатся, так сказать, сумеречных зон Империума. Одни вступают в преступные организации, типа пресловутого Дома Зверей, другие по праву рождения примыкают к еретическим группам вроде Бледных Толп Пепельных Нор Тренча. Находятся и те, кто добивается успеха на поприще наемника или убийцы; стоит отметить, что среди мальтийских Кровников немало твистов из тамошних подульев. Лишь единицам выпадает шанс послужить Инквизитору, способному оценить твердость духа и целеустремленность, без которых мутант не выживет во враждебной галактике.

Мир-Мутанты из Улья

Тебя избегает и ненавидит всякий, кто не принадлежит к твоему племени, всякий, кто готов убить тебя за уродство плоти, всякий, кто готов взвалить бремя рабского труда на тебя и таких как ты. Но тебе повезло. На тебя упал благосклонный взгляд одного из наиболее могущественных людей Империума – Инквизитора, сумевшего разглядеть силу твоего духа, и вознести тебя в сонм избранных слуг Бога-Императора.

Создание Персонажа-Мутанта из Улья

Используй шаблон уроженца Мира-Улья, но вместо Особенности Привычка к Толпе примени те, что указаны ниже.



Тип

Тело Аколита подверглось мутации, а гены его исказились под действием токсичной еды, воды и атмосферы подулья.

Эффекты: В ходе создания персонажа игрок может использовать один из двух вариантов:

- Выбери две разные Слабые Мутации (смотри **Таблицу 12-3: Слабые Мутации** на странице 579 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Графу 100 (которая позволяет бросок по Таблице Сильных Мутаций) выбирать нельзя.
 - У Аколита имеется одна Слабая Мутация (определенная броском по **Таблице 12-3: Слабые Мутации** на странице 579 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), и одна Сильная Мутация (также определенная броском костей (по **Таблице 12-4: Сильные Мутации** на странице 580 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).
- Кроме того, общее количество Очков Судьбы Аколита уменьшается на 1.

То, Что не Убивает, Делает Сильнее

Тот факт, что Аколит является мутантом, означает, что большинство людей будет его избегать; у него попросту нет шансов быть принятным в абсолютном большинстве сообществ Империума. Тем не менее, он физически куда более крепок, чем большая часть жителей Ульев, поскольку слабого в подулье ждет лишь смерть.

Эффект: При генерации Характеристик (страница 37 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) модификаторы Выносливости и Товарищества, присущие уроженцам Мира-Улья, меняются местами, так что стартовая Выносливость персонажа будет равна $2d10+25$, а стартовое Товарищество – $2d10+15$.



Те, кто допущен к чтению этого документа, уже знают, сколь великое множество опасностей грозит человечеству. Грязные ксеносы дерзают восставать против нашего права владеть галактикой, нечестивые порождения Имматериума стремятся осквернить наше священное царство, и, что самое печальное, сами люди способны сойти с истинного пути и отринуть священную власть Императора нашего. Но сейчас я пишу о злодействе мутации, этой погибели телесной и духовной. Мой долг как члена Ордо Еретикус – контролировать, сдерживать и уничтожать мутантов, ибо все они являются собой угрозу для каждого из верных подданных Императора.

Но что есть мутация? Дабы в полной мере осознать её опасность, следует понять, что физические изменения являются собой лишь часть целого. Истинная греховность процесса заключается в осквернении души. Тело, отвергающее присущий ему священный облик достойно сожаления, но душа, отвергающая Свет Императора – душа грешника, и грех сей непростителен. Я слышала множество философических споров касательно первоосновы явления – первые твердили, что тело лишь служит зерцалом тьмы, что царит в душе, отвергнувшей Императора; иные возражали им, поучая, что нечестивая телесная оболочка и есть причина духовной порчи. Мне прекрасно известны места, где мутации – явление повседневное и обыденное: охваченные войнами миры, утлы космические корабли, зловонные подулии... Казалось бы, все говорит в пользу физической основы мутаций, но эта версия не в силах объяснить, отчего многих обитателей дна мутации обходят стороной, а под сводами блистающих шпилей порой появляются на свет отвратительнейшие из отродий. Я и сама была участником вполне кошмарных событий (природу которых без зазрения следовало бы поименовать пагубной), и теперь, выйдя из них невредимой, могу со всей уверенностью утверждать, что непоколебимая вера – единственно надежный щит против порчи как телесной, так и духовной.

Как это ни прискорбно, но мутации есть часть нашего бытия, и к ним надлежит относиться соответственно. Однако даже самый свирепый зверь может стать весьма полезным орудием в руках господина, предпринявшего все должные меры безопасности. Уже не раз случалось так, что должным образом подготовленные верные слуги Императора использовали их на благо Империума. К примеру, мы весьма сильно полагаемся на астропатов и навигаторов, посредством которых мы поддерживаем связь между нашими мирами, а в рядах нашей доблестной Имперской Гвардии состоит несколько видов стабильных мутантов, которых мы именуем полулюдьми. Для преодоления превратностей своей нелегкой службы, Его святым служителям также не возбраняется привлекать мутантов к борьбе против врагов Его, ибо мутант вполне может обладать чудовищной силой, сверхъестественной живучестью и целым рядом иных полезных свойств.

В такой ситуации тебе надлежит взирать на мутанта не иначе как на инструмент. Применить правильное отродье в нужный момент бывает не менее важно, чем правильно снарядить болтер перед боем. И хотя мутанты, на первый взгляд, все на одно лицо, тщательное изучение их повадок способно указать на целый ряд различий между всеми ними – когда один сумеет похвастать лишь безобразно изуродованными конечностями, другой вполне может оказаться носителем поистине необычных способностей. Они-то и могут в нужный момент стать чрезвычайно ценным подспорьем.

Стоит упомянуть еще один ресурс, доступ к которому открывает подручный мутант, а именно – связь с прочими мутантами, как правило, в виде информации об их секретных убежищах и прочих подобных местах. Стоит пояснить, что, несмотря на все их старание, моих агентов под прикрытием мутанты раскрывали слишком уж часто; похоже на то, что они способны отличить себе подобного от простого человека – не иначе, по запаху оскверненной души. Слишком уж часто неаккуратная работа с подобными убежищами приводила к тому, что вспугнутые мутанты просто разбегались, как тараканы, застигнутые ярким светом. В то время как применение агентов из среды самих мутантов, как правило, гарантировало успешную зачистку.

Всегда следи за своими чудовищами, держи их на коротком поводке, а под рукой – заряженное оружие. Давным-давно выучила я простую истину: никогда не используй то, что ты не способен уокоить собственоручно. Всегда будь готов уничтожить любого своего мутанта-оперативника, ибо стать зависимым от мутанта – означает отдать ему в руки власть над собой. Нет большего позора в глазах Императора.

Превыше всего берегись мутантов, что видят в своем уродстве благо. Эти отродья вымаливают у Темных Богов все новые и новые губительные дары, и часто становятся верными слугами Губительных Сил. Любой мутант, с коим тебе довелось иметь дело, должен постоянно помнить о своем крайне шатком положении, вне зависимости от того, насколько незначительно его физическое уродство; постоянным стимулом ему должна служить угроза потери твоей благосклонности. Разумный мутант понимает, что если душа его и может обрести спасение, то единственный путь к нему лежит через жизнь, возложенную на алтарь служения Императору. А посему ему должно проявлять смиренение и быть признательным за дарованную ему возможность погибнуть на службе Империума. Все прочее надлежит рассматривать как бесспорный признак того, что мутант забрел слишком далеко по греховной дороге, ведущей к вечному проклятию.

На эту тему можно поведать куда больше, нежели способны вместить страницы одной книги, однако ты, должно быть, уже прочел некоторые из достойных трудов, доступных пытливому взору агента Святых Ордосов. Со своей стороны, возлагаю на тебя обязанность хранить твердость веры и неуклонно блюсти долг свой перед лицом Императора. Пусть ярко и неугасимо пылает свет Его в душе твоей, и помни, что сомнения есть мрак, что затмевает это священное сияние, а мрак способен породить лишь тьму Хаоса, под покровом которой тебя ждет лишь мутация и вечное проклятие.

- Инквизитор Елена Вильгельмина Колеттис, Ордо Еретикус.

Порченая Кровь Мальфи (Аристократ)

«Безумие пляшет в их глазах, и они с равной легкостью способны как, хихикая, наблюдать за истекающим кровью человеком, так и проявить к нему самое участливое сострадание. Они – словно монета, подброшенная в воздух: с одной стороны чудовище, с другой стороны – святой».

- Кардинал Глабруа о бесславном Доме Коба из Мальфи.

Среди аристократических родов Империума можно повстречать семьи великих и благородных слуг Империума, свято чтущих традиции предков, завещавших своим потомкам полагать честность и справедливость главными в жизни добродетелями. Есть, однако, знатные семьи, чья история настолько полна ужасами и скверной, что вот уже тысячи лет они возвращают в своем кругу настоящих чудовищ. Нигде это не справедливо так, как на Мальфи, мире лжи и интриг, где целая армия благородных домов ведет нескончаемую войну за власть, влияние престижа, где тысяча тайных обществ и культов рождается, сражается и исчезает с каждым новым поколением. Здесь аристократы из порченых семей чувствуют себя как нельзя лучше. Члены благородных домов Мальфи с молоком матери впитывают тягу к таинственности и глубоко запрятанным кошмарным секретам, а некоторые из аристократических фамилий прямо-таки славятся жестокостью и откровенным безумием своих отпрысков. Капризные, беспощадные и безнравственные – лишь худшие из побегов этих генеалогических деревьев могут похвастать тем расчетливым и эгоцентричным интеллектом, что позволяет им выжить и возложить свои грехи на следующее поколение своих потомков.



Истоки порченой аристократической крови на Мальфи так и остаются загадкой. Ветви их генеалогических древ, уходящих корнями во тьму веков, к временам основания сектора, слишком плотно переплетены династическими браками. Ну а если кровные узы объединяют мальфийского аристократа с дворянскими родами других планет, скажем, великой Синтиллы, то обнаружить источник гнили становится попросту невозможным. Некоторые считают, что единого источника скверны как такового вообще не существует, и полагают поколения вырожденцев прямым следствием обстоятельств, способствующих выживанию наиболее порочных и изворотливых особей. Кое-кто из членов Святых Ордосов полагает безумие, таящееся под маской многих мальфийских дворян, рождением весьма богатой на ереси истории планеты. Лишь немногие способны заметить, что дурная кровь слишком уж настойчиво проявляется в генеалогии некоторых благородных семей, чтобы быть следствием слепого случая. Именно эти немногие видят, как скверна охватывает аристократические фамилии, смешавшие свою кровь с порчеными мальфийскими династиями: к примеру, печально известный синтиллийский клан Синдерфелл, взрастивший знаменитую архиеретичку Мирчеллу Синдерфелл, имеет прямое родство с мальфийским домом Беласко.

Впрочем, скверна таится в крови множества благородных семей, происходящих как с Мальфи, так и с других миров. Хотя порой, прежде чем явить себя в полную силу, она дремлет на протяжении многих поколений, во многих семьях с особенно мрачной историей порченая кровь проявляется в каждом из представителей династии. Для одних это родовое проклятие, нечто, с чем надлежит бороться, зверь, коего предстоит укротить. Для других внутреннее чудовище и есть их истинная натура, которую они принимают с наслаждением и страстью.

Персонажи с Порченой Кровью

Кровь, что бежит в твоих венах, есть западня, из которой нет выхода. Каждый миг она манит тебя свершениями и мыслями, которые вызывают у тебя одновременно и восторг, и ужас. В тебе таится великолепный потенциал, но уверен ли ты, что живущее внутри тебя чудовище однажды не сожрет тебя и не займет твоё место?

Создание Персонажа с Порченой Кровью

Используй шаблон Аристократа (страница 31 Базовой Книги Правил Dark Heresy), но замени Особенность Этикет описанными ниже.

Дьявольский Ум

Разум представителей «порченых» ветвей мальфийской знати весьма развит, отличается врожденной предрасположенностью к искусству обмана и удивительной невосприимчивостью к страху.

Эффекты: Аколит получает +10 к своему Интеллекту. Кроме того, он начинает игру с Талантами Одаренный (Обман) и Сопротивляемость (Страх).

Чудовищная Родословная

Грехи предков персонажа с самого рождения ведут его по узкой тропинке между безумием и вечным проклятием.

Эффекты: Аколит начинает игру с 1d10 Очков Порчи и 2d10 Очков Безумия.

Бесславные Истории: Биографии Радикалов

«Я совершил ужасные поступки, поступки, о которых я не расскажу ни тебе, ни кому-либо еще отсюда и до Золотого Трона. Но то были мои поступки, и они навсегда останутся со мной, как оковы, что я не в силах снять».

- Хунт Ягер, из личной исповеди перед Инквизитором Херродом.

Данный раздел содержит разнообразные Биографические Данные для твоих персонажей. Эти биографии призваны добавить дополнительных деталей к образу персонажа, осветить тот опыт, что он получил до службы в Инквизиции; дать твоему персонажу собственную «историю». Каждая из биографий – «зажечка», позволяющая сформировать основу характера твоего персонажа, его убеждения и цели, не говоря уж о причинах, которые побудили его придерживаться Радикалистских убеждений или, благодаря которым, на него обратил внимание Инквизитор-Радикал. Все Радикалистские биографии, представленные в этом разделе так или иначе осквернены влиянием тьмы, которое и сделали персонажа подходящим служителем Радикальной ветви Святых Ордосов. В зависимости от Профессии персонажа, Биография может быть темным откровением, явленным ему в прошлом, жуткой тайной, хранимой годами или сделкой, о которой лучше никому не рассказывать. Как бы то ни было, любое из этих событий отмечает поворотный момент в жизни твоего персонажа.

Помимо истории, каждая Биография несет и игровой эффект, такой как определенные Умения, Таланты и Особенности (порой уникальные), являющиеся отпечатком, которое прошлое наложило на твоего персонажа. Во многих случаях Биографии несут в себе и отрицательный эффект, обычно в форме ущерба способностям или в виде Очков Безумия или Порчи; 41е Тысячелетие – темное время, а у каждого знания есть цена.



Применение Биографий

Биографии являются набором изменений Характеристик, Умений, Талантов и, в некоторых случаях, Особенностей. Покупка Биографии не считается Улучшением ни в рамках роста Ранга персонажа, ни в рамках улучшения Характеристик.

Чтобы взять Биографию, ты должен соответствовать её требованиям. Некоторые Биографии предназначены для единственной Профессии, но есть и те, что доступны представителям сразу нескольких. Многие Биографии, помимо прочего, имеют требования по части Родного Мира, что также необходимо соблюсти. И наконец, Биографии имеют свою цену в ОО, которая должна быть выплачена при создании персонажа из стартового Опыта и никак иначе. Цена покрывает всю Биографию целиком, нельзя потратить меньше, чтобы взять лишь часть присущих Биографии особенностей. Все или ничего. Помимо прочего, в Биографиях ты можешь обнаружить Таланты, которые в ином случае были бы недоступны для твоего персонажа из-за ограничений по требованиям. В данном случае требованиями этих Талантов можно пренебречь, поскольку персонаж и без того очень хорошо потрудился, чтобы заработать его!

Биографию можно приобрести только на этапе создания персонажа. После начала игры уже не можешь вернуться назад во времени и приобрести её, кроме того, невозможно иметь более одной Биографии. В любом случае Биографии – полностью опциональное дополнение и для её покупки, прежде всего, необходимо получить разрешение у Мастера.

Пример

Эмма «накатала» Адепта с Имперского Мира, и хочет взять себе Биографию, которая сделает её персонажа более подходящим для Радикальной кампании, которую затеял её Мастер. Она смотрит на те, что подходят для её Профессии, выбирает Имя Твое Храню, получает разрешение от Мастера, и применяет эффекты выбранной биографии на своего персонажа. Она записывает на Лист Персонажа все Умения и Таланты, указанные в описании и бросает кости, чтобы получить 1d5+5 Очков Порчи и 1d10 Очков Безумия – следствие того, что персонаж знает истинное имя одного из Демонов. Кроме того, она списывает 400 ОО (стоимость Биографии) из своего стартового Опыта.

Естественно, Игроки могут изменять «историю» Биографии, чтобы она более соответствовала их идеям и вкусу – это, несомненно, можно лишь приветствовать – но только если эффекты и стоимость Биографии не меняются. Желательно, чтобы у игроков не было одинаковых Биографий (хотя бы для разнообразия), разве что за исключением тех случаев, когда у Мастера зреет какой-нибудь дьявольский план...

Обвиненная и Приговоренная

Профессия: Адепта Сороритас

Стоимость: 400 ОО

Среди Сестер Битвы есть немногие благословленные (или проклятые) странным даром: способностью прозревать сердца людей и читать в их душах. Сами «одаренные» не признают себя еретиками, и утверждают, что их вера в Бога-Императора чиста и сильна, но дело в том, что канон однозначно трактует подобные способности как ересь и ведьмовство. Беспрекословно следя своему Правилу, Адепта Сороритас, не отличающиеся, надо заметить, страстью к всепрощению и терпимости, искренне полагают, что любое проявление ведьмовства праймеров должно претерпеть очищение – даже ценой жизни одной из сестер.

Сестру, секрет которой был раскрыт (или если она сама по недомыслию исповедалась духовнице в слизошедшем на нее «благословении»), клеймят ведьмой и обвиняют в сношении с нечистым. Отныне её ждет жизнь пленницы промозглых монастырских подземелий, наполненная допросами и пытками, которые будут продолжаться до тех пор, пока последний огонек её сознания не поглотят безумие и боль.

Большинство этих несчастных так и погибнет во тьме. Лишь очень немногим суждено спастись по воле тех, над кем не властен отвергнувший их орден, в число которых, конечно же, входят и члены Инквизиции. Инквизитор вполне способен расценить способности падшей сестры как проявление божественной истины и дать ей возможность вновь ступить на путь священного служения. Но как бы то ни было, врата сестринства Сороритас закрыты для нее отныне и вовеки веков.

Уффики

Примени все указанные изменения к твоему персонажу.

Очки Судьбы: Тебе предназначены свершения, о которых ты не в силах даже помыслить. Получи дополнительное Очко Судьбы.

Очки Безумия: Методы допросов и содержания заключенных, которые тебе пришлось испытать на себе, оставили в твоей душе глубокие раны. Ты начинаешь игру с 2d10 Очков Безумия.

Приговоренный Еретик: Несмотря на то, что ты состоишь на службе в Святых Ордосах, тебе не суждено вернуться в ряды Сороритас, а для Экклезиархии ты навсегда останешься паршивой овцой. Ты никогда не сможешь получить Таланты Равный (Экклезиархия) или Хорошая Репутация (Экклезиархия). Кроме того, ты никогда не сможешь прибегнуть ни к ресурсам, ни к помощи Экклезиархии или Адепта Сороритас, сославшись на то, что некогда ты сама была одной из сестер.

Ведьмин Глаз: Ты наделена странным даром, позволяющим тебе видеть истинную природу человека, как если бы вся наносная ложь была содрана и душа его предстала перед тобой в первозданной наготе. Ты можешь потратить Очко Судьбы, чтобы определить природу чьей-нибудь души. Действует эта особенность в точности так же, как психосила Взгляд в Душе (страница 377 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), за исключением того, что срабатывает она автоматически и не вызывает психических феноменов. Вместо Теста на Психическое Чутье (как указано в описании психосилы) ты проходишь Тест на Восприятие, от количества ступеней успеха в котором и зависит результат применения этой способности.

Примечание: Наличие Особенности Ведьмин Глаз не означает, что персонаж считается праймером, и на эффективность этой особенности никак не влияют какие бы то ни было правила, касающиеся психосил.



Еретическая Секта

Профессия: Клирик

Стоимость: 200 ОО

Имперское Кредо раздроблено тысячами разнообразных интерпретаций и традиций, присущих тысячам разных планет. Но насколько бы одна секта ни отличалась от другой ритуалами и методами выражения своих убеждений, всех их объединяет вера в божественную сущность Императора Человечества. Порой, правда, случается так, что убеждения какого-нибудь культа оказываются вне границ терпимости Экклезиархии, и его объявляют еретическим. Последователей таких культов либо заставляют отречься от ереси, либо устраивают им кровавую баню, предают огню их лидеров, и равняют с землей их священные места. Тем не менее, некоторые секты продолжают существовать, скрываясь в рядах проповедников, исповедников и священников самой Экклезиархии. Эти тайные еретики продолжают чтить традиции и убеждения своих еретических сект, пряча свое истинное лицо под маской набожности и чистоты. Для Инквизитора, обладающего более широкими по сравнению с Экклезиархией взглядами, вербовка одного из таких еретиков может стать очень дальновидным решением, способным обеспечить ему доступ к тайному знанию и давно налаженным сетям обмена информацией.

Уффики

Примени все указанные изменения к твоему персонажу.

Умения: Запретное Знание (Ересь) (Инт) и Запретное Знание (Культы) (Инт).

Таланты: Ты начинаешь игру с Талантом Равный (твоя секта).

Правосудие, Не Закон

Профессия: Арбитр

Стоимость: 200 ОО

Для некоторых законников великая цель всегда оправдывает средства. Эти беспринципные служители правосудия рассматривают несанкционированное применение силы, незаконные смертные приговоры и получение информации посредством взяток и пыток как полноценные инструменты своего ремесла. В полуслучае криминального мира отличить этих арбитров и законников от самых закоренелых рецидивистов позволяет разве что значок и бремя службы на благо Империума. Хотя арбитр может свернуть на стезю преступлений и банальной мирской коррупции, сам он все же вряд ли станет носителем духовной скверны, и, несмотря на то, что такие как он не чураются убийств, насилия и взяток, сами они предпочитают считать, что просто воздают преступникам по заслугам и используют подход, приносящий наилучшие результаты. Столь гибкая мораль и ресурсообеспеченность высоко ценятся Инквизиторами, пренебрежительно относящимися к некоторым «малозначительным статьям закона». Вместо того чтобы осудить столь аморального служителя закона, они, напротив, ограждают его своей властью от всякого преследования и обращают их таланты на службу в куда более масштабной войне.

Уффики

Примени все указанные изменения к твоему персонажу.

Умения: Обман (Тов) и Запугивание (Сил).

Таланты: Равный (Преступники).

Кающийся Грешник

Профессия: Все

Стоимость: 200 ОО

Среди тех, кто служит Радикальным Инквизиторам, есть и те, кто некогда сами были злостными еретиками, прислужниками демонов, рецидивистами или ведьмами, добровольно отвергнувшими чистоту Императора, прельстившись личной выгодой, жаждой наслаждений или злым умыслом. Как правило, когда подобных людей находят служители Святых Ордосов, единственное, на что их проклятым душам следует уповать (чаще всего впустую) – это быстрая смерть. Многим в ожидании смерти суждены долгие дни и месяцы, наполненные мучительными пытками, беспощадным бичеванием и непрестанным клеймением согрешившей плоти. Некоторым из них пребывание в юдоли боли помогает прозреть, и те, осознав всю тяжесть своих преступлений, постигают, наконец, глубину своего падения. Лишь немногие из них осмеливаются молить о милосердии – еще меньше тех, кто получает его. Мольбы редких счастливчиков достигают ушей тех, кто дарует им второй шанс – шанс искупить свои грехи на службе Бога-Императора человечества. Те, кто несет на себе бремя этой тяжкой епитимьи, делают все, чтобы доказать как фанатичную преданность своему господину, так и искреннее намерение заслужить прощение за все грехи, совершенные ими в прошлой жизни.

Уффики

Примени все указанные изменения к твоему персонажу.

Умения: Запретное Знание (любые два) (Инт).

Таланты: Темная Душа, Исступленная Вера и Флагеллант.

Порча: Пережитое тобой одарило тебя 10+1d10 Очков Порчи. Кроме того, персонаж начинает игру с одним Осквернением (бросок по Таблице 8-8: Осквернения на странице 443 Базовой Книги Правил Dark Heresy).

Имя Твое Жраню

Профессия: Адепт

Стоимость: 400 ОО

Для приверженцев запретного знания мало существует вещей более желанных, чем истинное имя одного из демонов варпа. Знать имя – значит иметь над этим демоном власть, способность смирять его и подчинять своей воле. Немногие удачливы (или безумны) настолько, чтобы завладеть одним из этих имен, ибо демоны надежно стерегут свои оковы. Дерзнувшему же выучить хотя бы фрагмент имени одной из сущностей, предстоит долго и кропотливо изучать материи воистину зловещие и нечестивые. Но даже слог имени демона – уже немало, ибо обладание ею открывает путь к такому могуществу, что трезвость рассудка и чистота души для кого-то могут показаться вполне приемлемой ценой.

Ученых исследователей запретного, обретших фрагмент имени демона, буде это открытие обнаружит один из членов Инквизиции, как правило, ждет лишь огненное очищение. Но те Инквизиторы, что придерживаются Радикальных взглядов, считают, что подобные индивиды могут принести пользу на службе Империуму, где их краденое могущество и иные таланты вполне можно обернуть против врагов человечества.

Уффики

Примени все указанные изменения к твоему персонажу.

Умения: Запретное Знание (Демонология) (Инт).

Таланты: Сопротивляемость (Психосилы) и Одаренный (Запретное Знание [Демонология]).

Порча: Твои штудии обеспечили тебе 1d5+5 Очков Порчи.

Безумие: Ты начинаешь игру с 1d10 Очков Безумия.

Могущество Демона: Ты начинаешь игру с преимуществами одного из Темных Пактов, описанный на страницах с 446 по 447 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**. Кроме того, ты можешь попытаться призвать демона, частица имени которого тебе известна. Это работает точно так, как описано в разделе Призыв Демона на странице 448 Главы VIII: **Мастер Базовой Книги Правил Dark Heresy**.



Неприкасаемый

Профессия: Любая, но ты не можешь обладать Пси-Рейтингом.

Особенности: Не может брать наборов улучшений, талантов, особенностей и иных свойств, подразумевающих получение психических, духовных или варп-энергетических сил или способностей – в ходе как создания персонажа, так и его дальнейшего развития.

Стоимость: 400 ОО.

Неприкасаемые – люди чрезвычайно редкие, и от всех остальных они отличаются тем, что не отбрасывают тени в варп. Уже одно их присутствие настолько мощно подавляет и искажает токи психических энергий, что даже простой человек поблизости от них чувствует крайне некомфортно и испытывает постоянное беспокойство. Люди, наделенные этим даром, зачастую оказываются в одиночестве, если не в полной изоляции, с самого детства лишенные родственной опеки и общества друзей. Многие заканчивают свою жизнь на криминальных задворках Империума, там, где никому нет до них дела, и где никто не вспомнит о них после смерти. Тем не менее, сила неприкасаемых, источник их тревожной, отталкивающей ауры, весьма привлекает как Инквизицию, усматривающую в ней могучее оружие в войне с Демонами, так и самые разнообразные культуры, тайные общества и прочий подобный люд, стремящийся к достижению своих собственных черных целей.

Особое Примечание: Хотя неприкасаемые сами по себе – порода крайне редкая и малопонятная, есть и иные, обладающие схожими способностями, как менее слабыми, так и несравненно более мощными (на самом деле, даже слишком мощными для охваченных данными правилами рамок – этим кошмарным созданиям мы уделим внимание в одной из следующих книг).

Неприкасаемое и Нечестивое

Неприкасаемые (благодаря своей необычной природе) свободны от опасностей взаимодействия с варпом, но при этом лишены и всех его потенциальных благ. Неприкасаемый, к примеру, ни при каких обстоятельствах не может заключить Темный Пакт с варп-сущностью, и никогда не испытает на себе благого воздействия психосил, колдовских заклинаний или актов веры. Они неспособны изучать магию, и не могут получать ни талантов, имеющих отношение к магии, ни талантов, основанных на могуществе истинной веры (страница 130-131 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Психосиловое и демоническое оружие, оккультные артефакты – в руках неприкасаемого все они теряют свои особые свойства, сохраняя лишь те, что присущи любой мирской вещи того же типа. Неприкасаемый не может воспользоваться (как во благо себе, так и во вред врагам) каким бы то ни было особым свойством такого оружия и не может (в случае с демоническим оружием) стать его полноправным хозяином. То же самое, впрочем, можно сказать и о попытках обернуть подобное оружие против самого неприкасаемого: помимо указанного базового урона (в конце концов, меч в кишках это всегда меч в кишках), любые другие свойства оружия не окажут на него никакого эффекта.

Неприкасаемые занимают воистину уникальную нишу в канве вселенной **Dark Heresy**, а потому по ходу дела может возникнуть масса неожиданных вопросов касательно правил и нюансов, связанных с игрой за персонажа-неприкасаемого. Во всех спорных ситуациях Мастеру остается уповать лишь на здравый смысл и справедливость своего суждения.

Эффекты

Примени все указанные изменения к твоему персонажу.

Характеристики: Стартовое Товарищество персонажа уменьшено на 10 (если Товарищество персонажа уже равно или меньше 10, эта Характеристика уменьшается до 1), но в будущем её можно увеличивать как обычно.

Беспокоящее Присутствие: Неприкасаемый получает штраф -10 на все свои Тесты Социальных Умений.

Психическая Пустота: Персонаж ни при каких условиях не может получать каких-либо Талантов, связанных с Психосилами, Чистой Верой или Колдовством.

Психическая Неуязвимость: Неприкасаемый полностью иммунен к воздействию Психосил, психических энергий и эффектов, направленных на него (а также к силам варпа, одержимости, колдовства, Порчи от Варп-Шока и т.п.). Кроме того, его нельзя обнаружить посредством Психического Чутья, Чувства Присутствия и тому подобных свойств – любые силы подобного типа, направленные на них, даже будучи успешно проявленными, просто не работают. Силы, которые обладают неким радиусом воздействия, успешно сработают на всех остальных, а на неприкасаемого просто не действуют – однако на них при этом действует психическое искашение.

Психическое Искажение: У всех Психосил и психических способностей, проявляемых в непосредственной близости (в радиусе, равном Бонусу Воли в метрах) от Неприкасаемого, Порог проявления увеличивается на 10, а все связанные с силами Тесты Псайкеров (к примеру, Тест Силы Воли) становятся Сложнее на -20. Кроме того, оказавшиеся в области психического искажения сущности с Особенностью Варп-Нестабильность будут претерпевать от нее вдвое более сильное воздействие.

Примечание: Кое-какой побочный эффект психосилы оказать все же могут – к примеру, валун, телекинетически сброшенный с громадной высоты на голову неприкасаемого, расплывчат его с той же легкостью, как и любого другого. Эта часть остается целиком на откуп Мастеру.

Отмеченный Варпом

Профессия: Любая, кроме Адепта Сороритас.

Стоимость: 400 ОО.

Есть места, где завес между реальностью и варпом тонок. Тонок настолько, что энергии варпа могут повлиять на того, кто находится рядом. Это не касание носителей злонамеренного разума, которые в избытке водятся в волнах другой реальности и зовутся демонами. Это слепое, бездумное, насилиственное, оскверняющее прикосновение кипучей варп-энергии, растекающейся по этой реальности подобно густому туману или воющему ветру, метящему и изменяющему все, к чему он ни прикасается. На Слифе шепот варпа доносится в громе извергающихся вулканов, и изменяет судьбу тех, кто ступает под сень их курящихся вершин. На Маре он жужжит и скрежещет, лишая человека рассудка. На Даске – хохотом старой ведьмы колышет ветви болотных деревьев. Отмеченные Варпом обладают странными способностями, укоренившимися в их крови, плоти и разуме, способностями, что ставят их природу на самую грань человечности. Семена эти, брошенные варпом, столь изощренны и коварны, что любой слуга Инквизиции с радостью сожжет их носителя при первой же возможности. И лишь немногие среди членов Святых Ордосов способны оценить возможности отмеченных варпом и взять их на службу – хотя бы просто ради возможности посмотреть, что за плоды принесут столь опасные семена.

Уфакты

Примени все указанные изменения к твоему персонажу.

Особенности: Ты начинаешь игру с Особенностью Потусторонний (страница 575 Базовой Книги Правил Dark Heresy).

Порча: Ты начинаешь игру с 10+1d10 Очков Порчи и одним Осквернением (бросок по Таблице 8-8: Осквернения на странице 443 Базовой Книги Правил Dark Heresy). Кроме того, ты получаешь штраф -10 к любым Тестам на защиту от получения Очков Порчи в дальнейшем.

Вирд

Профессия: Любая, за исключением Адепта Сороритас, Имперского Псайкера и Техножреца.

Стоимость: 300 ОО.

Вирды – это люди, которым перепала лишь крохотная искра психических способностей. По большому счету, их нельзя даже назвать псайкерами – то просто одаренные, благословенные или удачливые люди, но силы их, тем не менее, вполне реальны. От дерзкого грабителя, лица которого совершенно не держится в памяти, и арбитра, которого нутряное чутье буквально валит на пол за секунду до того, как стену над ним начинают терзать пули, и до простого бандита, сожженного на костре за умение врачевать раны наложением рук – способности любого из этих вирдов кто-то непременно расценит как великое благо, а кто-то – как печать проклятия. Сила

Вирда всегда невелика и постоянна, и, хотя ему никогда не достичь уровня даже слабейшего из истинных псайкеров, он все же является весьма заманчивой добычей для охочих до плоти и реального мира хищников варпа. Многие Вирды прожили жизнь, так и не раскрыв свой необычный потенциал, ну а тех, кому это все же удалось, ожидала судьба, уготованная любому псайкеру: сумрачные трюмы Черных Кораблей и жизнь, полная боли и страданий. Лишь немногим выпадает шанс повстречаться с Инквизитором, способным найти применение для хорошо подготовленного человека со столь необычным даром.

Уфакты

Примени все указанные изменения к твоему персонажу.

Порча: Ты начинаешь игру с 1d5 Очков Порчи.

Сила Вирда: Ты обладаешь одной психосилой, случайно выбранной на этапе создания персонажа (используй Таблицу 5-15: Случайные Психосилы на странице 249 Базовой Книги Правил Dark Heresy). У тебя нет Пси-Рейтинга. Вместо этого ты всегда кидаешь 1d10 и прибавляешь к броску свой Бонус Силы Воли. Ты генерируешь Психические Феномены как обычно, но можешь перебросить кости, если при Психотесте выпадает 9. Ты не можешь получать дополнительных психосил, если только не переродишься в полноценного Пробудившегося Псайкера (страницы 169-170 Базовой Книги Правил Dark Heresy). Однако с точки зрения правил, относящихся к псайкерам, Вирд также считается псайкером.



Лути Во Тьму: Альтернативные Ранги Радикалов

«Между тобой и мной разница лишь в том, что мне хватило духу сделать выбор, который ты сделать не осмелился. У меня есть отвага, нужная для того, чтобы стать тем, что нужно Богу-Императору, Империуму и человечеству. Ты – трус, а потому отвергаешь свое истинное предназначение».

- Инквизитрица Мезмерон Инквизитору Гехельду

tot раздел содержит несколько 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, но фундаментальные его основы они не затрагивают: 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 возможность дать ему определенное место в тайных играцах Радикалов Инквизиции Каликсиса.

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 получить его, сначала получи разрешение Мастера. Некоторые из этих Рангов могут значительно усложнить дело и текущую сюжетную линию кампании. Во-вторых, большинство Альтернативных Рангов имеют те или иные требования, которые должны быть полностью соблюдены для того, 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, как достигнув минимально необходимого уровня, так и на любом из последующих уровней.

Как только персонаж выполняет все требования и получает согласие Мастера, игрок получает возможность взять для него Альтернативный Ранг. При этом Альтернативный Ранг «заменяет» Ранг, который был бы получен в ином случае, а его Схема Улучшений заменяет Схему Улучшений обычного Ранга твоей Профессии. С этого момента ты получаешь доступ к указанным в новой Схеме Улучшениям и можешь начинать тратить на них очки опыта. Некоторые Альтернативные Ранги также дают определенные уникальные способности и Особенности – они применяются немедленно.



Предлагая новые способности и варианты развития, Альтернативный Ранг, «путь 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 раздел **Элитные Улучшения**) по достижении следующего Ранга.

Из-за того, что взятие Альтернативного Ранга несколько усложняет процесс развития персонажа, брать его рекомендуется лишь опытным игрокам. Помни, однако, что, сколько бы вариантов развития у тебя ни было, конечное число вложенных ОО ограничивает твой прогресс, и именно оно в конечном итоге определяет Ранг твоего персонажа.

Пример

Меркуцио, Подонок-аристократ, решает привнести немного разнообразия в свою жизнь, и, соблюдая все необходимые условия, вместо Ранга 6: Бандит берет Ранг 6: Колдун-Дилетант. Он не перестает быть Подонком – просто теперь он Подонок, использующий силы варпа для достижения своих целей. Игрок Меркуцио отныне получает доступ к Умениям и Талантам, приведенным в таблице улучшений этого Альтернативного Ранга, и может свободно тратить на их покупку свои ОО. Однако углубившись в нечестивые тайны варп-колдовства, он неизбежно упускает улучшения, которые достались бы ему, если бы он стал Бандитом (Ранг 6 Профессии Подонка). Тем не менее, достигнув Ранга 7: Налетчик, он сможет при желании наверстать упущенное, заплатив за эти Улучшения как за Элитные.

Двигаясь Дальше

Как только ты потратишь достаточно 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 также делается как обычно. Все дальнейшее развитие в избранной ветке идет обычным путем, за исключением того, что некоторые из Умений или Талантов на новом Ранге могут «провиснуть» из-за невыполнения требований к ним, поскольку Альтернативный Ранг не предусматривает их наличия, так что приобрести их можно будет лишь в качестве Элитных Улучшений. Наиболее вероятно, однако, то, что ты продолжишь развивать то, что получил при помощи Альтернативного Ранга, чтобы скомпенсировать упущенное.

Элитные Улучшения из Упущеных Рангов

Альтернативный Ранг означает, что твой персонаж отклонился от обычного пути и, получив новые и зачастую уникальные способности, тем не менее, потерял кое-что, присущее более стандартному подходу. В данном случае «упущенные» Умения и Таланты могут быть приобретены позже (с одобрения Мастера) в качестве Элитных Улучшений по указанной в пропущенном Ранге цене плюс 50 ОО.

Пример

Подонок Меркуцио упустил свой Ранг 6: Бандит, став Колдуном-Дилетантом. Однако, едва не погибнув от рук убийцы, нанятого местной шайкой контрабандистов, он решил, что ему пригодился бы Талант Крепкий Орешек. Это улучшение есть на упущенном им Ранге, так что персонаж решает приобрести его как Элитное Улучшение. Мастер соглашается с тем, что персонаж потратил достаточно времени на повышение жизнестойкости, пока восстановливался после ранений между приключениями, а потому позволяет Меркуцио купить его за 150 ОО (100 за сам Талант +50 за Элитность Улучшения).

Таблица 2-1: Альтернативные Ранги

Название	Требуемая Профессия	Ранг (+)	Страница
Отрешенный Жрец	Клирик	5	42
Савант-Еретех	Техножрец	6	44
Имперский Прорицатель	Имперский Псайкер (см. описание)	5	48
Схолар Малефик	Адепт	3	50
Мальтек-Сталкер	Убийца	5	52
Мортиург	Арбитр	5	54
Солдат Штрафного Легиона	Гвардеец	1	56
Пожиратель Грехов	Арбитр, Убийца или Гвардеец	4	58
Оскверненный Псайкер	Имперский Псайкер	5	60
Колдун-Дилетант	Любой, кроме Адепта Сороритас*	6	62
Демагог	Адепт, Клирик, Имперский Псайкер, Подонок	3	248
Инфильтратор	Любой	4	250
Саботажник	Любой, кроме Техножреца и Адепта Сороритас	3	252

*А также любого персонажа, обладающего Талантом Чистая Вера.

Отрешенный Жрец

«Я утратил благодать, что была ниспослана мне. Я – пастырь костяного храма, и паства моя – черепа, скалящиеся из пепла. Я – не человек, но порождение нечестивого знания, по-принной чистоты и раскаяния».

- Исповедник Адсо, Аколит на службе Антонии Мезмерон

Отрешенный Жрец – верный член Экклезиархии, поступивший на службу к Радикальному Инквизитору, и принесший себя в жертву изучению темного знания и запретного искусства колдовства. Изучение и применения колдовства есть акт богохульства, способный без остатка пожрать того, кто дерзнет причаститься столь темных материй и тайн. Однако колдовство и демонология – могучее оружие против сонма врагов, грозящих Империуму, достойное того, кто готов сознательно обречь свою душу на вечное проклятие в обмен на спасение души человечества.

Жрецов, решившихся на такую жертву, единицы, даже в рядах радикальных фракций Инквизиции, но даже там их можно встретить исключительно среди приверженцев доктрины Ксантитов или Облациоинистов, и причины, побудившие их на такой шаг, зачастую разнятся очень сильно.

Облациоинисты: Подобному человеку дозволено жить, лишь если он чист, праведен, и сознательно жертвует спасением души во имя службы в рядах Облациоинистов; все прочие – богопротивные еретики, которых ждет лишь огонь и смерть. Ибо Облациоинисты веруют, и Отрешенные Жрецы – абсолютное воплощение их фанатичных убеждений. Сама их суть есть одна из основных максим учения Облациоинистов, и если кто-то должен стать колдуном, то им станет человек, чистый душой и помыслами: лучший и самый набожный из слуг Адептус Министорум. Эти клирики – опытнейшие Аколиты Облациоинистов, постигшие и принявшие самоотверженное кredo своих господ-инквизиторов, и превратившие себя в оружие против врагов Империума.

Ксантиты: Ксантиты стремятся познать силы Варпа и Хаоса и, покорив их, поставить на службу человечеству. Устремления эти со-пряжены со смертельным риском, и те, кто им следует, должны обладать несгибаемой волей и четкой целеустремленностью. Именно с этой целью Ксантиты ищут и привлекают на свою сторону клириков, убеждения которых и без того ушли далеко в сторону от узкой системы взглядов, диктуемых Министорумом – именно из такого материала легче всего вылепить тех, кто как нельзя лучше может послужить темным и недостижимым целям Ксантитов. Возвращенные на почве запретных знаний, Отрешенные Жрецы Ксантитов играют роль доверенных Аколитов, экзорцистов и пленителей демонов, чья вера в Бога-Императора, столь же пылкая, сколь и ранее, изменилась, и теперь похожа на самое себя, словно человек, взглянувший на свое отражение в мутном стекле.

Для того чтобы стоять одной ногой у порога рая, а другой – у адских врат, требуется недюжинная сила характера – изучение хитро-сплетений варпа и связанных с ним искусств неизбежно опустошают человека, и жрец, принявший Отрешение, сознательно ступает на путь учения и изменений. Прибегая к защитной силе ритуала, некогда чистый священник приступает к изучению зловещих варп-искусств, и неизбежно сопутствующие тому практики превращают жрецов непоколебимой веры в сосуды, хранящие лишь идеи служения и самоотречения. Такой Аколит будет самым доверенным слугой своего Инквизитора, способный со временем вознести в ряды Инквизиторов, переняв от своего учителя эстафету носителя темных искусств и обязанности наставника, коему следует передать свои знания следующему поколению Инквизиторов.

Становление Отрешенного Жреца

Принятие Отрешения может стать глобальным пересмотром роли Аколита-Клирика; именно здесь наступает момент, когда он переступает границу, за которой начинается бесспорный Радикализм методов. Кроме того, взятие этого Альтернативного Ранга есть знак того, что Аколит и Инквизитор-Облациоинист или Ксантит (к примеру) пришли к полному и сознательному соглашению в вопросах выбора методов – как со стороны господина, так и со стороны слуги. Учитывая значимость подобного события, игрок должен тщательно обсудить со своим Мастером все его последствия, прежде чем брать этот Ранг для своего персонажа-Клирика.

Как только Клирик посвящает себя пути Отрешения, он, параллельно изучению темных искусств, очищает дух аскезой и молитвами. По завершении этого процесса клирик теряет все основанные на Чистой Вере Таланты (страница 130 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), если они у него есть. Кроме того, Клирик получает 1d10-БСВ Очков Порчи.

Профессия: Клирик.

Уровень Ранга: Ранг 5: Клирик (3000 ОО) или выше.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Броня Презрения	100	Т	СВ 40
Темная Душа	100	Т	---
Запретное Знание (Варп)	100	У	---
Запретное Знание (Варп)+10	200	У	Запретное Знание (Варп)
Запретное Знание (Демонология)	100	У	---
Запретное Знание (Демонология)+10	200	У	Запретное Знание (Демонология)
Ненависть (Демоны)	100	Т	---
Инвокация	100	У	---
Инвокация+10	200	У	Инвокация
Литания Ненависти	100	Т	Ненависть (любая)
Психическое Чутье	100	У	---
Психическое Чутье+10	200	У	Психическое Чутье
Ученое Знание (Оккультизм)	100	У	---
Ученое Знание (Оккультизм)+10	200	У	Ученое Знание (Оккультизм)
Ученое Знание (Оккультизм)+20	300	У	Ученое Знание (Оккультизм)+10 Инт 35, СВ 35,
Колдун	200	Т	Запретное Знание (Демонология или Варп)+10, Ученое Знание (Оккультизм)+10
Младшая Аркана	200	Т	Колдун
Младшая Аркана	200	Т	Колдун
Младшая Аркана	200	Т	Колдун
Старшая Аркана	300	Т	СВ 45, Колдун
Старшая Аркана	300	Т	СВ 45, Колдун
Старшая Аркана	300	Т	СВ 45, Колдун
Великий Колдун	600	Т	Инт 40, СВ 50, Колдун



Савант-Еретех

«++Нет, Секьютор, ты не сможешь двинуться++Проводящие волокна уже пронзили твою нейронную систему и презренную плоть++Итак, они послали тебя найти меня, не так ли?++Дабы обрушить на меня всю тяжесть правосудия Омниссии, не так ли?++Ну что ж, ты нашёл меня – или, если быть абсолютно точным, я нашёл тебя, ты, глупая марионетка из железа и мяса++Готов теперь поплясать на моих ниточках?++Ага, последняя линия твоей жалкой обороны пала++Я, можно сказать, завидую тебе; миг спустя ты испытаешь самую опустошительную агонию, пока я буду рвать и переплетать полотно твоих синапсов, нить за нитью – занятый, должно быть опыт++А теперь, Секьютор, пригово́ться, Вот... И... Я».

- Когнитивная data-цепочка, извлеченная в результате вскрытия Секьютора Ро-456-0, убитого в ходе инцидента, уничтожившего Контрольный Центр Дельта-9 Мира-Кузницы Латэ-Хет.

Ограничения и диктаты Адептус Механикус суровы и многочисленны – они формируют запутанный железный лабиринт законов, регулирующих каждый аспект жизни жреца Омниссии, даже их внешний облик и области знания, в которых допускаются или не допускаются изыскания. Смысл их существования прост и непоколебим: контроль и регулирование всего знания и методов его приложения, подавление любого рода инноваций и, прежде всего, неприкосновенность монополии Культа Машины в сфере технологий Империума. Становление Савантом-Еретехом – согласно

самому краткому из определений термина – это отречение от всех этих правил (хотя бы в мыслях). Это принятие идей инновационности, изобретательности, экспериментаторства, свободы воли и ухода с пути, указанного учениями Доктрин Архимагосов. Для истинного Техножреца это столь же неслыханный поступок, сколь и отречение от Имперского Кредо Исповедника Министорума, и последствия этого решения, если о нем станет известно, будут не менее суровыми, разве что вместо костра воздаянием грешнику станет прижизненное удаление священных имплантатов с переработкой оставшегося мяса в компоненты для сервиторов.

Савант-Еретех может пойти на предательство по самым разным причинам, из которых наиболее распространенная – простое проявление свободы воли в противовес четко структурированному мировоззрению владений Бога-Машины. Подобная техноересь наиболее часто возникает в рядах Техножрецов, приписанных к флотам Эксплоратор или состоящих на службе в Инквизиции. Последствия длительного пребывания в режиме принятия самостоятельных решений и форсированная адаптация к полевой работе, вдали от всякой помощи, может как укрепить веру в Омниссию, так и пробудить страсть к поискам ответов на вопросы, и принятие инновационности как способа преодоления стоящих на пути препятствий. Есть, впрочем, и те, что избирают путь еретеха, следя куда более зловещим целям, типа личных амбиций или стремления к власти максимально быстрым из возможных путей, лежащих далеко в стороне от узенькой тропки дозволенных Культом Механикус технологий и практик. Как бы то ни было, путь техноереси крайне опасен и весьма тернист, и порой заигрывает даже с такими изменчивыми материями, как энергии варпа. Постоянный контакт



с артефактами и знаниями ксеносов, как, впрочем, и углубленное изучение страшных грехов далекого прошлого самого человечества могут стать источником самой настоящей порчи – как телесной, так и духовной.

Секретность – вот залог существования Саванта-Еретеха, как, впрочем, и любого другого человека из числа тех, чьи действия считаются преступлением в глазах Закона Империума – разница между первыми и вторыми лишь одна – поимкой и уничтожением

еретеха будет заниматься Культ Механикус. Как правило, это приводит к постепенному дистанцированию от собратьев по Механикуму и глубоко укоренившейся паранойе. В результате Саванты-Еретехи быстро приобретают ряд сконцентрированных на самосохранении черт, таких, как подозрительность и беспощадность, страсть к массовому вживлению интегрированных (зачастую еретических) систем обороны и нападения, и, наконец, безоговорочная приверженность идеям Поиска Знания.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Запретное Знание (Археотех)	100	У	---
Запретное Знание (Археотех)+10	200	У	Запретное Знание (Археотех)
Запретное Знание (Археотех)+20	300	У	Запретное Знание (Археотех)+10
Запретное Знание (Адептус Механикус)	100	У	---
Запретное Знание (Адептус Механикус)+10	200	У	Запретное Знание (Адептус Механикус)
Запретное Знание (Адептус Механикус)+20	300	У	Запретное Знание (Адептус Механикус)+10
Запретное Знание (Варп)	100	У	---
Экзотическое Орудие (Любое)	100	Т	---
Экзотическое Орудие (Любое)	100	Т	---
Экзотическое Орудие (Любое)	100	Т	---
Запретное Знание (Варп)+10	200	У	Запретное Знание (Варп)
Запретное Знание (Варп)+20	300	У	Запретное Знание (Варп)+10
Запретное Знание (Псайкеры)	100	У	---
Запретное Знание (Псайкеры)+10	200	У	Запретное Знание (Псайкеры)
Запретное Знание (Псайкеры)+20	300	У	Запретное Знание (Псайкеры)+10
Запретное Знание (Ксеносы)	200	У	---
Запретное Знание (Ксеносы)+10	200	У	Запретное Знание (Ксеносы)
Запретное Знание (Ксеносы)+20	300	У	Запретное Знание (Ксеносы)+10
Излучатель Кошмаров	300	Т	Техножрец
Анима Аура	400	Т	Техножрец
Эфирный Резонатор	500	Т	Техножрец

Становление Саванта-Еретеха

Превращение в Саванта-Еретеха есть комбинация личного выбора и стечения обстоятельств, а не вступление в некий тайный культ или поступление на службу к какому-либо могущественному господину: все, что нужно Техножрецу, избравшему этот путь – повернуться спиной к доктринам Омниссии и найти в себе смелость сделать первый шаг. Судьба, которая ожидает его, если секрет станет известен Культу Механикус, воистину незавидна, но пока эта тайна остается тайной, ничто не мешает ему наращивать свою власть и карабкаться вверх по социальной лестнице Адептус Механикус – нужно лишь сделать ложь своей второй натурой и всегда оставаться настороже.

Отречение от энграмматически усиленных запретов и кортикалльных протоколов диктатов Омниссии – опыт воистину незавидный, и

неизбежно следующий за ним шок причиняет 1d5 Очков Безумия сразу же, как только Техножрец берет этот Альтернативный Ранг.

Таланты Еретеха: Этот Ранг обеспечивает доступ к нескольким Талантам, доступным только для Техножрецов, но технологии, на которых они основываются, считаются еретическими и находятся под запретом Культа Механикус. Обнаружение любого из этих устройств при тщательном обследовании или открытое их применение в присутствии другого Техножреца также способно привести к беде.

Профессия: Техножрец.

Уровень Ранга: Ранг 6: Техномант/Технодьякон (6000 ОО) или выше.

Прочие Требования: СВ 35+, как минимум одно Умение группы Запретных Знаний.



Таланты Саванта-Еретеха

Аура Анимы

(Anima Aura)

Требования: Техножрец (Конденсаторная Катушка)

Ты доработал свои аугментационные системы в соответствии с запретными принципами технологий Саркозановой Волны, и теперь ты способен генерировать поле, под воздействием которого то, что осталось от твоей плоти, может сохранять подвижность, даже претерпев значительный урон и уже поддавшись некротическим процессам. Активация Ауры Анимы – Частичное Действие. Поле остается активным на протяжении 1d10+БВ Раундов. Пока Аура Анимы активна, ты получаешь Особенность Порождение Кошмара (страница 577 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Активная аура наполняет воздух диссонирующим звуком, подобным стону сонмища проклятых душ, спешащих оплакать свою судьбу. Каждый раз, как ты используешь этот Талант, ты получаешь 1d5 Очков Безумия и один уровень Усталости.

Излучатель Кошмаров

(Nightmare Field)

Требования: Техножрец (Конденсаторная Катушка/Черепной Контур)

Ты интегрировал несколько странных техномистических устройств в систему генерации полей своей техножреческой аугментации. Эти запретные улучшения позволяют тебе испускать интерферентный поток субгармонических и электромагнитных колебаний, низвергающих разум в состояние первобытного ужаса, нюансы которого ты можешь воспринимать и корректировать посредством своего Черепного Контура. Потратив Частичное Действие, ты можешь воспроизвести эффект Психосилы Устрашение (страница 384 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), но без необходимости проходить Психотест, без шансов вызвать психический феномен и без возможности Истечения. Эффект Излучателя Кошмаров не считается психическим, а потому не подвержен действию правил, касающихся психосил. Когда генератор включен, он источает резкий гул явно нечеловеческой природы. Прибегая к этому Таланту, ты каждый раз получаешь 1d5 очков Безумия и уровень Усталости.

Эфирный Резонатор

(Aetheric Resonator)

Требования: Техножрец (Конденсаторная Катушка/Индукционные Электротратуировки)

Посредством энергий, скрытых в твоей Конденсаторной Катушке, ты можешь напитать сеть техномистических защитных контуров, создающих резонансное искажающее психополе, способное остановить течение энергий варпа и психосиловых потоков, направленных на тебя – платой за это служит риск возвратного осквернения. Это поле активируется посредством Трудного (-10) Теста на Выносливость и остается активным на протяжении времени, равного твоему Бонусу Выносливости в Раундах – после этого его нужно активировать вновь. Если Тест провален, Техножрец получает один уровень Усталости; если Тест успешен, то поле окружает тело и доспехи Техножреца – эффект его в точности соответствует эффекту Гексаграмматических Печатей (страница 355 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Кроме того, в конце каждого Раунда, пока Эфирный Резонатор активен, Техножрец должен бросать 1d10 – каждый раз, как на нем выпадает «9», он получает 1d5 Очков Порчи, когда вихри энергий варпа пронзают его тело и разум.



Пылающая белизна плазменной горелки ослепила его на то мгновение, пока перенастраивалась светочувствительность бионических сенсоров. Когда замок был вырезан, сервитор-резчик неровной походкой отступил от древнего проржавевшего люка. Уровень радиации на этом участке был значительно выше среднего уровня – её губительное излучение успело необратимо повредить органические компоненты сервитора – кожа сервитора уже начала покрываться нарывами и некрозными пятнами.

«Наконец!» – громко прошипел он в мертвый воздух, когда его металлическая рука отодвинула люк в сторону, открыв доступ во внутренние помещения корабля. Петли было протестующе завизжали, но тотчас же умолкли, стоило ему прочесть краткую молитву открепления.

Кто знает, что за секреты хранит этот обломок? Столь редкая находка: космическое судно-розвестник Империума (это если не старше), да еще и человеческое – согласно всем внешним признакам, от особенностей конструкции до всевозможных отличительных знаков. Поистине бесценный приз, определенно стоивший жизней всех сервиторов, потерянных в ходе раскопок, не говоря уж о сотне захваченных в ходе налета на паломническую баржу пленников – костный мозг этих несчастных пошёл в уплату вораксским Дервишам за то, чтобы те держались подальше.

Предупреждающие руны сенсоров визуального восприятия трепетали все тревожнее по мере того, как он продвигался вглубь корпуса корабля. Уровень загрязнения здесь поистине зашкаливал, даже тридцать тысячелетий спустя после того, как корабль потерпел крушение, и был похоронен в этой расселине, где его и обнаружили прорицающие массивы дальнего радиуса действия.

Его искусственные легкие с шипением и щелканьем цедили кислород из мертвого вот уже много тысяч лет воздуха. Он шёл, широко расстав пальцы, дотягиваясь, дотрагиваясь, касаясь и запоминая каждую деталь. Мехадендриты, змеями тянущиеся из его позвоночника, деликатно вились в воздухе, ощупывая и сканируя все вокруг, и он брел, словно слепой кающийся грешник в церкви, шепча благоговейные молитвы древним машинам, окружающим его со всех сторон.

На своем пути он видел давно ослепшие пикт-мониторы и безмолвные контрольные алтари, изорванные листы бронированной обшивки и характерные точечные отметины, знак применения высокомощных энергетических орудий. Предупреждающие руны вспыхнули еще ярче, когда он решился двинуться дальше. Он нашёл тело – ныне лишь прах да несколько фрагментов костных тканей – облаченное в пустотный скафандр.

«Что за великолепный реликт» – подумал он, дивясь сохранности вакуумного костюма, отчетливо видной даже под слоем древней пыли. Скафандр по-прежнему был абсолютно цел, если не считать оплавленной пробоины в боку, несомненно, ставшей причиной гибели того, кто был внутри.

С внезапным волнением он обнаружил, что в пустой рукавице скафандра еще зажат некий предмет – небольшая металлическая коробочка. Опустившись на колени и бормоча молитвы сохранности, он извлек эту коробочку наиболее точным из своих мехадендритов. То было истинное чудо, украшенное затейливой резьбой и золотой филигранью – сквозной узор граней позволяя разглядеть колесики и шестеренки тончайшего механизма, которые, будучи символом Омниссии, неоспоримо свидетельствовал о том, что вещица эта поистине бесценна. На одной из граней коробочки была крошечная рукоятка; он проигнорировал вспыхнувшие с новой силой предупреждающие руны и, замерев на миг в священном трепете, осторожно повернул рычажок – в ответ почти неслышно затренькали ноты какой-то робкой мелодии.

Что-то позади него нарушило безмолвие мертвого корабля, и он внезапно осознал, что источником предупреждающих рун теперь служат не только датчики радиации, но и сенсоры движения.



Имперский Прорицатель

«Тому, кто взирает в Безду, надлежит проявлять осторожность, иначе Бездна воззрится в него...»

- Древняя Терранская Поговорка

Имперские Прорицатели – это Санкционированные Псайкеры, сосредоточившие свои силы и способности на тернистом и изощренном искусстве пророчества и предсказаний. Путь этот опасен, и чреват не только многочисленными сложностями и неточностями предвидения как такового, но и высочайшей степенью угрозы для целостности рассудка и духовной чистоты ступившего на него Псайкера. Однако, и награда чрезвычайно высока – многие радикальные Инквизиторы полагают, что шанс наказать виновных еще до того, как те успевают совершить свои отвратительные злодеяния, оправдывает любой риск.

Предсказание будущего, или, если быть более точным, прорицание событий, которым еще только предстоит случиться, более чем способно вызвать интерес как в кругах Инквизиции и среди Культов Хаоса, но и вообще всякого богатого и влиятельного человека Империума – все они легко способны найти применение способностям прорицателя. Тем не менее, все эти предсказания никогда не бывают абсолютно надежными, и многие вовсе не доверяют этому искусству (как, к примеру, Пуритане Ордосов Каликсиса), считая, что слушать слова предсказателей – все равно, что слушать ложь самих Демонов.

Многие из тех, кто долгое время взирал в варп в поисках ответов и предзнаменований, изменились слишком сильно, познав некоторые вещи, о существовании которых смертному разуму лучше вообще не знать. Одни в страхе порвали со своим ремеслом, других успело пожрать безумие, а третью пережили это, приняв свой дар как мучительное проклятие, от которого нельзя ни избавиться, ни скрыться. Ну а четвертые, невзирая даже на Имперское Санкционирование, приняли то, о чем шептал им Варп, и обрекли свою душу проклятию.

Из всех радикальных фракций Каликсиса, более всего одержима предсказаниями и исполнением пророчеств малопонятная и крайне таинственная secta, именуемая Окуларийцами, и очень многие Имперские Прорицатели сектора их стараниями так или иначе состоят в рядах Инквизиции. Однако, и прочие фракции, в особенности, Ксантиты, и некоторые самые неоднозначные последователи доктрины Истваанцев, также не прочь прибегнуть к услугам прорицателей.

Становление Имперского Прорицателя

Как правило, для того, чтобы ступить на этот путь, от персонажа требуется лишь развивать персонажа так, чтобы тот со временем просто воспринял становление как способ усиления уже имеющихся прорицательских способностей и улучшения восприятия течений призрачных вод Эмпираea. Конечно, это может быть очень опасно. Когда персонаж выбирает этот Ранг своей Профессии, он проходит **Трудный (-10) Тест на Психическое Чутье** – он олицетворяет собой сопутствующие выбору медитативные (порой – весьма шокирующие) практики. Если этот Тест будет провален, персонаж получит 2d5 Очков Порчи. (Ни на чем ином результаты этого броска не скзываются).

Профессия: Имперский Псайкер.

Уровень Ранга: Ранг 5: Схолар Материум (3000 ОО) или выше, и персонаж должен владеть Психосилой Гороскоп.

Новое Оборудование: Пророческий Фокус

Искусство прорицателя загадочно и эзотерично, даже в сравнении со многими иными психическими дисциплинами, и избавлению от этого ярлыка вовсе не способствует тенденция Псайкеров пропускать откровения Варпа сквозь призму запутанных сновидений, аллегорий, символических олицетворений и подсознательных ассоциативных связей. Закономерно проистекающие из этих обстоятельств трудности интерпретации и масса неясностей неизбежны даже для самых могучих Псайкеров. Чтобы противодействовать этому, и прояснить взор, с незапамятных времен предсказатели прибегают к помощи особых предметов, именуемых фокусами, и способных придать точность и постоянство их пророчествам. В Империуме наиболее распространенный из подобных фокусов – Императорские Таро, колода расписных карт, обладающих рядом запутанных сакральных значений и целым спектром всевозможных взаимосвязей и их толкований. Помимо Таро, существует множество региональных и традиционных методов – от резных фаланг человеческих пальцев, излюбленного инструмента иокантосских Поющих Смерть, до толкований узоров, что плетут в холодной невесомости испарения секретных охладительных смесей (метод, предпочитаемый пустотными мистиками громадных кораблей капитанов-Чартистов).

Но, каковы бы ни были эти фокусы, любой из них можно отнести к одной из двух обширных категорий: к малым (тем, что мастерит сам предсказатель, устанавливая в процессе определенную связь, или даже теми, что можно найти у торговцев эзотерической парафериалией), или к великим – облеченным долгой и славной историей – таинственным предметам, либо сделанным из мистических материалов (таких как Призрачная Кость Эльдар, или Осколки Ночи расы Фра-ал), либо входящим в число артефактов, принадлежавших святым и легендарным прорицателям прошлого.

Применяя прорицающие психосилы при посредстве особого фокуса (для этого потребуется, по меньшей мере, одно Полное Действие), прорицатель при интерпретации результатов получает бонус к своим Тестам Инвокации и Восприятия. Если это малый пророческий фокус, то бонус составляет +10, а если великий, то +20.

Пророческие Фокусы

Название	Вес	Цена	Доступность
Малый	--	200	Редкая
Великий	--	1000+	Раритет

Новый Талант

Видения Бездны

(Visions of the Abyss)

Требования: Психосила Гороскоп

Прогресс пути Имперского Прорицателя измеряется тем, насколько долго он взирает в кипучий Хаос Варпа – рано или поздно, подобные практики делают Псайкера менее восприимчивым к его видениям – иначе безумие стачивает рассудок слишком быстро. Каждый раз, как персонаж получает Очки Порчи в результате Варп-Шока (страница 442 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) или иного подобного события, объем полученной им Порчи понижается на -1 Очко.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Шифры (Оккультные)	100	У	---
Шифры (Оккультные)+10	200	У	Шифры (Оккультные)
Шифры (Оккультные)+20	300	У	Шифры (Оккультные)+10
Углубленное Изучение (Прорицание)	100	Т	Пси-Рейтинг 3
Запретное Знание (Варп)	100	У	---
Запретное Знание (Варп)+10	200	У	Запретное Знание (Варп)
Запретное Знание (Варп)+20	300	У	Запретное Знание (Варп)+10
Инвокация+10	100	У	Инвокация
Инвокация+20	100	У	Инвокация+10
Психосила	100	Т	---
Ученое Знание (Нумерология)	100	У	---
Ученое Знание (Нумерология)+10	200	У	Ученое Знание (Нумерология)
Ученое Знание (Нумерология)+20	300	У	Ученое Знание (Нумерология)+10
Ученое Знание (Оккультизм)	100	У	---
Ученое Знание (Оккультизм)+10	200	У	Ученое Знание (Оккультизм)
Ученое Знание (Оккультизм)+20	300	У	Ученое Знание (Оккультизм)+10
Ремесло (Предсказатель)	100	У	---
Ремесло (Предсказатель)+10	200	У	Ремесло (Предсказатель)
Ремесло (Предсказатель)+20	300	У	Ремесло (Предсказатель)+10
Младшая Аркана	200	Т	Колдун
Младшая Аркана	200	Т	Колдун
Психосила	200	Т	---
Пси-Рейтинг 3	200	Т	Пси-Рейтинг 2
Видения Бездны	200	Т	Психосила Гороскоп
Старшая Аркана	300	Т	СВ 45, Колдун
Колдун*	400	Т	Инт 35, СВ 35, Запретное Знание (Демонология или Варп)
Варп-Псайкер**	400	Т	Пси-Рейтинг 2, Особое

*Описание эффектов, которые Талант Колдун оказывает на Псайкера, смотри на странице 170.

**Новый Талант, описание смотри на странице 169.

Опасности Предсказателя

«Будущее являет собою запутанное переплетение вероятностей и намеков на те вещи, коим еще лишь предстоит случиться; именно их темные и неясные тени, отброшенные назад во времени, искаженные течениями беспокойного и кошмарного Варпа, и предстоит разгадать тем, кто обладает должностными способностями и достаточной отвагой. Для некоторых псайкеров из тех, чьи силы склонны к искусству прорицания будущего, соблазн слишком быстро становится опасной одержимостью. Варп – материя непостоянная и крайне ненадежная, и на каждую крупицу истины, затерянной на его просторах, приходится тысяча песчинок лжи, а тени вероятностей и отблески грядущего возникают и пропадают ежесекундно».

- Размышления Инквизитора Катуве Орна, Кантос Окуларис I{XVI}

Схолар Малефик

«Если ты желаешь его смерти, я могу тебе помочь, хотя подобной цели ты вполне можешь достичь и сам, не прибегая к моему искусству. Моя специальность – манипулирование событиями. И методы, которыми я пользуюсь, призваны так или иначе привести эти события к кровавой, по-настоящему кровавой, развязке – к катастрофе, войне, восстанию... Если это не то, чего ты желаешь, то я, вероятно, не тот, кого тебе нужно было искать».

- Корвейниус Тэйр

Штудии Схолар Малефика сконцентрированы на постижении запретного знания, касающегося природы Варпа, демонических сил и методов управления энергиями Имматериума посредством ритуалов и колдовского искусства. Они – умудренные опытом мастера своего черного ремесла, способные призвать Демона, открыть врата в Варп, прозреть вещи, отделенные от них завесой расстояний и времени, или создать оккультный артефакт, наделенный нечестивым могуществом. Приверженность Схолар Малефику своей стезе может быть обусловлена как тягой знать то, чего лучше не знать, так и желанием обладать сверхъестественным могуществом, недоступным для большинства людей, особенно если предел этого могущества ограничен разве что хрупкостью человеческого рассудка, столкнувшегося с истинами, масштаб которых он просто не в силах охватить.

Запретное знание покупается ценой совершения невыразимо ужасных деяний, одержимой погоней за богопротивными книгами, оккультными артефактами, инкунабулами и непрестанным учением. Из-за фрагментарности и противоречивости Зловещих Писаний, колдовские практики требуют долгих экспериментов и значительных интеллектуальных способностей. Однако эффект подобных практик всегда разрушителен – как для тела, так и для души. Большая часть Схолар Малефиков сходит с ума и пожирается губительной природой тех вещей, что им пришлось узнать. Многие отдаются под влияние демонов, а то и вовсе становятся их плотскими судами, или попросту становятся чудовищами, ведомыми собственной злобой и пожираемыми заживо тьмой и бесконечными кошмарами. Иные просто исчезают, обреченные на вечность страданий в руках тех, кого они некогда тщились постичь и покорить.

Как правило, Схолар Малефик является собой прямую и явную угрозу целостности и безопасности Империума – в погоне за запретным он способен спустить с цепи варп-сущность, открыть врата для вторжения демонических орд, и осквернить все, чего коснется его нечистый взор. Однако для Радикальных фракций Инквизиции из числа тех, кто приемлет варп-искусства, Схолар Малефик – ценный слуга и оружие, которое надлежит обратить против врагов человечества. Ну а сам Схолар Малефик, поступивший на службу к Радикальному Инквизитору, получит доступ к столь богатому и полному собранию запретного знания, что не грезились ему даже в самых смелых мечтах.

Становление Схолар Малефика

Путь Схолар Малефика – личный выбор Адепта, желающего углубиться в запретное знание и колдовство. Помимо того, персонаж в игре должен иметь доступ к источнику Запретного Знания (Демонология) и Ученое Знание (Оккультизм) – будь то книга, покрытая загадочными письменами, или человек, посвященный в тайства темных искусств. Выбирая этот путь, адепт получает 1d10 Очков Порчи и 1d10 Очков Безумия.

Профессия: Адепт.

Уровень Ранга: Ранг 4: Индитор/Хирургеон (2000 ОО) и выше.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Шифры (Оккультные)	100	У	---
Шифры (Оккультные)+10	200	У	Шифры (Оккультные)
Шифры (Оккультные)+20	300	У	Шифры (Оккультные)+10
Благосклонность Варпа	100	Т	СВ 35
Запретное Знание (Варп)	100	У	---
Запретное Знание (Варп)+10	200	У	Запретное Знание (Варп)
Запретное Знание (Варп)+20	300	У	Запретное Знание (Варп)+10
Запретное Знание (Демонология)	100	У	---
Запретное Знание (Демонология)+10	200	У	Запретное Знание (Демонология)
Запретное Знание (Демонология)+20	300	У	Запретное Знание (Демонология)+10
Инвокация	100	У	---
Инвокация+10	200	У	Инвокация
Инвокация+20	300	У	Инвокация+10
Младшая Аркана	100	Т	Колдун
Младшая Аркана	100	Т	Колдун
Младшая Аркана	100	Т	Колдун
Младшая Аркана	100	Т	Колдун
Младшая Аркана	100	Т	Колдун
Психическое Чутье	100	У	---
Психическое Чутье+10	200	У	Психическое Чутье
Психическое Чутье+20	300	У	Психическое Чутье+10
Старшая Аркана	200	Т	СВ 45, Колдун
Старшая Аркана	200	Т	СВ 45, Колдун
Старшая Аркана	200	Т	СВ 45, Колдун
Старшая Аркана	200	Т	СВ 45, Колдун
Старшая Аркана	200	Т	СВ 45, Колдун
Ученое Знание (Оккультизм)	100	У	---
Ученое Знание (Оккультизм)+10	200	У	Ученое Знание (Оккультизм)
Ученое Знание (Оккультизм)+20	300	У	Ученое Знание (Оккультизм)+10
Колдун	200	Т	Инт 35, СВ 35, Запретное Знание (Демонология или Варп)+10
Высокое Искусство	300	Т	Вос 40, Инт 45, Колдун
Великий Колдун	400	Т	Инт 40, СВ 50, Колдун, Запретное Знание (Демонология или Варп)+20

Мальтек-Сталкер

«Покричи для меня...»

- Палач, код Омега-Черный, Длань Фаэнонитов

Избранные убийцы и излюбленные агенты преступной и зловещей секты Инквизиции, именуемой Фаэнонитской, Мальтек-Сталкеры – воплощенный сплав смертоносного умения, нечестивой технологии и энергий варпа. Они – сумрачные орудия, дар кошмарных теней, и служат исключительно интересам Фаэнонитов, сея смерть и страх в рядах врагов секты, и самая их дьявольская природа является собой отражение всех ужасов и злобы Фаэнонитской доктрины.

Мальтек-Сталкеров скорее конструируют, чем готовят. Первым делом, Фаэнониты выбирают из рядов своих самых лучших и доверенных Аколитов должным образом тренированного убийцу. Этот кандидат должен обладать значительным душевным и телесным здоровьем, дабы иметь шанс пережить предназначенные ему процедуры, к тому же, Фаэнониты прекрасно знают, что лучше всего с этим справится дух, уже несущий на себе прикосновение Хаоса. За тем кандидата получают Темные Магосы и еретики секты, которые

проводят над ним целую серию кошмарных оккультных ритуалов и изнурительных операций по установке кибернетических и бионических имплантатов. Отнюдь не всем суждено пережить пребывание в мастерских еретиков, но те, кому это удается, претерпевают настоящее превращение: их убийственная мощь возрастает многократно, а душу наполняет воистину демоническое стремление убивать.

Аугментика Сталкера – извращенное подобие той, которой Культ Машины одаривает своих жрецов – оперирует и питается токами нечестивых энергий Варпа, даря телу Сталкера сверхъестественную выносливость. Системы эти ведут себя подобно скорее плоти, нежели металлу – благодаря потокам циркулирующей в них темной энергии они могут даже самоисцеляться – некоторые своими глазами наблюдали, как из разорванных кабелей и шлангов сочится кровь, а металл аугментики медленно восстанавливает повреждения, оставляя на их месте лишь отметины-шрамы. Кое-кто утверждал даже, что со временем бионика Мальтек-Сталкера «эволюционирует», словно угадывая желания его черной души. Тем не менее, наиболее могущественным и жутким даром его проклятых имплантатов является способность убийцы питать свою жизненную силу душами убитых – рано или поздно это выливается в нечеловеческую жажду убийства, которую трудно контролировать даже Фаэнониту.

Становление Мальтек-Сталкера

В момент, когда Убийца берет этот Альтернативный Ранг, он получает Особенность Имплантаты Механикус (страница 41 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), а также особый Талант – Варп-Катушка Мальтека (описание смотри далее). С точки зрения всех имплантатов и последующих улучшений, Сталкер считается персонажем, полностью отвечающим требованию «Техножрец». Кроме того, он немедленно получает два Потайных Оружия Хорошего Качества (страница 304 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Эти устройства вживлены в предплечья Сталкера, и изначально являются собой моноблоки. Иные виды оружия могут быть приобретены в качестве Улучшения из таблицы Мальтек-Сталкера – они помечены символом «*». Когда покупается это улучшение, соответствующее оружие немедленно добавляется к числу тех, что скрыты в предплечьях Сталкера, и могут быть приведены в полную боеготовность по первому желанию.

Сам процесс становления Мальтек-Сталкера долг и мучителен – персонаж, взявший этот Ранг, «выбывает из игры» на 1d5 игровых месяцев. За этот срок он навсегда теряет 1 Очко Судьбы, 1d5 единиц Товарищества и получает 2d5 Очков Порчи.

Профессия: Убийца, Вын 35+, СВ 35+, 10+ Очков Порчи.

Уровень Ранга: Ранг 5: Ассасин (3000 ОО) и выше.

Прочие Требования: Персонаж должен обладать Элитным Улучшением Метка Фаэнонита (смотри на странице 72).

Кроме того, следует помнить, что Фаэнониты – ревнивые хозяева, и не потерпят над своими слугами иных господ, кроме них самих. Убийца не может взять этот Альтернативный Ранг, если уже принадлежит к любому другому культу или организации верующих, и обязан прежде отказаться от любых имеющихся обязательств, потеряв все связанные с ними Таланты (типа Жатвы культа Моритат, описанного на странице 155 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**); уже став Сталкером, персонаж не может выбирать Альтернативных Рангов, имеющих отношение к любым подобным группам, а все имеющие отношение к вере Таланты становятся для него недоступными.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Автосангвина	100	T	---
Логис Имплантат	100	T	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	T	---
Просангвина	100	T	Автосангвина
Орто-прокси	100	T	---
Темная Душа	200	T	---
Акустический Резонанс	200	T	Техножрец
Светоносный Разряд	200	T	Техножрец
Светоносный Удар	200	T	Техножрец
Левитационная Благодать	200	T	Техножрец
Имплантированные Цепные Ножи* (Базовая Книга Правил, страница 289)	200	Особый	---
Ритуал Благоговения	300	T	Техножрец
Ритуал Страха	300	T	Техножрец
Энергетический Кэш	300	T	Техножрец
Имплантированные Силовые Клинки* (Базовая Книга Правил, страница 240)	400	Особый	---

*Эти особые Улучшения добавляют указанное оружие к тем, что уже установлены в предплечьях Мальтек-Сталкера (то есть, по одному на каждое из предплечий). Стоимость этого оружия исчисляется исключительно в Очках Оыта.

Новый Талант

Варп-Катушка Мальтека (Maletek Warp Coil)

Требования: Техножрец (Конденсаторная Катушка).

Конденсаторная Катушка, питающая имплантаты Мальтек-Сталкера – нечестивый сплав древних технологий и оккультной науки – покрыта темными рунами и напитана энергиями варпа. Именно благодаря ей имплантаты Сталкера могут, подобно живой плоти, «исцелять» себя в случае поломки, медленно сращивая и восстанавливая разрушенные компоненты (их нельзя лечить посредством Первой Помощи – они восстанавливаются только естественным путем, с учетом всех «самовосстановительных» Талантов Сталкера). Кроме того, каждый раз, как Мальтек-Сталкер убивает своими руками живое разумное существо (т.е. наносит ему смертельный удар), он может немедленно восстановить 1d5-2 (минимум 1) потерянных ранее Ран – вплоть до обычного максимума. Урон, нанесенный «Святым» оружием, таким образом восстановить нельзя. Эта богопротивная регенерация способна восстановить урон, нанесенный Критическими Попаданиями, но утраченные конечности при этом не восстанавливаются. Каждый раз, когда Мальтек получает Критический Урон в область Торса, кидай кости по таблице Психических Феноменов (страница 366 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) с модификатором -20 к результату. С точки зрения явленных эффектов «псайкером» считается Сталкер.

Мортиург

«... в Мадам Главу Гильдии, сидевшую в тот момент за своим рабочим столом, было произведено два выстрела с очень близкого расстояния – в сердце и в голову. От полученных ран жертва скончалась на месте. Убийца вошёл через главный вход, выдав себя за Провост-Капитана, и спокойно покинул место преступления тем же путем. Улики, обнаруженные на месте преступления, позволили заключить, что Мадам Глава Гильдии и несколько других высокопоставленных Гильдейцев занимались подкупом чиновников портовой администрации и кадровых силовиков. В ответ на полученные данные было проведено развертывание Карательных Отрядов Арбитрес.

Список вынесенных смертных приговоров – в приложении #77-134...»

- Выдержка из дела-монографии «Ингумация Леди Класис Хортвы», рапорт Маршала Арбитрес Грегора Ланда

Тоталитарный контроль и скорое правосудие – для Империума это скорее норма, нежели исключение из правил, и особенно справедливо это в отношении деятельности слуг Закона под сводами переполненных ульев, где правосудие особенно сурово и скоро на расправу. Вполне естественно, что и Адептус Арбитрес, и местные силовики испытывают постоянную нужду в услугах закаленных и испытанных людей, чьи таланты тяготеют скорее к скромому и масовому устранению преступников, нежели к поддержанию законности и порядка. Именно такие бойцы, как правило, состоят в рядах печально известных Отрядов Смерти, подчиняющихся напрямую местным Имперским Командорам, и являющихся одним из весомых гарантов их власти; из таких, как они, формируют грозные Карательные Отряды Арбитрес, чья задача – обрушить всю тяжесть гнева Императора на тех, кто, забыв страх перед возможным, осмеливается нарушать Имперский Закон повторно или особенно дерзко. Но и среди этих хладнокровных убийц особенно выделяются те, чья непревзойденная подготовка и верность долгу поистине неординарны. Этих людей отбирают в индивидуальном порядке, превращая их в специалистов по снайперской стрельбе и перестрелкам на ближней дистанции – в Адептус Арбитрес их называют Мортиургами.

Мортиуры всегда работают в одиночку – слишком уж отличаются от общепринятых те идеалы, что вкладывают они в понятие служебного долга, и слишком уж много крови у них на руках. Де-факто, Мортиурга с полным на то основанием можно назвать «государевым убийцей» – при необходимости их используют даже для того, чтобы держать в узде самих силовиков. Именно это отчасти объясняет нелюдимость Мортиургов – всегда есть шанс, что следующей твоей целью станет один из друзей.

Нет ничего удивительного, что члены Святых Ордосов, в особенности представители Радикальных фракций, чьи доктрины и интриги зачастую заставляют их (чаще всего тайно) противостоять властям Империума, всегда находят, где применить столь мощное орудие порядка и общественного повиновения. Радикалы вообще считают весьма полезными слугами людей, не только являющихся великолепно подготовленными убийцами, близко знакомыми со всеми правоохранительными процедурами, но и готовых уничтожить любую указанную им цель без раздумий и жалости.

Становление Мортиура

Арбитры, ступившие на путь Мортиура, редко делают первый шаг добровольно, поскольку так они становятся скорее санкционированными убийцами, нежели служителями закона, но их присутствие в рядах Адептус Арбитрес – необходимое зло. В общем и целом, тех, кто становится Мортиургами, можно разделить на две обширные категории: закаленные, повидавшие виды ветераны, чьи умения стоят того, чтобы не обращать внимания на растущую склонность к агрессии и своеволию, и хладнокровные убийцы, для которых роли судьи, присяжных и палача раскрываются в фундаментально ином, весьма и весьма мрачном свете.

Профессия: Арбитр.

Уровень Ранга: Ранг 5: Арбитр (3000 ОО) и выше.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Меткий Стрелок	100	У	Б 35
Слежка	100	У	---
Слежка+10	100	У	Слежка
Слежка+20	100	У	Слежка+10
Ученое Знание (Правосудие)+10	200	У	Ученое Знание (Правосудие)
Ученое Знание (Правосудие)+20	300	У	Ученое Знание (Правосудие)+10
Одаренный (Безопасность)	200	Т	---
Одаренный (Слежка)	200	Т	---
Калечащий Выстрел	200	Т	Б 40
Сокрушительный Выстрел	200	Т	Б 40
Экзотическое Оружие (Иглопистолет)	200	Т	---
Экзотическое Оружие (Игловинтовка)	200	Т	---
Снайпер	300	Т	Б 40, Меткий Выстрел
Закаленный Убийца	300	Т	Стальные Нервы

Новый Талант

Закаленный Убийца
(Last Killer Standing)

Требования: Стальные Нервы.

Ветеран сотен перестрелок, массовых казней и тайных операций, ты научился оставаться в живых, максимально эффективно используя укрытия и отметая в сторону страх перед свистящими над головой пулями и треском лазерных разрядов. Ты получаешь иммунитет к Подавлению огнем из легкого оружия (Пистолетов и Основного), и получаешь +1 к значению Брони любого укрытия, защищающего тебя от огня из дистанционного оружия, пока ты прячешься за ним добровольно и осознанно.

Особый Боеприпас: Ружейные Патроны «Палач»

Эти редкие и узкоспециализированные патроны (боевое применение которых ограничено арсеналами верхних эшелонов и особо доверенных людей из числа Карателей и Мортиургов Адептус Арбитрес) состоят из миниатюрной реактивной и стабилизирующей системы, позволяющей боевой части снаряда самостоятельно наводиться на заданную цель. Механизмы, позволяющие этого добиться, малопонятны и крайне сложны в производстве, а потому находятся в личном ведении Магосов Муниторум, занимающихся снабжением Арбитров.

Эффекты: Оружие теряет Особенность Разброс, но получает +4 к Урону и +1 к Бронебойности. Тест на Баллистик, проваленный при стрельбе этим боеприпасом на Ближней или Стандартной Дистанции, получает переброс, а защита, обеспечивающая цели её укрытием, игнорируется. Используя «Палачи», нельзя вести стрельбу в режимах Беглый Огонь и Длинная Очередь.

Подходит: Дробовик, Помповый Дробовик, Боевой Дробовик.

Цена/Доступность: Собственно, в коммерческом доступе этих патронов нет, но с точки зрения запросов членов Арбитрес и Инквизиции, этот тип боеприпасов считается Раритетным и стоит не менее 150 Тронов за штуку.

Солдат Штрафного Легиона

«Император меня любит. Да точно тебе говорю – иначе с какого перепугу я еще живой?»

- Сириус Тан, 2-й Каликсанский Штрафной Батальон, Пепельные Норы, Гренч

Штрафные легионы – собрание отборнейшей мрази. Убийцы, грабители, дезертиры, трусы, безумцы, подстрекатели и пьяницы сражаются за Императора в самых кровопролитных войнах – хотят они того или нет. Штрафные подразделения, в которых они служат, есть продукт суровой дисциплины, насаждаемой в Имперской Гвардии. Когда дело касается миллионов вооруженных мужчин и женщин, обученных убивать во имя Бога-Императора, снисходительность есть недопустимая роскошь, если речь идет о поддержании порядка и боевой эффективности. Нарушение практически любого из законов военного времени или одного из бесчисленных положений устава Муниторума (включая убийство) влечет за собой неотвратимое наказание, как правило, в виде смертной казни – или отправки в штрафные батальоны.

Устремления осужденных преступников нелегко обратить на службу Императору, и для того, чтобы заставить этот отчаянный сброд сражаться, применяются самые разные методы – от щедро раздаваемых ударов электро-плетью, до автоинъекторов,

впрыскивающих в кровоток препараты типа френзона, «бойни», или любого другого боевого наркотика, способного превратить дрожащего труса в ревущего от ярости берсерка. Децимация штрафных легионов, проваливших наступление – не менее распространенный мотивирующий инструмент. Иногда легионерам надевают взрывчатый ошейник, который при нужде можно подорвать дистанционно, чтобы восстановить порядок или привести в исполнение смертный приговор.

Штрафные легионы бросают на самые опасные и самоубийственные задания – туда, где шансы выжить стремятся к нулю. Одни штрафники раскаиваются в содеянном. Другие идут в бой, дрожа от страха, чувствуя, что впереди их ждет смерть. Третьих в пучине страха настигает безумие, и те сами стремятся навстречу смерти. Как бы то ни было, большая часть легионеров погибнет в первые же минуты битвы, смертью искупив свои преступления. Конечно, находятся и те, кто выживает, но их впереди всегда ждет лишь еще один бой – еще одна купель, кипящая кровью и огнем, еще один шанс узнать, что подготовил для тебя Император. И хотя эти, последние, вообще чаще всего принадлежат к редкой породе людей, способных ринуться во врата ада, выжить там, и вернуться, презрительно плюнув смерти в лицо, костлявая рано или поздно неизбежно возьмет свое, даровав искупление каждому. Лишь единицам суждена иная (еще более опасная) судьба – служба у Инквизитора, способного найти достойное применение опытному и закаленному в боях убийце.

Становление Солдата Штрафного Легиона

Единственный способ стать штрафником для Имперского Гвардейца – совершить преступление, караемое смертной казнью, пройти через трибунал и встать перед выбором: встретить эту смерть в рядах солдат Штрафного Легиона, от рук врагов человечества, или здесь и сейчас – от комиссарского болт-пистолета или залпа лазганов расстрельной команды. Предпочтительнее всего, чтобы Альтернативный Ранг Солдата Штрафного Легиона был взят в момент создания персонажа, чтобы наиболее достоверно изобразить приговоренного преступника, взятого на службу в Инквизиции. Лучше всего такой персонаж подойдет для кампании (или приключения), где стартовое количество ОО больше стандартных 400. Впрочем, вполне возможен вариант, когда персонаж-Гвардеец выберет этот Ранг на одном из последующих этапов своей Профессии – в этом случае, персонаж должен совершить некое преступление, достойное столь сурового наказания.

Персонаж, который становится Штрафником, автоматически получает Впрыскиватель (страница 304 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) или Взрывчатый Ошейник (страница 247 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Пульт управления любым из этих устройств будет находиться у одного из Аколитов или НИП на службе Инквизитора, которому теперь служит этот Штрафник.

Профессия: Гвардеец.

Уровень Ранга: Ранг 1: Новобранец (0 ОО) и выше.

Примечание: Обрати внимание, что ты можешь сделать этот Альтернативный Ранг стартовым Рангом для своего персонажа. Это решение никак не повлияет на стартовые Умения и Таланты, лишь определит, как и на что ты сможешь потратить свои стартовые ОО.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Яростный Натиск	100	Т	---
Обман	100	У	---
Обман+10	200	У	Обман
Ненависть (любая)	100	Т	---
Запугивание	100	У	---
Запугивание+10	200	У	Запугивание
Запугивание+20	300	У	Запугивание+10
Пресыщенный	100	Т	---
Чуткий Сон	100	Т	Вос 30
Стальные Нервы	100	Т	---
Паранойя	100	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Уличный Боец	100	Т	---
Крепкий Орешек	200	Т	СВ 40
Трудная Мишень	200	Т	Лов 40
Железная Челюсть	200	Т	Вын 40
Истинная Стойкость	200	Т	Вын 40

Меровский Штрафной Легион

Мир-Улей Меров – родной мир пользующегося дурной славой подразделения Имперской Гвардии, в солдаты которого забирают заключенных из тюрем Магистратума и камер Участков Арбитрес по всему Сектору Каликсис. Это подразделение чаще всего называют просто «Меровский Штрафной Легион», хотя поговаривают, что его изначальная, официальная, и куда более сложная номенклатура все еще числится в каких-то забытых дата-хранилищах Администратума. Как бы то ни было, но на его счету числится множество знаменательных побед, и громадные знамена с именами убитых легионеров развеваются на каждом шпиле Улья Царес, когда приходит пора ежегодного праздника в честь основания Легиона.

Меровский Штрафной Легион – прибежище самых отчаянных людей, закаленных преступников, стремящихся к искуплению своих грехов через службу Императору. Командующие Легионом, тридцать Братьев-Генералов, часто устраивают жестокие состязания, натравливая друг на друга подразделения Легиона, сводя солдат в кровопролитных гладиаторских сражениях, в отчетах для Муниторума именуемых «учениями». Лишь некоторые из Братьев-Генералов ведут себя не как надзиратели, а как боевые офицеры, действительно занятые военной и дисциплинарной подготовкой вверенных им частей Имперской Гвардии. Однако, для большинства легионеров служба в Меровском Штрафном окажется короткой, жестокой и крайне суровой, где каждый новый день – это лишь еще один шанс погибнуть в кровопролитной схватке.

Лишь одна из традиций Меровского Штрафного Легиона служит источником надежды для тысяч его бойцов. Она гласит, что если Легион участвует в битве против Врагов Императора, и после боя из всего личного состава в живых остается только один человек, этот человек становится свободным, и ему прощаются все его прежние преступления. Правда это, или нет, но многочисленные истории, связанные с этой традицией, непрестанно циркулируют среди легионеров, подстегивая их стремление выжить, несмотря ни на что, и разжигая в их душах чистую, безжалостную и кровожадную агрессию. Они часто вызываются добровольцами на крайне опасные миссии, типа закладки канистр с отправляющими газами в непосредственной близости от вражеских позиций, или прорыва особо укрепленных линий обороны противника в составе накачанных боевыми наркотиками саперных команд. Естественно, Братья-Генералы используют обе эти тактики постоянно и с великой охотой.

Пожиратель Грехов

«Я проклят,
Я лишен души,
Я тот, кто некогда был чист,
Я тот, кто ныне черен.
То служба моя,
То жертва моя,
Во имя Императора и во славу Еgo».

- Из запретных слов Причастия

Пожиратели Грехов – избранные и святые воины-палачи на службе Инквизиторов, последователей Радикального кredo Облационалистов. Эти грозные мужчины и женщины были посвящены в истины Облационаизма, гласящие, что пути варпа, ксеносов и еретиков – пути к вечному проклятию, но некоторым слугам Императора, чистым в глазах Еgo, суждено ступить на этот путь и пройти его добровольно, до самого конца – ради всех тех, чьи души будут спасены в процессе. Приняв эти истины, и доказав Инквизитору свою верность, Аколит проходит ряд ужасных испытаний веры, возлагает на себя обет уничтожить любого, вставшего на путь проклятия, и становится Пожирателем Грехов. Грозный внешне и неумолимый внутренне, Пожиратель Грехов – беспощадный воин, готовый и способный лицом к лицу противостоять колдовским и демоническим силам.

Ордалии, которые проходит в процессе становления каждый Пожиратель Грехов, есть нечестивый и крайне болезненный ритуал. Пока хор слепых жрецов скандирует священные гимны, будущий Пожиратель Грехов должен исповедаться в каждом грехе, что он когда-то совершил – мыслю ли, словом, или делом. Неважно, насколько мало прегрешение – на этой исповеди его должно упомянуть вслух, дабы знак его был нанесен на тело грешника – раскаленным клеймом, освященным ножом или иглами, смоченными в чернилах, составленных из крови еретиков. Какие-то из отметин, оставленных ордалиями, будут священными символами, какие-то – дьявольскими метками, какие-то – мистическими рунами, а сами ордалии будут продолжаться до тех пор, пока кандидат не исповедается во всех своих грехах, и тело его целиком не покроется символами священными и нечестивыми. Наконец, Пожиратель Грехов принимает помазание крематорным пеплом – с этого момента душа его считается погибшей и несущей печать проклятия столь черного, что ни один грех отныне не способен запятнать её.

Теперь священный долг Пожирателя Грехов – уничтожать демонов и нести безжалостное возмездие приверженцам нечестивых путей, пролегающих в стороне от пути самих Облационалистов. Многие Инквизиторы из числа последователей этого кredo вкладывают в руки Пожирателей Грехов оружие демонического или еретического происхождения, пребывая в убеждении, что лишь Пожирателю Грехов под силу совладать с ним, оставшись верным своему предназначению. Грешные, иссеченные шрамами, вооруженные – Пожиратели Грехов относятся к тому типу врагов, которых следует опасаться любому еретику, скрывается ли он в границах Империума, пребывает ли за его пределами, или рыщет там, где бессильны законы материального мира.



Становление Пожирателя Грехов

Становление Пожирателя Грехов – это одновременно и следствие признания и доверия со стороны Инквизитора-Облационаста, и осознанный выбор самого Аколита (причем, пре-валирующим фактором здесь является именно желание Аколита). Процесс становления Пожирателя Грехов – мучительное испытание, в ходе которого Аколит должен медитировать и молиться, пока его кожу постепенно покрывают мистическими символами и клеймят священными и нечестивыми символами. В конце этого чрезвычайно болезненного процесса Аколит рождается заново как Пожиратель Грехов, получая 2d10 Очков Порчи и Особенность Иссеченный Грехами.

Профессия: Арбитр, Убийца или Гвардеец.

Прочие Требования: Должен быть последователем фракции Облационалистов (подробности смотри на странице 111).

Уровень Ранга: Ранг 4 (2000 ОО) и выше.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Броня Презрения	100	T	СВ 40
Яростный Натиск	100	T	---
Мастер Рукопашной	100	T	ББ 30
Сокрушительный Удар	100	T	Сил 40
Темная Душа	100	T	---
Флагеллант	100	T	---
Ненависть (Демоны)	100	T	---
Ненависть (Еретики)	100	T	---
Ненависть (Мутанты)	100	T	---
Ненависть (Псайкеры)	100	T	---
Пресыщенный	100	T	---
Медитация	100	T	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	T	---
Орто-прокси	100	T	---
Сопротивляемость (Психосилы)	100	T	---
Крепкое Телосложение	100	T	---
Крепкое Телосложение	100	T	---
Крепкое Телосложение	100	T	---
Запретное Знание (Варп)	200	У	---
Запретное Знание (Демонология)	200	У	---
Запретное Знание (Псайкеры)	200	У	---
Ученое Знание (Оккультизм)	200	У	---
Могучий Разум	200	T	СВ 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Бессстрашный	300	T	---
Ментальная Крепость	300	T	СВ 50, Могучий Разум

Новая Особенность

Иссеченный Трехами

(Sin Scarred)

Твое тело покрыто татуировками, выжженными каленым железом печатями и ритуальными шрамами. Эти знаки, как священные, так и нечестивые, Обеспечивают тебе Сверхъестественную Выносливость (x2) при подсчете Урона, нанесенного тебе демонами (посредством как дистанционных, так и рукопашных атак), психосилами, пси-активным (к примеру, Демоническим или Психословым) и Святым оружием. Кроме того, ты получаешь бонус +20 к своей Силе Воли при прохождении Теста на Подчинение Демона или при подсчете Силы Воли персонажа в сравнении с Силой Воли Демонического Оружия (смотри правило Внутренний Зверь для Демонического Оружия на странице 179 этой книги, в главе Темные Искусства).

Оскверненный Псайкер

«Мы – плененные боги. Но и пленители наши – мы сами. Мы сами возлагаем на себя оковы, ибо нам ведомо, кем мы видим себя в своих мечтах, и знание это вселяет в нас страх».

- приписывается бродячему псайкеру по имени
Огненная Принцесса

Оскверненные Псайкеры – это псайкеры, открывшие свое сознание чистой силе варпа. Они балансируют на самом краю вечного проклятия, и лишь один шаг отделяет их от участи раба на службе темных и ненасытных богов. И хотя сила, что приходит к псайкеру, решившему открыть себя варпу, поистине невероятна, путь этот тернист и крайне опасен. Это все равно, что пробить стену доменной печи, чтобы узнать, насколько яростный и безжалостный жар бушует по ту сторону. Психические бури, непревзойденный контроль плоти и иные, куда более жуткие методы применения энергий варпа – вот главное оружие Оскверненного Псайкера, мощь, за которую он платит разумом, телом и душой.

Прикосновение варпа губительно и опасно даже для должным образом подготовленного разума, ибо оно по природе своей есть Хаос, несущий отголоски непостижимых рассудком и преисполненных нечеловеческой злой мыслей. Разум псайкера, избравшего стезю усиления своих психических способностей и неограниченных строгими духовными препонами энергетических потоков варпа, неизбежно начинает разрушаться, тело его претерпевает нечестивые изменения, вызванные теми самыми силами, к постижению которых он так стремился. Псайкер, избравший этот отмеченный скверной путь к могуществу, рано или поздно может обнаружить, что душу его обуреваются эмоции и наклонности, которые он не в силах контролировать, поскольку отголоски варпа проникают в его сны, его навязчивые идеи, его страхи, и раздувают их, как ветер раздувает угли прогоревшего бьющего костра. Для псайкера все это может закончиться безумием – или стать, наконец, тем самым шагом навстречу вечному проклятию и подножию трона темных богов.

Несмотря на многочисленные опасности такого подхода к энергиям Варпа, это тот риск, на который готов пойти Радикальный Инквизитор, желающий обернуть способности могучего псайкера на благо Империума. Некоторые Радикалы даже подталкивают своих Аколитов к изучению нечистых и запретных путей развития психической мощи. Одни при этом стремятся создать из псайкера могучее оружие, способное противостоять любым угрозам, что встанут у него на пути; другие и вовсе используют собственных Аколитов как подопытных кроликов – так поступают, к примеру, Хоруситы, ведущие свои нечестивые исследования по проблематике создания божественных аватар.

Становление Оскверненного Псайкера

Решение стать Оскверненным Псайкером – результат сознательного выбора со стороны самого персонажа, склонившегося к идее постижения темных и нечестивых путей развития собственных способностей. Непосредственно при взятии этого Ранга персонаж не получает ни Безумия, ни Порчи; впрочем, ни то, ни другое не заставит себя ждать, стоит псайкеру начать исследовать темную сторону своего дара.

Профессия: Имперский Псайкер.

Прочие Требования: 15+ Очков Порчи

Уровень Ранга: Ранг 5: Савант Уоррент/Схолар Медика (3000 ОО) и выше.

Новый Талант

Варп-Псайкер

(Warped Psyker)

Требования: Пси Рейтинг 2, должен получить хотя бы одно Очко Порчи из-за Варп-Прорыва.

Псайкеры, позволяющие скверне варпа течь сквозь них, подходят к самому краю обрыва, за которым лежит безумие и витают демоны. Отныне сны их полны кошмарными видениями царства Хаоса, раскинувшегося по ту сторону Материума. Тем не менее, тьма, поселившаяся в душе, может даровать и кое-какие преимущества – губительное, ужасающее, рвущее само ткань реальности присутствие демона, явившегося в реальный мир, отныне не оказывает на псайкера никакого влияния. Персонаж с этим Талантом получает полный иммунитет к эффектам Демонического Присутствия.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Запретное Знание (Варп)	100	У	---
Запретное Знание (Варп)+10	200	У	Запретное Знание (Варп)
Запретное Знание (Демонология)	100	У	---
Запретное Знание (Демонология)+10	200	У	Запретное Знание (Демонология)
Запретное Знание (Псайкеры)	100	У	---
Запретное Знание (Псайкеры)+10	200	У	Запретное Знание (Псайкеры)
Ученое Знание (Оккультизм)	100	У	---
Ученое Знание (Оккультизм)+10	200	У	Ученое Знание (Оккультизм)
Психическая Злоба	200	Т	Пси-Рейтинг 4, Телесная Конверсия
Психический Вампиризм	200	Т	Пси-Рейтинг 4, 30+ Очков Порчи, минимум одна Психосила, наносящая прямой урон психической энергией
Психосила	200	Т	---
Психосила	200	Т	---
Младшая Аркана	200	Т	Колдун
Младшая Аркана	200	Т	Колдун
Старшая Аркана	300	Т	СВ 45, Колдун
Старшая Аркана	300	Т	СВ 45, Колдун
Варп-Псайкер	200	Т	Пси-Рейтинг 2, Особое
Колдун*	400	Т	Инт 35, СВ 35, Запретное Знание (Варп или Демонология)+10, Ученое Знание (Оккультизм)+10
Телесная Подпитка**	200	Т	Колдун

*Смотри страницу 170, чтобы узнать о том, как Талант Колдун влияет на Псайкеров.

**Смотри страницу 169.

Новые Таланты

Психическая Злоба (Psychic Spite)

Требования: Пси-Рейтинг 4, Телесная Конверсия.

Лишь немногие эмоции отзываются в варпе громче, чем безудержная злость и ненависть, особенно когда питают её безумие и горечь, что терзают многих бродячих псайкеров и ведьм. Некоторые могучие псайкеры научились находить применение столь мощному источнику психической энергии, и теперь сила их ненависти способна буквально рвать врагов на куски, словно спущенный с привязи бешеный пес.

Урон любой Психосилы, имеющей показатель Урона, проявленной в сочетании с Талантом Телесная Конверсия, становится Разрывным.

Психический Вампиризм (Psychic Vampire)

Требования: Пси-Рейтинг 4, 30+ Очков Порчи (в случае с ИП), хотя бы одна Психосила, способная убить врага непосредственно (Биомолния, Кипящая Кровь, Психический Клинок и т.п.).

Некоторые наиболее бессердечные ведьмы и бродячие псайкеры настолько полюбили убивать людей при помощи своих психосил, что эта привычка давно уже вышла за пределы простого садизма и мегаломании, и стала для них самым настоящим наркотиком. Если силы их достаточно велики, со временем они научаются поглощать высвобождаемую при этом жизненную энергию, исцеляя свою бренную плоть за счет жизней других разумных существ.

Каждый раз, как псайкер убивает живое, разумное, осознающее себя, и не порожденное Варпом существо (так, например, этот талант не работает в случае с демонами, сервиторами, животными, машинами и т.п.), при помощи прямого воздействия психической энергии, он может немедленно восстановить 1d5-1 Ран, если сумеет пройти **Средний (+0) Тест Силы Воли**. При этом персонаж может лишь восстанавливать Раны – никаких «дополнительных» Ран он при этом не получит. Применение этого Таланта – Свободное Действие.

Если этот Талант применяет Игровой Персонаж, он каждый раз получает 1d5-2 Очков Порчи, и вырабатывает Зависимость (Легкая Навязчивая Идея, Ментальные Расстройства, страница 441 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Колдун-Дилетант

«Она была жалкой рецидивисткой и торговкой наркотиками, но затем варп нашёл её, и она стала настоящим чудовищем. К счастью, верным мне чудовищем».

- Инквизитор Солдеван о Лотос Цзян, одной из его Аколиток.

Колдуны-Дилетанты, которых порой называют колдунишками или магами-любителями – это люди, которые (порой по незнанию) прি�кащаются зловещими тайнствами варп-колдовства. Будь то культисты, бунтари, злостные преступники или даже слуги Инквизиции, всем им так или иначе случилось познать запретное и соблазниться блеском перспектив, что открываются перед обладателями подобного рода тайн. Все они – отнюдь не истинные колдуны, не учёные исследователи запретных искусств, они – бессердечные воины, коррумпированные законники, злопамятные адепты, извращенные убийцы, завладевшие малой частицей познаний о варпе, и решившие принять чреватое многими опасностями решение применить их на практике. И хотя дилетанту никогда не достичь ужасающих высот оккультного могущества и знаний, что суждены настоящим мастерам темных искусств, то воистину немногое, что ему известно, может являть не меньшую опасность. Впрочем, даже этих крох вполне достаточно, чтобы сделать Колдуна-Дилетанта весьма опасным противником.

Колдун-Дилетант, до того, как начать «баловаться» с варпом, может быть кем угодно – еретиком, преступником-рецидивистом, контрабандистом и даже боссом какой-нибудь бандитской группировки. Интеллект и воля к познанию запретного – отнюдь не то, чем может похвастаться каждый, но если темные силы попадут в руки подходящего человека, он наверняка найдет им весьма изобретательное и страшное применение.

Первоочередная (и основная) для Колдуна-Дилетанта проблема – это, конечно же, необходимость сначала найти источник информации об имматериуме, демонах и варп-искусствах как таковых. Империум, в общем и целом – общество замкнутое и невежественное. Более того, одна из основных задач Инквизиции – цензурирование и ограничение распространения любой информации, сгущенной «опасной» или «пагубной». С амвонов Экклезиархии, в то же самое время, непрестанно звучит риторика, равно поощряющая догматическое послушание церкви и резкое отвращение ко всему еретическому. Для среднего гражданина Империума образование – непозволительная роскошь, демоны – мифические чудища, изображаемые в уличных моралите, а варп – досужая выдумка учёных пустословов.

Нет ничего удивительного, что в таком социальном климате наткнуться на тексты, содержащие хоть какую-то информацию о демонологии, оккультизме или Имматериуме крайне затруднительно. Однако не невозможно. Есть мало вещей в человеческой природе более неизменных, чем желание обладать запретным и недостижимым. В самых темных уголках Имперского общества (и, едва ли не чаще, в самых светлых его чертогах) запретные книги, нечестивые манускрипты и иные наставления в варп-колдовстве

продаются, покупаются, вымениваются и крадутся теми, кто имеет доступ к нужным людям или ресурсам.

Печальная ирония ситуации состоит в том, что из-за неустанных попыток Империума сохранить в тайне существование знаний запретных и зловещих, те, к кому это знание попадает даже по чистой случайности, не имеют ни малейшего понятия, насколько оно может быть опасным. Для них любые ритуалы и заклинания есть не что иное, как еще один способ достижения поставленных целей, или (что даже хуже) пустая забава, не более того. Как правило, понимание приходит к Колдуну-Дилетанту лишь тогда, когда становится слишком поздно.

Однако не стоит думать, что Колдун-Дилетант – никуда не годный противник. Напротив, сплав самых низменных навыков, изобретательности и безжалостного коварства, необходимых для получения запретных знаний (особенно если учесть доступные им с недавних пор силы варпа и демонов-союзников), делает их очень, очень опасными врагами. Преступный лидер, овладевший основами колдовства, может избавиться от своих врагов, натравив на них хищников варпа, а убийца, скрытый колдовским мороком, с легкостью отведет глаза даже самым бдительным стражам. Культисты могут привлекать последователей, суля запретные удовольствия и награждая верных темными дарами, а любой, излишне заинтересовавшийся их деятельностью, должен будет иметь дело с ведьмовскими чарами и зловещими проклятиями.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Шифры (Оккультные)	100	У	---
Запретное Знание (Варп)	100	У	---
Запретное Знание (Варп)+10	200	У	Запретное Знание (Варп)
Запретное Знание (Демонология)	100	У	---
Запретное Знание (Демонология)+10	200	У	Запретное Знание (Демонология)
Инвокация	100	У	---
Инвокация+10	100	У	Инвокация
Запретное Знание (Оккультизм)	100	У	---
Запретное Знание (Оккультизм)+10	200	У	Запретное Знание (Оккультизм)
Декаданс	100	Т	Вын 30
Младшая Аркана	200	Т	Колдун
Младшая Аркана	200	Т	Колдун
Психическое Чутье	200	Т	---
Телесная Подпитка	200	Т	Колдун
Колдун	200	Т	Инт 35, СВ 35, Запретное Знание (Демонология или Варп)+10
Старшая Аркана	300	Т	СВ 45, Колдун
Темная Душа	400	Т	---
Благосклонность Варпа	400	Т	СВ 35

*Смотри страницу 169.

Поскольку всех этих людей можно классифицировать как Колдунов-Дилетантов, можно сказать, что этот типаж является наиболее привычным для Инквизиции противником. Однако все те же качества делают тех же самых людей весьма полезными слугами для тех Инквизиторов, что применяют силы варпа для достижения собственных целей. Аколиты из числа Колдунов-Дилетантов могут прибегать к своим силам, чтобы карать врагов человечества, и, обладая теми же знаниями, что и враги, гораздо лучше понимать их мотивы и цели. Вряд ли есть более яркое воплощение идей Радикализма, чем Аколит, вставший на путь Колдуна-Дилетанта.

*Пусть лучшие тысяча невинных примет смерть,
нежели один виновный останется жить, и
разнесет свою ересь.
- Клятва Инквизитора*

Становление Колдуна-Дилетанта

Чтобы стать Колдуном-Дилетантом, нужен как мотив, так и возможность; Аколит должен обладать доступом к Запретному Знанию (Варп), Запретному Знанию (Демонология) или Ученое Знание (Оккультизм). Источником такого знания может быть как Инквизитор Аколита, так и один из варп-культов или содержимое какого-нибудь запретного тома. Как только персонаж выбирает путь Колдуна-Дилетанта, он должен потратить некоторое время на изучение основ оккультных знаний, и по истечении этого «вводного курса» получить 2d10 Очков Порчи.

Профессия: Любая, за исключением Техножреца и Адепта Сороритас.

Уровень Ранга: Ранг 6 (6000 ОО) и выше.

Элитные Наборы Улучшений Радикалов

«Когда я был молод, я мечтал о том, что я буду делать, что увижу, и о том, кем я стану. Сейчас я достиг того, о чем мечтал, видел то, чего не дерзal вообразить даже в самых смелых мечтах, и меня пугает то, кем я стал».

- Из дневников Инквизитора Фельрота Гельта

Альтернативные Ранги являются собой сдвиги умений и способностей твоего персонажа, совершенные исходя 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 далее, в примечании), 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 Опыта – то могут быть вполне конкретные вещи типа Очков Безумия, Порчи, уменьшения Характеристик – или 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**, или в **Мирах Латэ**. Кроме того, внимательный читатель, несомненно, обнаружит в правилах по заключению Темных Пактов (страница 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,

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 НИП 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.

поскольку он должен отражать некие внутриигровые события того или иного рода, некие силы, идеологии, фракции и иные события мира **Warhammer 40.000**. Они не должны быть просто поводом раздать персонажам кучу способностей, просто потому, что они хотят их получить!

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.

Присяга Радикала

«Нет, Повелители, я не отрицаю того, что я сделал. Я поклялся защищать человечество от врагов внешних и внутренних, поклялся кровью, и сделал это добровольно. Вы можете называть меня Радикалом или ренегатом, но в сердце моем я знаю, что клятвы своей я не нарушил».

- Аколит Локос Бок, Либрекар, обвиняемый по делу об убийстве Прелата Квильпы, впоследствии оправданный

Одно дело открыто симпатизировать убеждениям и доктринаам Радикалистских фракций Инквизиции, и совсем другое – принести им клятву верности и, невзирая на риск, следовать их доктринаам. Аколит, принесший присягу Радикала, продолжает нести свою прежнюю службу в Инквизиции, и сохраняет все взаимоотношения и обязательства как перед Инквизитором, так и перед своими товарищами-Аколитами. Однако отныне у них появляются и более высокие обязательства, связанные с убеждениями и идеалами одной из Радикальных фракций – обязательства эти могут быть как явными, так и (гораздо более вероятно) тайными. Именно эти идеалы отныне будут направлять их действия и устремления; именно из-за них Аколиту, вполне вероятно, придется пересмотреть некоторые приоритеты, а решения, принятые в соответствии с этими убеждениями, могут подвергнуть опасности как его самого, так и окружающих. Как бы то ни было, но именно с этого момента Аколит вступает в опасную и рискованную игру политики, лжи и предательства, именуемую внутренними делами Инквизиции.

Аколитов, взявших данный Набор, отныне нужно отыгрывать именно в таком ключе, и Мастеру следует должным образом вознаграждать игроков, справившихся с этой задачей. В этой книге содержится описание семи крупных Радикалистских фракций и нескольких более мелких, так что выбор у игроков есть. Описание, природа убеждений, цели и краткая история этих фракций начинается со страницы 77 этой книги. Мастер, естественно, может свободно изобретать новые Радикальные фракции, модифицировать уже существующие и добавлять к приведенной на страницах этой книги информации любое необходимое ему количество подробностей и уточнений.

Профессия: Любая.

Ограничения: Ранг 3 и выше. Персонаж должен быть хорошо знаком с учениями и доктринаами радикальной фракции, к которой он хочет присоединиться, и Мастер должен решить, подходит ли вообще персонаж игрока для того, чтобы вступить в эту фракцию. (Сестра-Сороритка, например, ни за что не присоединится к Фаэностам!)

Стоимость: 150 ОО.

Эффекты: Персонаж получает бесплатный контакт (индивидуальный, обычный, с одним Умением по выбору (смотри страницу 512 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**)), связанный с выбранной фракцией – естественно, персонаж может взять дополнительные контакты за обычную цену. Кроме того, персонаж получает Умение из Группы Запретных Знаний, относящееся к выбранной фракции и получает возможность покупать улучшения, указанные в таблице этого Набора.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Шифры (Фракция)*	100	У	---
Шифры (Фракция)*+10	200	У	Шифры (Фракция)*
Шифры (Фракция)*+20	300	У	Шифры (Фракция)*+10
Запретное Знание (Инквизиция)	100	У	---
Запретное Знание (Фракция)*	100	У	---
Запретное Знание (Фракция)*+10	200	У	Запретное Знание (Фракция)*
Запретное Знание (Фракция)*+20	300	У	Запретное Знание (Фракция)*+10
Паранойя	100	Т	---
Сопротивляемость (Допросы)	100	Т	---
Ненависть (Враг Фракции)**	100	Т	---
Неколебимая Вера	200	Т	---

*Игрок должен определиться, к какой фракции принадлежит его персонаж. Все перечисленные ниже фракции описаны в этой книге (ничто не мешает Мастеру придумать и описать свои собственные): Истваанцы, Ксантиты, Реконгрегаторы, Облационисты, Либрекар, Фаэносты, Окуларийцы или одна из фракций Радикалов Минорис.

**Персонаж может выбрать одну из фракций Инквизиции (Пуританскую или Радикальную), которая станет мишенью его ненависти. По вполне очевидным причинам, это не может быть фракция, к которой принадлежит сам персонаж!

Демонический Сосуд

«Нечто ужасное зародилось во мне. Порой я чувствую, как оно смотрит наружу моими глазами. Я знаю, как оно жаждет того, что находится по эту сторону моей шкуры».

- Данус Кэрол, бывший Аколит Инквизитора Амаци

Демонический сосуд – это человек, в душу которого демон заронил частицу самого себя и своей силы. Подобно семени зла, взрастает она, копя свою черную мощь, покуда не поработит того несчастного, что носит её; в этот самый миг в мир приходит демон, и родовые муки его – боль, ужас и поруганные надежды. Этот процесс, от зарождения первого семени до освобождения демона, разрывающего оковы своего плотского вместилища – долгая и упорная духовная битва, в которой демоническое начало постепенно поглощает человеческое. В конце концов, демон неизбежно сломит силу воли своего сосуда, и от человеческого сознания не останется ничего, за исключением, быть может, крохотной песчинки, безмолвно волняющей в бесконечной агонии.

То, как демон находит свой сосуд – вопрос стечения целого ряда обстоятельств, но все начинается с контакта этого сосуда с энергиями варпа. То может быть взгляд в проклятое зеркало, рана, нанесенная демоническим мечом, или мимолетное видение силы и смерти под сводами оскверненного храма. Как бы то ни было, но

демоническое начало, словно репей, пристает к теплой плоти своего нового носителя, и тотступает на путь, ведущий к неизбежной катастрофе. Когда семя пускает корни, человек далеко не всегда сразу осознает, что произошло. Порой лишь спонтанные проявления сверхъестественных способностей, необъяснимые происшествия и неотвратимо растущее пагубное влияние поселившееся в человеке сущности постепенно приводят его к пониманию происходящего, а заодно и к осознанию того, чем ему суждено стать.

В ходе поглощения человеческий сосуд вполне может либо воспротивиться демоническим силам и тщиться подавить их, либо вообразить, что воли человека достанет на то, чтобы эти силы обуздать, и даже поработить. Да, многие из тех, кому было суждено стать носителем демонического семени, могут как сопротивляться его влиянию, так и отдаваться на волю источаемого им темного могущества, но верить, что тебе удастся по-настоящему контролировать отродье, заточенное внутри – значит тешить себя пустыми мечтами. Каждая попытка смирить внутреннего демона лишь приближает время его полного пробуждения, и со всей определенностью можно утверждать лишь одно – время это непременно настанет. Со временем сила Демонического Сосуда будет расти, а человеческое начало в нем – таять по мере того, как звериный оскал Демона, свившего в нем гнездо, будет прступать наружу все чаще и сильнее. В конце концов, когда духовные цепи, сдерживающие его, лопнут, демон с ликующим ревом вырвется на волю,



ничем не сдерживаемый, и готовый нести хаос и разорение в царство материи и плоти.

Трагическая истина в том, что помимо последователей темных богов, наиболее подвержены риску стать вместилищем демона именно слуги Инквизиции. Аколитам и Инквизиторам, контактирующим с демоническими сущностями и оскверненными эманациями варпа объектами, надлежит проявлять неусыпное внимание к собственным мыслям, словам и поступкам, ибо род их занятий чреват появлением трещин в оберегающем душу доспехе веры, в которые демон не преминёт вонзить при случае свое коварное жало.

Ограничения: Персонаж должен прежде войти в контакт с демоном, варпом, или варп-артефактом, получив в ходе этого контакта хотя бы одно Очко Порчи. Персонажи, обладающие Особенностью Неприкасаемый, или те, кто заключил демонический пакт, не могут брать этот Элитный Набор.

Стоимость: 600 ОО, или 400 ОО, если персонаж является носителем Биографий Отмеченный Варпом, Имя Твое Храню, или Тень на Твоей Душе (страница 53 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

ВНИМАНИЕ: Этот элитный набор, по сути, являет собой несущийся на всех парах скорый демонический поезд к смерти и забвению персонажа. Демонический Сосуд – очень мощный и весьма сознательный для игрока Набор, но стоит в полной мере осознавать, что после покупки этого набора его персонажа ждет неизбежная гибель (либо от рук бывших товарищей, либо в результате рождения Демона) и выход из игры. Набор этот предназначен, скорее, для того, чтобы дать игроку массу моментов, интересных с точки зрения отыгрыша роли, а также для тех, кто не прочь увести своего персонажа со сцены так, чтобы его уход все запомнили надолго. Помни! Как только персонаж берет этот Набор, начинается обратный отсчет его существования в игре! Считай, что тебя предупредили!

Эффекты

Эффекты Демонического Сосуда налагаются немедленно, и со временем лишь прогрессируют; впрочем, прогресс этот трудно назвать доброкачественным. Борьба персонажа против демона, постепенно пожирающего его изнутри, в **Dark Heresy** представлена рядом Талантов. Каждый раз, когда персонаж прибегает к помощи этих Талантов, скверна в его душе пускает еще один росток, и демон начинает проявлять себя все чаще и разнузданнее. Таланты эти достаточно сильны, и соблазн прибегнуть к ним достаточно велик. В конце концов, стремление обменять еще частицу души своего персонажа на частицу демонической магии есть суть этого Элитного Набора Улучшений, и активные действия игрока лишь ускоряют его падение.

Получение Демонических Талантов

Персонаж с Набором Демонический Сосуд получает Демонические Таланты в соответствии со следующими правилами:

В момент, когда он становится Демоническим Сосудом, персонаж получает Талант Демоническая Сущность. Как и многие другие Таланты, Демонические Таланты взаимосвязаны и последовательны, так что персонаж может получить следующий Демонический Талант только в том случае, если требования, указанные в его опи-

сании, полностью соблюdenы. Демоническая Сущность в данном случае является основой для всех Демонических Талантов – его наличие требуется для взятия всех прочих Талантов этой группы.

Как только персонаж становится носителем Демонической Сущности, он получает новый Демонический Талант каждый раз, как количество накопленных им Очков Порчи становится достаточным для обретения очередной мутации (смотри **Таблицу 8-7: Этапы Порчи** на странице 442 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). В общем и целом, это случается, когда персонаж набирает 31-е, 61-е и 91-е Очко Порчи.

Когда приходит пора получить новый Демонический Талант, персонаж сам выбирает его. Исключением является отметка в 91 Очко Порчи, когда персонаж автоматически получает Талант Гибель Воплощенная.

Процесс получения Демонических Талантов обратной силы не имеет: если персонаж на момент взятия Набора уже перевалил за одну из упомянутых отметок на шкале порчи, он не получит Талантов этой группы задним числом.

Пример

Бим Роллингс был критически ранен кинжалом Лжепророка Пилигримов Хойты, но сумел героически обезоружить лидера культа, выхватив кинжал из его рук. В результате этого события Бим получает 6 Очков Порчи. Обсудив все с Мастером, игрок, который играет Бимом, решает, что частица демона, обитающая в оружии, осталась в бедняге Биме, и теперь начинает медленно являть свою природу и пожирать своего носителя изнутри. С дозволения Мастера, Бим, уплатив указанную цену, становится Демоническим Сосудом, и получает Талант Демоническая Сущность. У Бима уже было 35 Очков Порчи на тот момент, когда он приобрел этот Набор, но он не получает дополнительных Демонических Талантов за то, что он ранее уже пересек отметку в 31 Очко Порчи. Бим получит новые Демонические Таланты только когда пересечет отметки в 61 и 91 Очко Порчи. Если, конечно, проживет достаточно долго для того, чтобы их заработать...

Демон под Маской

С того самого момента, как персонаж становится демоническим сосудом, сущность, таящаяся в нем, начинает всеми силами маскировать свидетельства духовной порчи своего носителя. Если персонаж покупает Набор Демонический Сосуд, он прекращает получать мутации вследствие накопления Очков Порчи, но Осквернения проявляются как обычно (страницы 442 и 443 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Ревность Демонов

Демон ревниво охраняет свои духовные и телесные «владения». Когда персонаж становится Демоническим Сосудом, он получает иммунитет к попыткам вселения в него любых варп-сущностей, а все его попытки заключить Темный Пакт заранее обречены на провал.

Применение Демонических Талантов

Сила демона, постепенно захватывающего власть над телом и разумом смертного, в **Dark Heresy** представлена рядом Талантов, олицетворяющих проявление демонической природы, таящейся в глубинах души персонажа. Демонический Талант активируется лишь при соблюдении следующих условий:

Игрок добровольно тратит Очко Судьбы, дабы воззвать к силе демона. Когда он делает это, одновременно активируются все его Демонические Таланты – здесь ему не дано выбирать. При активации Демонических Талантов персонаж немедленно получает 1d10 Очков Порчи (смотри Ускоренное Падение, ниже).

Если же персонаж тратит Очко Судьбы любым иным способом (страница 389 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), он должен пройти **Средний (+0) Тест на Силу Воли** при провале которого все его Демонические Таланты также активируются, ибо демон использует каждую удобную возможность, чтобы вырваться на поверхность. В данном случае персонаж не имеет права провалить этот Тест автоматически. Обрати внимание, что Очко Судьбы в любом случае срабатывает так, как было задумано изначально. Если Демонические Таланты при этом активируются, персонаж получает 1d10 Очков Порчи (смотри Ускоренное Падение, ниже).

Пример

У Бима Роллингса теперь 63 Очка Порчи и второй Демонический Талант – Внутреннее Чудовище. Он отчаянно пытается совладать с демоном и скрыть его присутствие от товарищей-Аколитов. К несчастью для Бима, он и все его товарищи попали в засаду убийц Пепельной Слезы. Похоже на то, что Аколитам суждено полечь еще до того, как они придут в себя, так что игрок Бима решает потратить Очко Судьбы, которое будет считаться как бросок Инициативы на 10 очков. Но поскольку он тайно является носителем демона, Мастер просит игрока Бима пройти **Средний (+0) Тест на Силу Воли**, равную 39. Игрок Бима выбрасывает 42 и проваливает Тест. При этом оба его Демонических Таланта (Демоническая Сущность и Внутреннее Чудовище) немедленно активируются: в его глазах разливается мертвенное зеленоватое свечение, а челюсти с резким хрустом выдаются вперед, превращаясь в громадную клыкастую пасть. Похоже, Биму придется потрудиться, чтобы объяснить все это...

Мастер, естественно, имеет право инициировать пробуждение Демонических Талантов в любой удобный ему момент. За каждую активацию персонаж по-прежнему будет получать 1d10 Очков Порчи (смотри Ускоренное Падение, ниже).

Ускоренное Падение

Каждый раз, когда демон являет свою силу, в душе персонажа-носителя преумножается скверна. По мере того, как персонаж получает все больше порчи, сила демона, обитающего внутри него, растет до тех пор, пока не достигнет своего пика – в этот момент зверь получает свободу, пожирая бесполезный отныне сосуд уже окончательно. Каждый раз, как Демонические Таланты активируются, персонаж получает несколько Очков Порчи (обычно 1d10, но Мастер может распоряжаться этим количеством на свое усмотрение).

Освобождение Демона

Когда персонаж, являющийся Демоническим Сосудом, достигает отметки в 100 Очков Порчи, демон обретает полное самосознание и возникает в реальном мире. Зловещее создание более не нуждается в плотском вместилище, так что физическое тело персонажа поглощают темные энергии, знаменующие рождение демона. Это воплощение варп-сущности можно представить как несвязанного демонхоста (страницы с 600 по 602 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Персонаж выбывает из игры, но так, что на его уход вряд ли кто-нибудь сумеет не обратить внимания.

Пример

У Бима Роллингса теперь 93 Очки Порчи и три Демонических Таланта: Демоническая Сущность, Внутреннее Чудовище и Гибель Воплощенная. Кроме того, он под замком, на нарах корабельной гауптвахты и под неусыпной охраной движется в направлении Бастиона Серпентис для дальнейшего изучения, вивисекции и, наконец, казни. К несчастью, корабль попадает в лапы корсарам Кабала Алой Скорби. Видя гибель всех членов экипажа, игрок Бим решает активировать свои Демонические Таланты в последний (скорее всего) раз. Он тратит Очко Судьбы и получает свои 1d10 Очков Порчи. Результат броска – 9 – означает, что Бим пересекает финишную отметку в 100 Очков Порчи. С этого момента старина Роллингс перестает быть, а остальные Аколиты оказываются в настоящей западне между воплощенным демоном и кровожадными пиратами.

Смерть и Демон

Если Демонический Сосуд погибает до того, как сумма его Очков Порчи достигает 100, демон теряет все шансы обрести с его помощью воплощение. Момент смерти персонажа Мастер может «отпраздновать» каким-нибудь подходящим к ситуации драматичным и зрелищным сверхъестественным событием (к примеру, яростным пламенем, пожирающим тело персонажа изнутри).

Демонические Таланты

Демоническая Сущность (Талант) (Daemonic Essence)

На плодородную почву твоей души и тела падает демоническое семя. Его нечестивые эманации проникают в твою кровь и твои кости, оскверняют твои помыслы и омрачают все вокруг сумрачными тенями варпа. Активированный Талант действует на протяжении 10 боевых Раундов, или 1 минуты нарративного времени. Все указанные ниже эффекты начинают действовать немедленно и одновременно, а по истечении указанного выше времени столь же резко и одновременно прекращают свое действие. Активированный Талант подвергает персонажа следующим изменениям:

- Персонаж получает Особенности Демонический, Ночное Зрение, Потусторонний и Варп-Нестабильность.
- Персонаж начинает источать ауру Демонического Присутствия. В области, диаметр которой равен Силе Воли персонажа в метрах, все прочие персонаж (как враги, так и друзья) получают штраф - 10 ко всем своим Тестам Силы Воли. Кроме того, все персонажи в этой области испытывают на себе воздействие одного случайно выбранного феномена из Таблицы 12-8: Демонические Феномены, что на странице 602 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**.

Изгнание Демона

Персонажа, обладающего элитным набором Демонический Сосуд, можно подвергнуть экзорцизму, хотя задача эта крайне тяжела, и, зачастую, смертельно опасна. Попытки же провести экзорцизм над тем, кто этого не желает, или тем, кто заключил демонический пакт, впустив демона добровольно, скорее всего, и вовсе убьют или непоправимо искалечат хрупкое плотское вместилище.

Конкретная природа экзорцизмов и вероятность удачного их исхода остается целиком в руках Мастера, которому следует, однако, принять к сведению истоки одержимости и конкретную природу сущности, с которой предстоит иметь дело. Нет нужды говорить, что «легкой прогулки» ожидать не приходится в любом случае (примером вполне может служить ментальный поединок с существом со Сверхъестественной Силой Воли), а последствия неудачи могут быть крайне серьезными (что угодно от манифестации Варп-Прорыва, до рождения несвязанного Демонхоста).

Вместо того чтобы просто «забыть» о потраченных игроком на этот набор ОО, Мастер может превратить его персонажа в Экзорциста (смотри страницу 70). И, как следствие проведенного обряда, заменить все эффекты набора Демонического Сосуда эффектами Экзорциста.

Внутреннее Чудовище (Талант)

(Monster Beneath the Skin)

Требования: Демоническая Сущность

Когда демон внутри тебя расправляет крылья, твоя кожа становится его кожей, а сквозь твои глаза на мирглядят глаза чудовища: твое тело плывет и изменяется, словно глина, и токи энергий варпа пронизывают все твое существо. После активации этот талант остается активным на протяжении 10 Раундов битвы, или 1 минуты нарративного времени. Когда указанное время подходит к концу, все эффекты этого Таланта немедленно прекращаются. Однако пока он активен, персонаж должен следовать следующим правилам:

- Персонаж получает Особенности Страх (2), Улучшенное Природное Оружие (с Бро 3 и особенностью Разрывное) и Сверхъестественная Сила (x2) (Примечание: эта особенность заменяет уже имеющуюся у персонажа Сверхъестественную Силу, а не суммируется с ней).
- Персонаж получает одно случайное Нечестивое Изменение (бросок по **Таблице 12-7: Нечестивые Изменения** на странице 601 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Это Изменение определяется заново каждый раз, когда активируются Демонические Таланты персонажа. Как только действие Таланта прекращается, внешность персонажа вновь становится прежней.

Сила Варпа (Талант)

(Power of the Warp)

Требования: Демоническая Сущность

Когда демон срывает с себя оковы, в душе твоей разверзается вихрь варп-энергии, что позволяет тебе нарушать законы материального мира посредством могущественного колдовства и психических сил. После активации этот талант остается активным на протяжении 10 Раундов битвы, или 1 минуты нарративного времени. Когда указанное время подходит к концу, все эффекты этого

Создание Собственных Демонических Талантов

Приведенные здесь Демонические Таланты – это лишь начало, и Мастер волен создавать новые, те, что больше соответствуют духу его кампании. Это великолепный способ превратить исчезновение персонажа в глубинах демонического начала в уникальный и запоминающийся игровой опыт. Если это именно то, чего ты желаешь, вот некоторые идеи, которые стоит принять к сведению:

Демоническая Сущность – основа всех Демонических Талантов, и должна являться основным требованием для получения любого из них.

Изучи Особенности и специальные правила, касающиеся демонов, которые можно найти в других книгах линейки **Dark Heresy** – они вполне могут стать основой для новых Демонических Талантов. Эффекты Темных Пактов, описанные на страницах 446-447 **Базовой Книги Правил Dark Heresy** также являются неплохой отправной точкой.

При создании Демонического Таланта принимай во внимание Бога, которому может служить обитающий в персонаже демон. Если это демон Хорна, он может даровать персонажу защиту от психосил, но при этом сделать его неистовым и кровожадным.

Таланта немедленно прекращаются. Однако пока он активен, персонаж должен следовать следующим правилам:

- Персонаж получает Пси Рейтинг 4 и обретает равное его Бонусу Силы Воли количество Психосил и/или Колдовских Аркан.
- Применяя свои силы, персонаж не вызывает Психических Феноменов или Варп-прорывов, но за каждую 9, выпавшую при Психотесте, персонаж получает 1 единицу Урона. Этот Урон неспособны уменьшить ни Бонус Выносливости, ни Броня, ни любые другие факторы, а если этот Урон становится Критическим, он считается Энергетическим Уроном в Голову.

Рубель Воплощенная (Талант)

(Rubil Incarnate)

Требования: Демоническая Сущность и 91 Очко Порчи

Примечание: Этот Талант персонаж, являющийся Демоническим Сосудом, получает автоматически, когда достигает отметки в 91 Очко Порчи.

После активации этот талант остается активным на протяжении 10 Раундов битвы, или 1 минуты нарративного времени. Когда указанное время подходит к концу, все эффекты этого Таланта немедленно прекращаются. Однако пока он активен, персонаж должен следовать следующим правилам:

- Персонаж получает Особенности Страх (4) и Порождение Кошмаров.
- Персонаж получает одно случайное Нечестивое Изменение (бросок по **Таблице 12-7: Нечестивые Изменения** на странице 601 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Это Изменение определяется заново каждый раз, когда активируются Демонические Таланты персонажа. Как только действие Таланта прекращается, внешность персонажа вновь становится прежней. Примечание: Это Нечестивое Изменение добавляется к тому, что обеспечивает Талант Внутреннее Чудовище.

Экзорцизм

«Я жива лишь наполовину. Та тварь уничтожила столь многое во мне, что теперь, когда её вырвали из моей души, от меня осталась лишь часть того, кем я была когда-то. Более всего меня страшит мысль, что внутри меня осталось что-то... словно шипы или крючья, которыми она цеплялась за мою душу».

- Исповедь Серафимы Антонии Мезмерон

Экзорцизм – процесс ритуального изгнания демона, нечистого духа или варп-сущности из одержимого ею человека, предмета или места. Сущность, вселившуюся в человека, над которым проводится данный ритуал, буквально вырывают из её обиталища силой веры и религиозного обряда. Человека, чьи тело разум были освобождены от нечестивого влияния поработившей его потусторонней твари, этот ритуал калечит как телесно, так и духовно; тот, кто пережил подобное, уже никогда не будет прежним. Многие умирают в процессе от шока, многие сводят счеты с жизнью вскоре после ритуала, не в силах принять его последствия. Однако те, кто пережил ритуал и принял шрамы, что тот оставил на память по себе, отныне практически неуязвимы к губительному влиянию варпа, а тела их и души – неприступная крепость для любой злонамеренной сущности. Многие экзорцисты уверяют, что после ритуала дух их прозрел: течения варпа и нечистые знаки стали для них словно следы на песке, а сводящие с ума мысли демонов – словно шепот бегущих песчинок.

Ритуал экзорцизма не относится к числу тех, что проводятся по-всеместно и регулярно. Случаи полноценной одержимости, как правило, настолько опасны и чреваты необратимой духовной порчей, что одержимых чаще всего просто казнят на месте. Лишь изредка члены Инквизиции отвергают этот мудрый обычай и прибегают к экзорцизму одержимого субъекта. Субъекта в сопровождении Черного Жреца и хора слепых и глухих монахов, распевающих псалмы, субъекта связывают и окруждают символами божественности Императора. Сам обряд заключается в том, что экзорцист волей Императора и истинным именем самого демона приказывает тому убраться прочь. Процесс это крайне опасен как для экзорциста, так и для его «подопечного»: демон всеми силами сопротивляется изгнанию, и те, кому суждено встретиться с особенно могущественной сущностью, вполне могут как погибнуть, так и стать её новым вместилищем.

Но даже если экзорцизм удастся, носитель может не пережить шока в момент выхода демона из его тела, или получить настолько серьезные душевные раны, что экзорцисту останется только даровать ему милость Императора. Лишь немногим удается сохранить свою человечность и рассудок, но и на них пережитое накладывают отпечаток настолько сильный, что экзорцисту уже не суждено остаться прежним. Многие Инквизиторы отвергают даже мысль о том, чтобы позволить экзорцисту жить, и максимально мягким решением со стороны большей их части будет пожизненное заключение; однако эффективность бывшего носителя демонической сущности в деле борьбы против бесчисленных врагов человечества не подлежит сомнению. Холодные и отрешенные, лишенные симпатий и эмоций, экзорцисты устрашающи, безжалостны и невероятно устойчивы к любому влиянию варпа. Нет ничего удивительного в том, что Радикальные Инквизиторы всегда готовы воспользоваться услугам Аколитов, имеющих за плечами горький и неординарный опыт экзорциста.

Ограничения: Чтобы взять этот набор, персонаж должен быть одержим варп-сущностью, или быть Демоническим Сосудом (смотри страницу 66, выше по тексту). Существует масса «механических» и игровых методов для достижения этого состояния: к примеру, прайкер может выбросить результат от 91 до 99 по таблице Варп-прорывов (страница 367 *Базовой Книги Правил Dark Heresy*) – естественно, этот способ отнюдь не единственный из тех, что могут прийти в голову Мастеру.

Стоимость: 500 ОО и перманентная потеря одного ОЧКА Судьбы. Если персонаж не располагает таким количеством свободных ОО, то в счет недостающих ОО он может скечь все имеющиеся у него Очки Судьбы.

Ритуал экзорцизма (плюс процесс восстановления сил новоявленного экзорциста), как правило, длится 1d10-БСВ дней (минимум один). Впрочем, в каждом конкретном случае Мастер может влиять на этот срок, как ему заблагорассудится.



Эффекты

На персонажа, бывшего одержимым и пережившего экзорцизм, действуют следующие эффекты:

- Уменьши Товарищество персонажа до 10 (если Товарищество персонажа уже меньше 10, уменьши его до 1), поскольку после пережитого он становится отчужденным и нелюдимым.
- Уменьши Раны персонажа на 1d5 – ритуал не подразумевает особо бережного отношения к одержимому.
- Получи 2d10 Очков Безумия – таковы последствия духовного контакта с демоном.
- Получи Психическое Чутье (Вос)+10 – персонаж обретает способность ощущать течения варпа.
- Получи Таланты Бесстрашный, Темная Душа и Сопротивляемость (Психосилы).
- Персонаж обретает иммунитет к Варп-Шоку (страница 442 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), и впредь получает лишь половину выпадающих на его долю Очков Порчи (из любого другого источника).
- Все Демонические Таланты, которыми обладал персонаж, теряются, и персонаж теперь ни при каких условиях не может стать Демоническим Сосудом.
- Все заключенные персонажем Темные Пакты считаются расторгнутыми, все преимущества, которые они обеспечивали, теряются, и персонаж теряет возможность заключать новые Темные Пакты.

Добровольная Одержанность и Экзорцизм

Аколит, который был одержим, подвергся экзорцизму, и пережил ритуал, может стать исключительно ценным слугой Инквизитора-Радикала благодаря высокой устойчивости к энергиям варпа и сводящим с ума материям, о которых человеку вовсе лучше не знать. Некоторые Радикалы ради этого идут даже на намеренное вселение демонической сущности в Аколита с тем, чтобы впоследствии изгнать её: своеобразная смертельно опасная прививка против смертельно опасной болезни. Эта практика наиболее распространена среди Инквизиторов, исповедующих самоотверженное и самозабвенное кредо Облачонистов.

Если Инквизитор Аколита склонен именно к такому подходу, его можно обыграть посредством совершения Ритуала Хаоса, в ходе которого Аколит станет одержимым (смотри Ритуалы Хаоса на страницах 162-166 **Главы V: Темные Искусства**), после чего остается только на обычных условиях приобрести Элитный Набор Улучшений Экзорциста. Кроме того, Мастеру следует ввести дополнительный элемент риска в эту и без того опасную процедуру – к примеру, в виде усмирения демона, неожиданно оказавшегося особенно могучим, или каких-нибудь непредвиденных сложностей при проведении уже самого экзорцизма.



Метка Фаэ nonita

«...Как вы видите, регенеративные способности этого варп-мутанта позволили нам предпринять прижизненную вивисекцию с целью исследования предельного уровня внедрения в нервную ткань подающих трубок – обычного человека, подвергнутого упомянутым мною процедурам, ожидала бы скопотистная смерть от шока. Конечно, мне пришлось вырезать и полностью купировать восстановление голосовых связок – непрестанные вопли подопытного сильно мешали работе...»

- Магос-Фаэ nonит Бараббас своим ученикам

Фаэ nonиты – одна из самых мрачных и зловещих радикальных фракций Инквизиции, организация, одержимая идеями обуздания энергий варпа и порабощения демонов при посредстве извращенной и запретной технологии. Объявленные Отлученными Предателями за многочисленные преступления против Закона Империума и заповедей Бога-Императора в пользу собственной мегаломаниакальной погони за властью, последователи этого учения претерпели безжалостное гонение и истребление, но так и не были уничтожены. Ныне немногочисленные Фаэ nonиты Каликсиса вновь поднимают голову, и, скрываясь под покровом строгой секретности, подспудно распространяют метастазы своих идей среди членов Инквизиции сектора.

Отчасти благодаря незаконному статусу их организации, отчасти из-за болезненной паранойи самих Инквизиторов-Фаэ nonитов, частью обряда принятия в члены внутреннего, особо доверенного круга Аколитов стало обязательное «克莱мение» новичков. Этот процесс является собой длительный и болезненный ритуал вживления электротатуировок, которые, будучи однажды нанесенными, по желанию носителя могут становиться невидимыми. Узор из оккультных геометрических фигур, охранных сигилей и зловещих варп-рун, составляющих эти обширные и изощренные электротатуировки, уникален, и служит как признаком, по которому один Фаэ nonит безошибочно опознает другого, так и инструментом, при помощи которого Инквизитор может контролировать действия своих последователей.

Кроме того, наличие Метки Фаэ nonита неоспоримо свидетельствует, что её владелец является полноправным членом этой зловещей и проклятой организации, хранителем её мрачных тайн, свидетелем и участником множества кошмарных и отвратительных злодействий, являющихся неотъемлемой частью пути Фаэ nonитов.

Ограничения: Персонаж должен принести клятву верности Инквизитору-Фаэ nonиту, которая, по сути, станет его смертным приговором в том случае, если о ней станет известно любому члену Инквизиции, не состоящему в этой фракции. Иными словами, этот Набор доступен лишь тем Аколитам, что добились высочайшего доверия со стороны своего господина-Фаэ nonита.

Стоимость: 350 ОО.

Уффекты

Персонаж с Меткой Фаэ nonита:

- Получает 1d5+1 Очков Порчи и 1d5+1 Очков Безумия.
- Уменьшает количество выпадающих на его долю Очков Порчи на -1 (на очки Порчи, полученные при взятии этого Набора, эта особенность не действует)
- Получает бонус +10 ко всем попыткам противостоять эффектам Страха, психического зондирования и допроса.
- По желанию может «включать» свою электротатуировку, демонстрируя светящиеся руны, узорчатыми лентами опоясывающие его плоть и аугментику – по этим узорам Фаэ nonиты не просто распознают друг друга, но и определяют, кому служит носитель Метки.
- Является носителем **Обета:** Он должен пройти **Трудный (-10) Тест Силы Воли**, чтобы воспротивиться прямому приказу, полученному от того, кто даровал ему его Метку. (Мастер может изменять указанную сложность в соответствии с ситуацией – скажем, снижать её, если выполнение приказа несет непосредственную опасность для жизни персонажа.) Если же персонаж, сопротивляясь одному из таких приказов, достигнет трех и более ступеней успеха в соответствующем Тесте, Обет просто прекратит действовать. Все прочие эффекты Метки останутся в силе.
- Может покупать **Улучшения Фаэ nonитов:** персонаж с Меткой получает доступ к Умениям и Талантам, перечисленным в таблице Улучшений Фаэ nonита, и может покупать их по указанной там цене.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Шифры (Оккультные)	100		---
Запретное Знание (Варп)	100		---
Тайный Язык (Фаэ nonиты)	100		---
Тайный Язык (Фаэ nonиты)+10	200		Тайный Язык (Фаэ nonиты)
Тайный Язык (Фаэ nonиты)+20	300		Тайный Язык (Фаэ nonиты)+10
Запретное Знание (Археотех)	200		---
Технология	100		---
Бинарный Диалог	100		---
Пресыщенный	100		---
Ненависть (Инквизиция)	200		---
Ненависть (Адептус Механикус)	200		---

Альтернативные Правила Порчи: Путь Проклятия

«Касание Хаоса может быть нежным и манящим, оставаясь при этом губительным; осознай эту истину, иначе ты сам не заметишь своего падения».

- Инквизитор Кассильда Коньос: Диктаты Тенебры.

Правила Порчи в *Dark Heresy* (страницы 442 и 443 Базовой Книги Правил) позволяют персонажу медленно идти к проклятию, сходя с истинного пути под влиянием темных сил, обитающих по ту сторону реальности 41-го Тысячелетия. Приведенный здесь опциональный набор правил позволит Мастеру несколько изменить мутагенный аспект порчи. Эти альтернативные правила описывают иной, но не менее губительный для персонажа подход, при котором он имеет шанс измениться (не в лучшую сторону), вместо того, чтобы просто сделать еще один шаг по пути к бездне.

Вместо стандартных Этапов Порчи (*Таблица 8-7: Этапы Порчи* на странице 442 Базовой Книги Правил *Dark Heresy*) используй таблицу Альтернативных Этапов Порчи, приведенную ниже. Кроме того, необходимо следовать следующим правилам:

- Персонаж проходит Тесты на Осквернение как обычно.
- Каждый раз, как наколленные Очki Порчи пересекают один из обозначенных в таблице порогов, примени эффекты, описанные в соответствующем разделе.
- Первый шаг на Пути к Проклятию (Запятнанный) не подразумевает никаких дополнительных эффектов помимо Осквернений, которые персонаж получает по стандартным правилам.

Таблица 2-2: Альтернативный Путь Порчи

Очки Порчи	Тест на Осквернение	Степень Порчи
01-30	+0	Запятнанный
31-60	-10	Нечистый
61-90	-20	Порченый
91-99	-30	Оскверненный
100	---	Проклятый – персонаж покидает игру

Нечистый

Кошмарные знания тяжким грузом лежат на твоих плечах, наполняя твои сны кошмарами, отравляя своей горечью каждый радостный момент. Получи 1d10 Очков Безумия или удвой негативный эффект любого из имеющихся у персонажа Осквернений (по выбору игрока). Брось 1d10 по таблице ниже.

Бросок Результат

1-5	Сон Ужасов: Ужасы, которым ты был свидетелем, заставили тебя понять, что ты скрывает вещи куда более жуткие, чем все, что выпадало на твою долю ранее. Сложность всех твоих Тестов на Страх возрастает на один шаг.
6-9	Запретное Знание: Ты приобретаешь инстинктивное и загадочное средство с эмпиреем, и получаешь Умение Запретное Знание (Варп) (Инт), если у тебя его еще нет, и улучшаешь его на один уровень, если оно уже есть.
10	Предложение: Твой потенциал пробудил интерес у одного из демонов. Если в игре используются правила Темных Пактов, тебе поступает некое весьма заманчивое предложение. Если Мастер не использует их, перебрось этот результат.



Порченый

Варп кипит в тебе, ты чувствуешь, как он наполняет самые темные уголки твоего разума, одновременно насмехаясь над тобой и неодолимо маня. Воспротивишься ли ты его зову? Пройди **Трудный (-10)** Тест Силы Воли (или отдайся на волю тьмы добровольно). Успех означает, что тебе удалось сдержать хищные тени, что клубятся в твоей душе, но не изгнать их – теперь ты точно знаешь, что они всегда будут здесь, в ожидании того, что принадлежит им по праву. Уменьши Товарищество на 1d10 и получи Особенность Бесстрашный. В случае провала Теста на Силу Воли (в том числе добровольного), брось 1d10 по приведенной ниже таблице и примени результат.

Оскверненный

Персонаж настолько сильно пропитан энергиями варпа, что уже не является в полной мере человеком. Уменьши Товарищество на 10 и получи 20 Очков Безумия. Ты получаешь бонус +20 к любому Тесту, сделанному с целью сопротивляться контролю разума, доминирования и любого другого подобного эффекта, способного заставить тебя делать что-либо не по своей воле. Одна из Характеристик персонажа (по выбору Мастера) становится Сверхъестественной (x2) и отныне считается демонической с точки зрения «святого» оружия и различных барьеров, воздействий и ограничений, также имеющих «святое» происхождение.

Бросок	Результат
1-5	Стигматы: Тело твоего персонажа претерпевает кошмарные перемены. Бросай кубики по Таблице Сильных Мутаций (страница 580 Базовой Книги Правил Dark Heresy). Ему понадобится скрыть или хоть как-то объяснить произошедшее – или приготовиться встретить последствия.
6-9	Темные Течения: Ты получаешь одну определенную случайным образом Психосилу, которую ты сможешь проявлять без Психотеста. Если же ты – праймер, то для этой Психосилы ты получаешь право переброса в случае провала Психотеста. Каждое применение этой способности причиняет тебе 1 Очки Порчи. Если кто-либо узнает, что ты обладаешь этой способностью, тебя непременно заклеймят колдуном или ведьмой.
10	Одержанность: В твоего персонажа вселяется сущность типа Астрального Призрака (страница 595 Базовой Книги Правил Dark Heresy), наделяя его 10 Очками Безумия. Это кошмарное создание проявляет себя лишь время от времени (к примеру, когда персонаж тяжело ранен, или, скажем, спит – конкретные детали остаются на откуп Мастеру – он и контролирует персонажа, когда в дело вступает поселившаяся в нем сущность). При желании, персонаж может «разбудить» демона самостоятельно, но подобное деяние осквернит его душу на 1d10 Очков Порчи.





Factions



ISTVAANIANS

• RECONGREGATORS

• XANTHITES

• LIBRICAR

• OCULARIANS

• OBLATIONISTS

• PHAENONITES

• RADICALS MINORIS



Глава III: Фракции

«У нашего благословенного Империума множество сильных сторон, каждая из которых по-своему бесценна. От бесчисленности его жителей и мощи его величественных флотов, бороздящих бескрайние межзвездные глубины, до всесокрушающего железного кулака его непобедимых армий – у всего есть свое предназначение. Так и со Святыми Ордосами – их сила подобна морю; бушующая, непредсказуемая и непостижимая, обуреваемая подводными течениями и колеблемая волнами, что могут смыть человека в мгновение ока. Слишько в едином порыве, силы эти способны сокрушить что угодно».

- Приписывается Марханию Сульту, Лорд-Сектору Каликсиса.

Лучь Радикала и Конclave Каликсис

Этот раздел содержит сведения обо всех крупных (и нескольких малых) Радикальных фракциях Каликсианского Конclave Инквизиции. Фракции эти сильно отличаются друг от друга и масштабами, и направлением своих устремлений – от колдовского могущества Ксантиотов и революционного рвения Реконгрегаторов до нечестивой злобы отлученных Фаэнонитов и загадочных деяний Окуларийцев. Да, все они различаются характером, историей, и конкретными целями, но два момента справедливы для всех радикалистских организаций: во-первых, состоят в них (и заправляют их деятельностью) исключительно Инквизиторы-одиночки и их самые доверенные Аколиты, и, во-вторых, доктрины и идеалы этих фракций исключают возможность открытого участия их приверженцев в формировании образа мыслей и набора общепринятых практик Инквизиции как таковой.

Конclave Каликсис – огромная и крайне разрозненная организация с исключительно запутанным и туманным прошлым; прошлым, проистекающим из целого клубка политических интриг и междоусобных разногласий, как чисто радикалистских, так и «общих».

Быть частью Радикальной фракции – значит быть частью меньшинства, быть одиночкой даже по меркам столь могучей, разобщенной и склонной к индивидуализму организации, как Инквизиция. Радикалы по самой природе своих убеждений вынуждены скрываться за завесой дезинформации, секретности и лжи, и прибегать к ней при ведении дел не только с другими фракциями Инквизиции, которые могут проявить подозрительность и (что более вероятно) враждебность, но и со своими собратьями-радикалами. Для Инквизиторов (и Аколитов) решение присягнуть на верность одной из Радикальных доктрин есть решение положить свою жизнь на алтарь высоких идеалов или собственной одержимости, и даже среди величайших фракций Инквизиции найдутся как свои Радикалистские течения, так и отдельные Инквизиторы-Радикалы. Нет ничего удивительного, многое из того, о чем говорится в докладах о Радикалистиках, может показаться противоречивым, если не парадоксальным, а две различные фракции могут интерпретировать одно и то же событие с диаметрально противоположных точек зрения. Впрочем, даже их собственные тайные заговоры могут вступать в противоречие не только с политикой Святых Ордосов в целом, но и с другими Радикальными группировками, а идеология многих из них порой заставляет попросту игнорировать интересы всех прочих задействованных в том или ином событии организаций и сил. Кто здесь прав, а кто виноват, рассудит история, а её, как известно, пишут победители.

Знания о Радикализме

Конкретные подробности того, что известно персонажу о той или иной Радикальной фракции, остаются на откуп Мастеру и зависят, в основном, от его личного опыта и особенностей его становления, а приведенная ниже таблица дает общее представление о количестве и качестве информации, доступной обладателю Умения Запретное Знание (Инквизиция).

Таблица 3-1: Знания о Радикалах

Ступени Успеха	Шагестные Детали
Стандартный Успех	Знание о существовании фракции и об основных её целях.
Одна	Основные подробности касательно их истории и организационной структуры.
Две	Основные вехи их деятельности в Секторе Каликсис.
Три	Слухи, касающиеся нынешней деятельности фракции.
Четыре и более	Глубокое понимание истинной природы и целей фракции.

Крупные Радикальные Фракции

Истваанцы
Реконгрегаторы
Ксантиты

Малые Радикальные Фракции Сектора Каликсис

Либрикар
Окуларийцы
Облационисты
Фаэнониты



Истваанцы

«Цена нашего выживания – боль, страдания и смерть».
- Генерал Градц, накануне Голденской наступательной операции

Иного кем именуемые разжигателями войн и разрушителями, Истваанцы – Радикальные Инквизиторы, которые верят, что для того, чтобы занять подобающее ему место среди звезд, человечеству необходимо быть сильным, а сила, по убеждению Истваанцев, приходит лишь в годину раздора, страданий и бед. Лишь в тяжелое для себя время человечество показывает свое могущество и раскрывает свои истинные качества: упорство, решительность и героизм, в то время как слабые сгорают в пламени истории – жертвы на алтаре величия Империума.

Истваанцы верят, что мощь и целостность владений Бога-Императора неколебимы, пока их бастион подвергается непрекращенному испытанию на прочность, каждая победа в котором суть шаг на пути к величию – и следующему испытанию. Идеология Истваанцев гласит, что от слабости можно избавиться, лишь разрушив все, породившее эту слабость, до основания – только так можно быть уверенным, что лишь сильнейшие выживут и продолжат себя в следующем поколении людей. Таковы убеждения Истваанцев, и во имя этой веры каждый из них с готовностью бросит в котел войны, страдания и крови миллионы солдат и простых граждан Империума, который они поклялись защищать, ибо кredo их гласит, что в противном случае люди утратят силу, Империум рухнет, и человечество исчезнет с лица галактики.

Сила Через Испытание

Истваанцы взяли себе имя в честь печально известной планеты Истваан III. На заре Ереси Хоруса, величайшего конфликта в истории человечества, Архиотступник Хорус, подвергнув эту планету вирусной бомбардировке, разжег пламя братоубийственной войны, пламя, охватившее всю галактику и испепелившее жизни миллиардов людей. Истваанцы считают этот эпизод моментом, когда было выковано будущее человечества. Империум, брошенный на колени у края бездонной пропасти, сумел воспрянуть, и в сиянии этого триумфа обрел силу: силу противостоять Хаосу, силу не доверять, силу хранить бдительность, силу действовать яростно и непреклонно. Темная эпоха Ереси Хоруса стала временем перемен и откровений, возвеличивших Империум, в то время как в краткие периоды относительного мира процветала лишь корысть, слабость и духовный упадок. По мнению любого Истваанца, Империум и был рожден в горниле Ереси Хоруса, и все его величайшие достижения напрямую происходят из необходимости выжить любой ценой. Однако нынешний Империум не вправе жить памятью пережитых испытаний и почивать на лаврах былых побед.

Вирусная бомбардировка Истваана III воистину стала мигом рождения Империума, но самому человечеству, погруженному в кипящий океан крови и боли, еще предстоит встретить свой момент истины, дабы обрести силу, постичь сокрытое, и пройти дорогу к славе с верой в душу и гордо поднятой головой.



Эволюция Силы

Истваанцы верят, что ключевым фактором для выживания во враждебной вселенной является сила. Сила – первооснова существования, ибо с её помощью человек защищает себя, объединяет разобщенные людские сообщества в единое могучее государство, и позволяет уничтожить то, что посягает на его существование. Лишенное силы, человечество обречено на вымирание. Сила эта, которую так высоко ценят Истваанцы, есть результат выживания и преодоления различных испытаний – они верят, что чем эти испытания тяжелей, тем ценнее будет награда. Истинная сила, о которой говорят Истваанцы – это мощь закаленного в боях ветерана, чье тело невредимо, дух неколебим, а боевой опыт бесценен. Своей задачей Истваанцы и их слуги полагают именно создание испытаний, достойных человечества – войны, из которых оно должно выйти победителем, и катастрофы, в которых людям суждено обрести свою истинную силу.

Испытаниям этим подвергаются многие, но пройдут их далеко не все. Вызов, что бросают они своим (пусть и невольным) участникам есть истинная проверка готовности разума, духа и тела, и ставкой в этой игре служит жизнь – тех, кому не суждено выжить и добиться победы, ждут лишь забвение и смерть. Впрочем, сами Истваанцы считают такой подход благом, поскольку в результате Империум очищается от плевел, а слабые уступают место сильным. Уничтожение недостойных – вот принцип, который они возвели в абсолют: Истваанцы искореняют безвлие, упадок и порчу, сжигая их в пламени войн, бунтов и кровавых восстаний.

Откровение Через Бедствие

Истваанцы верят, что чинимые ими конфликты способствуют не только усилению человечества, но и являются ему истинные чудеса и откровения. Они указывают на то, что величайшие достижения Империума происходили в тот момент, когда он проходил сквозь наиболее экстраординарные и кровопролитные события своей истории. Именно в эпоху величайших бедствий Империум совершил громадный рывок вперед с точки зрения всех возможных аспектов существования государства. Излюбленный пример, к которому Истваанцы прибегают в своей полемике – возвышение Себастьяна Тора, его реформация Экклезиархии, показавшая ненадежность самих основ владычества Экклезиархии, и эпоха возрождения монстриума, что последовала сразу вслед за этими событиями – по мнению Истваанцев, они произошли исключительно благодаря предшествовавшей им кровавой тирании Эпохи Раздора. Другие обращают свой взор еще дальше в прошлое – к эре зарождения самого Империума и к тем, кто поныне является залогом его существования – все они, от легионов Космического Десанта до Адептус Механикус, были рождены в ходе великого крестового похода Императора за объединение человечества.

Истваанцы считают, что эти истины очевидны для каждого, кто не страшится принять их. Каждый раз, когда человечество совершало рывок вперед, оно стояло на грани уничтожения, и наиболее значимые откровения были явлены именно перед лицом, казалось бы, неизбежного вымирания. Многие идут дальше, утверждая, что чем выше цена провала испытания, тем выше Империум воспрянет, преодолев его. Соответственно, если человечество надеется когда-нибудь безраздельно править звездами, испытания, встающие у него на пути, должны быть куда более серьезными и опасными, нежели ранее. Кредо Истваанцев гласит, что организация подобных конфликтов – первоочередная и наиболее благая задача Инквизиции; они верят, что кровь и страдание – их дары Империуму, приняв которые, он ступит на путь возрождения.

Зарождение Конфликта

Основное устремление Инквизиторов-Истваанцев – разжигание новых конфликтов, а также управление уже имеющимися. И хотя их интересуют все возможные типы коллизий – от личных амбиций и змеиных клубков дворянских интриг, до глобальных социально-экономических потрясений – наиболее достойной и чистой их формой Истваанцы считают старое добре насилие. Война и борьба за выживание есть наилучшее и наиболее всестороннее испытание; кроме того, поскольку все испытуемые в этом случае ставят на кон собственную жизнь, слабые отсеиваются автоматически. Масштаб разожженного ими противостояния может быть любым – от кровопролитной стычки двух благородных домов, до катастрофических катаклизмов, охватывающих множество звезд и планет, пламя которых, прежде чем погаснуть, успеет пожрать многие миллионы жизней. Что характерно, исход разжигаемых ими войн, бунтов и вендетт для Истваанцев малоинтересен. Куда важнее для них эффект, который они оказывают на участвующих в них людей, и большинство Инквизиторов истваанского толка гордятся присущей им бесстрастностью.

При этом все действия Истваанцев отличаются стоящим за ними трезвым и мудрым суждением – в конце концов, их цель состоит в том, чтобы сделать Империум сильнее, а не уничтожить его. В первую очередь их внимание привлекают те, кого они считают носителями слабости. Однако когда дело доходит до практического приложения теорий, в дело могут вступить несогласие и различия во взглядах между отдельными Истваанцами. В то время как одни не станут наносить удар по миру (или сектору) уже охваченному войной, найдутся и другие, склонные к более широкому взгляду на вещи, взирающие на ту же войну в контексте иных, куда более масштабных конфликтов, как уже тлеющих, так и тех, которым еще только суждено вспыхнуть. Они могут сопоставить мощь сектора

или боевую славу войска с силой вражеских армий, с которым им лишь предстоит сразиться, счесть, что враг с легкостью разгромит излишне возгордившиеся Имперские войска, и решить, что недостойных следует подвергнуть очищению – уничтожить паршивых овец прямо сейчас, чтобы потом не погубить из-за них все стадо. Именно взгляд на анархию, хаос и раздор как на самоцель всех Истваанцев заставляет Инквизиторов, не разделяющих их убеждений, относиться к ним с крайним скепсисом и даже страхом.

Методы, посредством которых Истваанцы добиваются зарождения конфликта, могут быть как тайными и изощренными, так и вполне открытыми и однозначными – все зависит от того, чего требуется достичь в каждом конкретном случае. Многие Истваанцы убеждены, что война и агрессия есть естественное состояние человека, и для того, чтобы вспыхнуло кровопролитие, необходимо лишь слегка подтолкнуть события в нужном направлении. Раздувая недовольство, присущее большей части населения, умело играя на парапоне губернаторов, и щедро источая дезинформацию, Истваанец (или его агент) вполне способен отравить атмосферу мира и гармонии удущливым зловонием страха и льющейся крови. Другие (с той же самой, впрочем, целью) могут создать фантомную угрозу, существование которой подразумевает некую реакцию властных структур, а способность вселять страх полагается на свойственную любым слухам тенденцию к преувеличению. Эти иллюзорные угрозы могут быть самыми разными – от небольших, имеющих значение лишь для местных жителей (типа таинственно-убийцы, планирующего уничтожить местную правящую верхушку) до громадных и поистине ужасающих, способных привлечь внимание миллиардов людей, и даже заставить Империум мобилизовать часть своих громадных ресурсов. Кое-кому из Истваанцев, конечно, чужды столь утонченные методы – они предпочитают просто начать войну там, где считают нужным. Их излюбленная тактика – нанести удар одной из сторон будущего конфликта, подбросив доказательства, указывающие на их будущих противников. Ответный удар, естественно, не заставляет себя долго ждать. Итог – война, возникшая на ровном месте, и буквально из ничего.

Создание Катастрофы

По мнению наиболее радикальных Истваанцев, катастрофа есть высшая форма испытания, единственное прикосновение которого способно либо коренным образом изменить человека, либо раздавить его как букашку. Катастрофа есть огненное крещение, олицетворение доктрины Истваанцев, избавленной от словесной шёлухи и мирского тлена – миг истинно божественного откровения. Истваанцы, разделяющие подобные убеждения, зачастую предпочитают манипулировать обстоятельствами, ведущими к катастрофе, а не создавать её с нуля – впрочем, подобные убеждения никогда не мешали им устроить саботаж или террористический акт, способный помочь им приблизиться к достижению поставленных целей. Чем более спокойна, комфортабельна и безмятежна обстановка, в которой происходит запланированная Истваанцем катастрофа, тем сильнее удар, который она наносит установившейся системе, и тем более оправданным становится результат приложенных усилий. Если кто-нибудь из Инквизиторов-покровителей бедствий посчитает, что тот или иной мир стал слишком мягок, излишне жилен и благополучен, он сочтет своим прямым долгом сделать так, чтобы этот мир заплатил за свою самонадеянность. Если он на самом деле силен, он выживет, если же он слаб, то когда он падет, охваченный пламенем войн и разрушений, Империум станет лишь сильнее. Для пустынного мира такой катастрофой может стать прекращение поставок воды; для Линейного Флота – уничтожение флагманского корабля с верховым командующим составом на борту; ну а если на суд ячейки Истваанцев попадает целый сектор, то целью их может стать убийство Лорд-Сектора, или даже уничтожение целой планеты.

Рука в Железной Рукавице

Одним из наиболее противоречивых аспектов Истваанцев является их желание сделать Империум сильнее, в сочетании со стремлением раз за разом бросать ему вызов. Таким образом, Инквизиторы из числа приверженцев Истваанского кredo не только сеют раздор и анархию, но и тратят значительную часть своего времени на укрепление железного кулака Империума, и обеспечение его будущих побед. Имперская Гвардия и Флот, Губернаторы и Командоры, Адептус Арбитрес и даже, при возможности, Адепта Сороритас, Адептус Астартес и Инквизиция – Истваанцы считают себя ответственными за то, чтобы все эти ведомства соответствовали самым высоким стандартам, ведь каждое из них – жизненно важная деталь Имперской военной машины, которую необходимо содержать в должном порядке и абсолютной готовности к встрече с врагом. Большинство Истваанцев обладает обширными связями в Имперских военных структурах, и зачастую прибегает к своим весьма значительным ресурсам, чтобы продвинуть на ключевые позиции наиболее достойных и способных, по их мнению, людей. И хотя на первый взгляд эта практика присуща скорее фракциям Пуританского толка, даже она – лишь часть погони Истваанцев за силой через испытание. Они вполне могут возвысить могучего воина лишь затем, чтобы в нужный момент он принял участие в конфликте, который послужит ему достойным испытанием. Можно сказать, что Истваанцы куют оружие, и делают все, что считают нужным, чтобы оно было готово к решающему сражению.

Истваанцы и Святые Ордосы

Истваанцы, как и любая другая Радикальная фракция, составляют лишь небольшой процент членов Святых Ордосов, и предпочитают не афишировать своих убеждений – огласка способна скорее помешать работе, а никак не помочь. Тем не менее, Истваанцы и их идеология давно и прочно укоренились в структуре Святых Ордосов, ибо на каждого истинного «разжигателя войны» (как их зачастую пренебрежительно именуют сотоварищи) приходится множество Инквизиторов, способных узреть здравое зерно, лежащее в основе теорий Истваанцев. Однако стоит заметить, что даже они склонны осуждать наиболее жесткие их акции.

Наиболее сильная сторона фракции состоит в том, что вместо выстраивания тайных заговоров и организационных структур Истваанцы полагаются на единство своих устремлений. Да, для достижения определенной цели они, конечно же, могут кооперироваться и организовывать тайные ячейки, но не менее часто они предпочитают работать в одиночку, не давая себе труда сообщить соратникам о своих намерениях, не говоря уж о том, чтобы получить от них одобрение.

Истваанцы считают достойным своего внимания каждый аспект жизни Империума, ибо каждый из них может стать как инструментом для создания одного из конфликтов, так и орудием защиты человечества. Соответственно, Инквизиторов-Истваанцев можно встретить в каждом из трех Великих Ордосов: Еретикус, Ксенос и Маллеус. Естественно, возможности и методика работы Инквизиторов разных Ордосов будут проистекать из разных сфер. Члены Еретикус полагаются в первую очередь на разобщенность и внутренние раздоры Империума, позволяющие при нужде легко устроить гражданскую войну или кровавую смуту; они же не прочь сыграть на извечном страхе перед мутантами и ведьмами, под действием которого любая воображаемая угроза может очень быстро перерасти в неконтролируемые и кровопролитные гражданские беспорядки. Истваанцы из Ордо Ксенос пользуются каждым

удобным случаем, чтобы ввергнуть Империум в войну с чужими, провоцируя всевозможные конфликты и разжигая ненависть к ксеносам в сердцах людей. Истваанцы Ордо Маллеус вносят свою лепту гораздо реже, но материю, с которыми им приходится работать, в их руках становятся инструментами ужасающе эффективными: подстрекательство деятельности темных культов, «контролируемый» призыв демонов, распространение запретных знаний и информации о нечестивых артефактах, способных привлечь внимание людей малодушных и падких на соблазны – всё, чтобы показать необходимость усиления бдительности и перехода к более строгим мерам противодействия. Впрочем, значительная часть Истваанцев не принадлежит ни к одному из Великих Ордосов, а потому использует свои собственные методы, легко и непринужденно переключаясь между разжиганием раздоров и очищением зла – в зависимости от того, что, по их мнению, нужно в данный момент Империуму.

Тайная История

Не существует записей о том, когда Истваанизм зародился, и когда его последователи перешли к претворению своей доктрины в жизнь – эти древние секреты были навсегда утрачены во тьме времен и под толщей кровавых волн, что хлестали Империум на протяжении тысячелетий. С полной уверенностью можно сказать только одно – учение это старо, и, наряду с Ксантизмом, занимает место одного из самых распространенных и плотно укоренившихся Радикальных течений Инквизиции.

Идеи Истваанцев не новы – теории, на которых оно основывается, едва ли не старше самого человечества. Они сопровождали людей на пути к звездам, и стали одним из краеугольных камней в фундаменте Империума. Вполне вероятно, что Истваанская доктрина (вполне обоснованная теоретически и практически) есть неизбежный продукт разума, занятого поиском ответов на вопросы, касающиеся места человека во вселенной и различных опасностей, подстерегающих его практически на каждом шагу – отчего одни отвергают соблазны варпа и попирают ксеносов, а другие впадают в отступничество, малодушие и ересь? Взглянув на это как на испытание, призванное уничтожить слабых и закалить сильных, будущие Истваанцы просто решили не останавливаться на наблюдении и изучении данного явления, но предприняли меры сперва к ускорению, а затем и к целенаправленной организации поддающихся событий. Так зародился Истваанизм.

Никто, даже последователи учения, точно не знает, какую именно роль сыграли Истваанцы в ходе долгой и кровавой истории Империума. Их доктрина основана на необходимости эволюции через преодоление трудностей, а посему не требует наличия конечной цели как таковой – важно лишь, чтобы у Империума всегда были враги. Кроме того, вряд ли есть момент, когда можно говорить об окончательном итоге хоть сколько-нибудь значительного, кровавого и властного деяния. Эхо одной единственной войны может звучать на протяжении веков и тысячелетий. В конце концов, бомбардировку Истваана III вспоминают даже спустя десять тысяч лет после окончания Ереси Хоруса. Вполне может случиться так, что следы Истваанцев дотошный исследователь сумеет обнаружить у истоков самых разных событий – от воззвания гениального правителя до воцарения кровавого тирана и гибели тысячи звезд. Безразличие к конечному итогу – одна из наиболее характерных черт Истваанизма. Им вполне достаточно того, что человечество подвергается испытанию, и, преодолевая его, становится сильнее.

Крестовый Поход в Экспансию Каликс

Далеко не все войны были задуманы и воплощены Истваанцами, но в случае с войной, в пламени которой был рожден Сектор Каликсис, все обстояло именно так – если верить Инквизиторам Конклава Каликсис, принявшим от своих предшественников эстафету Истваанизма. За тысячу лет до начала крестового похода, захватившего эту область пространства, Экспансия Каликс была известна Империуму лишь по запискам Вольного Торговца Соломона Хаарлока, называвшего её «чашей великой и древней греховности», которая станет частью Империума лишь ценой «рек, кровью текущих». Именно зловещая репутация Экспансии и привлекла внимание Истваанцев, узревших в ней купель огня и гнева, достойную верных слуг Империума, предназначение которых – крещение кровью великой войны. Среди всех Истваанцев, работавших в тот период в Сегментуме Обскурус, наиболее прославленным и влиятельным был Лорд-Инквизитор Старк, сумевший разглядеть в Экспансии Каликс потенциал великолепного «испытательного полигона». Прибегнув к своим многочисленным связям и неоспоримому влиянию, накопленному за сотни лет службы, он сумел собрать вокруг себя мощную группировку Инквизиторов-Истваанцев. Под управлением Лорда Старка этим отъявленным Радикалам совместными усилиями удалось создать сильное политическое движение, выступающее за завоевание Экспансии Каликс.

Политические маневры практически во всех властных структурах Империума заняли еще около десяти лет, но, в конце концов, события перешли к завершающей фазе: назначению Лорд-Милитанта – могучего воина, достойного возглавить грядущий крестовый поход. План Лорд-Инквизитора Старка, и его товарищей-Истваанцев оказался безупречен во всем – за исключением одной, жизненно важной детали. В последнюю минуту Верховные Лорды Терры отвергли тщательно подобранный Лордом Старком кандидата на пост Лорд-Милитанта крестового похода, и назначили вместо него Голденну Ангевина. Итак, в старательно подготовленное Истваанцами горнило огня и крови отправилось боеспособное войско, во главе которого встал не достойный его свирепый и благородный воитель, но слабый и самодовольный человек, одержимый алчностью и тщеславием. Несмотря на длинный перечень добродетелей, которыми позже наделят его льстивые поэты, слабость Ангевина была очевидной для каждого Истваанца, причем очевидной настолько, что для её подтверждения не нужны были никакие испытания. Впрочем, Истваанцы, со своей стороны, были убеждены в неизбежности отречения Ангевина и возвышения более способного лидера – любая другая альтернатива означала бы, что крестовый поход окончится бойней, и Экспансия Каликс останется обителью тьмы.

Фенксворлдская Катастрофа

Фенксворлдская Катастрофа живет в хрониках как одно из самых страшных событий Ангевинова Крестового Похода. Его последствия все еще можно увидеть своими глазами, посетив гигантские мавзолеи, расположенные на планете Гробница Орендаля, не говоря уж о тех десятилетиях, на которые оно в свое время отсрочило покорение Экспансии Каликс. В 359.M39 группой армий, набранных на основных мирах Сегментума Обскурус, был открыт второй фронт Ангевинова Крестового Похода. Фронт этот, под командованием Адмирала Вааккона, должен был соединиться с основными силами Лорд-Милитанта Ангевина в районе центральных миров Экспансии Каликс, приблизив на несколько лет победоносное окончание крестового похода. Однако с яростью разбушевавшихся варп-штурмов Вааккон поделать ничего не мог – боевые соединения сбивались курса, корабли и солдаты без вести пропадали в варпе. Кроме того, как показала высадка на Во, в ходе которой группа армий второго фронта потеряла более ста тысяч человек,

разведанные, касающиеся миров региона и численности враждебных Империуму сил, вообще не соответствовали действительности. Тем не менее, невзирая на все препоны, Вааккон продвигался вперед, платя кровью за каждый следующий шаг. Казалось, что обстановка на втором фронте просто не может стать хуже – время показало, что суждение это было ошибочным, и причиной тому стала тщательно продуманная тайная операция служителей Святых Ордосов.

На тот момент времени планета Фенксворлд являлась основным опорным пунктом крестового похода. Космос над поверхностью этого мира буквально кишел грузовыми челноками, войсковыми транспортными судами и грозными боевыми кораблями, жаждо поглощающими топливо и припасы, поставляемые предприятиями, разбросанными по системе и висящими на высокой орбите над самим Фенксворлдом. Без всякого преувеличения можно сказать, что этот мир был сердцем второго фронта, потеря которого стала бы настоящей катастрофой – губительной, разрушительной, но, если учесть сконцентрированные в системе силы, практически невозможной. Однако сокрушительный удар был нанесен не снаружи, а изнутри. Истваанский кабал, незримо наблюдавший за развитием крестового похода, по достоинству оценил действия Адмирала Вааккона и его солдат, с успехом преодолевавших все трудности, до сих пор встававшие на пути сил второго фронта. Для них Фенксворлд стал возможностью, которую они ни в коем случае не намеревались упускать – слишком уж редко выпадает шанс испытать достойного человека так, чтобы одна чаша весов тонула в ослепительном блеске славы, а другую окруживал мрак забвения и смерти. А какое деяние может быть более опасным и притом более славным, чем спасение крестового похода?

Несколько месяцев кропотливой работы позволили тайным агентам устроить так, чтобы в системе, призванной следить за перемещениями судов в районе Фенксворлдских доков, образовался потенциал для наведения достаточно серьезных помех и погрешностей. Вторая, оказавшаяся еще более сложной, часть операции состояла во внедрении на борт линкора класса Апокалипсис, носившего имя «Сын Бури», техножрецов и убийц из числа Аколитов-Истваанцев, согласных отдать жизнь во имя исполнения возложенной на них миссии. Вскоре после завершения подготовительной фазы операции «Сын Бури» вышел на орбиту Фенксворлда. В этот самый момент произошло сразу несколько событий: был выведен из строя ряд жизненно важных портовых сканирующих систем и узлов связи, уничтожен командный состав «Сына Бури», а его главный реактор переведен в режим предкритической мощности. И вот, когда у причалов в смятении струились внезапно ослепшие и оглохшие суда, прямо в центр их скопления на полном ходу врезался могучий носовой таран «Сына Бури». Взрыв ядра реактора линкора запустил цепную реакцию, поглотившую пятнадцать боевых кораблей, свыше двух десятков большегрузных и множество более мелких судов. Фенксворлд был парализован, а сотни тысяч солдат, затерянных под чужими звездами оказались отрезанными от линий снабжения.

Фенксворлдская Катастрофа не уничтожила второй фронт, но стоила жизни миллионам людей, и отбросила завершение крестового похода на годы, даже десятки лет. Однако Истваанцы сочли цену вполне приемлемой, когда несгибаемые ветераны, прошедшие сквозь ад второго фронта, стали краеугольным камнем в битве против темных сил, восставших против Крестового Похода в его завершающей фазе, когда враг, угнездившийся в Бездне Азерот и Туманности Адрантис, понял, что в двери его стучится сама смерть. Истваанцы не устают повторять, что герои, благодаря которым поход завершился победой, родились в огненной буре Катастрофы, разразившейся некогда в небесах над Фенксворлдом.

Резня При Высадке На Мару

Резня при высадке на Мару считается, пожалуй, крупнейшей трагедией, связанной с ошибками космической навигации в Секторе Каликсис. Льдистая Мара – проклятое место, на которое запрещено ступать человеку. На поверхности этого промерзшего мирка некогда располагались несколько Имперских построек, включая горнодобывающий комплекс. Из-за серии инцидентов, столь мрачных и ужасных, что вся информация о них до сих пор хранится только в архивах Святых Ордосов, население Мары было эвакуировано, а сама планета, овеянная таинственными легендами и рассказами о безумии и безумцах, заброшена. Сама Мара по-прежнему остается в карантине, и пространство вокруг нее время от времени патрулируют корабли Линейного Флота Каликсис.

Трагедия, разыгравшаяся при высадке на Мару, началась с того, что военный транспортный корабль «Вервилликс», перевозивший войска на охваченный войной Тренч, в результате роковой ошибки в навигационных расчетах сбился с курса и вышел из варпа в окрестностях Мары, в самом сердце карантинной зоны этой проклятой планеты. Катастрофы можно было бы избежать, если бы двигатели и корабельные системы связи не вышли из строя – кораблю ничего не оставалось, кроме как лечь в дрейф на орбите одного из самых опасных мест Сектора Каликсис. Пребывая в неизвестности касательно своего местоположения, но обнаружив расположенные на поверхности мира строения, офицеры, под командованием которых находилось сто тысяч солдат, решили совершить посадку, попытаться разведать обстановку и затребовать помощи у населения этого ледяного мира. Это решение стоило жизни пятидесяти тысячам солдат.

Вскоре после высадки связь с поверхностью была потеряна. Сбивчивые доклады пилотов десантных кораблей поведали, как высадившиеся на поверхность солдаты вдруг стали бросаться друг на друга, и вскоре все каналы забил диссонирующий шум – наряду с



криками, умоляющими кого-то «заставить умолкнуть это жужжение». Не зная как еще реагировать на происходящее, офицеры отправили на Мару подкрепления. Пять дней спустя, когда патрульный корабль Имперского Флота обнаружил «Вервилликс», из многих тысяч, десантированных на Мару, в живых осталось лишь несколько сотен. Расследование, проведенное Святыми Ордосами, показало, что этот трагический инцидент был следствием рокового стечения обстоятельств. Большая часть выживших была предана смертной казни; кроме того, карантинные патрули в системе Мары были удвоены. Вскоре после этого происшествия в Конклаве Каликсис стали циркулировать упорные слухи о том, что столь невероятная цепочка «случайных» происшествий произошла отнюдь не по воле случая, а стала результатом тщательно продуманного и мастерски реализованного плана Инквизитриссы-отступницы Амарос и её приближенных слуг, ярых Истваанцев. Говорят, Амарос давно интересовалась, может ли получиться что-нибудь полезное из гвардейцев-новобранцев, лицом к лицу столкнувшихся со страшной и неведомой угрозой. Хотя причастие Истваанцев к организации резни доказать так и не удалось, кое-кто из гвардейцев, переживших Мару (и не казненных в ходе расследования по подозрению в духовной порче), вскоре поступил на службу к Инквизиторам, давно подозреваемым в сношениях с Амарос – вполне весомый довод в пользу жизнеспособности этой теории. Опыт солдат, переживших кровавое безумие на Маре, оплачен жизнями тысяч людей – впрочем, если слухи не врут, сама Амарос считает эту цену вполне приемлемой.

Текущие Заговоры

«Кризис – вот должное испытание; ничто иное не достойно этого звания. Жизнь есть война, а война есть жизнь. Это самоочевидно. Каждый из людей рождается с кровью на руках».

- Леди Алекто Амарос, «О войне», том I

Общепринятый образ Истваанца – безрассудный упрямец, поставивший себе целью не позволить Империуму насладиться даже краткой передышкой от тягот войны и раздора. Нынешнее состояние относительной стабильности в Секторе Каликсис вполне можно принять за признак малой или несущественной активности «разжигателей войны». Но человек, сделавший подобное предложение, вряд ли сумеет ошибиться сильнее. Усилия Истваанцев были заложены в фундамент Сектора еще во времена Ангевинова Крестового Похода, и группировка опытных, закаленных Инквизиторов-Истваанцев поныне ведет самую активную деятельность в сердце Конклава Каликсис. Нынешнее положение – лишь запланированное Истваанцами затишье перед бурей, которая непременно грянет, как только составленные ими масштабные заговоры начнут приносить плоды.

Гиадские Замки

Несколько влиятельных Истваанцев Тирантийского Кабала некоторое время назад наткнулись на погребенные в глубинах секретных архивов загадочные пассажи, повествующие о неких Гиадских Замках, весьма их заинтересовавших. Природа этих устройств неизвестна, но фрагменты древних легенд и пророчеств говорят о них как о «великих затворах, спрятанных печатью времен, замкнутых на ключ, запирающих створки врат, сквозь которые на всех снизойдет бесконечный сон», и опосредованно указывают сразу на несколько миров сектора, на которых они якобы расположены.

Истваанцы сделали вполне очевидный вывод, решив, что открытие этих замков так или иначе уничтожит миры, на которых они расположены. Усилия нескольких Инквизиторов-Истваанцев, включая Леди Амарос, позволили обнаружить явные указания на то, что одно из этих устройств расположено где-то в Голденновом Заливе. Они прилагают все усилия к выяснению точного местоположения этих (или любых других) Гиадских Замков, а также ключей к ним. Причем неясно, являются ли эти «ключи» метафорой, аллегорией, или же вполне конкретным предметом – единственное упоминание об этих «ключа», что некогда в руках своих держал предвестник» содержит лишь на страницах «Профетикум Еретикус Тенебра». Намерения Истваанцев, в случае, если им удастся найти и замок, и ключ к нему, прости: открыть замок ключом и позволить гибели целого мира страхнуть оцепенение и самодовольство, сковавшее Каликсис.

К несчастью для Истваанцев, Гиадские Замки есть часть событий и сил, находящихся далеко за пределами обычной сферы компетенции разжигателей войны. Они ввязались в эту темную и жуткую игру слишком поздно, и вмешательство это может встать им слишком дорого.

Безумие Мариуса Хакса

Губернатор Сектора Мариус Хакс – честный и беспристрастный человек, который, по мнению многих, постепенно скатывается в бездну паранойи и тирании. Однако перемены эти – не его собственное решение, и не следствие слабости духа. Это продукт манипуляции агентов на службе Инквизиторов, придерживающихся Истваанской доктрины. Инквизиторов, которые своими глазами видят мириады угроз и мрачных пророчеств, подобно темням окутывающих Сектор Каликсис, и считают их достойным испытанием, в котором Хакс должен преуспеть, ведь на кону стоит существование целого сектора.

Ряд тщательно подстроенных инцидентов и продуманная игра на стремлении Хакса любой ценой поддержать законность и порядок своего правления, а также на его суровом отношении ко всему, что угрожает стабильности сектора, позволили вселить в сердце Лорд-Сектора неуверенность в лояльности его собственных слуг и членов Имперских Адепта. Кроме того, ключевые советники, к мнению которых прислушивается Хакс, также служат не ему одному. Именно так Истваанцам удалось нарастить подведомственные кабинету Лорд-Сектора вооруженные силы до уровня, значительно превышающего необходимый, и создать силовые структуры, подчиняющиеся лично Хаксу (как, например, печально известный Червонный Комисариат). Эти же манипуляции постепенно погрузили разум Мариуса Хакса в пучину страха перед тайными сговорами, бунтовщиками и подстрекателями всех мастей. Шаг за шагом Мариус Хакс становится фанатиком, готовым утопить любой кризис в океане железа и крови. Зная Истваанцев, можно с уверенностью утверждать, что кризис этот не заставит себя долго ждать.

Истваанцы и Другие Фракции Инквизиции

Цель Истваанцев как разжигателей войны и сеятелей анархии конфликтует с целями большей части как Пуританских, так и Радикалистских фракций Инквизиции. Наиболее близкими к ним, идеологически, пожалуй, можно считать Реконгрегаторов, стремящихся разрушить застоявшийся монолит Империума, и заменить его новыми, более энергичными и прогрессивными институтами власти. Обе эти фракции возвращают смуту по всему Империуму, действуя

скрытно, и сея повсюду раздор и хаос. Однако согласие это, по большому счету, мнимое, поскольку для Истваанца конфликт, раздор и смута есть самоцель; все, что происходит после – лишь их неизбежные последствия. Порой агенты Истваанцев и Реконгрегаторов действуют вместе, но и это никогда не заходит дальше самых мимолетных альянсов. Как и Реконгрегаторы, Истваанцы, по роду своей дестабилизирующей деятельности, находятся в постоянном и жестоком конфликте с влиятельными Амалатианцами, которые превыше всего ценят порядок и постоянство.

Все прочие фракции (и Радикалы, и Пуритане) видят в Истваанцах разве что инструменты, малонадежные идеино, но весьма полезные во внутриполитических игрищах самой Инквизиции. Для Истваанцев характерно перебегать из одного лагеря в другой в ходе противостояний между Инквизиторами враждебных фракций, если это сулит возможность усилить накал конфликта. Подобное поведение, естественно, может быть чревато крупными неприятностями для имеющих отношение к делу Истваанцев, особенно если их угораздит перебежать дорожку Ксантикам или Либрикар, чья реакция на подобные эскапады имеет обыкновение быть скорой и очень жестокой.

Как и всех прочие Радикальные фракции, Пуританское большинство Инквизиции считает Истваанцев бесчестными и опасными негодяями, в то время как многие Радикалы видят в них нетерпеливых глупцов, уничтожающих то, чего не в силах постигнуть их скучный разум, деяния которых, к тому же, серьезно ослабляют Империум.

Аколиты Истваанцев

Многие Аколиты на службе у Инквизиторов-Истваанцев, так или иначе, имеют отношение к военным ведомствам Империума, и зачастую ведут свой род с миров, где насилие и разрушение – норма повседневной жизни. Впрочем, учитывая их помпезную и воинственную натуру, такой выбор отнюдь не удивителен. Многие Инквизиторы-Истваанцы обладают весомыми связями в Имперской Гвардии, Адептус Арбитрес, Департаменто Муниторум и Имперском Флоте, откуда они и рекрутируют воинов, убийц и диверсантов. Инквизиторы-Истваанцы особенно любят покровительствовать слугам, в которых видят задатки людей, способных выжить в любых условиях; не сказать, чтобы подобное отношение было особенно редким среди служителей Святых Ордосов, просто этот обычай особенно хорошо сочетается именно с истваанским миропониманием. Лучшими кандидатами они считают тех, кто уже доказал свою способность к выживанию – ветеранов масштабных конфликтов, преодолевших опаснейшие испытания и выживших вопреки всем обстоятельствам. Люди, рожденные такими событиями, настолько ценятся Истваанцами, что они, так сказать, порой сжигают стог, чтобы найти в нем такую иголку.

Многие операции Истваанцев в Империуме носят скрытный характер, и зачастую идут вразрез с направлением деятельности Имперских властей. Аколит на службе Истваанца должен быть не просто тупым исполнителем – он должен быть изобретательным, способным к автономной работе и, конечно же, верным (на случай, если его раскроют). Многие из них – опытные шпионы и убийцы, члены тайных братств и иных организаций, балансирующих на грани между принятыми Империумом практиками и откровенной ересью. Кроме того, Инквизиторы-Истваанцы выбирают Аколитов, чьи связи с прошлым сожжены дотла и развеяны прахом – вполне понятное желание, если ты предпочитаешь, чтобы верность твоих слуг принадлежала только тебе.

Реконгрегаторы

«Будущее человечества не должно основываться на почитании прошлого. Будущее стоит лишь за насилием, способным уничтожить все, что мы считаем сакральным и незыбленным».

- Зайюс Орель, «Диктаты Будущего»

Реконгрегаторы, члены Радикальной революционистской фракции Инквизиции, верят, что Имперское общество давно зашло в тупик разложения и стагнации, и пребывание в этом тупике лишает человечество воли и стремления выжить во враждебной вселенной. По их мнению, из сложившейся ситуации есть только один выход – чтобы человечество выжило, необходимо разрушить закосневшие столпы Имперского могущества, и на их обломках возвести обновленный Империум. Древние бюрократии, формы правления и управления, медленно загнивающая кровь нынешней правящей элиты – все это давно и неисправимо устарело, а посему на их место должны прийти те, чьи руки не связаны путами традиций, облеченные смелостью, достаточной для того, чтобы решиться разрушить и заново отковать будущее человечества. Конечно, за такие перемены придется заплатить очень высокую цену, но для Инквизитора-Реконгрегатора это цена, которую необходимо заплатить, иначе человечество ждет лишь медленное вымирание и тьма.

Перерожденное Будущее

Инквизиторы, исповедующие Реконгрегаторское течение радикализма, имеют отличное от прочих мнение касательно того, что угрожает Империуму, и по этой причине практикуют уникальные методы достижения своих целей. Основная их цель – ни много ни мало – спасение Империума, но не от насущных опасностей, а от слепого беспамятства, в коем он пребывает как человеческое общество. Опасности же, с которыми борются другие Инквизиторы, для Реконгрегаторов являются задачами второго плана – ничто так не опасно для Империума, как душающие его застой и традионализм. Именно потому, что стагнация Империума есть величайшая угроза человечеству, Реконгрегатор опирается в своей работе на методы, которые любой Пуританин почтает откровенной ересью. Однако если Империум неспособен сам исцелить себя от болезни, тот, кто наделен незашоренным взором, влиянием и могуществом, просто обязан дать ему лекарство – и неважно, насколько горькой окажется эта пилюля.

Необходимость Перемен

Фундаментальной основой убеждений каждого из Инквизиторов-Радикалов является уверенность в том, что Империум, который они поклялись защищать, давно пал жертвой коррупции и разложения. Великие столпы власти и порядка, некогда бывшие фундаментом неоспоримой славы человечества, ныне уже не служат своему изначальному предназначению, и лишь тянут Империум на дно. Царство Бога-Императора зиждется на монолитных властных структурах и шатком верховенстве немногочисленной элиты, преданно затягивающей удавку на собственной шее. Они верят, что время на



Доктрина Разума, Плоти и Железа

Доминирующая среди Реконгрегаторов Ордос Каликсис доктрина гласит, что существует три основных причины стагнации Империума: конформизм, царящий в сознании его правителей и граждан, застой крови, ослабляющий его население, и, наконец, страх людей перед технологией, которую они создают и используют. Триединая Доктрина Разума, Плоти и Железа постулирует «патологию самоповторения и нисходящих колебаний, наблюдавшую во всех сферах человеческой деятельности». Идеи и образ мышления даже величайших людей отягощены грузом традиций и условностей. Тело человека сковано кандалами непосильного труда, а кровь правителей отравлена поколениями кровосмесительных браков. Когда-то человечество создавало чудесные машины, делавшие невозможное частью повседневного – ныне оно сковано страхом перед неизведанным. И хотя далеко не все Реконгрегаторы принимают положения Доктрины Разума, Плоти и Железа, на счету тех, кто вдохновлялся ею, масса противоречивых деяний, среди которых генетические манипуляции с мальтийским Домом Коба, покровительство Великой Библиотеке Знания, передача противоречивых древних данных-фрагментов Культу Соллекса, и многие другие. Впрочем, конкретные цели этих Инквизиторов до сих пор остаются загадкой.

исходе, и, когда оно выйдет, надежда на будущее исчезнет вместе с ним, как исчезает под водой голова человека, тонущего в бушующем море. Если Империум не изменится, со временем он просто развалится на куски, хищники и падальщики славно попирают на его руинах, и от человечества останется лишь обугленная плоть на покерневших костях.

Выбор у Инквизитора-Реконгрегатора только один: Империум должен быть изменен. Необходимости перемен можно не принимать, не понимать, или не желать, но перемены эти должны произойти, иначе все будет потеряно. Тех, кто правит человечеством истлевшими вожжами прошлого, должны заменить носители новой мудрости и свежих идеалов. Громадные и давно мертвые структуры власти и контроля, посвященные лишь сохранению былого и отрицанию грядущего, должны быть разрушены, а на их месте – возведены новые. Будущее может построить лишь Радикал, уничтожить его может лишь стремление оставить все как есть. Сделать все, чтобы перемены пришли – священный долг Реконгрегаторов, ибо владения и слуги Бога-Императора должны быть спасены любой ценой.

Все, что грозит Империуму, бледнеет по сравнению с охватившим его и души его подданных застоем. Стагнация делает верных граждан, солдат и их правителей слабыми и уязвимыми к соблазнительному шепоту варпа и лжи ксеносов. Слабость эта со временем будет становиться сильнее и сильнее, пока однажды человечество не иссохнет настолько, что не сможет поднять руки, чтобы защитить себя. В общем и целом, избавление Империума от всех прочих угроз не слишком увлекает Реконгрегаторов – для них

первоочередной миссией было и остается насаждение перемен в сознании и структуре Империума. Конечно, Реконгрегаторы не настолько глупы, чтобы полностью игнорировать зловещее влияние демонов или тайные заговоры ксеносов – просто у них всегда есть высшая цель, и своя собственная мера для оценки грозящих Империуму опасностей. Устремления Реконгрегаторов направлены внутрь Империума, а любые события, так или иначе не меняющие статус-кво, их практически не заботят. Подобные досадные мелочи лучше вверить заботам людей мирского склада; у Реконгрегатора нет времени на то, чтобы отвлекаться от своего великого дела – стремления увести человечество с рокового пути, по которому оно сейчас движется. Надежда убегает как песок сквозь пальцы, и время действовать давно пришло.

Методология Перерождения

Методы, которыми Реконгрегаторы насаждают перемены в Имперском обществе, склоняются к нескольким более или менее четко определенным полюсам, на которые Инквизитор и его агенты ориентируются, исходя из собственных убеждений и требований ситуации. От того, какой маятник, в какую сторону, и с какой силой следует качнуть, зависит как тактика, стоящая на вооружении Аколитов Реконгрегатора, так и природа самих Аколитов.

Изменения в Обществе или Смена Правителей

Перемены в политике, отказ от раздробленности, и свержение царящих бюрократий становятся возможны либо при смене фигур, контролирующих эти структуры, либо посредством уничтожения механизмов, поддерживающих их существование. Громоздкие ведомства Империума довлеют над каждым аспектом жизнедеятельности человеческого общества. Эти омертвевшие монолиты традиций существуют в тесном симбиозе с людьми, поддерживающими их существование. Некоторые Реконгрегаторы считают наиболее эффективным методом воздействия на Империум воздействие на его лидеров – меняя их, Реконгрегаторы меняют пастырей, что ведут человечество к будущему. Не меньше, впрочем, и тех, кто стремится к более фундаментальным переменам; тех, кто считает несостоятельными любые институты и идеи прошлого.

Феодальные миры Империума часто становятся центральным объектом манипуляций Реконгрегаторов. Феодальный мир, которым правит династия наследных монархов и их благородных васалов, эксплуатирующих крестьян, в распоряжении которых лишь примитивные орудия труда, можно с легкостью вывести из равновесия, повлияв либо на правителей, либо на их подданных. Реконгрегатор, предпочитающий работать с «верхами», смеет тамошнего действующего монарха, заменив его молодым и пылким правителем, стремящимся выдернуть свой мир из пучины примитивных традиций. Не менее масштабными будут перемены в жизни того же феодального мира при умелом распространении среди его жителей новых, непривычных идей. Иномировые технологии, избавляющие людей от изнурительного ручного труда, оружие, нивелирующее способность знати насаждать свое правление силой, или учение, ставящее способности человека превыше его родословной – все это может сильно пошатнуть любой феодальный мир, и, при необходимости, необратимо его изменить.



Резкие или Постепенные Перемены

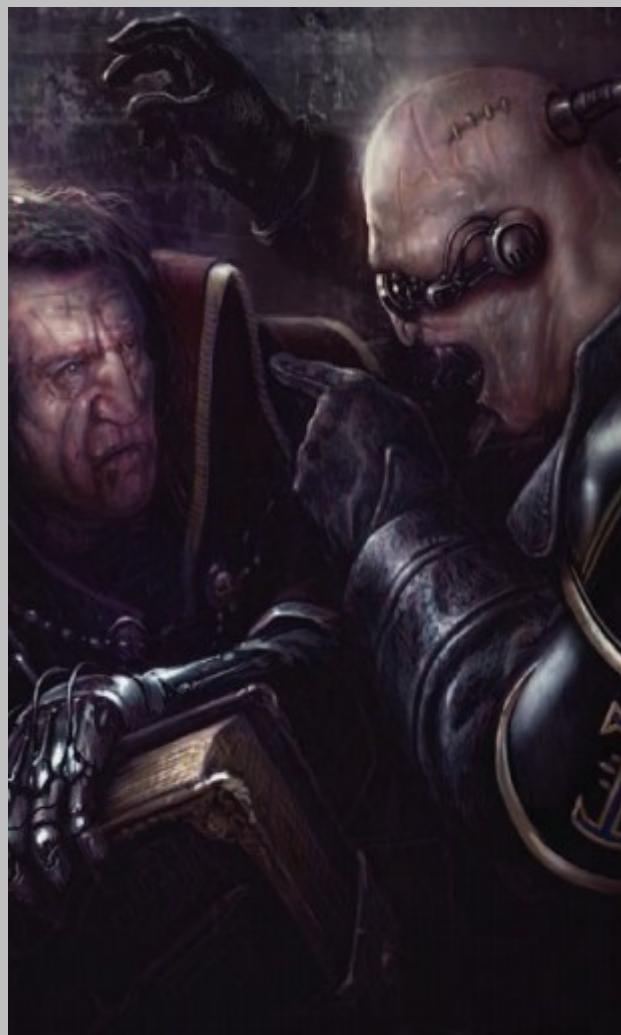
На одной чаше весов лежит постепенная трансформация власти – с медленным подмыванием её основ, дискредитацией её ключевых фигур, и подменой её опорных столпов принципиально новыми структурами. На другой – резкий, стремительный подход, подразумевающий устранение правителей, уничтожение правящих структур и потрясения, возникающие в результате одномоментного свержения сложившихся устоев и традиций. Преимущество постепенных перемен состоит в том, что они с наименьшей вероятностью вызовут противодействие; кроме того, этот подход позволяет минимизировать вероятность побочных эффектов вроде уничтожения того, что требовалось только изменить. Изменения более быстрые, что вполне естественно, порождают отторжение и насилие. Обратив свое внимание на мир с неизменной на протяжении тысячетелей системой правления, два произвольно взятых Реконгрегатора вполне могут устремиться к одной цели совершенно разными путями.

Тот, кто предпочитает более обстоятельный поход, вполне может заняться уничтожением экономической основы власти местной правящей элиты, саботируя производство десятинной продукции, разжигая междуусобную рознь и провоцируя кровавые вендетты. Он может политически изолировать ключевые фигуры местной политики, подкупая или шантажируя их политических союзников, как местных, так и иномировых. Тайная кампания по очернению действующих правителей при поддержке всех заинтересованных лиц вполне может возвести к вершинам власти носителей новых, прогрессивных идей. Реконгрегаторы же, склонные к быстрым, решительным действиям, могут собрать (или сфабриковать) доказательства существования глубоко укоренившейся в самом сердце правящей элиты ереси, и просто-напросто позволить карающей железной дланни Империума безжалостно смести сложившийся за тысячи лет порядок.

Явные или Тайные Манипуляции

В конце концов, любые операции Реконгрегаторов в той или иной мере подразумевают насилие – будь то убийство, восстание, саботаж, шантаж, или гражданское неповиновение. Вопрос в том, будет это насилие средством, или же целью. Среди явных методов воздействия на стабильную ситуацию числятся столь грубые и жесткие меры, как создание и вооружение повстанческих группировок, убийство планетарных правителей и организация государственных переворотов. Методы тайные более изощренны и заключаются в использовании подвернувшихся возможностей и манипуляциях с различными аспектами общественной деятельности со строго определенной целью: созданием условий, подходящих для восстаний или организации течений, способных спровоцировать волну неповиновения и тягу к переменам. Естественно, большая часть операций Реконгрегаторов изящно сочетает как явные, так и тайные методы – в конце концов, именно такой подход показал себя наиболее эффективным.

Планируя реконфигурацию власти в стабильном субсекторе, Реконгрегатор, предпочитающий тайные методы приложения насилия, может разработать экзотический распыляемый биотоксин, рассчитанный на работу в условиях биосферы основного агромира субсектора, вызывав тем самым истощение запасов продовольствия в ульях, импортирующих тамошнюю сельскохозяйственную продукцию. Когда вспыхнут голодные бунты, его верные Аколиты проникнут в ряды мятежников и направят толпу на ближайшую цитадель законников, спровоцировав тем самым жесткую ответную реакцию со стороны властей, способную лишь раздуть пламя мятежа – и это при полной политической изоляции губернатора субсектора, уже не способного ни собирать десятину, ни поддерживать порядок в своих владениях. Вскоре один из мелкопоместных аристократов, превозносимый как герой, возникает, словно ниоткуда, расходится миром с бунтовщиками, и, в сопровождении



верных союзников и глав крупнейших торговых домов субсектора, возносится в кресло правителя субсектора. В схожей ситуации приверженец прямого подхода скорее организует и вооружит восстание против Имперского правления на столичном мире субсектора. Как правило, вскоре после начала беспорядков погибает (непременно в ходе ужасающего и дерзкого покушения) губернатор субсектора, и заранее назначенные военные чины берут восстановление порядка в свои руки.

Реконгрегаторы и Святые Ордосы

Кредо Реконгрегаторов весьма популярно среди Инквизиторов, видящих в его доктринах ответы на многие вопросы, и даже надежду на будущее Империума. Как результат, кredo Реконгрегаторов обсуждается более широко и открыто, нежели кredo какого-либо иного Радикального течения Инквизиции. Это, можно сказать, помогает оставаться в тени тем Реконгрегаторам, кто уже избрал своим оружием в битве за будущее человечества пламя ереси и революции, делающее их целью наиболее ревностных фракций Инквизиции.

Учитывая их приверженность внутренним делам Империума, нет ничего удивительного, что многие Реконгрегаторы принадлежат к Ордо Еретикус. Это происходит не только потому, что так им удобнее всего выискивать людей, организации и обстоятельства, подходящие для их манипуляций, но и потому, что многие из тех, кто провел жизнь, выискивая в людях слабость и порчу, постепенно меняют свой взгляд на мир, приходя к философии Реконгрегаторов самостоятельно и вполне осознанно.

Значительное число Реконгрегаторов вообще не принадлежит ни к одному из Ордосов – что вполне логично, если принять во внимание всеобъемлющую природу убеждений и замыслов большинства из них. Необремененные заботой ни об одной из так называемых «великих угроз человечеству», эти независимые Инквизиторы концентрируют все свои усилия на единственной, по их мнению, истинной угрозе – стагнации и упадке Империума.

Кое-кто из Ордо Маллеус также придерживается доктрины Реконгрегаторов, и многие обратились к ним самостоятельно, своими глазами узрев, как «столпы Империума» превращаются в пустые оболочки, иссущенные демоническим влиянием, и совращенные нечестивыми послами Хаоса. Охотник на демонов, приверженный философии Реконгрегаторов, может сделать ставку на тех, кто нашёл в себе силы выступить против зловещего культа, или кровавого тирана, заключившего сделку с демоном. Из трех Великих Ордосов наиболее слабо Реконгрегаторы представлены в Ордо Ксенос – туда их влечет разве что возможность узнать о ксеносах нечто, способное подвигнуть Империум к переменам.

Тайная История

Пожалуй, никто из людей, стоящих одесную Золотого Трона не скажет (даже если знает), как часто и насколько сильно философия Реконгрегаторов оказывала влияние на судьбы Империума. Путь Реконгрегатора таинственен и запутан, а действия его зачастую можно проследить, лишь если они приводят к нежданным (и, порой, катастрофическим) последствиям. И летопись Империума, и

история рождения Сектора Каликсис, хранят, по всей вероятности, далеко не один эпизод, связанный с деятельностью этих Радикалов, по сей день играющих с судьбами людей и миров.

Как и в случае с любым другим Радикальным или Пуританским течением Инквизиции, происхождение философии Реконгрегаторов остается неизвестным, хотя сам термин вошёл в обиход еще на заре Эпохи Отступничества. В общем-то, можно сказать, что именно в эту эру кровавой схизмы среди членов Инквизиции впервые сложились образы мыслей и действий, которые более или менее справедливо можно было бы назвать устойчивыми фракциями. По всей вероятности, в истории философии Реконгрегаторов никакого «момента творения» не было – она просто медленно кристаллизовалась из идеи прогресса, недовольства стагнацией и размышлений о будущем. И хотя как в прошлом, так и сейчас, в Империуме действуют тысячи самопровозглашенных Реконгрегаторских ячеек, единственная связь между ними – отдаленное взаимное подобие идей и подходов к их осуществлению. Кроме того, многие, входящие в эту фракцию, и вовсе не считают себя её членами, ведь это все равно, что признать самого себя еретиком. Очень многие просто идут своей собственной дорогой, а клеймо Реконгрегатора возлагает на него мнение окружающих. С другой стороны, столь ревностный индивидуализм и есть вернейший признак Реконгрегатора – так было с тех самых пор, как первый Инквизитор понял, что человечество бродит в потьмах, и что впереди его ждет бездна.

Вознесение Друзуса

Друзус – воин, провидец и святой, жизнеописание которого, по сути, является собой историю рождения самого Сектора Каликсис. История, преподаваемая в семинариях, повествует о том, что Друзус впервые узрел звезды и туманности будущего Каликсиса, будучи одним из генералов штаба Лорд-Милитанта Ангевина, главнокомандующего крестового похода, призванного завоевать новые владения для Империума Человечества. Легенды гласят, что его враги послали убийц, ввергнувших душу Друзуса в пучину смерти, но сам Император решил, что гибель его верного слуги была преждевременна – в мгновение ока он испепелил подлого убийцу и воскресил Друзуса. Воскрешение преобразило Друзуса, и с того дня история его стала вдохновенной повестью о величии и славе. В последовавшие за тем десятилетия Друзус оттеснил врагов человечества, возглавил поход после смерти Лорд-Милитанта Ангевина и возложил к подножию Золотого Трона новорожденный Сектор Каликсис.

Но есть и другая история, даже отдельные главы которой знают очень немногие, и уж точно никто не знает её целиком. Она настолько пронизана откровенной ложью, что даже великие Лорды Святых Ордосов Каликсиса не ведают, где в этом запутанном узоре кончается вымысел и начинается истина; просто они – единственные, кому вообще известно, что в этом «узоре» слито и то, и другое. Это история немощного и заурядного старика, вставшего во главе могучего Крестового Похода по праву, данному ему древней кровью и замшелыми традициями. Из-за его безвольного поведения и незнания военной науки миллионы солдат отдавали свои жизни там, где умелый военачальник вовсе не стал бы давать сражения – войска Империума терпели поражение за поражением. Говорят, что среди Инквизиторов оказались те, кому не по душе было бессмысленное кровопролитие, те, кого утомило жалкое копошение так называемого крестового похода среди мертвых звезд и враждебных миров – они решили, что так дальше продолжаться просто не может. Они избрали другого «человека судьбы»,



Амалатианцы: Заклятые Враги Реконгрегаторов

Амалатианцы – Пуританская фракция Инквизиции, стремящаяся сохранить стабильность и мощь Империума. Эти Инквизиторы (и их слуги) делают все, чтобы заставить различные ведомства Империума работать как единый механизм, а также любой ценой сохранить традиции и обычай, которые, как они верят, и позволили человечеству выжить. По их мнению, перемены есть величайший враг человечества – сила, способная погубить сам Империум. Это-то стремление к сохранению статус-кво и подавлению любых перемен и делает Амалатианцев диаметральной противоположностью носителей революционной философии Реконгрегаторов. Именно противоположность взглядов этих двух фракций и стала причиной их тайной и непрерывной войны за будущее Империума. Войны, которая порой затмевает как внешние угрозы, так и деятельность иных, куда более таинственных и зловещих фракций самой Инквизиции.

того, чьей воли достанет на то, чтобы вырвать будущее человечества из беспощадных когтей враждебного космоса. Говорят, этим Реконгрегаторам ради достижения поставленной цели пришлось заключить договор с темными силами. Согласно этой версии событий, Инквизиторы спасли с их помощью Друзуса, пустили слухи о том, что генерал воскрес волей Императора, предварительно освободив для него место главнокомандующего силами крестового похода. Таким образом, и рождение Сектора Каликсис, и канонизация Друзуса есть дело не Императора Человечества, но неких таинственных сил, за помощь которых пришлось заплатить высокую цену. Тем не менее, есть те, кто уверен, что если за будущее нужно заплатить лишь ложью, то цена более чем приемлема.

Мальфийские Манипуляции

Руки Реконгрегаторов запятнаны зловонной кровью ошибок, которые они совершили, пытаясь сделать Мальфи инструментом перемен, эхо которых разнеслось бы по всему Сектору. Тем не менее, их манипуляции с мальфийскими благородными родословными остаются их самым масштабным проектом – и самым позорным провалом. Мальфийская аристократия была гнилой, древней и развращенной задолго до Ангевинова Крестового Похода. Ну а после того, как столицей Сектора стала Синтилла, местная знать лишь ожесточилась и затаила кровную обиду. Именно в ней Реконгрегаторы и увидели возможность создать нечто, способное привнести перемены в сектор, который стал чувствовать себя слишком уж комфортно в своем новообретенном благополучии. Ключом к решению этой задачи они сочли древнюю кровь Мальфи – родословную с богатейшей историей, полной воспоминаниями о многочисленных отпрysках – как великих, так и ужасных. Реконгрегаторы сочли эти династии весьма полезным для себя инструментом, и для претворения своих планов в жизнь прибегли к древней и зловещей ереси. При помощи отступнических элементов из Адептус Механикус влиятельная Реконгрегаторская ячейка ввела представителям нескольких благородных семей генетический ретровирусный агент, работа которого заключалась в перенастройке генетического кода носителя и передаче этого эффекта будущим поколениям. Этот евгенический проектставил перед собой цель взрастить плеяду харизматичных и благородных правителей, деяния которых были бы способны отвратить движение сектора направлению к болоту стагнации. Был организован ряд браков между инфицированными родами, и за рожденными от этих браков отпрysками установили неусыпное наблюдение. Каждое

последующее поколение менялось все сильнее по сравнению с предыдущим, но внезапно эксперимент полностью вышел из-под контроля. Записи были уничтожены, адепты – устраниены, а Инквизиторы, имевшие отношение к этому проекту – найдены мертвymi или пропали без вести. Виновные так и остались неизвестными.

Годы шли, и постепенно становилось очевидно, что результаты, к сожалению, оказались далеки от изначального замысла, и что Реконгрегаторы слишком поздно осознали масштаб совершенной ими роковой ошибки. Невольно совершили они один из тех грехов, что мрачной тенью нависают над древним прошлым человечества.

Отпрysки подвергнувшихся эксперименту мальфийских семей стали чудовищами. И хотя ни один из этих мужчин и женщин не нес на себе отметин мутации, практически каждый из них прославился как гений порочности и коварства, а имена наиболее полно задействованных в проекте семей – Синдерфелл, Беласко и Коба – вскоре стали практически синонимами этих недобрых качеств. Никто, помимо нескольких Инквизиторов, не знает о существовании этой отвратительной тайны. Реконгрегаторы приложили значительные усилия к тому, чтобы скрыть свое прегрешение и уничтожить хотя бы часть порожденного им зла. Проблема в том, что даже они не знают точно, в чьих жилах сегодня течет порченая кровь Мальфи.

Задачка Логиков

Логики – тайное сообщество прогрессивистов, вдохновленных запретной доктриной, положения которой изложены на страницах труда «В Защиту Будущего: Логический Дискурс». Купцы, еретики и аристократы, Логики искренне убеждены в необходимости прогресса, идеи откровенно и бесспорно еретической. Они изучают технологию и запретные знания в надежде возродить человечество в его богоподобном величии, утраченном на исходе «золотого века» людей. Действия культа в пространстве Сектора Каликсис

Мальфийская Ненависть

Мальфи был средоточием заговоров Реконгрегаторов еще со времен Ангевинова Крестового Похода. Скорее всего, именно деятельность Реконгрегаторов (по меньшей мере, опосредованно) превратила Мальфи в то ядовитое ложе интриг, коим этот мир является сейчас, но ошибкой было бы утверждать, что Инквизиция хоть когда-нибудь полностью контролировала эту извращенную, замешанную на тайных заговорах и кровной мести культуру. Печально известный как общество, основанное на лжи, порожденной зловещими амбициями, Мальфи глубоко в своем сердце таит ненависть к Синтилле, ставшей престолом Имперской власти в секторе. Ненависть эту Реконгрегаторы всегда были не прочь подпитать и направить в нужное им русло. Дело в том, что сразу после начала боевых действий с участием сил Ангевина было ясно, что древний и технологически развитый человеческий мир, успевший наладить контакт с Империумом еще до начала собственно крестового похода, попросту обречен стать ключевым участником в деле расширения и управления захваченными территориями. Вообще-то, пока гремели битвы Ангевинова Крестового Похода, Мальфи де-факто являлся столицей того, чьему суждено было стать Сектором Каликсис. Тем не менее, время и обстоятельства окончательно положили конец краткому периоду мальфийского владычества. И когда звезда Синтиллы воссияла в зените славы, на Мальфи упало и пустило корни семя смертельный

сконцентрированы на накоплении власти и поиске источников запретного знания. Загадка же Логиков состоит в том, что никто не знает, кто или что их породило; даже сами Реконгрегаторы не сумели бы поручиться, что Логики не являются одним из их чудо-вищих детиш, сорвавшихся с привязи и терзающих истекающую кровью галактику.

Склонность технокульта распространять свое влияние путем взращивания идей, а не полчищ фанатиков и демагогов – излюбленный метод Реконгрегаторов, и их «Логический Дискурс» четко и последовательно излагает его на своих страницах. Неприкрытое стремление к прогрессу любой ценой и стремление к обретению забытых и запретных технологий посредством сделок с еретиками, амбициозными купцами Коммерции и аристократами – все эти аспекты попросту кричат о влиянии Реконгрегаторов. Единственная проблема этой теории – отсутствие хоть сколько-нибудь правдоподобных доказательств; именно этот простой факт не позволяет ни одной из столь страстно желающих того фракций повесить всех собак на Реконгрегаторов. Загадка эта становится лишь более запутанной, стоит принять к сведению тот факт, что даже самые могущественные Инквизиторы-Реконгрегаторы Каликсиса, такие как Астрид Скейн, Люциус Фальчио или Лор, не имеют на Логиков ни малейшего влияния. Кроме того, прошлые действия этого еретического технокульта не раз нарушали ход тщательно спланированных операций Реконгрегаторов и служили вопиющими примерами опасности революционного мышления в риторике враждебных фракций Инквизиции. Так что, решением загадки Логиков может быть либо летопись конвергентной эволюции – самозарождения независимого культа с идеологией, чрезвычайно схожей с идеями Реконгрегаторов – либо история марионетки, оборвавшей нити и обратившейся против своего хозяина. Впрочем, кое-кто из самих Реконгрегаторов продолжает считать Логиков продуктом некоего невидимого, неведомого и невероятно коварного плана фракции, невизирая на то, что большинство их собратьев почитает эту теорию опасным и весьма самоуверенным заблуждением.

Текущие Заговоры

«Ты плюешь на меня и зовешь меня мутантом, твистом, уродом, так что с того? Разве нет у меня сильных рук, чтобы служить Императору? Разве сердце мое не бьется? Разве не мыслит мой разум? Разве в этом неказистом теле нет непорочной и чистой души, которой Он наделяет всех детей своих? Оскорбляй меня и насмехайся надо мной, коли охота – я сражаюсь за Него, а не за тебя. И перед Ним предстану я после смерти, верный слуга Трона, и кровь врагов Его будет на моих руках!»

- «Сержант» Урак Айронбэк, 17-й Штрафной Легион, командир Отряда Обреченных в битве за Плавильный Комплекс Гамма, Тренч

Природа философии Реконгрегаторов способствует созданию великого множества заговоров и самых разнообразных начинаний, и присутствие в Секторе Каликсис нескольких весьма влиятельных Реконгрегаторов само собой обозначает наличие громадного множества манипуляций и великих замыслов по привнесению в жизнь сектора великих перемен. Впрочем, многие из этих замыслов скованы путами инерции, или нивелированы усилиями иных властей имущих групп. Главным для Реконгрегаторов устремлением, конечно, служит судьба местного средоточия власти Империума, расположенного на Синтилле, и – для наиболее ярых приверженцев Реконгрегаторского кредо – низвержение верховенства их извечных врагов, Амалатианцев.

Светозарный Концерн

Основная мишень большинства Реконгрегаторов Каликсиса – это Синтилла, средоточие законности, власти и традиций Имперского правления в Секторе. Сама природа убеждений Реконгрегаторов, однако, практически не подразумевает совместной работы с другими индивидами, разделяющими твои устремления, просто столь сильная концентрация традиций и власти манит к себе Реконгрегаторов, как языки пламени манят к себе насекомых. Особое внимание они посвящают каждой возможности оказаться при Светозарном Дворе, в кругах, имеющих влияние на Губернатора Сектора Мариуса Хакса. Воплощение владычества Империума, Хакс, с точки зрения Реконгрегаторов – просто образец ужасного правителя: законопослушного и одержимого поддержанием порядка и уставших Имперских традиций.

Тот факт, что авторитарное правление Хакса и его вполне понятное отвращение к переменам постепенно переросли в паранойю и деспотизм, не подлежит сомнению. Отчаянные операции по дестабилизации основ власти Лорд-Сектора посредством воздействия на силы планетарной обороны и местных силовиков пока не принесли никаких плодов, а ряды допущенных к Хаксу лиц и вовсе оказались непроницаемыми. Несколько Реконгрегаторов, в отчаянной попытке ослабить удручающую хватку Хакса на секторе, создали совместную ячейку, члены которой именуют её Светозарным Концерном. Хотя его участникам еще только предстоит выработать план совместных действий, Светозарный Концерн объединяет одна четкая и абсолютно ясная мысль – чем дольше сектор будет коснеть под властью Хакса, тем более решительные и масштабные меры потребуются для её свержения. До сих пор группа воздерживается от действий лишь из опасения дестабилизировать ненароком весь сектор.

Междоусобная Война

Война против стабилизирующего влияния Инквизиторов-Амалатианцев пылала в Секторе Каликсис с первых дней его основания. То долгий и жестокий конфликт, в котором Амалатианцы в данный момент прочно удерживают лидерство. Законопослушное и консервативное правление Губернатора Сектора Хакса, а также относительная стабильность Имперского владычества оставляют очень немного возможностей добиться каких-либо перемен. В то время как усилия большей части Реконгрегаторов сконцентрированы на расшатывании опор власти Хакса, некоторые предпочитают работать в местах, как можно более удаленных от влияния Синтиллы. Ключевым полем битвы между агентами Реконгрегаторов и Амалатианцев сейчас является феодальный мир Эйкридж. Одиночные агенты и ячейки Аколитов под прикрытием были внедрены в различные слои местного населения и приступили к медленному процессу распространения новых идей. Закрепившись, они начали контрабандой ввозить оружие и технологии, щедро оделяя им различные группировки, враждебные владычеству верховного короля. В ответ приступили к работе силы законников, прошедших обучение под руководством Аколитов-Амалатианцев, и готовых выкорчевывать любые проявления свободомыслия и уничтожить бунтарей, а телохранителями верховного короля стали личные посланники Амалатианцев из Ордос Каликсис. Чего Амалатианцы не знают, так это того, что среди их собственных Аколитов при дворе верховного короля есть те, чья верность на самом деле принадлежит делу Реконгрегаторов, те, что ждут лишь призыва перейти к активной фазе своей миссии, и сокрушить последние барьеры на пути процессов, которым суждено изменить Эйкридж раз и навсегда.

Реконгрегаторы и Другие фракции Инквизиции

Философия и методология Реконгрегаторов способствует образованию как союзнических, так и враждебных взаимоотношений со многими фракциями Инквизиции. Наиболее отчетливо неприязнь Реконгрегаторов к стагнации и вера в то, что Империум губит слепую привязанность к традициям, контрастирует с системой взглядов Пуритан-Амалатианцев. Неприязнь между двумя этими группами столь сильна, что давным-давно переросла в безостановочную и невидимую войну за влияние, зачастую приводящую к открытой вражде и кровопролитным вендеттам. Подобное положение дел порой вынуждает наиболее влиятельных членов Инквизиции вмешиваться в конфликт, чтобы свести его разрушительный эффект к минимуму.

Либркар, тайное детище Амалатианской одержимости, рассматривают Реконгрегаторов и их агентов как цели, которые следуют уничтожить любой ценой, и считают себя самыми непримиримыми их врагами. Милитаристские устремления Истваанцев и их кredo «силы через испытание», с другой стороны, порой вполне сочетаются с бунтарскими заговорами Реконгрегаторов. Но дело в том, что помимо сотрудничества с антиимперскими организациями и стремления к насилию и дестабилизации, у этих двух фракций имеется фундаментальное различие: Реконгрегаторы хотят изменить текущий порядок вещей, заменить его чем-то новым, а Истваанцы жаждут лишь сеять раздор, не заботясь о том, что последует после – лишь бы все, кто его пережил, стали сильнее. Естественно, многие Реконгрегаторы относятся к Истваанцам как к потенциальному источнику проблем, и, порой, враждя сегодня, завтра уже заключают союз.

Несмотря на то, что запретные инструменты Ксантиотов могут маниить некоторых Реконгрегаторов, большая часть приверженцев философии Реконгрегаторов, скорее всего, воспримет отдельно взятого Ксантита как опасного еретика. Отдельные зловещие секты Ксантиотов (например, Фаэ nonиты), в свою очередь считают устремления Реконгрегаторов жалкими и незначительными, особенно в сравнении с их собственными целями. Ну а фанатики из числа Монодоминантов или Облационалистов считают кredo Реконгрегаторов непростительной ересью, а их самих – архипредателями, коим уготованы лишь боль и смерть.

Аколиты Реконгрегаторов

Аколиты, которые служат Инквизитору-Реконгрегатору, как правило, являются собой весьма пестрое собрание демагогов, убийц, манипуляторов, агитаторов, преступников со связями, «кручных» мятежников и шпионов. Те, что набраны из Имперских организаций типа Адептус Арбитрес, Имперской Гвардии или Адептус Механикус, зачастую становятся на время операции двойными агентами, позволяя Реконгрегатору играть за участников по обе стороны баррикад. Операции, в которых приходится участвовать этим Аколитам, зачастую весьма сложны, и требуют умения самостоятельно принимать нестандартные решения.

При таком раскладе нет ничего удивительного в том, что типичный Аколит Реконгрегатора – независимый агент, склонный мыслить и действовать по собственному разумению; в конце концов, именно таков идеал любого Реконгрегатора. Деяния Реконгрегаторов чаще всего имеют тайный характер – в том смысле, что малейший намек на вмешательство Инквизиции может немедленно

скомпрометировать миссию и стать причиной провала всей операции. Если же команда Аколитов Реконгрегатора попадется на подготовке восстания или убийства влиятельного лица, их господин станет первым, кто отречется от них. Затем отверженные Аколиты будут казнены как еретики – участь, весьма прискорбная для первого слуги Золотого Трона.



Ксантиты

«...И услышал я глас в раскатах бури, молвивший «Иди и Узришь», и я узрел,
И явились мне Сыны Человеческие, и грозное оружие было в руках их, и стопы их попирали звезду о восьми лучах,
И четвертая печать была сломана, и Зверь освобожденный был вновь пленен,
Древние Серафимы были тому свидетелями, и крылья их текли кровью, и велики были стенания их, свергающих Tex-Kto-Не-Может-Умереть,
И Глас из Бездны молвил вновь, и слова Его были «Свершилось» ...»

- «Коринто Профетикум», объявлен чрезвычайно опасной моральной угрозой, запрещен в 744.М41

Для Ксантита варп и его обитатели есть то, что следует покорить, а не то, чему следует покоряться. Хаос для них – враг, коего должно громить и посрамлять, стихия, которая, в конце концов, будет укрошена, чья мощь склонится перед волей человечества, став еще одним оружием в руках Империума.

Детище парадоксального положения, присущего роли Инквизиции как организации, Ксантиты верят, что неприкосновенная свобода Инквизитора состоит в том, чтобы понимать и обращать запретное себе на службу, искореняя подобное подобным. Ксантитизм, пожалуй, был и остается наиболее коварной и зловещей из всех доктрин, а движение Ксантитов как таковое, вполне вероятно, является наиболее древним, могучим и, прежде всего, наиболее опасным Радикалистским течением. Для некоторых «Ксантит» и «Радикал» вообще являются синонимами. Когда Инквизитор-Пуританин видит Ксантита, носителя темного знания и черных тайн, он видит врага в тысячу крат более опасного, чем любой оскверненный мутант, падший еретик или обезумевшая ведьма – и он, по большому счету, прав.

Многие другие Инквизиторы, будь они Пуританами или Радикалами, уверены, что Ксантиты бредут по самому краю обрыва, самоуверенно заигрывая с силами, которые смертный разум просто не в силах постичь; силами, действия которых могут привести к поистине катастрофическим последствиям, стоит лишь на миг утратить бдительность. Но, несмотря на опасности, сопровождающие Ксантитов на каждом шагу, они являются носителями одной из самых древних и глубоко укоренившихся философских традиций Инквизиции. В их рядах состоят Инквизиторы не только наиболее ученые и влиятельные, но и те, чьи истинные силы и глубочайшие познания в сфере темных искусств остаются в тени до тех пор, пока кто-нибудь не дерзнет разозлить их или бросить им вызов. Определенно, лишь на редкость отважный или безрассудный Инквизитор посмеет противостоять Ксантиту даже один на один, не говоря уж о целом кабеле его падших собратьев, работающих сообща. Воистину, врагу Ксантита надлежит действовать с превеликой осторожностью. Чаще всего Инквизиторы, желающие изловить Ксантита, перешедшего, по их мнению, за границы дозволенного, объединяют свои усилия. Отныне им предстоит добить неопровергимые доказательства своей правоты, и предстать с ними перед Конclaveом – но даже в этом случае результат никогда нельзя гарантировать заранее.

Ксантиты и Ордо Маллеус

Учитывая прямое противостояние демонам и организациям, поклоняющимся тёмным силам (не говоря уж о доступе к оккультным знаниям и артефактам), нет ничего удивительного в том, что очень многие (хотя и далеко не все) Ксантиты состоят в рядах Ордо Маллеус. Они формируют весьма влиятельную фракцию внутри Ордо Маллеус, и, хотя большая часть Ксантитов не менее преданна делу Ордо, чем любой другой охотник на демонов, методы и средства, стоящие у них на вооружении, сразу выделяют их среди прочих. Порой это выливается в противостояние – как тайное, так и явное – между отдельными Ксантитами и их собратьями по Ордо. Тем не менее, идеологические различия редко мешают работе Маллеуса, наиболее замкнутого из Великих Ордосов – Охотники на Демонов хорошо умеют сокнуть ряды и оставить все разногласия за закрытыми дверями, когда приходится иметь дело с другими служами Инквизиции. Эта кажущаяся терпимость к своим влавшим в ересь собратьям есть результат влияния нескольких факторов, и не в последнюю очередь того, что каждый Инквизитор Ордо Маллеус в той или иной мере близко знаком с темными, дьявольскими искусствами. Именно поэтому практически каждый член Ордо в общем и целом понимает (даже если и не приемлет) позицию Ксантитов. Однако всегда существует порог, за которым любая терпимость заканчивается – обычно это происходит, когда в дело вступают материи типа духовной порчи и морального разложения. Гнев Ордо Маллеус ждет каждого Ксантита (и любого другого Инквизитора), который отвергнет путь постижения и покорения варпа, и



Хоруситы

Ксантизм, как и подобает древнему кredo, весьма далёк от единообразия, и разделен на множество ветвлений, порожденных под влиянием как отдельных людей, так и целых схизматических доктрин. Что касается Ксантизов, то убеждения отдельных сект этой фракции варьируются в весьма широких пределах – от самоубийственной ярости Облационистов до новозародившейся техноереси Фаэронитов. Однако самым странным и замкнутым течением Ксантизов являются, пожалуй, Хоруситы. Эта горстка пользующихся дурной славой радикалов, считающих Ересь Хоруса не катастрофой, что едва не погубила все человечество, но шансом, который это человечество упустило; сам Примарх Хорус для них – отнюдь не чудовище, но благое и могучее создание, вместелище невообразимой силы Хаоса. Они верят, что если создать нового Хоруса, наделив его силой Варпа и умением эти силы контролировать, он станет «Вторым Императором» – сверхсуществом, способным объединить Империум, возглавить его, и привести его к величию и славе (а вовсе не ввергнуть в рабство под владычеством Хаоса, как пророчат недалекие глупцы).

Из всех Инквизиторов-Пуритан особенно яростно Хоруситов ненавидят Торианцы, считающие их безумными еретиками, которых должно отправить на костер за нечестивую и отвратительную природу их убеждений. Даже среди Радикалов к Хоруситам относятся с большим подозрением, особенно это характерно для тех, кто имеет допуск к запретным летописям Легионов Предателей.

станет марионеткой Губительных Сил, или, что куда хуже, поддастся искушениям Темных Богов, склонившись перед ними по собственной воле в обмен на обещание бессмертия. Как бы то ни было, именно члены фракции Ксантизов являются наиболее ярыми и безжалостными гонителями отступников.

Несмотря на то, что Ксантизм изначально был не неким содружеством, а разве что своеобразным стилем работы некоторых охотников на демонов, существует огромная пропасть между теми Инквизиторами, что лишь исповедуют веру Ксантизов, и теми, кого порой называют «Истинными Ксантизами» – людьми, посвятившими свою жизнь делу абсолютного достижения варп-колдовства, коему давно надлежит занять свое место в арсенале слуг Бога-Императора. Ксантиты, наделенные столь высокой властью и влиянием, как правило, являются бывальими ветеранами Инквизиции, и относятся к числу могучих колдунов и демонологов, способных потягаться с любым Архимагусом Хаоса или пророком варпа. Имена этих неординарных и невероятно опасных людей произносят со смесью почтения и порицания. Именно их имена, занесенные в самые тайные летописи Инквизиции, придают слову «Ксантиз» должный вес и устрашающую репутацию. Среди них такие немало нашумевшие персоны, как Мокартус, Квиксос, Анжелика Де Фальк, и сам Заранчек Ксантиус – люди, которые (по версии Ксантизов) приняли тьму и сознательно пожертвовали собой в стремлении защитить Империум, или (по мнению всех прочих) отреклись от истинного пути и стали чудовищами.

Тьма Против Тьмы

Ксантиты верят, что Хаос нельзя победить, ибо он есть отражение самого человечества, а значит, пока живо человечество, будет жить и Хаос. Однако энергии и силы, порожденные Хаосом, можно и должно покорить и поработить, ибо альтернатива тому – необузданная хищная стихия, пожирающая жизни и души людей. Так что вместо того, чтобы отдаваться на волю этой стихии, или бежать от нее в страхе, Ксантиты избрали иной путь – путь укрощения и контроля этой стихии, путь, уже принесший Империуму такие бесценные плоды, как межзвездные путешествия, навигация, астротелепатия и система санкционирования и подготовки праймеров. Некоторые из них даже придерживаются противоречивой гипотезы, утверждающей, что план самого Императора был именно таким.

Философия Ксантизов оперирует тремя аспектами взаимодействия с варпом и энергиями Хаоса: исследование, постижение и приложение. То, как эти аспекты применять на практике, и то, как далеко каждый намерен зайти в деле обуздания и покорения энергий Хаоса – дело сугубо личное.

Первый этап практик Ксантизов, исследование, есть самоочевидное следствие прямых обязанностей Инквизитора, облеченного властью, дарованной ему Инквизиторской розеттой. Эта власть в сочетании с природной силой характера есть фактор, без которого Ксантизм как таковой не существовал бы вовсе. Именно стремление исследовать природу зла побуждает Ксантизов хотя бы на какое-то время вступать в Ордо Маллеус – борьба с демонической скверной и искоренение культов Хаоса являются лучшим методом знакомства с силами варпа.

Первые невидимые опасности, как правило, подстерегают путника на втором этапе – в ходе постижения. Когда Инквизитор-Ксанти или его Аколиты сталкиваются с силами тьмы, они предпочитают не просто подвергнуть их очищению, но научиться в процессе чему-то новому, заполучив по возможности годный для изучения материал. Культы Хаоса и прорывы варпа в реальный мир, природа этих явлений, сил и их орудий подвергаются всестороннему изучению – Ксантиты берут на вооружение очень многое, уничтожая захваченное знание и артефакты лишь в самом крайнем случае. Добытое (и, зачастую, оплаченное кровью) самым пристальным образом изучают и проверяют, и процесс этот может быть не менее опасным, чем то, через что пришлось ради него пройти. Дабы помочь себе в этих штудиях, многие Ксантиты предпочитают содержать сильную и тесно сплоченную структуру из доверенных Аколитов и агентов, разделяющих их мировоззрение, и обладающих умениями, которые могут пригодиться как в сражении, так и в либрариуме. Некоторые Инквизиторы-Ксантиты, впрочем, заходят куда дальше – на самой порог истинной ереси, организуя собственные секты, или манипулируя уже существующими культурами, руками которых куда как сподручно тревожить древние тайны и расшифровывать колдовские письмена.

Третий этап, приложение – именно здесь таится истинная мощь Ксантита, и именно здесь выше всего риск погибнуть от рук своих собратьев-Инквизиторов. Цель доктрины Ксантитов есть обладание силами варпа, и риск – это не то, чего удается избежать Инквизитору-Ксантиту и его воинам, когда в дело вступают столь опасные материки. Вполне закономерным следствием убеждений членов фракции Ксантитов является активное применение в деле очищения еретиков, сокрушения ксеносов и борьбы с пополновениями Хаоса таких инструментов, как пропитанные эманациями варпа артефакты, демоническое оружие, книги писаний Хаоса и иные плоды еретического знания. Ксантиты верят, что многие аспекты Хаоса морально чистый и сильный разум вполне может усмирить и, волей Императора, сдержать в узде. Следуя этой логике, некоторые Ксантиты доходят до того, что начинают практиковать темное искусство колдовства, пропущенного сквозь призму сознательно установленных пределов и ограничений, и даже наставляют в нем особо доверенных Аколитов. Это, пожалуй, одна из самых опасных граней Ксантизма, причем даже не из-за высокого прикладного риска, но из-за того, что большая часть Инквизиторов (особенно не входящих в число служителей Ордо Маллеус) считает колдовство воплощением скверны и очевидным признаком пожирающей душу человека порчи Хаоса. Из всех видов колдовства, стоящего на вооружении у Ксантитов, наиболее мощным и нечестивым считается пленение демонов и создание демонхостов. Несмотря на то, что демонхост в руках Инквизитора может стать исключительно мощным вспомогательным орудием его ремесла, большая часть Инквизиции (в том числе и Ордо Маллеус), почитает это наиболее отвратительным богохульством и несомненным признаком владения в самую черную ересь.

Тайная История

Дело Заранчека Ксантуса

Ксантим – одно из древнейших философских течений Инквизиции. Оно носит имя Мастер-Инквизитора Заранчека Ксантуса, осужденного и казненного как еретика в начале 32-го тысячелетия. Объединенный кабал Инквизиторов обвинил Ксантуса в поклонении Хаосу. Самого Ксантуса, несмотря на то, что он твердо и достойно отстаивал свою невиновность, сожгли на костре, а многих его Аколитов и учеников уничтожили в ходе разгоревшейся после судебного процесса полномасштабной чистки. На протяжении всего расследования, несмотря на обнаруженное в его арсеналах богатейшее собрание темных знаний, Ксантус продолжал утверждать, что и устремления, и душа его были и остались чистыми. Он признал, что порой прибегал к энергиям варпа и силам Хаоса, чтобы достичь тех или иных целей на службе Империуму. Благодаря положению и блестящему послужному списку Ксантуса, слушание вели члены самого Великого Конclave. Несмотря на то, что по итогам слушаний приговор оказался обвинительным, риторика казненного Инквизитора, его ораторские способности и непоколебимая уверенность в том, что обладание подобными силами не обязательно сопряжено с духовной порчей, нашли отклик в сердцах многих его слушателей. В последующие годы знамя его идей подхватили многие Инквизиторы, и примерно за сотню лет новоявленные «Ксантиты» стали шумным и противоречивым меньшинством в составе Инквизиции, находящимся под постоянной угрозой массового отлучения.

Анжелика Де Фальк и Маллеус Каликсис

Пожалуй, наиболее знаменитым Инквизитором-Ксантитом в ранней истории Конclave Каликсис была Анжелика Де Фальк, женщина, чьи обширнейшие познания и могучий интеллект сделали её восходящей звездой еще в бытие Аколитом Ордо Ксенос. Де Фальк, удостоенная розетты в середине М39, стала одним из Инквизиторов, приписанных к рожденному в результате завершения Ангевинова Крестового Похода Сектору Каликсис. Этот период истории сектора, называемый Великим Основанием, был далеко не безоблачным – войны и анархия все еще царили на его просторах. Не меньше проблем создавали и массированные колониальные экспедиции с перенаселенных миров далекого Сегментума Солар и близлежащих (и куда более беспокойных) Мандрагоры и Геенны. Молодой Конclave Каликсис вскоре оказался по горло завален работой по отбору зерен от плевел среди громадных масс прибывающего населения и трансформации Верховного Командования Крестового Похода в стабильное гражданское правительство. Де Фальк блестяще выполняла свой долг, и завоевала себе громкую славу, громя культ за культом, сражаясь с отступниками, и подавляя восстания мутантов. В частности, именно Де Фальк приписывается уничтожение одного из последних адских гнездилец хаосопоклонников Ю-ват, ксено-расы, сильно осложнившей ход завершающих стадий Крестового Похода. В ходе этого расследования Де Фальк оставляет Ордо Ксенос и переходит в Ордо Маллеус; поскольку на тот момент эти Ордосы находились в состоянии политической вражды, в адрес Де Фальк последовал настоящий шквал желчных упреков и замечаний со стороны её бывших товарищей, закономерно расстроенных уходом прославленного и чрезвычайно влиятельного Инквизитора.

Она быстро изучила ремесло охотника на демонов и достигла довольно высокого положения в Маллеус Каликсис, демонстрируя настолько глубокое понимание оккультных искусств, что к её мнению касательно вопросов инфернального свойства стали прислушиваться даже значительно более опытные Инквизиторы. Со временем, однако, она стала склоняться к Радикализму, а именно – к учениям Ксантитов. Ходившие тогда слухи приписывали ей способность командовать темными духами варпа, которую она получила, заменив потерянный в схватке с Магусом Хаоса левый глаз камнем, вырванным из глазницы поверженного полу-демона, самозваного божка одного из племен душных джунглей Федрида. Тем не менее, её победы над силами зла становились лишь более многочисленными и громкими – именно она и её Аколиты свергли первый на Синтилле жуткий культ Бальфомаэля. Де Фальк собственоручно уничтожила черное сердце кошмарного скитальца «Зимний Призрак», терроризировавшего Имперские судоходные маршруты еще со времен экспедиций Соломона Хаарлока.

За двести лет службы в Конclave Каликсис, будучи ведущим в секторе Инквизитором Ордо Маллеус, Анжелика Де Фальк собрала настолько впечатляющий послужной список, что среди её последователей до сих пор не было того, кто смог бы с ней сравниться. Она всегда отвергала попытки признать это официально, и всегда с неприятием относилась к приставке «Лорд», которую её последователи стали прибавлять к её титулу, невзирая даже на её репутацию, постепенно становившуюся все более и более зловещей. В ходе своей долгой и славной службы она взрастила более десятка Аколитов, которые впоследствии сами стали Инквизиторами, что позволило Ксантисму по сей день сохранить весьма сильные позиции в Конclave Каликсис. Преемники Де Фальк, в свою очередь,

сами стали легендами еще при жизни. Среди них и Реквис Корниа, остановивший Кровавое Солнцестояние на Мальфи – первый, кому довелось столкнуться с Пилигримами Хойты; и печально известный мастер-ведьмак Инквизитор Солдеван, сразивший пси-отродье Кровавого Разума на охваченном войной Малисе; и зловещий Кул Харкнесс – пожалуй, самый подозрительный и опасный из ныне живущих Ксантиотов Каликсиса. Но все это удел далекого будущего, а пока самое тяжкое испытание Де Фальк, ставшее в глазах Инквизиции её величайшей победой и величайшим её бесчестием, было еще впереди.

Три Дочери Атропоса

В 799.М39, город-улей Атропос, что на Соломоне, бастион Империума с населением более 100 миллионов человек, сошёл с ума за одну единственную ночь. Кульминация долгого кошмарного заговора, эта жуткая ночь безумия и необузданного смертоубийства была детищем Мастера-Заклинателя Альрака Сломленного. Заключенный враг Сектора Каликсис, рожденный вне Света Императора, основатель дюжины культов, и автор трижды проклятого гrimуара «Либер Ноктис Этернем», Альрак прибыл на Соломон, дабы уничтожить этот Имперский мир в знак выплаты обязательств по темному пакту, заключенному с темными силами века тому назад. Когда счет убитых пошёл на десятки тысяч, и Атропос начал пожирать сам себя, Соломон окунули беспощадные химические бури, а расположенные на орбите корабли один за другим начали охватывать безумие. С каждой каплей пролитой крови Соломон приближался к катастрофе – полномасштабному вторжению сил Хаоса. В центре этого водоворота насилия, на вершине самого высокого шпilia, на троне верховного прелата, в залитом кровью Соборе Святой Морганы, Альрак приступил к перевоплощению в демона, и завеса между варпом и реальным миром начала трещать по швам.

В самый разгар кошмарного бедствия, подобно молнии, грянувшей с небес, в небе над Атропосом появился катер Ангелики Де Фальк. Занимаясь сбором припасов, необходимых для путешествия к отдаленной крепости Инквизиции, она по чистой случайности оказалась в тот день у внешних границ системы Соломона. Неготовую к серьезному противостоянию Де Фальк сопровождала только её личная свита и несколько младших Аколитов. И хотя лучшие её годы были давно позади, разум её оставался столь же чист и безупречен, как и ранее, а сила – велика, как никогда прежде. Во имя спасения Соломона и бесчисленных жизней граждан Империума, три Аколитки Де Фальк пожертвовали собой, предав свои души вечному проклятию, пока сама Де Фальк в спешке вершила над ними устрашающей силы ритуалы. Чтобы дать бой Альраку на самом пороге его темного триумфа, пилоту катера пришлось проранить стены оскверненного собора, и навстречу архиколдуна в сопровождении троих устрашающей силы демонхостов шагнула лишь сама Де Фальк. Подробности разразившейся битвы окутаны мраком неизвестности; точно известен лишь её исход – Альрак встретил свою смерть за шаг до бессмертия, и Атропос был спасен. Обезображенное тело Де Фальк вынесла с поля боя последняя из её скорбных «дочерей». Никто и никогда более не видел их ни среди живых, ни среди мертвых.



Текущие Заговоры

«Чтобы убить Ксантиста, нужно прежде самому стать Ксантитом...»

- Поговорка Ордо Маллеус

Ксантиты – разношерстная организация, члены которой одержимы идеей постигнуть варп, укротить его губительную для человечества темную мощь, и обернуть силы Хаоса против него самого. Одержанность эта проявляется по-разному – от неутомимой погони за знаниями до поиска и истребления культов Хаоса, хранящих мрачные тайны, вполне способные пригодиться делу Ксантитов. Некоторые Ксантиты – точнее, те из них, что предпочитают скрывать свои убеждения – исполняют свой долг перед Святой Инквизицией с должным рвением, но всегда ищут возможность повернуть дело в пользу своих тайных устремлений; такие люди не остаются перед убийством, если оно поможет им достичь поставленных целей. Других Ксантитов мало заботит собственная репутация – они настолько твердо убеждены в праведности своих идеалов, что следуют им, невзирая на осуждение со стороны собратьев. Впрочем, среди них есть люди, достигшие таких вершин черной славы, что имена их вселяют страх и почтение даже в самые горячие головы Конклава. Как бы то ни было, но в случае, когда необходимо действовать тайно и скрытно, Ксантиты чувствуют себя как рыба в воде, ибо ложь – их излюбленное оружие. В этом они весьма схожи с демонами – своей самой желанной добычей.

Хойта, Подозрения и Грядущий Прилив

За последние сто лет в Секторе Каликсис значительно участились столкновения с демонами и усилилось влияние культов Хаоса – естественно, этот факт не мог не привлечь внимание Ордо Маллеус, и особенно состоявших в его рядах Ксантитов. Дабы обсудить эту тенденцию и рассмотреть наиболее вероятные последствия столь зловещего феномена, на Маккабеус Квинтус был создан тайный совет наиболее влиятельных членов Ордо и их ближайших союзников. Решения этого совета (который, как говорят, собирался несколько раз за последние три года) так и не были оглашены ни на одном из заседаний Конклава Каликсис; кроме того, несмотря на самые решительные протесты, из числа допущенных к участию в совете были исключены все до единого члены Тирантийского Кабала. Столь серьезные (и весьма оскорбительные) меры послужили верным знаком того, что подозрения Ордо Маллеус пали и на какую-то часть членов Инквизиции Каликсиса. Однако никаких официальных обвинений предъявлено не было, а давать какие бы то ни было комментарии Маллеус отказался.

Со временем стало очевидно, что несколько наиболее видных Пуритан из Маллеус заметно дистанцировались от своих коллег. При этом Ксантиты и иные Инквизиторы, имеющие давние и прочные связи с Маллеус, а также их Аколиты и доверенные агенты прибегли к самым активным мерам по отсечению сторонних наблюдателей (работа которых, к слову, и в лучшие времена не отличалась непринужденностью). Вскоре мобильные группы Радикалов-Ксантитов стали объявляться в горячих точках демонической активности, часто наведываясь туда, где эта активность наблюдалась ранее, исчезая столь же внезапно, как и появляясь, полностью игнорируя все Имперские властные структуры и, время от времени, грубо вмешиваясь в деятельность других Инквизиторов. Это,

естественно, никаколько не улучшило отношение Конклава к Ксантикам. Примером подобных столкновений может служить инцидент на Карверс Гейте, когда дружина Юстиниана Ворпа, воинствующего охотника на демонов, вступила в схватку с силами Компта Прайса, Охотника на Ведьм, в ходе погони за Пилигримами Хойты в глубинах ливневых коллекторов Бейн-Сити. Этот и подобные ему инциденты сильно испортили репутацию Каликсисанских Ксантитов. Громкие события на Лэндандре, когда действия Харкнесса и Голголя, печально известных Инквизиторов-Ксантитов, сорвали операцию Тирантийского Кабала, лишь ухудшили ситуацию. Упомянутые события, помимо всего прочего, стали причиной гибели Инквизитора Слейка, бывшего воспитанника высокопоставленной Спектарианки, Леди Олиантэ Рэтбоун. Лишь прямое и неожиданное вмешательство Лорд-Инквизитора Ордо Маллеус Ионфела, Пуританина до мозга костей, заявившего, что оба этих Ксантиста действовали по особому поручению Ордо Маллеус, заставило Рэтбоун и её союзников отозвать обвинения в адрес Харкнесса и Голголя; в противном случае их обоих ждало Отлучение, а Инквизицию – пламя открытой междуусобной вражды. Несмотря ни на что, тот инцидент вряд ли можно считать исчерпанным – Рэтбоун не из тех, кто прощает подобные выходки. Впрочем, с точки зрения Харкнесса, Леди Олиантэ – лишь еще одно имя в длинном списке тех, кто называет его своим врагом; в том самом списке, в котором, как считалось до недавнего времени, числится и сам Ионфел.

Даже сейчас многие Ксантиты Конклава Каликсис продолжают следовать положениям какого-то таинственного плана совместных действий, и члены других фракций относятся к нему со вполне закономерным подозрением.

Семь Дьяволов «Каликс Террибилис»

Из всего собрания темного знания, скрытого в охраняемых хранилищах Маллеус Каликсис, наиболее странным и противоречивым, пожалуй, является миф о так называемых «Семи Дьяволах Каликс Террибилис», древняя легенда, которая по-прежнему владеет умами многих нынешних Ксантитов. Легенда эта берет свое начало в дневниках легендарного Вольного Торговца Соломона Хаарлока, описывающих тринацать его экспедиций за пределы Имперского космоса в конце 36-го тысячелетия, и именующих Экспансию Каликс не иначе, как царством «Душ, Наживы, Достатка и Вещей, Что Лучше Оставить В Покое». Три тысячи лет спустя, пройдя сквозь горнило Ангевинова Крестового Похода, Экспансия стала Сектором Каликсис. Записки Хаарлока повествуют о семерых дьявалах как о могущественных и темных созданиях, демонах, населявших эту область космоса – одних они описывают как бездумных хищников, других – как звездных странников, третьих – как капризных богов, царствующих над землями смертных. Эти семеро, как утверждал Хаарлок, опутаны черной и зловещей паутиной судьбы, и, сила их, слитая в едином порыве, есть ключ, поворот которого испепелит самые звезды. Слог Хаарлока глубоко символичен и иносказателен – тайна его дневников по-прежнему занимает Ордо Маллеус (особенно состоящих в его рядах Ксантитов), и попытки раскрыть её не раз влияли на судьбы сектора. Среди взыскующих истины находились и те, кто обретал ключ к величайшим сокровищам, и те, кто ступал на тропу, ведущую неосторожного путника в смертельную западню.

На сегодняшний момент крупнейшим авторитетом по вопросам, касающимся мифа о семи дьяволях и всех связанных с ним сферах

Лексикон Брэя

Андрос Брэй, наиболее опытный исследователь о семи дьяволах, составил свой собственный список, который, по его убеждению, является наиболее обоснованным описанием природы упомянутых в легенде сущностей. Список этот составлен на основе самых разных свидетельств – от изученных в разное время культовых реликвий, народных преданий и пророческих толкований, до архивных записей Инквизиции. Вот этот список:

- **Голос Пламени:** Демон Бальфомаэль, повелитель темного огня, преимущественно Синтилла.
- **Обитатель Глубин:** Незрячее Око, автохтонная сущность, природа неизвестна, Спекторис.
- **Лжепринц:** Цийак Отец Ворон, злое божество эшлиннов, телесная форма которого была уничтожена Святым Друзусом, Иокантос.
- **Владыка Праха:** Сияющий Король, легендарный аватар безумия, преимущественно Мальфи.
- **Пожиратель Смерти:** Морд-даган, легендарное сверхъестественное существо, божество людоедского культа Сэйней, Даск.
- **Бесплотный Голод:** Астральная сущность/эфирный отпечаток вымершей формы ксено-жизни, считается причиной смертоносных психических феноменов, Усыпальница Друзуса и Сакрис.
- **Ночной Странник:** Природа сущности неизвестна. Убийца себе подобных, чей приход «оттуда, где никто не бывал», согласно предсказаниям, означает собой Конец Времен.

запретного знания, является Почтенный Инквизитор Андрос Брэй, Генерал-Хранитель Архива Эмбер, расположенного в Бастионе Орфеус, крепости-астероиде в системе Маккабеус. Престарелый Брэй (в эпоху своей буйной молодости – пламенный поборник Ксантизма, а ныне – старейший из служителей Конклава Каликсис) уже давно ушёл на покой, но, тем не менее, всегда готов поделиться своими обширными познаниями с тем, кто обладает допуском под своды Архива Эмбер. Кроме того, он считает своим долгом продемонстрировать каждому новоявленному исследователю легенды о семи дьяволах гробницу, посвященную Инквизиторам и Аколитам, пропавшим без вести, или погибшим, преследуя ту же цель. Среди установленных там мемориалов и реликвариев можно увидеть и пустой мавзолей того, чье имя носит сам бастион – Морелла Орфеуса, прославленного охотника на Демонов, и (некогда) главы Ордо Маллеус Каликсиса.

Ксантиты и Другие Фракции Инквизиции

Ксантиты – древняя, могущественная и глубоко укоренившаяся фракция, защищенная от внешних воздействий как тесной организационной структурой, так и своей поистине устрашающей репутацией. Благодаря личному авторитету состоящих в рядах организации Инквизиторов (особенно хорошо эта тенденция видна на примере Ордо Маллеус), Ксантитов можно считать наиболее влиятельной в политическом плане Радикалистской организацией.

Несмотря на вполне заслуженную дурную славу некоторых своих представителей, Ксантиты являются наиболее «легальной» из Радикальных фракций – в той или иной степени их признают практически все Инквизиторы. Естественно, исключения существуют по обе стороны баррикад, и многие из Пуритан, особенно из Ордо Еретикус, будут сотрудничать с Ксантитом (или даже с тем, кого они всего лишь подозревают в Ксантизме) только в самой отчаянной ситуации. С другой стороны, некоторые Ксантиты ведут себя так, словно им нравится злить своих более «упертых» коллег по Конклаву.

Что же касается других Радикальных фракций, Ксантиты считают ниже своего достоинства любые взаимоотношения с ними, и отторжение это перерастает в непримиримую вражду, когда речь заходит об отлученных отщепенцах вроде Фазонитов. Впрочем, собственная одержимость Ксантитов редко оставляет место для чего-нибудь, кроме самого поверхностного внимания к политическим игрищам и дрязгам Радикалов – за исключением случаев, когда они напрямую касаются их интересов или осмеливаются им противоречить. Тем не менее, если в чужих махинациях «вспыхивает» хотя бы малейший признак применения оккультных знаний, на расследование любого Инквизитора может начать влиять такой фактор, как нежданное и, как правило, нежеланное присутствие коллеги-Ксантита. Подобный подход оборачивается антипатией со стороны многих Радикальных фракций. Для завзятых интриганов из числа Реконгрегаторов и Истваанцев Ксантиты являются собой опасный и непредсказуемый элемент, вмешательство которого способно в мгновение ока расстроить практически любые планы, а Либрекар и иные экстремистские Пуританские организации считают всех Ксантитов не иначе как внутренними врагами Империума.

Аколиты Ксантитов

Инквизиторы-Ксантиты предпочитают выстраивать для себя систему связанных между собой кругов и ячеек из доверенных Аколитов и агентов, на силу воли, целеустремленность и верность которых можно положиться даже перед лицом грозного, невидимого и неизбывного Хаоса. Поскольку их деятельность подразумевает прямое противостояние самым опасным и безжалостным врагам, включая культистов Хаоса, демонов и носителей порчи, ожидается, что Аколиты Ксантитов будут самодостаточными и опытными бойцами – даже учений книжник должен уметь постоять за себя, а если потребуется, то и встать в строй.

Однако наиболее характерным признаком Аколита-Ксантита, пожалуй, является его стремление к глубокому пониманию мистического и, как правило, запретного знания. Эти Аколиты применяют оккультные артефакты (в том числе – демоническое оружие) куда чаще большинства своих собратьев. Знания, которых они так жаждут, обычно переходят к ним через Инквизитора-Ксантита, который играет роль наставника для своих самых доверенных Аколитов, вполне справедливо полагая, что неведение в данном случае не есть благо. Избранные члены свиты этого Инквизитора вполне могут стать самыми настоящими колдунами (как, впрочем, и их господин и учитель). Подобная практика для большинства Инквизиторов есть самая отвратительная из ересей, за которую может быть лишь одно наказание – смерть. Разумеется, Ксантиты делают исключение для своих собратьев и их Аколитов, но даже им не следует ожидать вседозволенности – недаром Инквизиторы-Ксантиты известны как самые ярые и безжалостные гонители своих собратьев, поддавшихся ереси и сошедших с истинного пути.

Либрикар

«Главная твоя ошибка была не в том, что ты отверг свет Благословенного Трона и пренебрег своими обязанностями; не в том, что ты имел дело с еретиками и упивался запретным. Она не в том, что ты самоуверенно полагал, что достаточна силен для того, чтобы скверна не пристала к тебе. Нет, сильнее всего ты ошибался, полагая, что это сойдет тебе с рук!»

- Инквизитор Клаудия Таршек, Отлучение Мокартуса Охотника на Ведьм.



тносительно новое течение радикализма, возникшее в Каликсисе, и происходящее из весьма неожиданного источника, Либрариализм – новичок в битве идеологий Инквизиции, доктрина, которая вполне заслужено принесла своим приверженцам, ярым контреформаторам, статус, который в терминах, присущих Святым Ордосам, смело можно именовать «изгой». Экстремистская ветвь Пуритан-Амалатианцев, Либрариары убеждены, что недостаточно просто сохранить в неприкосновенности институты Империума – необходимо простираеть над их членами и правителями неусыпный надзор, беспощадный суд и очищение кровью.

Для последователя доктрины Либрариар священный узор Империума, сотворенный согласно божественному замыслу самого Императора, ослаб изнутри благодаря коррупции, междуусобным раздорам и борьбой самонадеянных идеологий, и сами Святые Ордосы здесь отнюдь не исключение. Превыше всего им отвратительны те поборники перемен, что осмеливаются переосмысливать божественную волю, или обращают дарованные Императором власть и привилегии к собственной выгоде. Либрариары считают, что единственно истинный порядок должен стоять, а традиции – соблюдаются, и единственno верный путь к этой священной цели ясен. Ну а если для этого кое-что придется взять в свои руки, став судьей, присяжным и палачом в одном лице, да будет так.

Стабильность Любой Ценой

Либрариар – малая фракция Инквизиции, дурная слава которой куда громче, чем можно было бы подумать, оценив число её приверженцев, или вес её политического влияния – все благодаря шумной контрреволюционной доктрине и безоглядному рвению, с которым они преследуют свои цели. Либрариар, по сути, является не sectой, а, скорее, своеобразным клеймом, которым метят имеющих схожее мировоззрение поборников и крайних реакционеров; их единственная цель – любой ценой сохранить статус-кво Империума. Цель эта достигается посредством низвержения и уничтожения любой радикальной и разрушительной силы или организации до того, как они начнут представлять собой реальную угрозу, а также ликвидация представителей власти, сочтенных порченными и недостойными. Суждения Либрариализма прости и суровы, и суют смерть всему преступному, революционному и девиантному. Как ни странно, но многие Либрариары при этом убеждены, что первым делом следует очистить дворцы сильных и влиятельных Империума сего. В пику более распространенной Амалатианской доктрине, подразумевающей значительную долю снисхождения к властям предержащим и членам Имперских Адепта, Либрариар учит, что именно это снисхождение и стало причиной того, что божественный порядок ныне осквернен алчностью и амбициями

слабых и нечистых. По их мнению, распространение гнили проходит наиболее пагубно и стремительно, если она охватывает высшие круги общества. Однако в отличие от радикальных фракций, выступающих за уничтожение установившихся традиций и правящих структур, Либрариар любой ценой стремится защитить институты Империума, и в первую очередь – от внутренней слабости. Этую точку зрения Либрариар распространяет и на Инквизицию, обладающую уникальными полномочиями, позволяющими контролировать высшую Имперскую власть с должной полнотой; такова, по их мнению, воля Императора, её им и надлежит выполнить, начав с очищения от плевел самих Святых Ордосов...

Причиной споров, обид и диффамаций в рядах Конклава Каликсис Либрариар способен стать даже на уровне самых базовых идеологических предпосылок, особенно когда некоторые сторонники этого учения без малейшего на то основания облекают себя властью судить действия, скажем, Экклезиархии или Инквизиции. Наиболее экстремистски настроенные члены Либрариар открыто призывают к великой чистке «подрывных элементов» имперских властных и политических структур, а также к возврату «заложенных еще Богом-Императором древних традиций», масштабным процессам, в ходе которых неизбежна гибель огромного числа людей – никак не меньшего, чем в результате очередного огненного похода Искупителей. Основное отличие этих двух событий будет состоять в том, что жертвами экстремистских устремлений Либрариаров станут аристократы, члены Администратума, Экклезиархии и самой Инквизиции. Кроме того, Либрариар учит, что Реконгрегаторы и Истваанцы (а также все им сопричастные) заслуживают смерти наравне с любым ксенофилом или варп-культистом. Учитывая бескомпромиссность и находящуюся в руках «подсудимых» власть, нет ничего удивительного в том, что для осуществления своего «праведного суда» Либрариар придерживается тактики тайных заговоров, террористических актов и заказных убийств. Такая методология неизбежно ставит их на одну ступень с самыми отъявленными Радикалами, и заставляет их балансировать на самом краю обрыва, на дне которого бушует пламя гнева Инквизиции.

Долговременная стабильность Империума для Либрариаров есть цель, которая оправдывает все средства, и если для осуществления благой воли Золотого Трона необходимы жертвы со стороны всех слоев общества и на всех уровнях власти – так тому и быть.

Либрариар и Святые Ордосы

Доктрина Либрариар не относится к числу тех, что в целом пользуется уважением или признанием Инквизиции. её последователи остаются, по большому счету, одиночками, или сбиваются в небольшие локализованные группы, всегда готовые излить желчь на своих собратьев. Именно недостаток влияния и признания успел озлобить и склонить к выходу за рамки полномочий даже самых больших идеалистов из числа Инквизиторов-Либрариаров. С точки же зрения Святых Ордосов, идеологическая изоляция Либрариар в большинстве случаев обеспечивает членам этой фракции статус независимых Инквизиторов, желают они того или нет. Весомым исключением из этого правила являются, во-первых, Инквизиторы, которые стали Либрариарами на позднейших этапах службы, сумев сохранить некоторые связи с бывшими товарищами по Ордо (стоит отметить, что со стороны большинства прежних сослуживцев «перебежчику» стоит ожидать разве что презрительного отчуждения), и, во-вторых, небольшие клики местного значения, состоящие из Инквизиторов-Либрариаров и их тайных покровителей из Ордо Еретикус.

Противники доктрины Либркар вполне правомерно указывают на её безнадежные упрощенчество и реакционизм, а призывные кличи и обличительные речи немногочисленных Инквизиторов из числа её приверженцев привели лишь к тому, что в глазах более умеренных членов Инквизиции Либркаризм стали считать демагогией, направленной на разжигание опасной междуусобной розни. Тем не менее, по обе стороны пуританско-радикалистских баррикад нашлись те, кто сумел оценить и грубоватую идеологию Либркардов, и отсутствие на их стороне значительной поддержки, найдя им применение в качестве пешек в деле разрешения своих собственных раздоров, вендетт и интриг.

Среди всех членов Святых Ордосов злейшими врагами Либркардов (а заодно и основной причиной остракизма этой фракции в вопросах внутренней политики Инквизиции) являются пытающие к ним крайнюю антипатию пуритане Амалатианского толка, носи-

тели кредо, плодом переосмысливания которого в свое время и стал Либркар. Амалатианцы, со своей стороны, считают Либркар исказенным, ошибочным толкованием истинного пути; наивной недальновидностью, способной причинить Империуму куда больше вреда, чем пользы, неуклюжим и необдуманным подходом, который вполне может посеять анархию и схизму там, где должно предотвратить их появление. Однако куда хуже, с точки зрения Амалатианцев, те Либркарлы, что выходят за рамки разжигания розней в Конclave и раскачивания устоявшегося Имперского правления посредством безосновательных «охотничих экспедиций» против коррумпированных политиков. Некоторые Либркарлы в погоне за идеалами своей доктрины сознательно переступают границы полномочий Инквизиции. Несанкционированные убийства, погромы, диверсии, тайные операции против собратьев-Инквизиторов – агентам Либркардов в прошлом уже не раз предъявлялись эти

и



многие другие обвинения, а среди следователей неизменно присутствовал Пуританин-Амалатианец, всегда готовый инициировать процедуру дознания и вынести смертный приговор в случае, если вина подсудимых будет доказана.

Доктрина Амалатианцев

Точка зрения Амалатианцев – одна из наиболее общепринятых и широко распространенных идеологий Инквизиции, и её последователей можно встретить в рядах всех существующих Ордосов. Фундаментальная основа доктрины Амалатианцев состоит в том, что Империум в его нынешнем виде неоспорим, божественен и достоин того, чтобы за него сражаться. Инквизитор-Амалатианец, соответственно, стремится сохранить текущий баланс сил и целостность военных, церковных и государственных структур Империума. Любые перемены (за исключением тех, что вызваны неотвратимым ходом самой истории) являются для них анафемой, а любая революция – немыслимое богохульство против установленного божественного порядка. Убеждения Инквизиторов-Амалатианцев неизбежно приводят к тому, основной мишенью их праведного гнева становятся отдельные личности и организации, деятельность которых направлена на дестабилизацию или подрыв величия Империума – как изнутри, так и снаружи. Как результат, Амалатианец часто считает преступления типа телесной и духовной порчи, ведьмовства и индивидуальной ереси куда менее важными, чем угроза



статус-кво или саботаж действующих институтов власти Империума как на местном, так и на галактическом уровне.

Одной из наиболее характерных особенностей Амалатианства является стремление действовать, так сказать «внутри системы», демонстрируя консервативную терпимость по отношению к правам и сферам влияния различных правительственные и властных структур Империума (конечно, если их действия не переходят установленных границ и не несут признаков порчи). Вполне естественным следствием такого подхода становится тесное сотрудничество Амалатианцев с Адептус Арбитрес, Министорумом и местными властями – от Имперских Губернаторов до планетарных силовых структур. Кроме того, они поддерживают очень хорошие отношения с такими независимыми организациями, как Культ Механикус и Навис Нобилитз.

Если сравнивать его с другими идеологическими течениями Инквизиции, Амалатианство было и остается наиболее стабильным, и, пожалуй, наиболее близким к первоосновам Инквизиции как таковой: сила Империума – в единстве, а единство – в силе. И хотя история хранит память и о тех, кто именовал себя Амалатианцем, удалившись от праведного пути в дебри радикализма, и о тех, кто стал слишком суровым «судией братьям своим», радикалистских доктрин, которые с полным на то основанием можно назвать отпрысками Амалатианства, существует крайне мало. Радикалы предпочитают отрицать это консервативное пуританское кредо, а не адаптировать его в соответствии со своими взглядами. Именно по этой причине распространение Либрариализма для многих стало очень неприятной неожиданностью. Большинство Амалатианцев восприняли Либрикар как опухоль, которую необходимо отсечь как можно скорее.

Тайная История

Гаталаморские Обеты

Чтобы понять причины и предпосылки возникновения Либрариализма, сначала необходимо узнать происхождение и понять устремления куда более распространенной и признанной идеологии – Амалатианства, из которой Либрикар и берет свое начало. Как повествуют труды некоторых Адептов, первые годы 41-го тысячелетия ознаменовались расцветом духовного и физического обновления Империума, и ключевым моментом этого обновления стал великий конclave на горе Амалат, что на мире-храме Гаталамор. На этот конclave съехались тысячи военных, политических и религиозных лидеров Имперского космоса – от Губернаторов Секторов до магистров нескольких орденов отрешенных от мирской сути могучих Астартес. Целью этого великого собрания было укрепление веры в дело Бога-Императора и торжественное обновление клятв верности Верховным Лордам Терры. Гаталамор стал колыбелью многих знаменательных событий – принятые там решения заложили фундамент славного Крестового Похода Махариуса и положили конец кровопролитным Войнам Реформации Синьорий, но, пожалуй, наиболее тайным и при этом наиболее значимым итогом этого съезда стало образование Амалатианского движения. Движения, которое, наконец, формализовало и озвучило основополагающие принципы системы убеждений, широко распространенных среди многих Инквизиторов Империума. Приверженцы этого движения стали зваться Амалатианцами (по имени горы Амалат, у подножия которой проходил конclave), и, сосредоточив

свои

усилия на борьбе с распространением радикальных доктрин, добились значительного успеха на волне оптимизма и целеустремленности, воплощением которых стал тот конclave.

Многие Инквизиторы тогда присоединились к Амалатианскому движению, чтобы позднее, вернувшись в свои секторы, собрать под его знаменами большую часть своих собратьев, убедив их в том, что первый долг Инквизитора – поддерживать и питать возрожденную силу Империума.

К несчастью, с ходом 41-го тысячелетия Эпоха Империума становилась все более темной, и большую часть искр зажженного на Гаталаморе огня бесследно поглотила тень. И хотя многие Амалатианцы продемонстрировали несгибаемую твердость перед лицом многочисленных трудностей, сумев сохранить свою веру, были и те, кто сошёл с истинного пути, отказавшись от принципов Амалатианства в пользу воинствующего радикализма. Из этих «отпрысков» Амалатианства Либрекар является, пожалуй, самым отчаянным и ожесточенным из всех – порождением людей, отринувших Гаталаморские обеты ради возни с алчностью и мелкими грешками правящих классов Империума.

«Никто Да Не Избежит Гнева Императора»

Рождение Либрекар как отдельной доктрины берет свое начало в годы исхода так называемых «Войн Презрения», охвативших Птолемеев Залив и субсектор Красс Сектора Иксаниад, на Центростремительной границе Сектора Каликсис в 430-х годах М41. Когда губернаторский престол Красса опустел, тлеющие угли аристократических вендетт и кровной вражды вспыхнули пламенем межпланетных войн и гражданских конфликтов, утопивших в крови область космоса, над которой почти три сотни лет был простерт мир. Несмотря на то, что вмешательство Линейного Флота Обскурс и Лордов Сегментум положило быстрый и решительный конец этим междуусобицам, их последствия почти на целое десятилетие практически полностью парализовали внутреннюю экономику сектора, и заморозили военные поставки местных предприятий. Пертурбации, вызванные этой экономической анархией, стали основной причиной провала второго Крестового Похода Меридиуса, потери дюжины обитаемых миров под натиском Вааагх! Вырывавшие Сирдец и целому ряду иных досадных неудач.

Задача покарать виновных была возложена на Инквизитриссу Клаудию Таршек, опытную и уважаемую Амалатианку. Дарованный ей титул Полномочного Представителя Инквизиции и особое повеление «Никто да не избежит Гнева Императора» Верховных Лордов Терры, с самого начала дали понять, что операция должна стать показательным уроком для наиболее высокопоставленных лиц Сегментума. Под начало Таршек было отдано крупное флотское соединение, полноценная группа армий Имперской Гвардии, тысячи Арбитров и более семидесяти Инквизиторов – подобную силу редко вверяют воле одного человека. Оглядываясь назад, следует признать, что размах оказался слишком сильным.

Очищение Красса длилось одиннадцать лет – дольше, чем войны, ставшие его причиной. За это время, как говорят, Таршек собственноручно подписала более трехсот тысяч смертных приговоров. Основной целью очищения быстро стало опутанное древними и сложными связями сословие правящих кланов и гильдий, чьи алчность и недальновидная заносчивость и стали причиной

истине катастрофических событий. Возмущенная политической коррупцией и непомерными амбициями местной знати, Таршек обрушила на них всю свою ярость. её стараниями было под корень выжжено аристократическое сословие нескольких планет, а основной улей мира Меровинч подвергся орбитальной бомбардировке за отказ его правителей подчиниться следствию. Время шло, и Таршек, неукоснительно следя букве Амалатианской доктрины, все сильнее отклонялась от её духа, а на общих собраниях и в письменных обращениях она все чаще называла отдавных под её начало Инквизиторов доимперским титулом «Либрекар». От них она требовала, чтобы душа и достоинство каждого властителя были взвешены, измерены и оценены, а соченные негодными встретили забвение.

Очищение продолжалось, а в рядах следователей начал зарождаться раскол. Авторитет Таршек стал подвергаться сомнению, когда она принялась перепроверять и повторно очищать миры, уже испытавшие её гнев – порой перед её судом представляли те, кого в прошлый раз она сама наделяла властью. Разногласия вышли из-под контроля, и даже привели к открытому конфликту внутри Святых Ордосов, когда Таршек и её ближайшие сподвижники начали судить членов Адепта и красских Инквизиторов, не имевших отношения к её операции, предъявляя им обвинения в халатности и попустительстве, которые якобы и стали первопричиной войны. Вскоре после кровопролитного ареста, обвинения и (впоследствии) побега печально известного Инквизитора-Ксантита, Мокартуса Охотника на Ведым, на «Мегере», крейсере класса «Лунный», личном флагмане Клаудии Таршек, произошёл катастрофический сбой главного реактора, взрыв которого испепелил и саму Таршек, и большую часть внутреннего круга её последователей. Было ли то трагическое стечание обстоятельств, месть красской аристократии, результат ухищрений коварного Мокартуса, или (как твердят некоторые вольнодумные Инквизиторы) приказ Лордов Сегментума, пожелавших избавиться от изжившего свою полезность инструмента, до сих пор остается тайной. Как и ожидалось, Очищение Красса, лишенное своего верховного руководства и идейного вдохновителя, стало бессистемным и быстро сошло на нет.

Но даже сейчас, после гибели Клаудии Таршек, и бесславного окончания очищения, которое ей довелось возглавить, её наследие продолжает жить. Для выдавших виды Амалатианцев, разочаровавшихся в своих убеждениях, она стала героиней, мученицей и идейным вдохновителем. Для этих ведомых твердой верой и горьким опытом людей меры, к которым Таршек пришлось прибегнуть для восстановления установленного Императором порядка и предотвращения разрушительных перемен, стали не чудовищным излишеством, но золотым стандартом. Кроме того, именно она дала этим самопровозглашенным «спасителям» Имперских традиций имя – Либрекар, и именно она стала их новым знаменем.

Красный Кнут Сибеллуса

Доктрина Либрекар впервые закрепилась в Конclave Каликсис в 609.М41, в ходе возрождения власти и престижа Светозарного Двора, оставшегося в записях каликсянских ученых мужей как Восхождение Сульта. В этот период времени при поддержке Инквизиции начал собирать под свою руку всю полноту гражданской и военной власти Губернатора Сектора недавно назначенный

Лорд-Сектор Марганий Сульт, с некоторой долей иронии именуемый летописцами «Великим Миротворцем». Его стремительный взлет на престол Лорда Каликсиса в немалой степени являлся реакцией на рост (зачастую откровенно зловещего) влияния Теллурического Синдиката и мелкопоместного дворянства. Истоки той гнили многие возводили к Братству Рогатой Тьмы, порча которого охватила Светозарный дворец более двухсот лет тому назад, и к развернувшейся тогда же теневой войне, казалось, искоренившей эту скверну навсегда.

Ближайшим союзником Сульта в рядах Святых Ордосов, и восходящей звездой Конклава в то время был Дракос Монк, некогда бывший Аколитом самой Таршек, и на тот момент являвшийся рупором новорожденной доктрины Либринкар. По приглашению Сульта Монк возглавил агрессивную кампанию по проведению правительственные реформ в Улье Сибеллус – за эту задачу он взялся с кровожадным упоением, достойным Очищения Красса, в котором в пору своей юности он принимал самое непосредственное участие. Вскоре Монк завоевал уважение и расположение Сульта, и стал известен как «Красный Кнут». По мере роста влияния Сульта набирал силу и Монк, невзирая на то, что его собственные собратья начали обвинять его в излишней близости к личной клике Сульта и, соответственно, в утрате объективности суждений. На протяжении десятилетий Монк оставался силой, с которой Конклаву Каликсис приходилось так или иначе считаться – в конце концов, в основном с подачи Сульта (и с великой неохотой), он был произведен в Лорд-Инквизиторы. Вскоре после этого Монк принял участие в укреплении своей власти, собрав вокруг себя подчиненных лично ему Инквизиторов, в той или иной степени разделявших его взгляды. Впрочем, врагов в Конклаве у него было куда больше, чем друзей – особенно в рядах Ордо Маллеус и Тирантийского Кабала, члены которых, похоже, с самого начала отнеслись к нему с глубоким презрением и недоверием.

К моменту своей смерти в 734.M41 (предположительно, от естественных причин) Монк успел утратить свое влияние – к тому времени Сульт уже давно уступил место своему родичу, Мариусу Хаксу, а те, кто таил неприязнь к Дракосу и его союзникам (ходили упорные слухи о служивших ему наемных убийцах, тренированных для работы против других Инквизиторов), быстро воспользовались ситуацией в свою пользу. Сподвижники Монка, из числа тех, что остались ему верны, скоро стали мишениями политического острекизма, долго готовившихся планов мести, губительных интриг и развернутых по всей форме Инквизиторских расследований. Самое громкое выступление против Либринкарской доктрины и деятельности самого Монка состоялось в ходе одного из особенно шумных Синодов Конклава Каликсис – ораторы, при молчаливой поддержке самого Лорд-Инквизитора Кайдена, беспощадно громили Либринкар, выдвигая против них одно обвинение за другим. После столь мощного удара сомнений не осталось уже ни у кого – Либринкар и их доктрине было не место среди основных игроков Конклава Каликсис, и те немногие, что остались её приверженцами, вскоре обрели статус изгоев, лишенных всяческого доверия со стороны своих товарищней.

Однако, несмотря на столь резкий поворот колеса фортуны, история Либринкар Каликсиса на этом не закончилась. Воинствующие сторонники этого учения ушли в подполье, где им удалось выжить и закрепиться – не в последнюю очередь благодаря обрывкам тайной паутины связей, сплетенной некогда самим Монком.

Текущие Заговоры

«Ты сошёл с пути и был признан негодным».

- Смертный приговор Либринкар

Пережив упадок своего влияния в Секторе Каликсис несколько десятилетий тому назад, небольшая, но фанатичная группа Инквизиторов Конклава Каликсис медленно и осторожно планировала возврат утраченного некогда могущества. До недавнего времени они являли собой не более чем горстку ожесточенных изгоев – как бывших сподвижников Монка, так и тех, кто пришёл к идеям доктрины самостоятельно. Однако не так давно Либринкар, все еще немногочисленный, приступил к реорганизации – его члены провели тайную встречу с целью согласовать свои усилия. Это тихое возрождение в немалой степени стало возможным благодаря некоторым молодым Инквизиторам (особенно бунтарям от Амалатианства), недовольным усилившим раздробленности, схизмы и междуусобной вражды в рядах Конклава Каликсис на фоне преумножения и усиления грозящих сектору опасностей. Ни в коей мере не являясь пока единственным движением, и не обладая хоть сколько-нибудь глобальным планом будущих действий, нынешний Либринкар выгодно отличается от своих предшественников осторожностью, с которой следует провозглашать свои убеждения, и безусловной готовностью проигнорировать любые служебные процедуры Инквизиции и переступить любые полномочия, препятствующие свершению правосудия.

Бараспайнский Проект

Хотя на данный момент у Либринкар Каликсис еще нет лидера, ведущим их членом является многообещающий Инквизитор Ордо Еретикус по имени Константос Тревельян. Бывший верный слуга знаменитого Инквизитора-Спектарианца по имени Глобус Ваарак (одного из самых уважаемых Амалатианцев сектора), первые свои шаги к славе Тревельян сделал в ходе Тренчской Войны, явив весьма примечательную приверженность делу истребления бродячих ведьм и бунтовщиков-мутантов Бледных Толп. Именно зреющее порчи, охватившей Тренч, стало тем стимулом, что подвиг его ступить на путь Либринкара – этот факт своей биографии он, впрочем, предпочитает хранить в тайне. Харизматичный и дотошный, Тревельян не так давно был удостоен ранга Планетарного Инквизитора малого мира-улья Бараспайн, где его стараниями был казнен стяжавший весьма зловещую славу колдун-малефик, и безжалостно подавлено организованное им восстание Бледной Толпы. Заняв этот пост, он тихо и осторожно принял участие в закладывании фундамента своей власти, обратив к своей доктрине значительный процент членов Бараспайнского Совета Конклава. Его план ныне медленно идет своим чередом, и, благодаря умелому сочетанию открытых и полностью законных Инквизиторских операций с тайными «заседаниями звездной палаты», приговоры которых приводят в исполнение учрежденный самим Тревельяном суб-культ Моритат, уже приносит свои плоды.

Охома на Канде

Одним из первых совместных решений возрожденного Либрикар Каликсис стал смертный приговор эксцентричному Инквизитору Уонасу Каиду. Будучи (номинально) пуританином, Каид стал широко известен своими дерзкими выходками, наплевательскому отношению к вышестоящим властям и вмешательством в дела своих товарищей-Инквизиторов при малейшей возможности прибрать к рукам подающего надежды праймера, потенциально достаточно сильного, чтобы служить в Инквизиции – на этом фоне меркнут даже его непрестанные публичные выпады в адрес Либрикар. Иными словами, для Либрикаров Каид – типичный «Агент-Отступник», которого непонятно по какой причине до сих пор терпят другие Инквизиторы, и идеальная мишень для первого в их новейшей истории смертного приговора. Однако вместо того, чтобы выдвинуть против него официальные обвинения и провести через процедуру денонсации перед лицом всего Конклава (как они поступили бы в прошлом), Либрикар избрал тактику медленного разрушения организации Каида, без которой тот, несомненно, ослабнет и станет уязвим для последнего, смертельного удара. На данный момент нескольким симпатизирующим идеям Либрикар Инквизиторам удалось внедрить в ряды агентуры Каида своих наблюдателей, ставших постоянными источниками информации о передвижениях Каида. Первым результатом операции стало уничтожение одной из наиболее воинственных Аколитских ячеек Каида, занимавшейся в тот момент охотой на еретический культ, развернувший свою деятельность в одном из глухих уголков Синофии. Все Аколиты были безжалостно перебиты, и Каид, будучи весьма вспыльчивым человеком, уже поклялся отомстить за них, даже не подозревая пока ни об истинной природе нависшей над ним опасности, ни о том, что его имя – отнюдь не единственное в черном списке Либрикар.

Либрекар и Другие Бракции Инквизиции

Все без исключения Радикальные фракции открыто презирают Либркар, почитая их злобными и мелочными ретроградами, безмозглыми фанатиками, недостойными розетты Инквизитора, и Либркар отвечает им взаимностью. При всем при этом, Либркар практически не пользуется и поддержкой пуританского большинства, особенно со стороны Амалатианцев, испытывающих к ним откровенную антипатию. Вообще, Либркар состоит в очень странных отношениях со своими идеологическими прародителями, варьирующихся от презрения к их слабости, до жгучего желания «доказать их неправоту» – менее всего им импонируют Торианцы с их безумными помыслами и излишне мечтательным мышлением. Что касается Радикальных фракций, Либркар почитает их виновными в преступной попытке «переосмыслинения» божественного замысла Золотого Трона. Однако из всех Радикалов самыми заклятыми врагами Либркар являются Реконгрегаторы, творцы революций и перемен.

Акоттың Либррика

Либрикар отбирают своих слуг по одному единственному критерию – безграничной любви к Богу-Императору, безоговорочной готовности принять мировоззрение фракции и сделать все, что должно сделать во имя защиты Империума. Принятие доктрины Либрикар может произойти и естественным путем, независимо от первоначальных убеждений повелителя Аколитов, как вполне ожидаемая реакция человека, вынужденного время от времени защищать систему, и презирающего при этом слабость и испорченность тех, кто является её частью.

Учитывая столь всеохватывающий подход к подбору Аколов, на службе Либрикар можно встретить человека любой профессии и призвания. Упор доктрины Либрикар на беспристрастное правосудие и строгую приверженность традиционным Имперским ценностям более всего импонирует служителям Адептус Арбитрес и наиболее независимых орденов Министорума, а также идеалистам и законченным прагматикам – независимо от происхождения.



Окуларийцы

«Тот, кто знает будущее, правит настоящим;
Тот, кто правит настоящим, владеет прошлым».

- Сигилиты Максими, Стих CXII

Оз всех фракций Инквизиции Каликсиса самыми странными и непостижимыми для своих собратьев были и остаются Окуларийцы (буквально «те, кто видят»). Их объединяет не просто доктрина, но необоримая страсть к познанию будущего, предсказаниям, пророчествам, прозрению судеб и, превыше всего, хранению своих собственных тайн. Мнения противников этой фракции варьируются весьма широко – от обвинений в том, что Окуларийцы слишком сосредоточены на бессмысленном созерцании грядущего в ущерб борьбе с опасностями насущными, до полноценных гонений, устраиваемых самими непреклонными пуританами, уверенными, что Окуларийцы, в своем желании познать непознаваемое, сами призывают на свою голову проклятие.

Цели, точное происхождение и возраст организации Окуларийцев скрыты под непроницаемым покровом мифов, апокрифических данных и откровенных противоречий. Те немногие, кому хоть что-то известно об этой секте, считают их параноидальным сборищем предсказателей и ученых Инквизиторов, чья одержимость пророчествами и предзнаменованиями уже давно граничит с откровенной ересью. Инквизиторов-Окуларийцев и их тесно связанные ячейки Аколитов (среди которых преобладают Адепты и Санкционированные Псайкеры) власть имущие члены Конклава Каликсис считают ресурсом весьма полезным, хотя и не слишком надежным. Способности и умения Окуларийцев делают их достаточно ценными, чтобы большая часть их собратьев продолжала терпеть их эксцентричность и склонность к соблюдению секретности. Такой статус-кво, однако, всегда был не по нутру большинству пуритан Конклава, и на протяжении столетий это много раз приводило к междуусобным раздорам. Впрочем, невзирая на все старания ненавистников, Окуларийцы на удивление часто выходили из этих конфликтов победителями.

Истинная же природа могущества Окуларийцев, их история и их цели куда изощреннее и куда страшнее, чем когда-нибудь осмелится вообразить себе даже самый неистовый из Охотников на Ведьм.

Судьба Предзначенненная

Принципиальная догма Окуларизма состоит в том, что предвидение будущего, или, по меньшей мере, равновероятных путей грядущего, есть единственная власть во вселенной, достойная называться великой. Вполне естественно, что Окуларийцы преследуют эту власть с поистине фанатичным рвением, и кропотливо, камень за камнем, тропинку за тропинкой, изучают любой из способов её достижения. Они черпают свои знания из мириадов источников, спектр которых варьируется от скрупулезных мистических штудий истории и суточных ритмов повседневной жизни Империума, до пророчеств санкционированных псайкеров и толкования Императорских Таро. Кроме того, в ход идут и куда более эзотерические практики типа анализа отголосков варп-эха, принимаемого Астропатическими хорами, и поиск самородков древних пророчеств в бескрайних болотах мифов и фальсификаций. Однако для многих Окуларийцев недостаточно даже этой бездны учености – в своей одержимой погоне за знаниями они прибегают к куда более

доступным и зловещим источникам прозрения грядущего: запретному знанию, исследованию трудов еретиков и ксеносов, отчаянным признаниям, вырванным из уст ксено-проводников и дилетантов от варп-искусства. Другие, впрочем, не останавливаются и на этом, и уже сами становятся самыми настоящими колдунами, чей удел – отделение зерен истины от плевел демонической лжи. Любое знание, полученное в этом коварном море фактов, предположений и фальши, самым тщательным образом изучается и перепроверяется присягнувшими делу Окуларийцев учеными и логистерами, изыскивающими любые совпадения и соответствия с уже имеющимися данными. Результаты всех этих оккультных преобразований и есть главное сокровище любого Инквизитора-Окуларийца, ревниво оберегающего с таким трудом обретенные тайны, способного плести свои планы и интриги с поистине паучьей ловкостью, и обладающего информацией, которая позволяет всегда быть на несколько шагов впереди врага.

Тайная История

Причычная Маска

Лицо Окуларийцев, обращенное к Инквизиции, есть ложь, но, как известно, лучшая ложь содержит в себе крупицу истины. Ядро Окуларийцев (фракции малочисленной и практически неизвестной за пределами сектора Каликсис) – небольшая группа ничем на первый взгляд не связанных между собой независимых Инквизиторов, практически не участвующих в деятельности ни одного из крупных Ордосов. Их подчиненные (а также уникальные таланты самих



Инквизиторов) специализированы в основном на сборе информации «нестандартными методами», пророчествах и прорицаниях. Благодаря замкнутой натуре членов этой секты и их нелюбви к полевой работе, даже сам термин «Окулариец» порой используется скорее как ярлык или оскорбление, а не как знак принадлежности к определенной фракции. Эти «явные» члены секты, как правило, являются именно теми, кем кажутся, и весьма полезны в деле распространения информации, признанной главами фракции полезной или критически важной для Инквизиции в целом. Именно «явные» Окуларийцы безропотно принимают на себя все уготованное их секте подозрительное и холодное отношение коллег-Инквизиторов, но мало кто из членов Великих Ордосов хотя бы догадывается о том, что им видна лишь вершина айсберга.

Тайны и Ложь

С точки зрения Окуларийца, недостаточно просто обладать знанием грядущего – это знание необходимо оберегать самым тщательным образом, дабы сохранить власть и могущество, которым оно наделяет своего обладателя. Так что, и для Инквизитора-Окуларийца, и для любого из его слуг секретность есть удел жизненный и смертный; привычка эта настолько плотно сливаются с их натурой, что в глазах любого члена Святых Ордосов Окулариец, как правило, обладает репутацией скрытного параноика – весьма нетривиальное достижение для царства тайн и интриг, коим является Инквизиция. Окуларийцы быстро привыкают скрывать любые свои деяния за чередой пешек и посредников, а собственные цели и устремления – за пологами изощренной лжи, шантажа и тщательно запутанных путеводных нитей, ведущих в никуда. Будь то откровенное убийство или искусно подстроенный несчастный случай – нет таких методов, перед которыми остановится Окулариец, над которым нависла малейшая угроза разоблачения. В рамках самой организации секретность лишь выходит на новый виток, и даже свита отдельно взятого Инквизитора-Окуларийца непременно будет структурирована посредством сложнейшей системы контрольных кодов и уровней допуска, и опутана невидимой паутиной союзов и взаимных обязательств. Ячейки внутри ячеек, таинственные ритуалы, обычай пропускать сквозь сложнейшие системы шифрования даже самую обыденную информацию – все это делает Окуларийцев похожими скорее на некий таинственный культ, нежели на агентство Золотого Трона. Паранойя и подозрительность, даже в отношении собственных товарищей – вот наиболее ценные для Инквизитора-Окуларийца добродетели; именно их он в первую очередь прививает своим самым многообещающим Аколитам, ведь рано или поздно от этого будет зависеть их жизнь. Более того, Окуларийцы время от времени сами подвергают верность своих слуг крайне суровым испытаниям – по их мнению, мертвый слуга куда предпочтительнее ненадежного. Зачастую Окуларийцы втайне поручают отдельным своим Аколитам слежку за собственными товарищами и другими агентами из ближнего и дальнего окружения самого Инквизитора.

Шепчущий Собор

Уникальная структура организации Окуларийцев столь плотно замешана на секретности, что даже сами Окуларийцы не знают истинных целей, сил и точной численности своей собственной фракции – что уж говорить о потугах сторонних наблюдателей. На каждого явного Инквизитора-Окуларийца (или на того, кого коллеги таковым считают) приходится тот, кто держит свои истинные взгляды в глубокой тайне, скрываясь под маской Независимого Инквизитора, либо лояльного члена другой радикальной фракции, и (или) одного из Святых Ордосов. Но вне зависимости от того, что за маска скрывает его истинное лицо, такой Инквизитор всегда остается фанатичным приверженцем идей Окуларизма. Впрочем, даже если учесть тайных членов фракции, Окуларийцы никак не

Предсказание Будущего в Империуме

В искусстве прорицания будущего существует множество течений – часть из них официально признана Империумом и взята им на вооружение, часть – находится под запретом и преследуется как самое черное колдовство. Впрочем, даже сам факт того, что будущее может быть предсказано, отнюдь не общепринят; мнения по этому вопросу варьируются от невнятного гула наивных суеверий, исходящего от бесчисленных масс простых граждан, до пресыщенного отрицания со стороны тех, кто достаточно богат и влиятелен, чтобы тешить себя ложной уверенностью в том, что они сами контролируют свою судьбу. Люди же, изощренные в высоком искусстве управления делами государства, равно как и те, кто искушен в темных эмпирических науках, знают истину, истина эта состоит в том, что любые действия, эмоции и события оставляют в варпе свое эхо, отголоски которого порой прорываются сквозь заслоны человеческого восприятия времени и пространства. Пляски этих призрачных образов и колеблющихся теней таят в себе указания на то, что есть, на то, что было, и, вероятно, на то, что будет. Но среди этих отголосков, постоянно, в сотнях разных вариаций, проносящихся сквозь фильтры сознания сотен прайкеров и телепатов, крайне мало того, что можно назвать однозначным или несомненным; каждый проблеск истины виден там лишь со дна моря, чьи воды – фантасмагорическое переплетение обрывков и отзывов далеких и близких событий, изрядно замутненные ложью обитающих в их толще демонов. Истинная сила прорицателя, как говорят, не в способности видеть, а в умении интерпретировать, а решение полностью положиться на пророчество или предсказание почти наверняка приведет к катастрофе. Так что в Империуме немалоластных структур (среди них, в первую очередь, Инквизиция и Экклезиархия), члены которых отрицают искусство прорицания, почитая его ненадежным, опасным и нечестивым орудием, коему не место в руке праведника. Для иных, впрочем, это варп-искусство слишком ценно и полезно, чтобы отвергать его из-за необходимости использовать его крайне осторожно и осмотрительно. Как бы то ни было, но для прорицателя, будь то Санкционат Схоластики Прайкана, или дикий шаман, мечущий гадальные кости под грохот племенных барабанов, риск неизбежен, ибо если долго смотреть в бездну, рано или поздно посмотрит в тебя.

могут похвастать многочисленностью своих последователей – на данный момент, пожалуй, из ста произвольно взятых служителей Ордосов Окуларийцем будет от силы один из них, и это кажется весьма удивительным, если помнить о том, сколь велико их могущество и обширна сфера влияния. Знание – сила, а уж знаний за тысячи лет эта фракция накопила немало. Более того, объем этих знаний настолько велик, что задача по отсеву и обработке информации, нужной для достижения конкретной цели – уже тяжкое испытание. Глаза и уши фракции – по всему Сектору Каликсис (а может, и за его пределами), а влияние его членов (особенно тех, кто скрывает свое истинное мировоззрение), отделенных друг от друга завесой таинственности, порой весьма и весьма значительно. Окуларийцы подобно паукам восседают в самом центре своей паутины, оплетающей все узловые центры информационных потоков и политической власти Империума и Святых Ордосов. Именно по этой причине излюбленным местом размещения агентов Окуларийцев являются штабы соединений Имперского Флота, комплексы при Астропатических храмах и различные подставные организации на ключевых мирах сектора.

Искусства Прорицания

Список, приведенный ниже, является собой краткий перечень различных искусств и ритуальных практик, собранных и описанных Палатой Прогностики Схоластики Прайкана Каликсиса, посредством которых прорицатель может явить свою силу и прозреть грядущее.

- **Эфиромантия:** Посредством прямого сенсорного восприятия Варпа. Считается наиболее эффективным и наиболее опасным из известных искусств. Запрещен для всех, кроме избранных членов Астропатики и Навис Нобилитэ.
- **Антропомантия:** Посредством человеческих внутренностей. Ересь с точки зрения Имперского Закона. Рецидивы этой практики наиболее часты в Субсекторе Мальфи.
- **Аритмомантия:** Посредством ритуальных data-когитаций или интерпретативных числовых модуляторов. Практикуется некоторыми сектами Адептус Механикус, в частности, членами Ордена Парацельса.
- **Астрагаломантия:** Посредством игральных костей. Общепринятый метод гадания среди рожденных в пустоте и их потомков. Широко распространен на Фенксворлде.
- **Капономантия:** Посредством дыма погребальных костров. В частности, на Маккабеус Квинтус принято вкладывать в этот обычай глубокий сакральный смысл, причем есть как случаи, когда годится лишь погребальный костер праведника, так и ситуации, в которых необходим очищающий пламень, пожирающий плоть еретика.
- **Литомантия:** Посредством психоактивных или эфирно чувствительных материалов. Приемлемость сильно зависит от используемых в ритуалах материальных компонентов. Камни Слифа и осколки Призрачной Кости Эльдар считаются в секторе Каликсис наиболее могущественными атрибутами этого искусства.
- **Ониромантия:** Посредством толкования снов. Кошмарный Даск славится знатоками этого пророческого искусства, рожденными под покровом его вечных сумерек.
- **Ономатомантия:** Посредством «истинных имен». Запрещено Инквизицией из-за непосредственной связи с черной магией и демонологией.
- **Сциомантия:** Посредством теней. Запрещено и преследуется на территории Сектора Каликсис по эдикту Тирантийского Кабала.
- **Спatalамантия:** Посредством кожи и костей. Распространен на множестве диких миров (используется, в частности, иокантоскими Поющими Смерть) и в подульях куда более плотно заселенных миров Синтиллы [ССЫЛКА: Нагомантия: заточение варп-сущностей и «души мертвых» в талисманах и фетишиках из кожи и кости, классифицируется как Маллеус Малефика.].
- **Теомантия:** Посредством реликвий святых и толкования священных писаний Министорума. Наиболее уважаемое, общепринятое, и сложное пророческое искусство Империума – чтение Императорских Таро попадает именно в эту категорию.

Учитывая параноидальную таинственность, к которой склонны Окуларийцы, нет ничего удивительного в том, что взаимоотношения между Инквизиторами этой фракции в лучшем случае сложны и крайне запутаны, в худшем – враждебны и кровопролитны, а их статус в Инквизиции Каликсиса слабо влияет на положение внутри иерархии самой секты. Наиболее могущественные Инквизиторы-Окуларийцы весьма изощрены в искусстве шантажа и тайных манипуляций, и способны участвовать в игре, не покидая тени и не оставляя следов. Между самими Окуларийцами информация – темные знания, детали истории грядущего, грозные пророчества, на которые стоит обратить внимание – течет посредством различных запретных и оккультных каналов. Тем, кто причастен таинств организации Окуларийцев, эта устрашающая система тайных взаимоотношений известна как Шепчущий Собор.

Запутанный Взор

Окуларийцу недостаточно просто знать будущее. Окулариец стремится контролировать его, ибо что толку от знания, которое нельзя применить? Выбор целей, к достижению которых будут приложены эзотерические познания и результаты прогностикций – центральный камень преткновения и основная причина вражды и раздоров в рядах секты. Для одних, особенно для разрозненных ковенов мистиков и тайных коллегий адептов, погоня за знаниями является самоцелью, и откровения будущего и прошлого для них является высшим призванием из всех возможных. Однако для их

повелителей первоочередную важность играет именно цель. Для Окуларийца будущее непостоянно, податливо и изменчиво, а благополучие Империума стоит любых жертв. Для Окуларийца самоочевидна правильность избранного им пути: люди, подобные Реконгрегаторам и Торианцам находятся в пленах слепых догм настоящего или бесполезных воспоминаний о грехах и славных деяниях прошлого, страшно увлеченные нелепыми попытками потушить уже полыхающий пожар, или, что еще хуже, лишить его пищи, разрушив охваченный пламенем дом, и все это вместо того, чтобы прибегнуть к самому мудрому из всех возможных решений – погасить искру еще до того, как из нее родится огонь.

Именно здесь, и только здесь, глядя на то, как разворачивается долгая игра Окуларийцев, как перетекают одна в другую их интриги, и как их таинственные исследования открывают им неясные лики грядущего, можно судить о природе убеждений и личности каждого участвующего в этой игре Инквизитора-Окуларийца. Большая их часть всегда остается верна первому правилу Инквизиции – усилия их так или иначе направлены на защиту человечества, а все знания их, истинные или ложные (а порой и те, и другие разом), обращены на борьбу с врагами Империума. В этом (как верят сами Окуларийцы) они, безусловно, следуют примеру Императора. Так, один Окулариец может, к примеру, приказать умертвить ребенка на одном из отдаленных миров, чтобы в будущем тот не вырос и не поднял восстание; или немного скорректировать курс корабля, дабы тот не угодил к пиратам, и вероятный пра-предок

будущего Имперского Святого остался в живых. Другой может в то же самое время планировать прекращение поставок зерна и эпидемию голода на одном из миров, нацеленную остановить рост перенаселения и предотвратить вспышку чумы, которая впоследствии опустошила бы еще дюжину миров. В прочем, существует горстка Окуларийцев, чей поиск знаний о будущем привел их на территорию тьмы, чья погоня за властью стала манией, а одержимость – безумием. Воистину, возможность управлять грядущим способна сорвать с истинного пути даже самую праведную душу. Окуларийцы выбирают, кто будет жить, а кто умрет, но не реагируя на немедленные угрозы, как делают это другие Инквизиторы, а согласуясь с принципами целесообразности, в согласии с прихотливым узором вероятностей. В общем и целом, их смело можно назвать пастьрями грядущего. Впрочем, именно эти Инквизиторы (в особенности те, кто вкусили запретных плодов колдовства и заключил договор с тьмой) способны превратиться в тиранов с замашками капризных божков, бросающих миллионы людей на жернова своих безумных планов по устройству судеб человечества. Сами Окуларийцы прекрасно осознают грозящую им опасность – их тайные летописи хранят историю о внутренних конфликтах с подобными «отступническими элементами». По правде говоря, именно риск того, что какой-нибудь Окулариец сконцентрирует в своих руках слишком большую власть, и есть основная причина, по которой Шепчущий Собор культивирует стремление к столь всеохватывающей секретности и паранойальной подозрительности как во внутренних, так и во внешних делах членов секты.

Мертвецы

Практически все полевые операции Окуларийцев отличаются абсолютной бессердечностью и неприкрытой жестокостью – качествами, которые, по сути, противоречат их установившейся среди служителей Инквизиции репутации худосочных книжников и неисправимых трусов. Разгадка этого парадокса состоит в том, что всю «грязную работу» для Окуларийцев выполняет тайное крыло секты, членов которого (не без оснований) именуют «мертвецами». Эти элитные ячейки убийц и разрушителей находятся под командованием кабала Инквизиторов, которые либо официально числятся среди погибших, либо – инкогнито и под завесой абсолютной секретности – действуют вдали от своей обычной территории. Они не гонятся за почетом и славой; единственное, что их интересует – эффективное и (по возможности) незаметное устранение целей. Эти ячейки действуют без оглядки на чины и титулы своих целей, их не заботит причиненный их операциями сопутствующий ущерб. Их излюбленное оружие – пережившие «очищение разума» убийцы и шпионы, поработленные ведьмы, психические «марионетки», диверсанты и вообще любые подходящие «расходные элементы». Их излюбленный стиль – организация «несчастных случаев» со смертельным для цели исходом. Хотя ряды их немногочисленны, в их распоряжении – все прорицающие способности и все громадное влияние Окуларийцев. «Мертвецы» – это теневая сила, способная уничтожать миры и ниспровергать сильных мира сего в соответствии с оккультными замыслами своих повелителей.

Волная Сэра

Окуларийцы прекрасно понимают, что будущее (в определенных вероятностных рамках) предсказуемо, течения самого времени – податливы, а судьба – переменчива; впрочем, не менее твердо они осознают, что в игре, где на кону стоит судьба человечества, они отнюдь не единственные игроки. Несмотря на то, что пока все их действия в основном ограничены пределами Сектора Каликсис и прилегающими к нему пограничными территориями, Шепчущий Собор грезит о днях, когда под его эгидой окажется все человечество.

С тем же старанием, с каким они собирают знания о прошлом и будущем, и с той же ревностью, с какой они оберегают уже собранное, Окуларийцы беспощадно преследуют любых своих соперников на пути к достижению грядущего. А соперников в этой игре у Окуларийцев множество – от бродячих прайкеров и враждебных фракций Империума, до трижды проклятых Эльдар. Однако главным и наиболее ненавистным врагом Окуларийцев являются служители Хаоса, в особенности те, что служат Великой Губительной Силе, которую богохульные писания именуют Тзинчем, Плетельщиком Судеб. С точки зрения Окуларийцев, и эта сущность, и мириады её слуг суть лжецы, жаждущие уничтожить человечество, сорвавшие его с истинного пути блеском фальшивой свободы и ложного знания. Слуги Тзинча – «беспорядочные элементы», одно присутствие которых способно спутать нити времени, обратив их течение к самому страшному и разрушительному исходу. И хотя Окуларийцы ради высшей цели способны смотреть сквозь пальцы на простых преступников, и даже (если это необходимо) до поры до времени пестовать культы Хаоса, к последователям и культу Владыки Перемен это не относится ни в малейшей степени. Последователи Тзинча – змеи, которых слишком опасно оставлять в живых, и чем дальше при этом будет находиться сам Окулариец, тем лучше.

Щена Знания

Путь Окуларийца усыпан опасностями, как явными, так и тайными; помимо обычных, тех, что изначально сопутствуют священному долгу служителя Инквизиции, им приходится опасаться еще и разоблачения. Оно, как правило, грозит необратимым подрывом репутации, порицанием, а также, вероятно, смертью от рук коллег-Инквизиторов и нежелательным вниманием со стороны врагов фракции, в то время как Шепчущий Собор имеет обыкновение выносить скорые и безжалостные приговоры любому Окуларийцу, чьи действия ставят под угрозу безопасность секты. Но величайшей опасностью для Окуларийца, будь он Инквизитор или простой Аколит, несомненно, являются последствия погони за знаниями о будущем, в которой все они, так или иначе, участвуют. Подобная информация опасна сама по себе – изменчивая и ненадежная, она остается таковой даже в руках опытного и искушенного в нюансах человека. Смертный разум попросту неспособен предугадать все последствия того или иного действия, направленного на исполнение пророчества, которое, в конечном итоге, вообще может оказаться не более, чем ложью. Даже попытка просто структурировать

данные, находящиеся в распоряжении Окуларийцев, может привести к безумию на почве их явного и неоспоримого переизбытка; многие блестящие умы уже канули в бездну слепой одержимости, затянутые туда бесконечными попытками претворить в жизнь какое-нибудь забытое пророчество, или лишились рассудка, узрев в окружающей их действительности некие закономерности, существующие лишь в их воспаленном воображении. В то время как стремительное и яркое падение в объятья Хаоса присуще скорее Ксантитам или Облационистам, медленное и неотвратимое духовное угасание есть самая страшная из опасностей, подстерегающих того, кто идет по пути Окуларийца. Опасность эта стократ страшнее, если сам Окулариец является псайкером, и тысячу крат кошмарнее, если в своей погоне за знаниями о грядущем он обращается (возможно, вынужденно) к темному искусству колдовства. Впрочем, путь к проклятию, неважно, насколько он долг и извилист, всегда ведет к проклятию.

Текущие Заговоры

«Неспособность человеческого разума увязать воедино все свои познания есть спасение человечества и его самое мощное оружие, ибо истина – воистину тяжкий груз».

- Приписывается Архилетописцу Хазреду Ведлору

В Каликсисе множество тайных заговоров, за которыми, так или иначе, стоят Окуларийцы. Согласно их собственным записям, надежно защищенным сложнейшими системами фрактального шифрования, первые Окуларийцы стояли плечом к плечу с основателями Сектора, читали сложнейшие узоры судьбы человека, которому суждено было стать Святым Друзусом, предвидели падение десяти капитанов-предателей, и стояли на страже темных просторов Бездны Азерот, дабы то, что могло бы уничтожить тысячу миров, осталось непотревоженным. Независимо от того, правдивы эти утверждения или ложны, Окуларийцы по сей день пристально наблюдают за чужими махинациями, и непрестанно опутывают Каликсис паутиной своих собственных интриг. Их основное устремление – полная секретность, а их действия скрыты даже от коллег-Инквизиторов. Кроме того, они не ввязываются в склоки и раздоры своих собратьев, считая себя превыше столь мелочных забот. А если учесть тягу Окуларийцев к рассчитанным на многие поколения интригам, многочисленным посредникам и «случайным» эпизодам, способным предотвратить или подтолкнуть то или иное событие, то станет ясно, что истинная картина влияния Окуларийцев на дела Сектора практически невидима именно благодаря её (казалось бы) бессвязной и на редкость причудливой природе. Мало кто (помимо самих Окуларийцев) способен узреть этот мимолетный, затерянный в постороннем шуме узор.

Растущий Вихрь

Для стороннего наблюдателя Каликсис может показаться островком относительной стабильности в охваченном войнами и тонущем в крови Империуме, но Окуларийцы давно знают, что на самом деле сектор погряз в грехах, а ужасные опасности подстерегают на каждом шагу – именно это обстоятельство они считают основной целью и причиной существования своей фракции. Шепчущий Собор давно заметил устойчивый качественный и качественный рост угроз, возникавших в Секторе Каликсис за минувшие годы. Общая картина напоминала рост некоего пятна неизвестной

природы, которое они вскоре стали называть Растущим Вихрем. Казалось, с каждым днем этот Вихрь словно пожирал исходы вероятного будущего. Пророчества и эзотерические исследования вскоре дали свои неутешительные плоды – грядущая тьма грозила затопить куда больше одного единственного сектора владений человечества, и любые видения этого темного будущего являли собой абсолютную черноту, которую не в силах был пронзить даже свет. Количество тайных заговоров и культов, демонических явлений и стычек с подлыми ксеносами в Секторе Каликсис за последние две сотни лет неуклонно росло. Впрочем, доподлинно неизвестно, является эта тенденция частью Растущего Вихря, или всего лишь плодом прискорбного стечения обстоятельств. Членам Шепчущего Собора, отвечавшим за охваченную Вихрем область пространства, пришлось столкнуться с обстоятельствами, в которых они буквально ощущали себя слепцами, не успевающими реагировать на развивающиеся слишком стремительно события. Захваченные врасплох, они взирали на то, как их предсказания отказывались сбываться, их хваленая мудрость становится бесполезной перед лицом все новых угроз, возникавших тут и там, как гром среди ясного неба – иными словами, складывалась ситуация, которую они попросту отказывались терпеть.

В ответ на нее Окуларийцы значительно усилили свое тайное и явное присутствие в Секторе Каликсис. Они ускорили свои планы по внедрению в соседние секторы и сильно изменили привычные методы работы, стремясь реагировать на события куда быстрее обычного, явив в своем рвении воинственность и готовность убивать – качеств, которых многие за ними даже и не подозревали. Шепчущий Собор в свою очередь постановил, что при необходимости нужно быть готовым принести Сектор Каликсис в жертву, ведь на кону в этой игре может стоять судьба целого Сегментума или даже всего Империума.

Тень Эретикус Тенебра

Можно сказать, что интерес Окуларийцев к богомерзкому феномену, именуемому Звездой Страха, старше самого сектора Каликсис – за долгие столетия они собрали громадное количество информации, разнообразнейших пророчеств и прямых сведений о самой Звезде-Тиране, за обладание которыми член Тирантийского Кабала, не задумываясь, пошёл бы на убийство. На знание природы самого «Комуса», Окуларийцы не претендуют – если точнее, у них нет на этот счет полной уверенности – однако кое-какие (и весьма жуткие) подозрения у них все же есть. Большинство из них считает, что именно Звезда Страха является сердцем «растущего вихря» бед, грозящего благополучию этой области пространства. Это и стало основной причиной повышенного интереса Окуларийцев к делам Тирантийского Кабала вообще, и секретного Колледигиума Тенебра в особенности – впрочем, Окуларийцев явно не впечатлило то, что они при этом увидели. Сбросив со счетов Кабал как средоточие непримиримой междуусобной вражды, годное разве что для ликвидации последствий катастрофы, а не для её предотвращения, таинственные повелители Окуларийцев отнесли его к числу факторов риска, заклеймив рассадником предательства, интриг и порчи; силой, способной стать для Сектора бедой куда большей, чем все то, с чем она призвана была бороться. На данный момент Окуларийцы проводят инфильтрацию своих агентов в организационные и оперативные структуры Кабала – несколько тайных Инквизиторов-Окуларийцев уже влилось в его ряды, а кое-кто из «явных» поспешил обнародовать несколько подходящих к

случаю откровений из архивов секты, укрепив тем самым контроль над Кабалом. Какова конечная цели работы с Тирантийцами? Превращение Кабала в нечто соответствующее целям Окуларийцев? Полное и незаметное его уничтожение? Истину покажет лишь время. Впрочем, в конечном итоге может оказаться, что Окуларийцы играют с огнем, который способен полыхнуть куда яростнее, чем кажется на первый взгляд.

Дитя Полуночи

Фракция Окуларийцев состоит из множества более мелких отдельных групп (сильно отличающихся размерами и влиянием), концентрирующих свои труды и устремления на строго определенной форме прорицания, или, куда реже, на исполнении или предотвращении одного конкретного пророчества. Одну из таких групп возглавляет почтенный Инквизитор Катуве Орн и его бывшие Аколиты, которые за долгие годы сами успели стать Инквизиторами или занять иные высокие посты. Вот уже на протяжении трех сотен лет Орн одержим идеей предотвратить исполнение пророчества, которое он впервые узрел в глубоких вулканических пещерах пронизанного эманациями варпа мира Слиф, где он занимался искоренением ведьмачьего культа пожирателей мертвых, адепты которого прибыли туда, привлеченные предсказанием, сулившим рождение весьма необычного ребенка. Согласно пророчеству, это дитя, так называемое «дитя полуночи», станет истинным чудовищем — могучим праймером уровня альфа плюс, сила которого позволит ему уничтожить миллионы людей, и выстроить свое собственное царство на окровавленных костях Империума. Оно-то и подвигло Орна посвятить всю свою жизнь делу предотвращения столь мрачного будущего. Избранный им путь обрек на смерть тысячи людей. Недоброжелатели Катуве Орна осуждали его за

безосновательность столь жестких деяний, подрывающих, к тому же, душеспасительную миссию Черных Кораблей. Согбенный годами и хворями, он, дабы выжить, был вынужден заменить большую часть своего тела аугментикой. Ныне Орн редко покидает свое поместье в Улье Тарсус на Синтилле, и работает исключительно через посредников и немногих слуг, разделяющих фанатичную целеустремленность своего господина. Однако, невзирая на эксцентричность и тянувшийся за ним шлейф дурной славы, он остается признанным в Каликсисе авторитетом по вопросам ведьмовства и крупнейшим специалистом по прошлому и настоящему пророческих культов сектора. Кроме того, у него в подчинении находится одна из лучших команд мистиков и прорицателей Сегментума. Орн — открытый приверженец Окуларизма и один из повелителей Шепчущего Собора (последнее, естественно, неизвестно никому из членов Конклава, и без того не питающих к старику особенной любви). Сейчас тайные ячейки Орна по-прежнему рыщут от мира к миру по его указке, и руки их обагрены кровью, пролитой во имя того, чтобы дитя полуночи никогда не появилось на свет.

Наследие Крови

Имя Инквизитора Сайлласа Марра произносят шепотом даже служители Святых Ордосов. Адвокат знаменитого Канцлерского Суда улья Соломон, Марр — весьма таинственная фигура; он, судя по всему, находится за пределами властной иерархии Инквизиции Каликсиса; никто не знает, принадлежит ли он к сторонникам какой-либо из существующих догм, и является ли членом какой-либо фракции или суб-Ордо. И хотя одни члены Конклава (весьма высокопоставленные) почтительно титулюют его Лордом, другие попросту отказываются признавать даже его существование (по крайней мере, публично), а трети и вовсе предпочитают разве что строить неопределенные догадки, отнюдь не ограничиваясь такими мрачными материями, как полумифический Ордо Сикариус. Помимо всего прочего, Марр не является и Окуларийцем (ни тайным, ни явным), но об их существовании ему прекрасно известно — более того, он состоит с ними в давних и устойчивых союзных отношениях, весьма, впрочем, своеобразных. Паук в центре обширной агентурной сети, Марр, похоже, обладает доступом к практически неисчерпаемым источникам информации, масштаб и истинная природа которых остаются тайной даже для членов Шепчущего Собора. Вотчина Марра — факты и люди, его ремесло — шпионаж и заказные убийства для Окуларийцев в обмен на эзотерические услуги их прорицателей и, судя по всему, их терпимость. Одним из ключевых направлений работы Марра (судя по задачам, которые онставил перед Окуларийцами) в последнее время стало исследование родословной печально известного и давно канувшего в неизвестность Дома Вольного Торговца Хаарлока. Наследие Хаарлока — дело определенно сумрачное, и несколько лучших прорицателей Окуларийцев уже сошли с ума или погибли, едва обратив свой внутренний взор за завесу окружающей его тьмы. Впрочем, до сей поры на любом из древних миров сектора Каликсис Наследие Хаарлока становилось лишь источником смерти, стремительным водоворотом, в бушующих водах которого тонули и гибли любые стремившиеся к разгадке его тайн культуры и тайные общества. Марр давно уже загребает жар этого костра руками своих «марионеток» внутри Инквизиции, однако даже Окуларийцы не ведают, какова его цель, и, пожалуй, боятся, что рано или поздно им придется её узнать.



Окуларийцы и Другие Фракции Инквизиции

Помимо того, что многие Окуларийцы тайно состоят в различных фракциях Инквизиции, занимаясь их изучением и следя за их деятельностью (щательно соблюдая секретность и пристально выискивая любую информацию, способную пригодиться в деле прорицания будущего), эта секта всерьез гордится тем, что не участвует во внутриполитических игрищах и догматических спорах, столь широко распространенных в рядах Инквизиции. Окуларийцы видят себя носителями высшей цели, стоящими выше мирских дрязг, не озабоченных тем, что открытым приверженцам их идей суждены лишь предубеждение и презрение со стороны прочих, куда более ограниченных их собратьев. Как говорят, интеллектуальная предрасположенность Окуларийцев делает их изначально склонными к тенденции глядеть на мир сквозь призмы Амалатианской доктрины. Большинство же из них считает себя умудренными знанием защитниками будущего Империума, природа деятельности которых никоим образом не совместима с революционными элементами типа Реконгрегаторов или Истваанцев, буквально воплощающих собой стремление к коренным, разрушительным переменам. Существуют, однако, и исключения из этого правила, ибо всегда находятся те, кто готов обратить свои знания о будущем к куда более радикальным и опасным целям. Зачастую такие люди избирают методы, которые дали бы фору самому пламенному революционеру – все что угодно ради возможности править токами человеческих судеб. Хуже всего Окуларийцы относятся к тем радикалистским фракциям, что имеют дело с темными силами – особенно это касается тех, кто смеет обращать их против самих Окуларийцев. В частности, Ксантиотов (и, в меньшей степени, Облационистов) они считают глупцами, заигрывающими с материями, природу которых разум не способен ни постичь, ни обуздать. Окуларийцы (возможно, несколько самонадеянно) убеждены, что лишь их тщательно просчитанный и самоограничивающий подход способен безопасно обратить силы Варпа на службу Инквизиции.



Как бы то ни было, но мало кто (если вообще хоть кто-то) из Инквизиторов смог бы назвать любого из открытых приверженцев Окуларизма частью какой бы то ни было из господствующих в рядах Инквизиции системы взглядов. Более того, многие (вполне вероятно, благодаря пристрастию к прорицательству и иным эзотерическим искусствам) и вовсе не озабочены нюансами догматического подхода Экклезиархии и Имперского Кредо, предпочитая придерживаться собственных религиозных мировоззрений. Подобный подход в свое время стал причиной обвинений членов фракции (как тайных, так и явных) в ведьмовстве, колдовстве и распространении духовной порчи. В результате связанных с этими обвинениями громких событий некоторые знаменитые Пуритане (вроде Райкасса Искателя Веды) оказались в списке врагов секты, а если точнее, то в числе тех, с кем надлежит расправиться при первой же возможности.

Аколиты Окуларийцев

Окуларийцы крайне аккуратно выбирают своих Аколитов. Неотъемлемые спутники их жизни – аккуратность, подозрительность и умение скрыть свою причастность к любому нежелательному событию; стоит отметить, что среди слуг Инквизиции в этом деле вряд ли найдется кто-то более искушенный. Инквизиторы-Окуларийцы вообще редко посвящают в свои планы даже самых доверенных своих слуг и товарищей, предпочитая окружать себя непроницаемой завесой тайных заговоров, контр-интриг и лжи, скрывающей любые их деяния. Кроме того, они затрачивают массу усилий на то, чтобы скрыть истинные размеры своей организации и точный объем доступных им ресурсов – даже от собственных последователей. Вполне возможна ситуация, когда Аколит Инквизитора-Окуларийца плодотворно работает, продвигается по службе, и даже получает розетту Инквизитора, так ничего и не узнав об истинном мировоззрении и убеждениях своего господина.

Впрочем, каждая из Аколитских организаций Инквизитора-Окуларийца всегда сформирована вокруг ядра, состоящего из агентов и слуг, которых он считает достойными знать хотя бы часть истины; другой отличительной особенностью является обычай при необходимости тайно вербовать Аколитов других Инквизиторов. И хотя фракция вполне способна найти применение для человека любого призвания, сама природа их догмы, а также страсть к изучению эзотерических искусств и прорицательского дара как такового, привлекает скорее adeptov и санкционированных праймеров, нежели, скажем, клириков и послушников Культа Механикус. Низовое звено своей организации (как правило, чисто силовую, расходную агентуру) Окуларийцы предпочитают контролировать более грубо – посредством шантажа и, если понадобится, психического вмешательства.

В то же самое время избранным Аколитам постепенно, фрагмент за фрагментом, открываются тайны, шифры и истинные цели Окуларийцев. Составить из этих фрагментов целостную картину – вполне достойное испытание само по себе. Наиболее многообещающие – и безоговорочно принявшие доктрину прозрения будущего как абсолютной власти – вскоре увидят, как перед ними медленно открываются новые пути к могуществу и знанию. На каждом этапе их ждут испытания на верность, силу и духовную чистоту. Аколиты, с успехом прошедшие все испытания и внявшие высшему зову Окуларийцев, присоединяются к ним, становясь новыми участниками Долгой Игры. Взвесив таланты новоиспеченных Окуларийцев, Шепчущий Собор решает, будет их служба тайной или явной. Многие станут двойными агентами, скрывающими свои истинные убеждения под маской последователя другой фракции Инквизиции, вполне вероятно, скрытого под еще одной маской – и так далее, слой за слоем. Подобные предосторожности вполне могут стать разницей между жизнью и смертью на полях сражений тайной войны за власть над спутанной паутиной будущей истории человечества.

Облачонисты

«Я проклят, и истина эта бесспорна. Осознание этого есть величайшее страдание из всех, что мне довелось пережить, и величайшая жертва из тех, что мне довелось вознести на алтарь служения Императору и Империуму».

- из исповеди Лорд-Инквизитора Годеллы Морн, 745.M40

Ложденная в пламени «Медной Войны», бушевавшей в секторе в конце M40, фракция Облачонистов является собой общество объединенных клятвами и обетами фанатиков, опоясанных варп-оружием, окруженных порабощенными демонами, владеющих колдовскими силами, и одержимых самоненавистнической яростью и верой в то, что все служители Инквизиции (за исключением сторонников их собственного кредо) нечисты, порочны и должны быть уничтожены. Дурная слава знаменитых Инквизиторов-Облачонистов и их верных слуг, как правило, далеко опережает их, а сами они высшей жизненной целью считают само-пожертвование во имя защиты Империума, и цель эта, по их мнению, оправдывает любые средства. Ослепленные мстительным гневом и фанатичной уверенностью в своей правоте, Облачонисты занимаются сбором нечестивых артефактов, постигают запретные знания, используют силы варпа и крайне нетерпимо воспринимают всех тех, кто практикует те же самые методы. Остальных Радикалов Облачонисты ненавидят едва ли не сильнее, чем Пуритане, ибо они верят, что сохранить чистоту и верность Богу-Императору, обернув оружие врага против него самого, могут лишь приверженцы Облачонизма, и вера их нестигаема и беспощадна во всех своих проявлениях.



Чисты, но Прокляты

В основе кредо Облачонистов лежит постулат о том, что варп губителен, и правило это не подразумевает никаких градаций и исключений: все, чего касается варп – проклято. Тем не менее, сила этой стихии была и остается наиболее мощным оружием против врагов человечества. Решение взять в руки одержимое оружие, поработить демона или начать изучение колдовских искусств – и решение воздержаться от подобных методов – есть выбор между проклятием и служением Богу-Императору. У выбора этого есть два различных исхода: ты или отвергаешь оружие врага, оставаясь немощным и непорочным, или принимаешь его, обрекая себя на вечное проклятие. Для Облачониста, впрочем, выбор более чем очевиден, ибо с его точки зрения духовная чистота – лишь одна из граней долга перед Императором; пожертвуй ею, и заставишь Хаос послужить на благо Человечества. Облачонисты верят, что подчинить Хаос своей воле и тем самым достойно послужить Империуму под силу лишь тому, кто осознанно пошёл на эту жертву и ясно понимает, что душа его отныне обречена.

Самопожертвование

Становление Облачониста есть акт самопожертвования, в пламени которого сгорает его прошлое, и среди горького пепла отринутой веры и былой чистоты начинается новая жизнь. Оружие врага, даже обращенное против него самого, оскверняет любого, дерзнувшего взять его в руки. Облачонисты не отрицают этого, более того, они считают эту истину неколебимой, и безоговорочно принимают тот факт, что жизнь их окончена, а душа – безвозвратно осквернена, и охотно идут на эту жертву во имя Бога-Императора.

С того самого момента, как Облачонист принимает оружие врага, он считает утраченным для себя то единственное, что придавало его жизни смысл – чистоту в глазах Бога-Императора Человечества. Отныне он – прах, и душа его погублена во имя служения. Согласно кредо Облачонистов, в тот момент, когда слуга Императора добровольно обрекает свою душу на вечное проклятие, ему следует осознать и принять тот факт, что отныне он мертв. Все прежние надежды, страхи и мечты сгорают на алтаре этого добровольного самоотречения. Начиная с этого момента, все, что было ранее, умирает, и мертвец возрождается вновь – проклятое навек детище ярости и праведного предназначения.

Служение Облачонистов окружено великим множеством тайнств и церемоний, а их секретные ритуалы хранят и передают из поколения в поколение те немногие, кто прожил достаточно долго, чтобы взрастить себе преемников. Как правило, все их церемонии пронизаны погребальной скорбью и изобилуют символами проклятия и смерти. Некоторые Инквизиторы-Облачонисты в качестве последнего испытания подвергают своих будущих послушников испытанию нечестивыми артефактами и силами поистине ужасными и зловещими: заставляют сражаться с пленным демоном, победить которого можно лишь воспользовавшись проклятым оружием, или вселяют в них варп-сущность, которую им предстоит изгнать самостоятельно. Все это великое разнообразие церемоний завершается всегда одинаково – Клятвой Причастия: зароком ненависти ко всем, кто, не будучи Причастенным, имеет дело с проклятыми, богопротивными материями, обетом беспощадно

и



любыми средствами искоренять нечистое. Многие Облачоинисты после принятия Клятвы Причастия берут себе новые имена в знак отказа от прежней жизни и начала новой – в рядах обреченных.

Люди Клятвы

В отличие от многих других фракций Инквизиции, Облачоинисты, по сути, являются тайной организацией, состоящей из Инквизиторов и их ближайших и самых доверенных слуг. В любой момент времени в пределах Сектора Каликсис действуют считанные единицы Инквизиторов-Облачоинистов, и большую их часть их бывшие товарищи числят среди мертвых. Есть те, кто служит Облачоинистам сам того не ведая, но доверяют члены этой секты лишь «людям Клятвы», и только над ними не воздет карающий меч догматов Облачоинизма. Любого другого человека, поддавшегося искушениям варпа, ведьмовской ереси или лжи ксеносов ждет лишь один исход – скорый приговор и смерть. В своем стремлении даровать грешникам искупление Облачоинисты не делают исключения и для членов Инквизиции, ступивших на путь Радикализма. Их не останавливает даже то, что они практикуют ровно те же самые методы, что и сами Облачоинисты – если Инквизитор использует оружие врага и не состоит при этом в рядах «присягнувших», это значит, что он всего лишь еще один еретик, которого следует уничтожить.

Именно посредством Клятвы Причастия и иных секретных ритуалов Облачоинисты хранят и передают идеалы и традиции своей секты. Как правило, Инквизитор-Облачоинист выбирает себе преемника из числа приведенных к Клятве слуг, посвящает его в тонкости Облачоинизма, и – если он на деле доказывает свою верность – дарует ему розетту полноправного Инквизитора. Со временем эти новоявленные Инквизиторы сами начинают вербовать Аколитов и приобщать их к Облачоинизму – цикл продолжается, формируя исключительно тесные связи между наставниками и послушниками, которые и позволяют фракции Облачоинистов выживать (время от времени) действовать сообща.

Инквизиторы зачастую действуют в одиночку, полагаясь исключительно на своих Аколитов и вассалов, и лишь изредка образуют тесно взаимосвязанные ячейки. Облачоинисты, как правило, вообще не признают и всячески избегают компаний своих коллег-Инквизиторов и крайне редко участвуют в деятельности каких бы то ни было кабалов или конclave. Облачоинисты презирают доверие и с подозрением относятся к чистоте намерений любого человека, не принесшего Клятву Причастия. Иногда, конечно, они все же сотрудничают с «присягнувшими» Инквизиторами, но и это сотрудничество становится возможным исключительно благодаря узам товарищества, прочность которых проверена временем: сама по себе Клятва Причастия есть не более чем причина не убивать друг друга, и взаимного доверия отнюдь не подразумевает.

Ярость и Величие

Человека, связанного Клятвой Причастия, ведет яростная ненависть к греховности, ненормальности и нечистоте. Этот праведный гнев подпитывает горечь утраты всего того, что отступники просто отвергают. Облачоинисты возлагают на себя бремя проклятия и впускают скверну в свою душу, дабы служить Императору, в то время как грешники и нечестивцы, за которыми они охотятся, вступают во тьму не из чувства долга, а из-за гордыни, слабости и самообмана. Для Облачоинистов это не просто богохульство – это

глумление над необратимо утраченной для них чистотой. Облачонизм не подразумевает такого понятия, как второй шанс, и не оперирует такими категориями, как прощение и искупление; единственны уместные в отношении грешников понятия – правосудие и смерть. Вполне естественно, что основной целью деятельности для Облачонистов стала охота на демонов, ведьм и еретиков и их всемерное истребление. Учитывая, что одно лишь знание о еретических методах деятельности Облачонистов может стать причиной распространения порчи, все их операции проходят за завесой абсолютной секретности; обычно все выглядит так, словно разросшуюся было ересь поглотило невидимое всепожирающее инферно, которое если и оставляет после себя хоть что-то, так это трупы врагов Империума.

Еретики, ксеносы, ведьмы – все это источники инструментов, которыми активно пользуются Облачонисты и их слуги из числа приведенных к Клятве. Однако в том, что касается уничтожения врагов, они, прежде всего, могучие колдуны, опытнейшие демонологи, и истинные мастера обращения с варп-оружием. Все эти орудия и знания в течение тысяч лет перетекали из рук еретиков в арсеналы Облачонистов, и поколениями переходили от одного Инквизитора к другому – часто непосредственно в процессе принесения Клятвы Причастия. Впрочем, спектр средств, доступных Облачонистам, отнюдь не ограничивается демоническими мечами или черными манускриптами. В ходе службы многие из них часто используют еретиков в качестве пешек или невольных слуг – впрочем, этих марионеток, как только они исчерпают свою полезность, ждет лишь скорый суд и очищение огнем.

Облачонисты и Святые Ордосы

Облачонисты – недоверчивые и замкнутые личности, которые прекрасно понимают, какую опасность несет разоблачение их истинного мировоззрения. Вполне естественно, что они предпочитают не поддерживать никаких отношений с другими Инквизиторами – маломальская публичность чревата для них беспощадными гонениями со стороны пуританских фракций Святых Ордосов, а также нежелательным вниманием со стороны иных, куда более темных и порочных врагов. Именно по этой причине большинство Облачонистов не состоит ни в одном из великих или малых Ордосов, стремясь к роли странствующих Инквизиторов, волков-одиночек, которым куда легче сохранять независимость в выборе методов работы. Естественно, свою роль играет и кredo Облачонистов, клеймящее всех, кто не принес Клятву злостными еретиками, бессильными трусами или (в лучшем случае) заблудшими овцами. Те, из них, кто не скрылся за покровом мнимой гибели, лишь на словах признают над собой власть Инквизиции как таковой. Они вообще по возможности избегают какого-либо участия во внутриполитических играх Святых Ордосов; даже с членами своей собственной фракции они встречаются лишь в случае крайней необходимости. Истинные фанатики, они верят, что в деле исполнения священного долга учет мнения иных, куда менее просвещенных Инквизиторов есть пустая траты времени, которое, между прочим, и без того быстро истекает.

Те немногие Облачонисты, что все же связаны с одним из Ордосов Конклава Каликсис, состоят, как правило, в Ордо Маллеус, или (куда реже) в Ордо Еретикус – как бы то ни было, все они тщательно хранят тайну своего истинного мировоззрения от своих соратников. Облачонисты Ордо Маллеус считают Хаос Великим Врагом, угрозой, затмевающей все возможные пути к выживанию

Монодоминирование

Монодоминанты – пуританская фракция Инквизиции, члены которой уверены, что единственный для Империума Человечества способ выжить – это уничтожить все остальное. Монодоминант не терпит ереси (неважно какой), считая единственным достойным наказанием за нее лишь смерть. Инквизиторы-Монодоминанты неумолимы, воинственны и абсолютно беспощадны. Их скорое и неотвратимое правосудие всегда готово обрушиться на любой грех или отклонение от нормы. Их философия абсолютно бескомпромиссна, а потому часто становится камнем преткновения в делах с любым Инквизитором, не разделяющим столь непримиримые взгляды. Часто Монодоминанты вступают в прямые конфликты с Инквизиторами-Радикалами. Стоит отметить, что во взглядах Монодоминантов и Облачонистов на угрозы Империуму и методы их устранения довольно много общего – и лишь склонность Облачонистов к Радикализму делает их врагами.

человечества. Уничтожение демонических культов – их идея-фикс, отодвигающая на второй план любой другой объект ненависти; кроме того, ресурсы Ордо Маллеус – это лучшая возможность за получить мощнейшее из орудий, способных сокрушать врагов Империума. Тем не менее, в прошлом уже было несколько эпизодов, когда Облачонисты, весьма озабоченные распространением порчи среди своих соратников, занимали место в рядах охотников на ведьм Ордо Еретикус. Впрочем, есть среди членов этой фракции и те, кто считает наиболее серьезной угрозой неукоснительному движению по истинному пути именно внешнего врага – они обращают свое яростное кredo и пропитанное токами варпа оружие против тайных заговоров и темного наследия ксено-рас, как живых, так и давным-давно вымерших.

Тайная История

В отличие от многих других фракций Инквизиции, историю Облачонистов можно проследить назад во времени до одного определенного человека и одного точно известного момента времени. В 738.M40 разгорелась «Медная Война», наиболее масштабный конфликт в Секторе Каликсис со времен Ангевинова Крестового Похода. Миры-ульи Кластера Гельмиро стали последователями харизматичной риторики человека, именовавшего себя «Медным Императором», и впали в ересь поклонения Губительным Силам. Военизованные группы отступников быстро организовали и вооружили бунтовщиков и недовольных на мирах по всему сектору. Когда этим группам был нанесен ответный удар, оказалось, что нити от этих марионеток тянутся к самому Оку Ужаса. Пять долгих лет в секторе полыхала война, в ходе которой даже Инквизиция Каликсиса понесла тяжелейшие потери. После нее Конклав оказался расколот внутренними схизмами и раздорами.

Вскоре после завершения Медной Войны Пуритане Конклава Каликсис были потрясены до глубины души отлучением и казнью Лорд-Инквизитора Годеллы Морн. Морн была ярой сторонницей Монодоминации, долгие годы службы которой являли собой историю непреклонного пуританизма и нетерпимости к каким бы то ни было девиациям и ересям. Момент кризиса веры наступил, когда выяснилось, что Морн – могучий Ксантий, тайно практикующий

колдовство и темные искусства. Более того, она даже заключила Темный Пакт, еще более усиливший её растущее могущество. Денонсация Годеллы Морн перед соборным Конclaveм Лорд-Инквизиторов Сегментума оказалась событием воистину экстраординарным: не отрицая обвинений, она исповедалась в том, что добровольно допустила в свою душу порчу Варпа и приняла оружие Хаоса, ксеносов и еретиков как свое, продолжая яростно отстаивать свою приверженность идеалам Монодоминирования. Она была, по её словам, не презренным Ксантитом, но «Облачонистом», добровольно обрекшим себя на проклятие во имя «стремления к осаждаемой истине, а не воздушным замкам желаемого». Лорд-Инквизитора Морн отлучили от человечества и казнили через полное погружение в расплавленную медь.

Весть о ереси и смерти Годеллы Морн громовым раскатом пронеслась по тогдашнему Конclave Каликсис. Инквизиторы самого разного толка не могли уразуметь, как неколебимый пуританин сумел прийти к столь еретической доктрине. Многие, тщательно всё обдумав, пришли к выводу, что Хаос бесконечно сложен, и эманации его вполне могут сорватить с истинного пути даже самую чистую и непорочную душу – они восприняли падение Морн как достойный урок и вполне наглядное предостережение. Кое-кто из числа Радикалов втайне потешался над произошедшим, укрепившись во мнении, что рано или поздно истинность их взглядов станет очевидна каждому, и что путь Пуритана уготован лишь слепцам, не понимающим сути войны, которую ведет Инквизиция. Однако на небольшую группу Пуритан Конclave история жизни и смерти Морн оказала воздействие одновременно травмирующее и преобразующее; ход их мыслей был следующим: Лорд-Инквизитор Морн демонстрировала столь абсолютную приверженность своему делу, что слова и действия её могли быть лишь плодом безумия. Однако Морн не продемонстрировала ни малейших признаков сумасшествия. Более того, твердость суждений и ясность её мыслей были бесспорными, и на костер она взошла, полностью признавая правоту всех прозвучавших в её адрес обвинений. А если она не была безумна, то все её доводы, прозвучавшие на последней исповеди, были, так или иначе, обоснованны. В общем, среди тех, кто взирал на жидкое пламя, пожирающее тело отлученного Инквизитора, нашлись люди, пришедшие к довольно мрачному выводу – Морн была права, и выбор, который им предстоит сделать, это выбор между добровольным проклятием и беспомощным идеализмом. Так, в момент казни Лорд-Инквизитора Морн, в результате парадоксального вызова, брошенного ею идеалам Пуританизма, под знаменем пламени, скорби и смерти впервые был явлен миру Облачонизм.

Смерть в Ордосах

Первые Облачонисты, появившиеся сразу после казни Лорд-Инквизитора Морн, являлись, по сути, такой же фракцией, как и многие другие – группой людей, объединенных мировоззрением и стилем работы. Большая их часть прежде была неколебимыми Пуританами, сделавшими пламенные тезисы Годеллы Морн (о том, что силы варпа порочны по сути своей, и необратимо оскверняют каждого, кто прибегает к ним, пусть даже из крайней необходимости) своей путеводной звездой на избранном ими Радикальном пути. Многие из представителей этого поколения были пожраны теми силами, которые они тщились подчинить своей воле – они сходили с ума или делали свой последний шаг во тьму, к подножию трона темных богов. Практически все, кто выжил, оказались зацикленными на секретности беспощадными фанатиками. Они-то и обрушили друг на друга всю мощь своего колдовского искусства, оккультного оружия и безграничной ненависти, ибо один видел в другом не собрата по кredo, но отступника, заслуживающего лишь смерти. Свою смерть в те дни встретили многие Инквизиторы и Аколиты, которых новоиспеченные фанатики-Радикалы сочли носителями духовной скверны.

Выживание Облачонизма как учения в рядах Инквизиции Каликсиса несколько десятилетий балансировало на лезвии ножа, то фанатично пожирая самое себя, то усиливаясь настолько, чтобы отступить от самоубийственных практик времен зарождения секты. Вестником коренных перемен стал некий безымянный Инквизитор, который первым понял, что нужно сделать, чтобы положить конец этой резне. Во-первых, этот неизвестный основоположник современного Облачонизма скрыл свое истинное лицо и природу своих убеждений под маской безупречной лжи – обычай, который с готовностью переняли все его последователи. Во-вторых, единственным способом остановить братоубийственную войну он счел принятие общей для всех Облачонистов Клятвы, которая исключала бы принесших её из числа людей, достойных очищения. И, в-третьих, безымянный мудрец со всей ясностью осознал, что секте не суждено достичь ни должной секретности, ни подобающего единства, пока жив хотя бы один приверженец изначального Облачонизма. Решение было очевидным: все они должны были умереть. В ходе своей почти двухсотлетней «очистительной» кампании, медленно, но верно, одного за другим, он уничтожил всех изначальных Облачонистов. В конце концов, пламя было потушено, и на пепелище остался лишь один Облачонист – тот самый безымянный реформатор. Именно он посвятил своих новых послушников в тонкости Облачонизма, и раскрыл секреты темных искусств, которые им предстояло постичь. Отныне всем полно-правным последователям Облачонизма, принесшим Клятву Причастия, полагалось тайно брать себе учеников, и приводить к Клятве уже их, дабы они, в свою очередь, став Инквизиторами, привели к Клятве следующее поколение учеников. Так, укрывшись за завесой смерти и тайн, Облачонизм выжил.

Очищение Вопрошающего Оскала

Облачонизм – редкое и относительно новое кredo, и первые его последователи появились в Секторе Каликсис через много сотен лет после того, как отгремели последние битвы Ангевинова Крестового Похода. Одной из самых первых (после установления состояния относительной стабильности) их операций стала секретная война на уничтожение с одной из самых древних и непримиримых противозаконных организаций сектора – Вопрошающим Оскалом. Окончательному искоренению Вопрошающего Оскала посвятили себя Инквизиторы Иксон и Кордул. Следуя вдоль раскинувшихся среди звезд щупальца этого преступного спрута, они прибыли в Сектор Каликсис, где и обнаружили главный источник могущества своего заклятого врага. По прибытии они немедленно присоединились к едва оперившейся секте Облачонистов, стремясь сделать то, чего им никогда не случалось сделать ранее – спалить чудовище в его же собственном логове. Заручившись поддержкой своих новых союзников, эта пара Инквизиторов тут же занялись претворением в жизнь своего тайного и мрачного замысла. Они спустили с привязи самых доверенных и смертоносных своих слуг, повелев им уничтожать каждого, кто хоть как-то связан с деятельностью Оскала.

Жатва разверзлась под покровом теней лета 801.M40, и на протяжении первых нескольких месяцев никто из членов Вопрошающего Оскала не осознавал, что топор палача, занесенный над их головами, уже начал свое неуклонное движение вниз. Приведенные к клятве Аколиты Иксона и Кордула отчаянно нуждались в оперативной информации, но они прекрасно понимали, что на сбор её могут уйти месяцы и даже годы. Дабы не терять драгоценного времени, они решили добыть эту информацию у тех, кто уже ею располагал – у Инквизиторов и Аколитов Конclave Каликсис. Похищения, пытки, хищение информации и кражи воспоминаний стали основными инструментами достижения поставленной перед ними цели. Действия Аколитов-Облачонистов оказались столь эффективными, что те успели добыть всю нужную информацию еще до того, как Конclave Каликсис предпринял первые ответные шаги.

Обладая всем необходимым, слуги Иксона и Кордула, словно смертоносные призраки, принялись косить ряды последователей и союзников Оскала. Дворяне, купцы и криминальные боссы исчезали бесследно. Гибли торговые и военные корабли. Коррумпированные пешки и тайные союзники Вопрошающего Оскала залегали на дно в надежде избежать резни, но погибали от рук неизвестных убийц в самых неожиданных местах и при самых загадочных обстоятельствах. Урон, понесенный Вопрошающим Оскалом, был настолько велик, что полное его уничтожение казалось делом неизбежным. И тут, внезапно, прямо накануне решающего удара, избиение остановилось. И оба Инквизитора, и все их таинственные слуги попросту исчезли в одночасье – словно некое громадное чудовище проснулось, пожрало их, и кануло в бездну, из которой явилось.

Текущие Заговоры

«Тот силен, кто одинок».

- Тиран Бадаба

Облачонисты крайне немногочисленны, и настолько привержены своему кredo, что узость их взглядов во многом подобна выстрелу из лазпушки – безупречно сфокусированному, ослепительно яркому и разрушительному, но весьма непродолжительному. И хотя ряды Облачонистов всегда были редки, устремления состоявших в них Инквизиторов и их архитекторов всегда отличались конкретикой и определенностью, и уж в этом они всегда могли дать фору любой, куда более многочисленной организации. Как и многих других, Облачонистов очень интересуют манифестации Звезды-Тирана, однако их истинные цели далеки от целей тех, кто тщится понять, обуздать, или уничтожить пагубную мощь Черного Солнца. Вместо этого все текущие заговоры Облачонистов сконцентрированы на материях, наиболее присущих их собственному кredo – это искоренение порчи, охватившей ряды Святых Ордосов и уничтожение величайшего из чудовищ, терзающих владения Бога-Императора Человечества.

Уничтожение Конclave Каликсис

Для весьма значительной части Облачонистов очевидно, что Конclave Каликсис, со всеми его кабалами, ковенами и фракциями стал средоточием порчи, и давно ступил на путь, ведущий к катастрофе и проклятию. Ростки скверны глубоко укоренились в умах, телах и душах практически всех Инквизиторов сектора, а посему ничто, помимо тотального очищения, уже не способно поправить дело. Истинная природа и причины распространения этой скверны остаются для Облачонистов загадкой, но понимание врага для них никогда не считалось необходимым условием победы. Достаточно того, что скверна вообще имеет место быть. По мнению наиболее радикальных Облачонистов, выход здесь только один – Конclave Каликсис должен быть уничтожен. Конечно, есть среди его членов и те, кто чужд духовной нечистоты, и те, кто просто не понимает, что избранный ими путь ведет к гибели, но их, в любом случае, недостаточно для того, чтобы заставить истинного слугу Трона усомниться в правильности этого решения. Конечно, это горькая обязанность, но Облачонисты потому и становятся Облачонистами на скорбном пепелище сожженного прошлого, чтобы не задумываться о душе и страданиях, когда необходимо совершить то, что должно. Конечно, подобных масштабов свершения

сложно назвать делом легко осуществимым, ибо принесших Клятву – единицы, и им нечего и надеяться выследить и убить всех своих братьев и сестер-Инквизиторов одного за другим. Поэтому основной темой тайных помыслов самых фанатичных Облачонистов служит изыскание возможности устроить катастрофу настолько масштабную, что для борьбы с её последствиями понадобится сбить весь Конclave в одно время и в одном месте. К этому моменту Облачонисты будут готовы сделать свой решительный шаг – во благо всего Человечества.

Охота за Слугами Трона

Многие Облачонисты посвятили себя охоте на врага, который, по их мнению, угрожает существованию всего сущего в Секторе Каликсис. Этого врага, однако, даже их собратья-Инквизиторы считают не более чем фантомом, мифом, кошмарной сказкой, рассказанной тварями, что сами порождены кошмаром.



У врага этого нет истинного имени, но те, кто рассказывает легенды о нем, зовет его приверженцев Слугами Мрака. Слуги Мрака обитают во снах еретиков и чудовищ, и могущество их, как говорят, воистину устрашающе – они, якобы, способны прочесть самые скровенные мысли, принять любой облик, убить человека одним взглядом и даже похитить с небосклона солнце, буде такая мысль взбредет им в голову. Для большинства членов Святых Ордосов Слуги Мрака – не более чем звучная история, занавес, за которым еретики скрывают свои деяния. Впрочем, есть и те, для кого Слуги Мрака – отнюдь не миф, но величайшая угроза, сокрытая под маской абсурдных рассказней. Облациоинистов, занимающихся охотой на Слуг Мрака, возглавляет Антония Мезмерон со своими учениками, и ради охоты на этого призрачного врага могучая Охотница на Демонов готова пойти даже на риск разоблачения и гибели от рук своих же собратьев-Инквизиторов. И хотя этот культ продолжают считать не более чем мифом, или, в лучшем случае, ширмой для угрозы куда более реальной, Мезмерон ведома страшная правда, как она может быть ведома лишь человеку, что своими руками вырвал её из пасти демона.

Облациоинисты и Другие Фракции Инквизиции

Кредо Облациоинистов считает всех членов Святых Ордосов, не принесших Клятву Причастия, либо бессильными слепцами, отказывающимися видеть истину, либо глупцами, чей радикализм обрекает их на духовное падение и вечное проклятье. Именно поэтому Облациоинисты воспринимают своих собратьев в лучшем случае с гадливым презрением, в худшем – с враждебной неприязнью. Наиболее очевидными и заклятыми врагами Облациоинистов можно считать две фракции – Пуритан-Монодоминантов и Радикалов-Ксантитов. Хотя Облациоинисты вполне разделяют фанатизм и нетерпимость Монодоминантов к любым формам греховности, порчи и ненормальности, в глазах Монодоминантов методы работы Присягнувших делают их Радикалами, а значит – отступниками, и все речи о самопожертвовании в данном случае – не более чем оправдания еретика, способного лгать даже самому себе. Облациоинисты, в свою очередь, взаимодействуют с Монодоминантами с большой осторожностью, считая их благонамеренными, но наивными детьми, неспособными понять, что путь служения Богу-Императору требует жертв. Ксантиты, с точки зрения Облациоинистов, напротив – порождения зла и скверны, смеющие утверждать, что человек способен владеть силой варпа, оставаясь непорочным. У Облациоинистов, непрестанно скорбящих по добровольно отринутой чистоте, высокомерие и слепота Ксантитов вызывает не меньший гнев, чем методы, к которым те прибегают. Ирония же состоит в том, что для стороннего наблюдателя методики двух этих фракций практически неотличимы.

Любые другие Пуританские фракции Инквизиции, вроде Амалтианцев или Торианцев, считают Облациоинистов очередным плодом фракционализма Инквизиции, безумными и чрезвычайно опасными фанатиками, не слишком, по счастью, многочисленными. Облациоинисты, со своей стороны, вообще не считают нужным комментировать эфемерный пуританский идеализм. Отношения между Облациоинистами и прочими Радикалами никак нельзя назвать столь же индифферентно-ровными. Большая часть фракций, прибегающих к помощи запретных знаний, противоестественных

союзников, или недозволенной технологи, относятся к Облациоинизму со смесью презрения и страха. У многих из них на счету немало яростных стычек с Облациоинистами – впрочем, излюбленной целью Присягнувших всегда были Ксантиты. Философия и цели Реконгрегаторов и Истваанцев трогают Облациоинистов в куда меньшей степени – хотя бы оттого, что эти фракции куда реже манипулируют материали, имеющими отношение к мерзостям варпа и богохульной природе ксеносов. Впрочем, с точки зрения Облациоинистов они всё же остаются еретиками, просто слабейшими из всех – целями достойными, но далеко не приоритетными.

Аколиты Облациоинистов

Аколитов Облациоинистов можно смело разделить на два лагеря: на тех, кто принес Клятву Причастия, и тех, кто не принес. Неприсягнувшие Аколиты могут знать, что служат Инквизитору как Аколиты, но при этом даже не догадываться о приверженности своего господина (или госпожи) путем Радикализма. Эти Аколиты, в общем и целом, организованы в типично Пуританские ячейки, состоящие из людей, твердо верующих в Бога-Императора, героев, живущих ради того, чтобы искоренять ересь и порчу. Этих Аколитов Инквизиторы-Облациоинисты держат отдельно от тех, кто уже принес Клятву Причастия, опоясался запретным оружием, и вкусили нечестивого знания. Со временем, если Аколит выкажет должные наклонности, и обнаружит истинность стоящей за ними веры, он и сам может войти в ряды избранных, и узреть сокрытую прежде истину.

Второй «лагерь» Аколитов-Облациоинистов состоит из тех, кто уже разделил со своим господином его Радикальное кредо, и принял его как свое. Из них формируют группы, называемые Отрядами Присягнувших – оперативное крыло любого Инквизитора-Облациоиниста. В этих отрядах состоят благословенные воины, закованные в исписанные защитными рунами доспехи и опоясанные демоническим оружием, осунувшиеся священники, посвященные в нечестивые таинства колдовского искусства, фанатичные убийцы и учёные, иссущенные изнутри непосильным грузом запретных знаний. Для большинства Инквизиторов-Облациоинистов мужчины и женщины из Отрядов Присягнувших являются одновременно верными послушниками и боевыми товарищами, во имя службы Богу-Императору ступившими на путь проклятия бок о бок со своим господином – такими людьми не принято разбрасываться.

Помимо Аколитов (Присягнувших и нет), Облациоинисты широко применяют наемников – как в качестве агентов, так и (при необходимости) в качестве пушечного мяса. Эти марионетки для Облациоинистов – не более чем инструменты, посредством которых они достигают поставленных целей. Излюбленные их подручные такого рода – вольные стрелки и преступники, среди которых можно увидеть даже еретиков, мутантов и ведьм. Истинная природа их нанимателя им, конечно же, неведома – все они, как правило, уверены, что работают на могущественную преступную организацию, благородный дом или культ, но никак не на Инквизицию. И хотя эти наемники и преступники могут служить Облациоинистам годами, даже десятилетиями, все они – не более чем расходный материал. Как только эти «союзники» исчерпывают свою полезность, их уничтожают или Отряды Присягнувших, или должным образом проинформированные местные власти. В конце концов, даже служение правому делу не искупает совершенных преступлений.

Фаэнониты

«Освященная кровью, осененная скорбью, железом обитая, слезами омытая, душами сътая! О, благословенная машина, сеятель бед, заклинаю тебя: Пробудись!»

- Инкантация Анимы Малефика

Членов этой зловещей клики Ксантидов прокляли даже их собратья-радикалы, а Ордо Маллеус давным-давно объявил об отлучении этой организации от света Императора. Ранее практически уничтоженное, в Секторе Каликсис еретическое кredo Фаэнонитов воспряло вновь, возродившись в новом обличии. В отличие от некоторых Радикальных фракций, чье существование в рядах Святых Ордосов в большей или меньшей степени всё же терпят, Фаэнониты безоговорочно числятся среди врагов человечества. Любое содействие одному из них, даже со стороны Инквизитора – гарантированный и неизбежный смертный приговор. Отверженных и гонимых за невообразимо богомерзкие деяния и беспринципные преступления против граждан Империума, членов этой отступнической секты обвиняют в нарушении заповедей, данных человечеству еще на заре Империума, и в отрицании божественной сущности Бога-Императора. Тот факт, что секта еще существует (несмотря на активное противодействие Святых Ордосов и Адептус Механикус) есть самое очевидное проявление их коварной натуры и наиболее явный из отблесков всепожирающего черного пламени, пылающего в их сердцах. Впрочем, даже для наиболее высокопоставленных членов Инквизиции основная причина зарождения Фаэнонитов остается загадкой; неизвестно также, играет ли этот фактор свою роль в настояще время, или уже давно утратил былое значение.

Первая инкарнация секты была разгромлена, а ее приверженцы беспощадно вычищены из рядов Инквизиции и Адепта в ходе масштабной и кровопролитной операции еще до того, как был рожден Сектор Каликсис. Однако кredo пережило своих последователей. Дремавшее зло Фаэнонитов пробудилось вновь, прочно укоренившись в секторе, и без того не обойденном разного рода бедами и тайными заговорами, за ширмой которых Фаэнониты и развернули свою невидимую и зловещую деятельность.

Как только распространились первые зловещие слухи об их возвращении, Фаэнониты начали неторопливо обзаводиться новыми последователями из числа Инквизиторов, могущественных еретиков и членов отступнических организаций Сектора Каликсис. В нынешнем своем воплощении Фаэнониты являются собой исключительно секретную организацию, чей язык – невнятный шепот, а оружие – разящая тень. Скрывая свои деяния за пологом таинственности и лжи, они с равной легкостью могут как носить маски верных служителей Инквизиции, так и попросту не оставлять после себя никаких свидетелей.

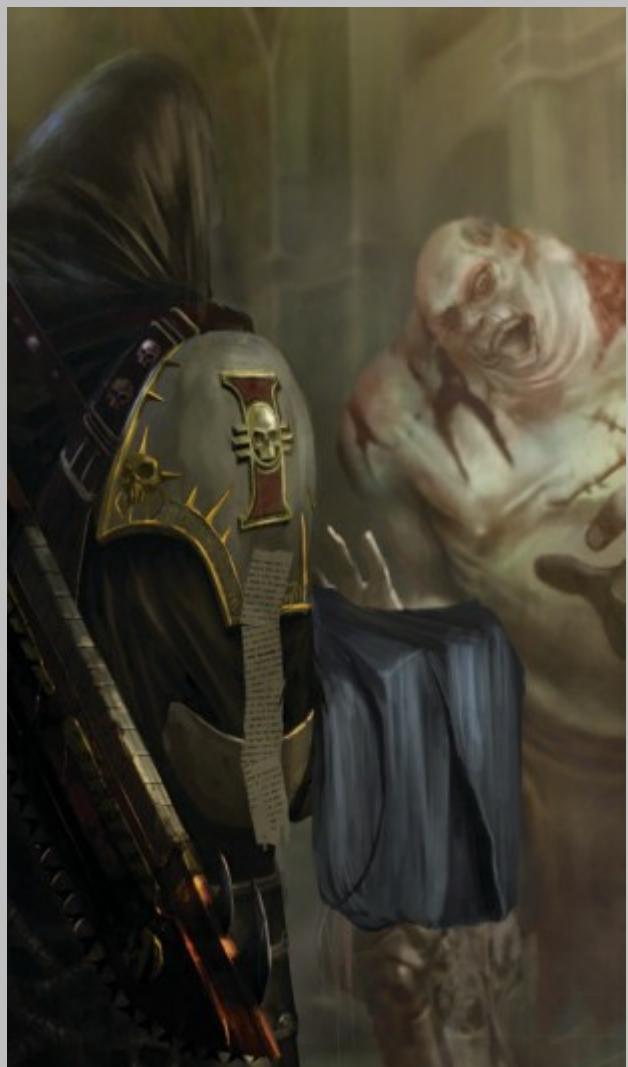
Среди Радикальных фракций Инквизиции сложно найти ту, что была бы ненавистнее, гонимее и опаснее Фаэнонитов.

Более двух тысяч лет тому назад Фаэнонизм пережил свое отлучение и последовавшее за ним очищение – с тех пор он медленно восстанавливал свое влияние в Секторах Каликсис и Иксаниад, где его сторонники исподволь сеяли свою порчу и охотились за темным знанием и запретными артефактами, способными помочь делу обретения утраченного некогда могущества. Одно можно сказать со всей определенностью – для Конклава Каликсис, и без того насквозь пронизанного интригами и по горло занятого защищенной сектора от бесчисленного множества опасностей, неторопливое возрождение Фаэнонитов неизбежно должно стать делом первостепенной важности – как показывает история, зло и смерть всегда следуют за Фаэнонитами по пятам.

Искусство Разрушения

Фаэнониты – не просто группа изгоев и заговорщиков; Фаэнонизм – идеологическая доктрина, и её последователи фанатично верят в праведность своих деяний. Инквизиторы (Радикалы или Пуритане – не важно) по природе своей люди весьма убежденные, и кredo Фаэнонитов сосредоточено вокруг идеи покорения варпа посредством технологии, идеи, которая не просто дарует абсолютную власть тому, кто воплотит её в жизнь, но и изменит судьбу всего человечества. С точки зрения его последователей, Фаэнонизм предлагает человечеству единственный разумный способ выжить среди всех ужасов и опасностей, осаждавших Империум. Они убеждены в том, что орудия и инструменты прошлого, его пустопорожние идеологии, являющие собой не более чем способ бегства в царство страхов суеверий, уже давно обветшали, устарели и полностью утратили свою полезность. Наиболее мудрым является подход, при котором человечество само могло бы распоряжаться своей судьбой.

Философия Фаэнонитов предполагает обуздание варпа и порабощение его демонов посредством техномистических процессов, самые основы которых давно запрещены в Империуме. Доктрина эта – ответвление Ксантизма, сфокусированное, в отличие от «материнской» философии, на технологическом методе в ущерб оккультному – быстро мутировал в нечто кошмарное, приняв в процессе некоторые наиболее экстремистские черты Монодоминирования. Фаэнониты практически сразу отвергли как поклонение



Богу-Императору, так и почитание Хаоса, прида к выводу, что человеку суждено слиться с машиной, и обрести бессмертие, овладев тайнами безбрежных и переменчивых энергий варпа. Если для Фаэнонитов и существуют боги, то это лишь их собственные амбиции, ибо не в их привычках преклонять колени – они предпочитают, чтобы другие боготворили их, чтобы космос лежал пред ними ниц, а сами они – царили над всем сущим.

Фаэнониты видят Империум возрожденным под их правлением, а людей – измененными, безраздельными повелителями машин и плоти, материи и духа. Чтобы подобное осуществилось, политическое тело Империума должно быть обезглавлено и разрушено, а заблудшие рабы Губительных Сил – уничтожены, ибо оба этих фактора суть препятствия на пути установления нового порядка вещей.

Полностью осознавая, что их число невелико, а число их врагов, напротив, огромно, опальная фракция первым делом приступила к разработке непобедимых боевых машин. Это устремление заставило Фаэнонитов собрать под своей эгидой самых злостных еретиков и отступников и начать погоню за знаниями, не сдерживающую ни диктатами Империума, ни древними традициями Адептус Механикус, ни рамками разума и морали. Пойдя по этому пути, они быстро научились создавать невероятно мощные (и опасные) орудия и инструменты. Невзирая на все связанные с ними риски, Фаэнониты достигли значительных высот в обращении с этими устройствами, и ныне применяют их с изяществом и коварством, достойными истинных служителей Инквизиции.

Орудия Фаэнонитов

Сила Фаэнонитов лучше всего проявляется в их жестоком и чрезвычайно эффективном вооружении и умении применять его в бою. Именно поэтому их организованные ячейки имеют обыкновение накапливать весьма внушительные арсеналы оружия и оборудования, а их члены могут похвастать высочайшим уровнем аугментации – как вполне обыденной, так и самой что ни на есть эзотерической. Вполне ожидаемым следствием этой особенности служит тот факт, что Инквизитора-Фаэнонита (и его Аколитов) непросто застать врасплох – свое самое грозное снаряжение, пронизанные демоническими эманациями кибернетические системы и варп-оружие они предпочитают скрывать до нужного момента – в бою эффект неожиданности зачастую становится решающим фактором.

И хотя они активно пользуются и технологиями древней Терры, и устройствами ксеносов, главным увлечением Фаэнонитов было и остается объединение технологии и оккультных знаний – процесс, способный напитать железо энергиями варпа; с точки зрения Фаэнонитов, возможности варп-технологий многократно превосходят потенциал любых других систем. Опасные и непредсказуемые, эти кошмарные устройства классифицируются Адептус Механикус как «технология малефикаrum», или «мальтек» – они давно доказали свою эффективность и устойчивость к любым мерам противодействия. Воплощаться подобные технологии могут в виде целого спектра разнообразных приспособлений – от болтов, источающих оскверняющие плоть эманации варпа до генераторов эфирного сигнала, способных расстроить истечение психосиловых энергий и сделать беспомощным любого пайкера, оказавшегося в области действия устройства. Мальтек-Сталкеры, одна из последних их разработок, довольно быстро стали своеобразной «подписьью» Фаэнонитов. По сути, это машина-палач – некогда человек (наемный убийца или член культа смерти), аугментированный запретными бионическими системами, с ног до головы покрытый могущественными оккультными символами – сплав навыков профессионального убийцы, необоримой мощи металла и демонической ярости.

Тайная История

Гибель Фаэнона Прайм

Фаэнонитская Схизма произошла относительно недавно, более того, известно точное время и место этого события – то было восстание Вандервекенского Тройственного Союза в 367.M39, в ходе наиболее безрадостной фазы Ангевинова Крестового Похода. Кластер Вандервекен был расположен в исключительно пустынной части космоса, на самом краю бывших владений погибшего сектора Мандрагора, у Центробежной границы Иксаниада, в области пространства, которому через несколько кровопролитных лет суждено было стать Сектором Каликсис.

Три системы, объединенные под властью изолированного мира-улья Фаэнон Прайм, страдали от непрестанных набегов пиратов и ксеносов-работорговцев, и при этом (что хуже всего) часто бывали отрезаны от Империума продолжительными варп-штурмами; ситуация только ухудшилась в годы Крестового Похода, ибо теперь даже то немногое, что они когда-то получали, было брошено на помощь Ангевину.

Чрезвычайно обозленный таким положением дел, Лорд-Командор Фаэнона Прайм в момент наихудшего для Крестового Похода положения дел объявил о выходе союза трех систем из состава Империума. Он рассчитывал на то, что у Имперских властей, тянувших кровавую лямку покорения Экспансии Каликсис, не достанет ни времени, ни сил на немедленное возмездие. Войска ренегатов при помощи своих новых союзников-пиратов утопили в крови сопротивление лоялистов, и, низринув священные символы Министорума, воздвигли на их месте нечестивые идолы Хаоса. Однако предатель-губернатор Фаэнона Прайм сильно просчитался, оценивая возможности Империума.

Дело в том, что в этот самый момент на подмогу Крестовому Походу направлялось оперативное соединение Инквизиции под командованием Кобрас Эквайрра, знаменитого Ксантита и опытного военачальника. Эквайрр, в сопровождении своей личной боевой флотилии, усиленной ударным крейсером могучих Астартес из Ордена Погребальных Стражей, решил преподать бунтовщикам достойный урок. Сокрушив пиратский флот и уничтожив систему планетарной обороны, Лорд-Инквизитор вынес Фаэнону Прайм скорый и беспощадный приговор: с орбиты на беззащитный мир обрушились вирусные бомбы с Пожирателем Жизни. За свою богохульную гордыню мир-улей поплатился жизнями всех четырнадцати миллиардов своих жителей. Впоследствии Эквайрр разместил на его мертвой поверхности команду из нескольких приближенных к нему лично Инквизиторов, а также их слуг и помощников из числа техножрецов Адептус Механикус – задачей этой рабочей группы было получение всей возможной информации касательно событий, происходивших в уничтоженном ныне улье. Особенно его интересовали оскверненные демоническими эманациями машины, с которыми крестоносцам пришлось столкнуться в ходе боев. Сам Кобрас Эквайрр, вечно жаждущий новых завоеваний и новых грозных противников, незамедлительно отбыл на соединение с войсками Империума, сражавшимися за Экспансию Каликсис. Согласно его распоряжению, Фаэнон Прайм стал владением Святых Ордосов. После победы накопившего силы Центробежного Клина, сумевшего пройти сквозь ужасы Азеротской и Адрантайской фаз Похода, эта планета – безжизненная и хорошо изолированная – быстро стала репозиторием захваченного у врага оружия, и тюрьмой для пленников, соченных достойными внимания особого кабала Ксантитов, прикомандированных к этому отдаленному, мертвому миру.

За Пределами Милости Императора

В отличие от всех Радикальных фракций, описанных ранее, решением Верховных Лордов Инквизиции Фаэнониты официально Отлучены от Человечества. Именно этот факт делает любого Фаэнонита не просто радикалом, чьи действия могут навлечь на него гнев коллег-Инквизиторов – Фаэнониты в буквальном смысле числятся среди злейших врагов Империума. Это, помимо всего прочего, означает, что над ними ни в коей мере не простираются правовые и властные полномочия, которыми в той или иной степени наделены все слуги Инквизиции. Если говорить кратко, то Фаэнонит не имеет ни «кредита доверия», ни права прибегать к запретному, ни права на суд Конклава. Любой члена Святых Ордосов, от Лорд-Инквизитора до последнего Аколита, которому предъявлено обвинение в Фаэнонизме, а равно в пособничестве и укрывательстве (в том числе невольном) любого причастного к ним лица, ждет лишь скорая гибель от рук бывших собратьев по Инквизиции. Становясь Фаэнонитом (или поступая на службу к одному из них), человек, вне зависимости от своего влияния и общественного положения, фактически сам подписывает себе смертный приговор. Ему следует быть готовым на любое коварство, на любой акт насилия – ничто не должно отвлекать и останавливать его, ибо на кону всегда может стоять его разоблачение и, соответственно, жизнь.

Все прочие, столкнувшиеся с Фаэнонитами, или вынужденные противостоять их интригам, вскрытым в ходе постороннего расследования, должны быть готовы к встрече с могучим и исключительно коварным противником, который буквально не остановится ни перед чем, чтобы защитить себя и избежать праведного гнева Святых Ордосов. Фаэнонитам нечего терять, и они готовы спустить с привязи даже самые темные силы, если это позволит им спастись или успешно достичнуть поставленных целей – количество погибших, как правило, заботит их менее всего.

Фаэнонитская Схизма

Прошло лишь несколько десятилетий с того момента, как Фаэнон Прайм перешёл во владение Инквизиции, когда слуха старших Инквизиторов Крестового Похода и близлежащего Сектора Иксаниад стали достигать тревожные доклады о том, что этот мертвый мир охватили ересь и тыма. В этих докладах говорилось о нечестивых идеях и странных доктринах, замеченных членами Адепта и Инквизиторами, использовавшими этот мир в качестве перевалочной базы, а тайное расследование, предпринятое агентами недавно организованного Конклава Каликсис, вычислило нескольких самопровозглашенных «Фаэнонитов», Инквизиторов, предпринявших ряд путешествий в близлежащие сектора и начавших вербовку сторонников своего свежеиспеченного кредо. Предприняв все необходимые предосторожности, Конклав Каликсис выбрал из числа своих представителей «отступника» – Инквизитора Файбса (пламенного Ксантита, чьи методы в прошлом уже получали официальное признание Инквизиции), который должен был проникнуть в ряды набирающих силу Фаэнонитов и узнать правду. На выполнение этого задания у Файбса и его аколитов ушло более трех лет, в течение которых они активно перемещались между



Кобрас Эквайрр

Одна из наиболее устрашающих и противоречивых фигур в истории Святых Ордосов Сектора Каликсис, Кобрас Эквайрр был едва ли не единственным в Империуме человеком, который носил титул Лорд-Инквизитора и при этом являлся владельцем Патента Вольного Торговца. Последний перешёл к нему по наследству – летопись славных деяний рода Эквайров ведется еще со времен основания Империума. Почти пятьсот лет флагман Кобраса, «Омега Туле» – реликт доимперской эры – возглавлял экспедиции флотов Эксплоратор и очистительные крестовые походы в самых дальних уголках Сегментума Обскурус. Носитель особого дозволения Верховного Конклава Сегментума, Эквайрр занимался тем, что выслеживал ренегатов и архипредателей, решивших отчего-то, что они избегут гнева Империума, если покинут его пределы. Привлеченный кровавым заревом решающих фаз Ангевинова Крестового Похода, он ввязался в вендетту (причиной стал спор, возникший при дележке трофеев) против Вольных Торговцев дома Хаарлок и дома Маджессас. После образования сектора Кобрас Эквайрр избрал его своей опорной базой для всех последующих экспедиций в Экспансию Коронус. Становясь с каждым годом все более эксцентричным (кое-кто сказал бы безумным), в 011.M40 он забрался вглубь Гекатоновых Порогов (область космоса на краю пространства Призрачных Звезд), где и сгинул вместе со всем своим флотом, предположительно столкнувшись с превосходящими силами неизвестной ксено-расы. Судьба его неизвестна и поныне, но имя его давно уже обросло самыми темными легендами.

Фаэноном Прайм и наиболее неспокойными областями новорожденного Сектора Каликсис, где агенты Фаэнонитов проводили основную часть своих операций. Все это время Файбса официально считали пропавшим без вести, и, вполне вероятно, погибшим. Однако по прошествии этого срока он внезапно явился в недавно отстроенный Синтилийский Трезубец, с погоней за плечами, с плотью, сожженной до самых костей, живой только благодаря хитроумным технологическим устройствам, плодам его поистине извращенного гения. Его исповедь перед Конклавом поведала всем о невероятном размахе и мерзости преступлений и ересей Фаэнонитов, главными среди которых было отрицание божественной сущности Императора и изыскания в сфере варп-наук и ужасов Темной Эры Технологии. Файбс назвал несколько эпизодов, когда агенты Фаэнонитов внедрялись в ряды культов Хаоса, техноеретических кабалов и ватаг отступников, затем возглавляли их, и направляли в приграничные зоны Сектора Каликсис с тем, чтобы те могли послужить их темным целям. Кроме того, Фаэнониты стояли за многочисленными налетами пиратов на предприятия Адептус Механикус – эти рейды служили им основным источником топлива, боеприпасов и иных жизненно важных ресурсов. Файбс поведал, как Фаэнониты подвигли к мятежу губернаторов нескольких граничных с Призрачными Звездами систем лишь для того, чтобы замаскировать под карательные операции свои богохульные эксперименты, в ходе которых они тайно испытывали свое нечестивое оружие на тамошних колонистах – простых законопослушных гражданах Империума. Хуже того, Фаэнониты через посредников поставляли

оружие приверженцам Архиврага лишь для того, чтобы испытать эффективность своих новейших разработок.

Срочно созванный в 427.M39 Верховный Совет Конклава Каликсис в свете представленных улик постановил, что Фаэнониты и все причастные к ним лица, вне зависимости от степени осведомленности и вовлеченности в дела секты, объявляются Отлученными Предателями – отныне и вовеки веков. В результате этого решения в рядах Святых Ордосов Каликсиса и Иксаниада незамедлительно произошёл раскол, и между Инквизиторами вспыхнуло открытое противостояние. Впрочем, вскоре местную Инквизицию постигло кровавое и беспощадное очищение – из Палат Инквизиции Святой Терры была получена Карта Экстремис, и начертанные в ней предписания, к слову сказать, остаются в силе по сей день.

Что касается Фаэнона Прайм, то кто-то в Маллеус рассудил, что скорость, с которой порча Варпа сумела осквернить столь многих твердых духом людей, есть не простое стеченье обстоятельств. Некая темная сила явно устроила себе логово на этом мертвом мире – неясно лишь, обитала она там изначально, или же была занесена позднее, подобно вирусу, что губит не тело, но душу человека. Как бы то ни было, Техножречество Марса с готовностью удовлетворило соответствующий запрос Конклава Каликсис – по приказу самого Генерал-Фабрикатора громадные космические корабли изменили орбиту луны Фаэнона Прайм, и та рухнула на планету, расколола её на куски.

Тень Темных Механикусов

Холодные сердца Адептус Механикус способны на самую черную ненависть – ненависть к отступникам, предавшим своих собратьев в годы Ереси Хоруса, тем, кого ныне называют Темными Механикусами. Тайные летописи тех жутких дней повествуют, что урон, причиненный этими предателями на Марсе и еще на десятке театров боевых действий, оказался поистине невосполнимым; деяния, совершенные тогда, несмыываемым пятном легли на душу каждого из жрецов Омниссии. После того, как Хорус пал, многие Темные Механикусы нашли убежище в рядах Легионов Предателей и в самых темных уголках Империума, где они тысячелетиями устремлялись к вершинам своих черных искусств, и возвращали в себе ненависть к Империуму. Запретное психозвуковое оружие Детей Императора, генетические чудовища ненавистного Фабиуса Байла, злостное извращение идей техновирусной инженерии, породившее кошмарных Облитераторов – все это дары Темных Механикусов. Адские миры-кузницы под властью своих кибердемонических повелителей неустанно штампуют оружие и боеприпасы для армий Хаоса, собирающих силы для очередного Черного Крестового Похода.

Фаэнониты ревностно следят за Темными Механикусами, и всегда готовы приспособить их древние богохульные устройства для собственных целей. Самых Темных Магосов они считают наглядной иллюстрацией врожденных слабостей, присущих всем техножречам, вне зависимости от того, кому (или чему) они служат – заблудшими и послушными марионетками Хаоса, не лучше и не хуже своих узколовых «родственников» из Культа Машины. С точки зрения Фаэнонитов, и Темные Механикусы, и Легионы Предателей – наивные глупцы, безрассудно растратившие всю власть, что некогда была у них в руках, и теперь послушно пляшущие под дудку Богов Хаоса, дары которых щедры, обильны, но губительны для всякого, кто их принимает.

Текущие Заговоры

«Если человек посвятил свою жизнь добродетелям и благу других людей, после смерти его ждет лишь безблагодарность и забвение. Если же волей его миллиардам будут суждены страдания и смерть – сотни поколений пронесут его имя сквозь тысячелетия. Дурная слава всегда предпочтительнее бесславия».

- Фабиус Байл, об Осквернении Канзаца IX

У древа текущих целей Фаэнонитов три ветви – проникновение, расширение и накопление, и произрастают они из единого ствола – стремления восстановить утраченное некогда могущество и, при возможности, превзойти его. Из этого крошечного ростка они стремятся взрастить могучее древо Радикализма, которое поглотит Инквизицию Каликсиса, разрушив её изнутри – с их точки зрения, вполне достойное возмездие той силе, что однажды едва их не уничтожила.

Немногие выжившие в результате очищения Инквизиции Фаэнониты были разрознены и ослаблены, но Конклав Каликсис сильно просчитался, когда счел, что с ними покончено, и можно просто сбросить их со счетов. Изгнанные из своей цитадели, Фаэнониты бежали, унося свое жуткое оружие и осколки запретных знаний, спасенных с обреченного Фаэнона Прайм – одни инкогнито скрылись на территории удаленных секторов, другие нашли убежище в бездонных глубинах пространства Призрачных Звезд, где их жуткие изыскания могли быть продолжены вне досягаемости карающей дланi Империума. Некоторые их агенты также пережили очищение – скрытые завесой забвения и секретности, они смотрели и выжидали, плетя свои сети медленно, с истинно паучьим терпением. Так метастазы тайного заговора Фаэнонитов глубоко и незаметно угнездились в самом сердце Каликсиса; время шло, и века спустя Фаэнониты практически превратились в мрачную Инквизиторскую легенду. Записи об их преступлениях затерялись в древних архивах, воспоминания об их чудовищных деяниях потускнели, и через несколько веков полностью забылись, погребенные под непрерывным потоком более насущных опасностей и угроз. Все шло своим чередом, но однажды настал момент, когда чудовище, рожденное на Фаэноне Прайм, решило, что пришло время вернуться домой.

Зло Порождает Зло

Зовом, что побудил тогдашних Фаэнонитов прислать из глубин внешнего космоса на просторы Сектора Каликсис своих первых агентов, стали действия одного человека – Архимагоса-Эксплоратора Умбры Малигриса, восстание которого ввергло Механикум Каликсиса в пламя гражданской войны. Безумный гений и непревзойденный знаток техномистических тайнств, с точки зрения Фаэнонитов, Малигрис мог стать весьма ценным союзником, которого, вполне вероятно, весьма заинтересовало бы безопасное пристанище, где он мог без помех продолжать свои изыскания. Ячейка Фаэнонитов быстро вышла на контакт с теми, кто сохранил верность их древнему кredo. Вычислив Инквизиторов, готовых принять их взгляды, Фаэнониты, заручившись поддержкой темных сил и прибегнув к своему нечестивому коварству, заключили союз, позволивший им, не вызывая особенных подозрений, отправится вслед за мятежным Техножрецом. Несмотря на то, что посланникам удалось вступить в контакт с Малигрисом, было решено, что он слишком опасен, безумен и своеволен – даже для Фаэнонитов. В общем и целом, операция была признана провальной – встреча с темным Архимагосом поставила под угрозу существование всей

локальной агентурной сети секты. Кроме того, именно тогда к Конклаву Каликсис в руки попали первые обрывочные свидетельства готовящегося возвращения Фаэнонитов.

Распространение Фаэнонитской Скверны

Несмотря на провал основной миссии, Фаэнониты решили, что время для возвращения в Сектор Каликсис выбрано как нельзя более мудро, ибо их глазам предстало царство коррупции, тайных заговоров и темных знаний, и взирающий на все это Конклав, беспокойный, раздробленный и разобщенный. Среди этой пляски теней Фаэнониты узрели массу возможностей для обретения могущества, распространения своего влияния, а главное, для скрытия своих богохульных деяний. Вскоре выжившие члены ячеек и их агенты уже активно охотились за разгадкой великого множества древних секретов и тайн, погребенных под тонким налетом цивилизованности, на проклятых мирах Сектора Каликсис, земля



которых еще гудит, вспоминая поступь цивилизаций, что возносились и погибали здесь задолго до прихода людей. В последующие годы Фаэрониты глубоко вонзили когти и в Конclave Каликсис, и в Адепта Империума; одних они просто купили, других – привлекли на свою сторону, третьих – устранили и заменили своими людьми. В Конclave Каликсис насчитывается не более десятка истинных Инквизиторов-Фаэронитов – каждый из них (что вполне естественно) тщательно скрывает истинную природу своих убеждений, но в своей организации они являются собой лишь вершину айсберга. За то весьма недолгое время, что минуло с момента их возвращения в Каликсис, они выказали поразительные способности в деле возведения и укрепления основ своего могущества; кроме того, объем их ресурсной базы попросту поразителен, особенно для столь малочисленной фракции. Они финансируют деятельность нескольких малых благородных домов и капитанов торговых кораблей, а их агенты занимают довольно высокие должности как в Коммерциа, так и в Холодной Гильдии. Их умение разбираться с конкурентами в виде местных культов также оказалось выше всяких похвал, как, впрочем, и куда более изощренные способности типа стравливания врагов, и организации тайных заговоров. Столь обширный арсенал всегда позволял им выбирать, пускать в дело темные силы, или ограничиваться официальными полномочиями служителя Инквизиции.

Идумейская Инфильтрация

Наиболее значительное вмешательство Фаэронитов в дела Сектора Каликсис произошло на Идумее, одном из малых Миров-Кузниц Культа Машины. Мастера Кузницы давно испытывали крайнее недовольство относительно стратегически невыгодного и весьма удаленного (на самой окраине Бездны Азерот) местоположения Идумеи, обрекавшего их на вторичные и незначительные роли в политических играх Миров Латэ – этим-то недовольством и воспользовались Фаэрониты. Значительная часть высших эшелонов власти Идумеи безнадежно увязла в устроенном Фаэронитами заговоре – одних совратили, посулив доступ к запретным знаниям, другие пали жертвами подосланных диверсантов и убийц. Ныне этот Мир-Кузница таит в своем чреве многочисленные секретные предприятия фракции, служащие тайными убежищами, а также стабильными источниками живой силы и подопытных объектов.

Идумейская Инфильтрация и операции Фаэронитов на окрестных мирах вскоре выявили наличие непредвиденной ранее проблемы – Амарантского Синдиката. Синдикат являл собой союз наемников – купцов и контрабандистов, действовавших на просторах Бездны Азерот. На первый взгляд, он казался идеальным кандидатом на роль следующей цели Фаэронитов, однако как только они предприняли первые шаги в направлении Синдиката, быстро стало ясно, что первоначальная оценка была ошибочной. Амарантцы оказались инструментом в руках иной, куда более грозной и таинственной группы, способной, судя по всему, с почти оскорбительной легкостью выявить и уничтожить каждого из размещенных в секторе фаэронитских агентов. Вместо того чтобы развязывать войну с силой, природа которой неясна, а возможности неизвестны, Фаэрониты просто оставили Синдикат в покое, понадеявшись, что со временем им удастся разузнать больше о его таинственных покровителях. Этот провал перед лицом опасности, явно представляющей угрозу не только для самих Фаэронитов, но и для всего сектора в целом, поставил новых хозяев Идумеи в весьма щекотливое положение – в этом деле им предстояло тесно сотрудничать со сторонними Инквизиторами, самым тщательным образом скрывая истинную природу своих убеждений. Как бы то ни было, гордня Фаэронитов была попрана, а их могущество брошен вызов – с их точки зрения, и Амарантцы, и его таинственные хозяева

должны быть уничтожены любой ценой. В конце концов, не только Синдикат может возвратить к покровителям, взирающим на своих слуг из-за полога межзвездной тьмы, раскинувшейся за границами Империума...

Алтарь Геноцида

«Алтарь Геноцида» – именно так некоторые источники именуют собрание темного знания, весьма интересовавшее некоторых Фаэронитов еще со времен их прибытия в сектор Каликсис. Некоторые косвенные признаки позволяют связать его со сферой техномистического наследия безумного Архимагоса Умбры Малигриса; многие полагают, что «алтарь» является потаенным хранилищем, в глубинах которого содержатся оригинальные труды Малигриса, описывающие процесс создания всех его нечестивых изобретений, а также различные жуткие артефакты, найденные и захваченные им в путешествиях, когда он, будучи еще Эксплоратором, раз за разом отправлялся во тьму, лежащую далеко за пределами Света Императора. Этот миф стал причиной множества тайных и явных стычек Фаэронитов с другими искателями этого воистину устрашающего сокровища: Инквизиторами, Эксплораторами и кровожадными еретиками из технокульта Логиков. Агенты Логиков, обширной секретной организации неясного происхождения, не раз сталкивались с Фаэронитами и при других обстоятельствах – и те, и другие быстро распознали друг в друге врагов. С тех самых пор Логики стремятся выдать Фаэронитов Святым Ордосам Сектора Каликсис в надежде, что гнев Инквизиции сметет отступников; интриги Фаэронитов в Конclave, естественно, направлены в точности на обратное.

Забытый Апокалипсис

С холодными сумрачными звездами на краю Сегментума Обスクрус связана древняя легенда о безымянной войне, разразившейся в Империуме в незапамятные времена. Война эта была столь свирепой и столь жестокой, что все упоминания о ней были вычищены из летописей Империума – призрачные намеки сохранились лишь в закрытых архивах Святых Ордосов, боевых сагах некоторых орденов могучих Астартес и древних дата-гимнах Механикусов. Этот миф, давно дискредитированный и позабытый большинством искателей темного знания, нашёл немало ярых приверженцев среди Фаэронитов, узревших среди останков древних тайн той войны путь к абсолютной власти – венцу их желаний и стремлений.

Разрозненные фрагменты истории, полученные из рук еретиков и иных апокрифических источников, повествовали о масштабном конфликте, развернувшемся в середине 32-го Тысячелетия, в беспокойную эпоху Империума, едва оправившегося от кошмарной Ереси Хоруса. Согласно самой легенде, где-то в глубинах пространства Призрачных Звезд, далеко за пределами того, что позднее стало Экспансией Каликс, экспедиция флота Эксплоратор обнаружила воистину необыкновенный артефакт (другие источники указывают на Сектор Мандрагора и даже невообразимые дали Ничейных Рубежей). Этот громадный и таинственный реликт был назван «Склепом Отолосков».

Этот артефакт, вполне вероятно, посланник иного, неизвестного измерения вселенной, словно источал волны неведомого ужаса, к которому человечество явно не было готово. Беспощадные ксеноформы, что обитали в нем, были, если, конечно этот термин здесь уместен, существами столь непереносимо кошмарными, что все записи вскользь упоминают о них исключительно как о «Мучителях». Эти существа не подчинялись известным физическим законам, человек, просто приблизившийся к ним, неизбежно сходил с ума или умирал. Мучители беспощадно уничтожали все на своем пути, и никакая сила была не в силах их остановить. За несколько

недолгих лет пеплом к их ногам легли тысячи населенных миров – как человеческих, так и принадлежавших ксеносам. Неся беспрецедентные потери, Адептус Астартес и Инквизиция вели войска вперед в бесплодных попытках уничтожить врага. Согласно версии легенды, которую предпочитают темные еретики, Святые ордосы обнаружили лишь один метод остановить и отбросить Мучителей, пусть даже связанный с неимоверным риском – им пришлось слить воедино мощь археотехнологических артефактов и колдовского искусства. Терпя поражение за поражением, враг отступал к Склепу Отголосков, оставляя за собой лишь пепелища мертвых миров. Сам Склеп, как говорят, был уничтожен Механикусами, обрушившими на него мощь запретного оружия времен Темной Эры Технологии, и запечатавшими разрыв между измерениями, через который Мучители попали в наш мир.

И сам этот конфликт, и его последствия были столь ужасны, что после его окончания все записи о нем были вычищены из Имперских архивов, а все отсылки к ним затерялись в неспокойном море событий той эпохи. И всё же, некоторые адепты-техноеретики указывают на внезапное ослабление могущества Империума того периода, и на громадное скопление мертвых миров на центробежной границе галактики как на бесспорные доказательства существования Склепа Отголосков. Большинство (в том числе многие члены Святых Ордосов) отвергает эту легенду, клеймя её фабрикацией, ошибочным толкованием, или ложью, призванной скрыть иную, куда более темную правду. Несмотря на то, что в последние годы некоторые члены каликсанского Тирантийского Кабала провели некоторые параллели с этой апокрифической легендой и феноменом, именуемым Комусом, Зведой-Тираном, прочие продолжают предпочитать другие объяснения существования этого мифа – одни полагают его страшно исковерканной повестью о вторжении Хаоса, другие – кратковременным варп-разломом, третьи – давно забытым предвестником флотов-ульев Тиранидов. Впрочем, любой из тех немногих, кто знает эту историю, хоть раз, но задавался вопросом – что если где-то, на просторах своего безмолвного измерения, вне границ евклидова пространства реального космоса и берегов нематериальных морей варпа, Мучители терпеливо ждут, когда пробьет час возвращения?

Фаэнониты и Другие Фракции Инквизиции

Фаэнониты относятся к Инквизиции с тем убийственным презрением, что может существовать лишь между безумным изгояем и его гонителем. Из всех прочих фракций, Радикальных или нет, Фаэнонитов особенно сильно ненавидят Ксантисты. Именно они были родоначальниками самой Фаэнонитской доктрины, и именно они тверже всех выступали за их денонсацию и последующее уничтожение. Сами Фаэнониты превыше всех ненавидят Торианцев, которых считают олицетворением всех величайших ошибок Империума. К Реконгрегаторам Фаэнониты относятся скорее пренебрежительно, ибо считают философию перемен излишне наивной и не самой удачной имитацией их собственного учения. Если с кем Фаэнониты и находят общий язык, так это Истваанцы – их концепция усиления Империума в пламени войн и катастроф весьма созвучна с практиками самих Фаэнонитов. Не так давно им удалось выйти на «культ», известный как Спящие Соломона, и заодно (косвенно) связать его с одной из ультраэкстремистских сект Истваанцев. Конечно, им еще только предстоит наладить с ними хоть сколько-нибудь прочный контакт, но, если разведданные правдивы,

Фаэнонитов могут сильно заинтересовать мотивы и методы их работы.

Для прочих фракций Конклава Каликсис и его верховных властителей присутствие Фаэнонитов – скорее слух, нежели факт. С момента возвращения в сектор агенты Фаэнонитов соблюдали абсолютную секретность и крайнюю осторожность – единственным исключением стала излишне шумная стычка с последователями Малигриса.

На самом деле, несколько раз Инквизиторы уже натыкались на фаэнонитские ячейки, но никому из них так и не удалось точно определить их истинную природу – как правило, даже у наиболее проницательных следователей дело не заходило дальше смутных подозрений. Однако по мере того, как численность и влияние Фаэнонитов растут, растет и шанс того, что они будут раскрыты. Если же их присутствие станет очевидным для всего сектора, на них немедленно обрушится ярость всего Конклава – память об их отлучении и вошедшем в легенды кошмарным деяниям еще жива. В общем и целом, Фаэнониты, при самом худшем (для себя) раскладе станут желанной добычей для всей Инквизиции сектора – Ксантидов, охотников на ведьм и, прежде всего, для Облационистов, которые в своем желании искоренить отступников не остановятся ни перед чем.

Аколиты Фаэнонитов

Большая часть тех, кто служит Фаэнонитам, и не подозревает об истинных убеждениях своих повелителей, скрывающихся, в основном, под масками независимых Инквизиторов, лишь изредка (да и то на словах) присягая одному из великих Ордосов. Этот шаг, как правило, продиктован стремлением как можно лучше замаскировать свои истинные убеждения и собрать сведения о внутренних делах Конклава. Встречаются и те, кто предпочитает работать в режиме абсолютной секретности, скрывая от конклава все свои операции. Эти-то, последние, и являются истинными ренегатами, Фаэнонитами, которых владыки Конклава или считают мертвыми, или преследуют за совершенные преступления. В деле обеспечения собственной безопасности они, в первую очередь, полагаются на мобильность и секретность. Жизнь Аколитов, непосвященных в тайны такого господина и повелителя, может быть поистине суровой, ибо для таких Инквизиторов они не более чем инструменты, роль которых – полное и беспрекословное послушание.

Хотя Фаэнониты способны найти применение практически любому Аколиту (за исключением, пожалуй, Сорориток и непреклонных в своей вере Клириков), их излюбленными агентами являются убийцы того или иного сорта. Бывшие Гвардейцы, бандиты и душегубы ценятся за телесную мощь и моральную гибкость, но особенно желанным приобретением для «великого делания» Фаэнонитов являются техноадепты, отринувшие строгость учения Культа Машин.

Наиболее одаренным, многообещающим и самым жестокосердным Аколитам на службе Инквизитора-Фаэнонита суждено стать объектами особого внимания и, рано или поздно, виться в ряды «истинной пасти», а приведет их туда искренняя приверженность идеям Фаэнонизма, хитроумные манипуляции их повелителей или (в крайнем случае) полная ментальная реконструкция – не так важно. Этих «избранных» клеймят электротатуировками, буквально источающими эманации варпа – эти татуировки означают, что отныне Аколит душой и телом принадлежит своему господину. Чаще всего, впрочем, процесс вживления нечестивой аугментики и иных «улучшений» на этом не заканчивается.

Радикалы Минорис

«Если ты никого не можешь убедить в существовании того, что видишь только ты сам – тебя называют безумцем. Если все видят то, чего не видишь ты – тебя называют глупцом».

- Инквизитор Марр, в беседе с Инквизитором Херродом

Пути, которые могут привести Инквизитора к Радикализму, многочисленны и равновероятны в той же степени, что и любые мысли и мечты, присущие человечеству. Тот факт, что некоторые пути либо избраны многими, либо влекут очень многих, есть прямое следствие методов, посредством которых распространяются их идеи и убеждения – бремя проклятия легче нести в компании себе подобных. Где-то в стороне от великих и грозных фракций пролегают тысячи путей к Радикализму, пройденные лишь единицами служителей Святых Ордосов. И, хотя они не привлекают к себе особого внимания, потенциал их не менее значим, чем убеждения Истваанцев, философские взгляды Реконгрегаторов или методология Ксантитов. Путников, бредущих по этим малоожиданным тропкам Радикализма, именуют малыми Радикалами, или, как это принято в Конclave, Радикалами Минорис. Несмотря на пренебрежительное «малый», пути эти могут быть воистину кошмарными как в смысле направляющей их системы взглядов, так и в смысле методов, которыми их убеждения претворяются в жизнь. Фактически, именно в малых своих формах Радикализм демонстрирует наиболее жуткие свои проявления.

Эти малые формы Радикализма, как правило, привлекают одного, максимум нескольких Инквизиторов, и являются прямым следствием определенного стечения тех обстоятельств, что в свое время подтолкнули Инквизитора в сети Радикальных методов и доктрин. Поэтому малые формы Радикализма, как правило, либо сконцентрированы на решении строго определенной проблемы, либо происходят из некоего набора действующих одновременно факторов – отсюда следует еще одна характерная их особенность: малые формы Радикализма неизбежно прекращают свое существование либо со смертью последнего из заинтересованных лиц, либо в момент, когда исчезают факторы, их породившие. Если же условия или проблемы, проложившие этот Радикальный путь, приобретают более высокую значимость для Империума, путь этот, напротив, приобретает новых сторонников, и идеи его получают распространение.

Семена Малого Радикализма

Обстоятельства, толкнувшие Инквизитора к Радикализму, могут отличаться друг от друга не менее разительно, чем сами служители Святых Ордосов отличаются друг от друга. Существуют, однако, и основные предпосылки и факторы, что стоят у истоков любой из малых и великих ветвей Радикализма. Это – семена Радикализма, то, что заставляет верного слугу Золотого Трона вынашивать еретические замыслы, или всерьез верить в то, что на первый взгляд кажется парадоксальным.

Одержанность

Тех, кто посвятил всю свою жизнь охоте на ересь, опасность впасть в слепуюдержанность преследует неотступно. Один шаг, и верность долгу и целеустремленность перерастают вдержанность

тем злом, с которым человек призван бороться. Со временем эта одержимость может поглотить Инквизитора целиком, затмив его суждения, и погрузив его разум в пучину безумия. Слишком уж часто в летописях Святых Ордосов встречаются имена тех Инквизиторов, что, сражаясь всю свою жизнь с какой-то определенной ересью, или искореняя какой-нибудь особенно разветвленный заговор, настолько отдались своему устремлению, что желание осуществить поставленную перед собою цель стало превалировать над прочими. В свете явленных ему одному истин он может считать занимающую его проблему единственной угрозой, представляющей реальную опасность для Империума; все остальное становится для него мелкими и незначительными помехами на пути к победе над главной, великой и всепожирающей опасностью. Впрочем, такая интерпретация фактов также является очевидной только для него одного.

Угрозы, занимающие разум одержимых Инквизиторов, очень быстро разрастаются перед их мысленным взором до устрашающих масштабов. Так, излишне ловкий рецидивист может превратиться в чудовище, наделенное невообразимым могуществом, чье подлые намерения, буде они осуществляются, сотрясут самые основы Империума. Сам же объект одержимости вообще может быть как мифом, так и детищем разума самого Инквизитора, собранным из несвязанных друг с другом осколков сплетен и легенд. Впрочем, случается и так, что такие люди оказываются правы, и великая невидимая угроза действительно существует. В этом случае одержимый Инквизитор может спасти души и жизни миллиардов людей, защитив Империум от нависшей над ним катастрофы.

Необходимость

Рано или поздно наступает момент, когда перед служителем Святых Ордосов встает выбор: совершить еретическое деяние, дабы предотвратить большее зло, или же остаться незапятнанным, позволив злу свершиться. Встав перед подобным выбором, многие Инквизиторы отвергают скверну Радикализма лишь затем, чтобы все последующие годы терзаться сомнениями в правильности принятого некогда решения. Но найдутся и те, кто с готовностью совершил акт радикализма, лишь бы противостоять злу. Это как раз тот случай, когда Инквизитор переступает границу, отделяющую Радикалов от Пуритан, из чувства необходимости, по зову долга перед Богом-Императором. Такой Радикализм пробуждают к жизни суровые обстоятельства.

Многие, предпринявшіе такой шаг продолжают считать себя Пуританами, даже если прибегают к методам истинно Радикальным. Этот самообман новоявленные Инквизиторы-Радикалы строят на том факте, что при этом они не принимают Радикализм как структурированную стратегию поведения или систему взглядов; вместо этого они шаг за шагом погружаются в глубины своего собственного, персонального Радикализма. Дело в том, что рано или поздно перед ним снова встанет выбор между меньшим и большим злом, а путь этот отличается тем, что, как правило, ведет только вниз – как только начинается падение, становится куда легче продолжать падать, чем остановиться и начать карабкаться наверх, прочь из бездны. Вскоре эти радикалы уже сами начинают верить в то, что совершенное ими было совершенно необходимо. Кое-кто из них вполне пристойно устраивается в рядах какой-нибудь Радикальной фракции, в то время как многие предпочитают путь одиночества, путь во тьму, где кроме обстоятельств, вынудивших их на роковой шаг, ничего больше не имеет значения.



Дело Соломона

В подулье Соломона существует тайное общество, на протяжении тысячи лет успешно противостоящее любым попыткам окончательно его искоренить. Спящие – как их называет большинство – давно нашли свое место в местных легендах в качестве олицетворения ночных кошмаров Соломона. Их существование стало частью удручающей атмосферы страха, которым скован весь этот сумрачный мир, до ужаса реальной детской сказкой. Единственное, что можно сказать об этом культе (если это вообще культ), так это то, что он с необычайным упорством сопротивляется всем возможным попыткам проследить его источник, и что местные власти, по большому счету, уже давно занимаются исключительно сдерживанием его влияния. Инквизиции, однако, прекрасно известна истина, стоящая за этим благовидным бездействием – страх, внушаемый Спящими, оказался весьма выгоден правящей элите Соломона, причем настолько, что все слухи о проводившихся в прошлом операциях по их искоренению уже давным-давно не приветствуются и всячески подавляются. Отличительная особенность Спящих в том, что они всегда похищают людей с самых окраин общества, причем, как правило, тех, кто находится там, где им, в общем-то, не положено быть – все это, естественно, только сгущает краски, которыми написан их мифический образ. На местном жаргоне принадлежащих к культу похитителей людей именуют «оболочками», или «хасками» – эти бледные, истощенные человеческие существа являются не более чем безвольными ма-рионетками в руках неизвестного кукловода. Они совершенно безмолвны (как в бою, так и на дознании), и единообразны, и даже самое мощное психическое сканирование находит лишь пустоту на месте воспоминаний, способных пролить свет на происхождение хасков. Кто же на самом деле стоит за Спящими – вот вопрос, который вот уже несколько поколений не дает покоя служителям Святых Ордосов, и на который по-прежнему нет ответа – не один Инквизитор пропал без вести, занимаясь его поисками. Одна из наиболее стойких теорий (происхождение которой точно неизвестно) гласит, что Спящие – тайная Радикальная (как утверждают некоторые, Истваанская) фракция самой Инквизиции. Их цель, согласно слухам, состоит в том, чтобы ввести человеческий разум в состояние, при котором любые ужасы вселенной будут не в состоянии поколебать его. Их эксперименты со страхом и безумием длятся вот уже тысячу лет, и причин их прекращать они не видят.

Тенебра Коллегиум

В самых тёмных глубинах Тиранийского Кабала бьется его тайное сердце, всегда склонное предполагать самое немыслимое. Роль Тиранийского Кабала в Конclave Каликсис – расследование появлений Звезды-Тирана с целью предотвращения её пагубного воздействия на Сектор Каликсис. Возглавляет его Лорд-Инквизитор Кайден, а членство в нем никак не ограничено – любой Инквизитор, операции которого заинтересуют Тиранийский Кабал, при желании вполне может виться в его ряды. Однако видимость взаимопомощи и сотрудничества между членами этой организации ложна, ибо сердце её – Тенебра Коллегиум, созданный ныне покойной Инквизитриссой Кассильдой Коньюс. Эта теневая империя состоит из Инквизиторов и Аколитов, поклявшихся ставить превыше всего интересы Тиранийского Кабала, заниматься поиском новых знаний о Звезде-Тиране, и хранить это знание любой ценой. Приступив к работе, Коллегиум немедленно принял вербовать агентов среди Аколитов Инквизиторов Конclave Каликсис. На словах они хранят верность своему Инквизитору, но истинный господин у них только один, и имя ему – Тенебра Коллегиум.

Однако Тенебра Коллегиум был продуктом не только гения Кассильды Коньюс, но и её одержимости пророчеством Еретикус Тенебра: по её мнению, даже сам Антон Зербэ недооценивал масштаб угрозы, которую являет собой Звезда Страха, угрозы, которая неизбежно приведет к катастрофе, стоит Святым Ордосам проявить хотя бы минутную слабость. её непрерывно мучила мысль о том, что Конclave Каликсис разделен, разобщен и раздроблен – Коньюс

была уверена, что когда кризис настанет, Инквизиция будет парализована и попросту рухнет под грузом внутренних разногласий, а это попросту недопустимо. Путей же к единству перед лицом Звезды-Тирана множество, и Коньюс в одержимости своей создала Тенебра Коллегиум, инструмент, посредством которого (в процессе ожидания проявления Звезды Страха) можно устраниТЬ или взять под контроль любого неугодного члена Конclave Каликсис. Аппарат Коллегиума непрерывно готовит Теневых Агентов, внедряя их в ячейки Аколитов других Инквизиторов по всему Сектору – секретное оружие, готовое покарать раскольников, дав Конclave Каликсис (под управлением Коллегиума) шанс справиться с предсказанный Кассильдой Коньюс катастрофой, буде таковая все же случится.

Секулос Аттендус

Секулос Аттендус – небольшая, но постепенно растущая Радикальная фракция Конклава Каликсис. её сторонники верят, что догматичность взглядов и власть, которой, обладает Экклезиархия, есть самая страшная опасность, с которой когда-либо сталкивалось человечество. Мысли этих Инквизиторов чрезвычайно занимает долгая череда масштабных кровопролитий, безжалостных тиранов и тайных обществ, порожденных этой организацией за тысячи лет её существования. Вступив в схватку с её внутренней гнилью, последователи кредо Секулос Аттендус приняли Экклезиарию как своего главного врага. Инквизиторы, возложившие на себя это бремя, мечтают избавить Империум от Министорума раз и навсегда. Они всемерно стараются подорвать могущество и влияние Экклезиархии, стремясь ограничить их, подорвать, и, в конце концов, вовсе избавить мир от их закосневших догм.

Секулос Аттендус – молодая фракция, рожденная уже во времена Сектора Каликсис. В рядах её пока что состоит лишь несколько

Инквизиторов, а некоторые положения их доктрины по-прежнему не проработаны как следует. Стоит отметить, что большая часть этих Радикалов глубоко верует в божественную сущность Императора, считая при этом Экклезиарию инструментом накопления власти и богатства, чудовищным колоссом, рядящимся в маску лживого благочестия. При этом в рядах фракции существуют и иные точки зрения – кое-кто из её членов, к примеру, сомневается в божественности Императора, в качестве доказательства правоты своих убеждений указывая на Его собственные диктаты времен Великого Крестового Похода. Для этих Радикалов доктрина анти-клерикализма, за которую некогда сражался Император, есть идеал, к которому Империуму надлежит вернуться во что бы то ни стало. Столы принципиальные разногласия со временем вполне могут уничтожить молодую фракцию изнутри, стоит частностям доктрины начать превалировать над основной её целью – тем, возможно, единственным, что есть общего у всех её приверженцев.

Карта Экстремис: Эрия Нефтис

Властью, данной мне милостью Бога-Императора Человечества, именем Его Святой Инквизиции, я нарекаю тебя, Эрию Нефтис, дьяволицей и порождением зла за преступления твои, кои исчислены в этой карте: за то, что отвергла ты обет защищать владения Золотого Трона и вассалов его, за то, что обратилась ты к древу Зловещих Писаний, за то, что вкусила плодов его, за то, что воздела ты орудия проглятых, за то, что обрушила их на братьев своих.

В оных судом собратьев твоих и пред очами Золотого Трона ты признана виновной и приговорена к смерти. Да отвернется от тебя братья твои, и да исполнится сей приговор во искупление совершенных тобой деяний. Отныне над душою твоей вздем молот, над телом твоим занесентопор, и острие меча блещет у глаз твоих. Вверяю все воле Его, величайшего и всемогущего, Императора Перры, защитника нашего и спасителя.

Эгульт Константинидес Кайден

*Лорд-Инквизитор, Председатель Конклава Каликсис,
Зашитник Жалетских Экспансий*

5.385.777.М41



Дело Инквизитора Уитлок

Инквизитор Хастур Уитлок был уже весьма уважаемым членом Конклава Каликсис, когда мысли его захватила угроза так называемых гало-устройств – ксено-артефактов, что суть бессмертие, превращая людей в чудовищ, оскверненных душой и телом. Гало-устройства время от времени находят на мертвых мирах, обращающихся вокруг Призрачных Звезд, и подпольная торговля ими процветает как в преступном подполье Сектора Каликсис, так и среди членов его развращенной правящей элиты. Более ученый, нежели воин, Инквизитор Уитлок не принимал непосредственного участия в полевых операциях до 750.M41, когда его близкий друг, Судья Адептус Арбитрес Калимнос принял свою смерть от рук Дариллы Шлинкс. Сразу после убийства Судьи Калимноса эта грозная маркиза преступного мира была трансформирована одним из гало-устройств, после чего бесследно исчезла. Уитлок тяжело перенес потерю своего верного друга – дабы отомстить за его смерть, он посвятил себя всестороннему изучению всех вопросов, связанных с гало-устройствами. За дело он взялся с всепоглощающей самоотдачей, заставившей его перетрясти архивы Святых Ордосов, привлечь на помощь все свои обширные связи и самым щательным образом проверить каждую сплетню и каждый слух, витающий в тьме Имперского подполья.

По мере того, как Уитлок углублялся в чуждые человеку дебри знаний о гало-устройствах, страх, обуревавший его, становился все сильнее. Множество вопросов отчаянно и непрестанно терзали его: кем были те зловещие, давным-давно вымершие создания, что создали эти устройства? Для чего они вносят изменения в человеческую плоть? Не обитает ли среди безжизненных миров Призрачных Звезд еще большее зло? Стремясь прекратить оборот этого зловещего товара, из каждого попавшего ему в руки еретика Уитлок буквально до последней капли выжимал все, что тому известно, без всякой жалости уничтожал каждого причастного к торговле гало-устройствами человека, и охотился на тех, кого гало-устройства уже успели изменить. За десять лет своей деятельности он оставил после себя след, которого не постыдился бы и самый воинственный из Пуритан. Когда у еретиков стало нечего выпытывать, он обратился против своих собратьев-Инквизиторов – тех, кто, как он подозревал, обладает куда более глубоким пониманием предмета его изысканий; те из них, кого Уитлок заподозрил в терпимости и попустительстве, были им убиты. В 807.M41 Хастур Уитлок был объявлен отступником, и Лорд-Инквизитор Кайден лично отдал приказ о поимке заблудшего ученого-Инквизитора. Однако сам Инквизитор Уитлок бесследно пропал за несколько лет до этого – все свидетельства говорили о том, что он покинул пределы сектора и удалился в глубины пространства Призрачных Звезд.

Истребление Дома Випус

Истребление одного из древнейших и величайших благородных домов Синтиллы относится к числу самых страшных трагедий, которые когда-либо видел сектор; чего никто не знает, так это того, что её можно было предотвратить. Дом Випус был краеугольным камнем политической и экономической стабильности Голденнова Залива со времен окончания Ангевинова Крестового Похода. Ведущие свое происхождение с центральных миров Сегментума Солар, члены Дома Випус всегда входили в число людей, особо приближенных к Лорд-Сектору, обладали обширными связями в самых разных властных структурах Империума, а их сокровищницы буквально ломились от накопленных ими богатств. Но однажды, накануне Дня Святого Друзуса, весь клан, собравшийся по традиции в своем величественном фамильном поместье, был до последнего человека вырезан кибер-берсерками Братства Рогатой

Тьмы. Таким образом, за одну-единственную ночь Братство разом избавилось от великого множества проблем, которые создавало им это весьма разветвленное и могущественное семейство.

Лишь горстке людей известно, что Инквизитор Ксеркс, Торианец, гроза Ордо Маллеус, был осведомлен о намерении Братства, но бездействием своим обрек Дом Випус на смерть. Дело в том, что на тот момент в Братстве работал глубоко законспирированный шпион Ксеркса, который, постепенно карабкаясь вверх по иерархической лестнице Братства, начал поставлять ценнейшую информацию касательно последователей культа и намерений его руководителей. Ксеркс неоднократно прибегал к почерпнутой из этого источника информации, чтобы бороться с деятельностью этого демонического культа, каждый раз внимательно следя за тем, чтобы провал очередной операции Братства выглядел случайным стечением обстоятельств. Однако когда дело дошло до бойни в поместье Випус, перед Ксерком стала дилемма. Братство начало подозревать, что в их рядах скрывается предатель – если бы и этот их план провалился, всякие сомнения были бы отброшены. Ксерксу предстояло выбирать между потерей бесценного источника информации и гибелю целого благородного дома. Ксеркс убедил себя, что принятное им решение пойдет на благо Империуму, и судьба Дома Випус была решена.

Пропавшие Аколиты Шелана

В первый год шестого столетия 41-го тысячелетия Инквизитор Раскелл Шелан отправил группу своих самых доверенных Аколитов на расследование серии загадочных смертей на кораблях паломников, следовавших через пространство Марки Друзуса. Все смерти несли бесспорные признаки зловещего вмешательства, и имели, по всей видимости, дьявольское происхождение. Все жертвы были проповедниками Экклезиархии или членами религиозных братств, направлявшимися к святым местам на Маккабеус Квинтус и Сентинел. Аколиты, которым было поручено это задание, были лучшими людьми Шелана, допущенными к ведению самостоятельных расследований. Около года они бороздили Марку Друзуса на кораблях пилигримов, прежде чем, наконец, нашли то, что искали. Однако истина оказалась куда более страшной, чем они могли себе вообразить. Все эти смерти оказались делом рук падшего священника, увязшего в путах зловещего нигилистического кредо так называемых Пилигримов Хойты, прибегнувшего к ритуальным убийствам и колдовским обрядам, дабы превратить себя во врата, готовые извергнуть демона в материальный мир.

Открытие аколитов произошло в тот момент, когда падший жрец убил двадцать первую свою жертву, последнего из группы пилигримов, попросивших его, как рукоположенного клирика, возглavitить молебен. Эта жертва стала заключительным звеном богохульного ритуала жреца-отступника. В тот самый момент, как слуги Инквизитора Шелана узрели еретика, отбрасывающего в сторону свой наполненный эманациями варпа клинок, его тело наполнилось энергиями темных богов, плоть потекла, словно расплавленный воск, и ухмылка демона сверкнула в обагренной кровью часовне. Демон хохотал, глядя на то, как слуги Инквизиции опустошили в него магазины своих смертоносных орудий, а затем просто испепелил половину их отряда единственным мановением руки. Оказавшись перед лицом смерти и познав беспомощность своего оружия, один из Аколитов поднял отброшенный падшим клириком проклятый клинок, и вонзил его прямо в ухмыляющуюся пасть демона. Демон был изгнан, но Аколиты понесли тяжелейшие потери, а решение применить оружие врага отрезало им путь домой – они предпочли просто затеряться в темных глубинах Сектора Каликсис.

Откровение и Заговор

Инквизиция как часть Империума уникальна тем, что её члены вполне могут быть носителями идей, которые в любом другом месте под властью Золотого Трона считаются опасной ересью. Вершители Империума, все они обладают роскошью и привилегией помышлять о немыслимом, и при этом имеют возможность претворить свои устремления в жизнь. Жизнь, проведенная в непрестанной войне с вещами, что с легкостью сломали бы любого человека попроще, научила некоторых Инквизиторов применять свои привилегии в соответствии с идеями, которые, в лучшем случае, можно назвать неприемлемыми, а в худшем – абсолютно безумными. Подобные же измышления вполне могут привести Инквизитора к некоему персональному откровению, в котором он узрит угрозу, вероятность некоего события, или некую заманчивую возможность, которое любой другой счел бы заключением весьма парадоксальным, если не полностью абсурдным. Многие такие откровения вращаются вокруг стремления либо внедрить новый курс развития человечества, либо изменить природу Империума, либо принять в корне иные методы взаимодействия человечества с его врагами. Основная проблема в том, что порой эти мыслители начинают считать запутанные тропы своих измышлений не иначе как дорогами к вознесению Человечества.

Секретные общества и тайные заговоры – вот методы, которыми достигают своих целей малые Радикалы. Они работают в тени, сами по себе, или при поддержке тех немногих, кто разделяет их собственные взгляды и цели. Подтекст таких теорий порой настолько широк, что их последователи, стремящиеся изменить ход прогресса Империума, вынуждены прибегать к любым доступным инструментам и полагаться на любых имеющихся под рукой союзников – они прекрасно понимают, что разборчивость в методах никак не способствует им в достижении поставленных целей. И хотя в сердце такого заговора может стоять один-единственный Радикал, влияние его может опираться на власть многочисленных ведомств Империума и, тем самым, простираясь над множеством звезд и миров. Вполне разумно звучит предположение, что величайшие из Радикалистских заговоров по-прежнему остаются нераскрытыми, и по-прежнему хранят в тайне имя того, кто восседает в центре этой паутины, сплетенной из истины и лжи, волей своей направляя события к некоему исходу – неизвестному и непредсказуемому.

Ксенос Гибрис

Ксенос Гибрис – радикалистское тайное общество Инквизиторов Конклава Каликсис, уверенных в том, что человечество должно учиться на достижениях и ошибках ксено-рас, равно как и в том, что лишь сотрудничество и безусловное взаимопонимание позволит людям и ксеносам выжить в этой опасной галактике. Ксенос Гибрис ограничен пределами Сектора Каликсис и Инквизиторами, действующими на его территории, но он представляет идеи и интересы сразу нескольких малых Радикальных фракций и систем ценностей, сосредоточенных на идеи раскрытия потенциала накопленной ксеносами мудрости и применения оной на пользу человечеству. Помимо всего прочего, это – типичная форма Радикализма, рожденная из идей, очевидных лишь немногим «избранным»; Ксенос Гибрис есть прямое следствие присущего человеку невежества и нетерпимости ко всему чужому – пелены, что не застит взор лишь членам самой фракции.

Несмотря на то, что число Инквизиторов, придерживающихся идей Ксенос Гибрис, невелико, они преследуют свою цель совместного развития людей и ксеносов со слепой целеустремленностью, вполне способной привести к катастрофе задолго до того, как цели фракции будут достигнуты. Агенты Гибриса тревожат давно почившие тайны ксеносов, бороздивших некогда просторы Сектора

Каликсис, привлекают к сотрудничеству еретиков, специализирующихся на смешении технологии людей и ксеносов, и убивают каждого, кто встает у них на пути. И хотя большая часть Инквизиторов Гибриса по природе своей, скорее, ученые, нежели воины, они остаются беспощадными фанатиками, одержимыми идеей своей правоты. Большая часть Инквизиторов Ксенос Гибрис, естественно, принадлежит к Ордо Ксенос, но их последователи встречаются и в Ордо Еретикус, и в Ордо Маллеус. Эти немногие заняты в основном поиском ксено-заний, способных отразить пополнование демонов варпа, или даровать, наконец, единство раздробленному Империуму Человечества.

Полипсайкана

Полипсайкана – небольшая «вознесенная» фракция, считающая, что человечеству со временем суждено эволюционировать в психическую расу, и что оной трансформации надлежит всемерно способствовать. В настоящий момент идеи Инквизиторов Полипсайканы отнюдь не эндемичны для Сектора Каликсис – схожие верования и теории в изобилии циркулируют по всей Инквизиции в целом. Так что, несмотря на отдельные свои особенности, Полипсайкана Каликсис – лишь одно из частных проявлений глобальной тенденции. Как и большая часть фракций, одержимых психическим вознесением человечества, Инквизиторы Полипсайканы считают этот процесс неизбежным; все, что нужно, чтобы гарантировать этот исход – исключить любое вмешательство, направленное непосредственно на его предотвращение. Среди главных противников распространения и роста психических способностей человека числится в основном те, кто считает «ведьмовство» мерзостью, которую надлежит вычистить как можно скорее, и опаснейшими из таких людей, естественно, являются Инквизиторы.

Инквизиторы Полипсайканы и их агенты сосредоточены в основном на защите прайкеров от нападок своих наиболее падких на факельные шествия собратьев. Стоит отметить, что Сектор Каликсис, в сравнении с остальным Империумом, выделяется довольно высокой долей людей, наделенных психическими способностями – факт, по всей вероятности, связанный с манифестациями странного феномена, известного под именем Звезды-Тирана. Инквизиторы Полипсайканы тратят массу ресурсов на поиски и спасение пробудившихся прайкеров, которых в ином случае ждала бы смерть на костре только за то, что они – прайкеры. Кроме того, оперативники Полипсайканы всемерно подстегивают человечество на пути к психическому будущему, поддерживая применение евгенических программ и разработку мощных психоактивных препаратов.

Безумие, Отчаяние и Парадокс: Когда Сдаёт Сильнейший

Человек, взирающий на лица безумцев, чудовищ и потусторонних тварей, рано или поздно начинает задавать себе вопросы касательно человечества и его места во вселенной. Одни находят ответ в вере в Императора и защите будущего человечества. Другие отправляются за ним в самую пучину безумия, туда, где их разум блуждает во тьме, обуреваемый проблесками откровений и хладными прикосновениями кошмаров. Члены Инквизиции, пожалуй, лучше прочих подготовлены к подобным испытаниям духа и разума, но порой, несмотря ни на что, в результате особенно сокрушительного удара, или медленной, незаметной коррозии, может сломаться даже самый сильный рассудок. В некоторых случаях эта душевная травма может проявить себя как нечто, что (хотя бы на первый взгляд) вполне можно счесть Радикализмом. Однако в данном случае этот термин применим лишь с очень большой натяжкой, поскольку единственной движущей силой всех деяний

таких людей служат лишь прихоти больного рассудка, суждения которого суть насмешливые отголоски духовной тьмы и продукт его собственных безумных заблуждений. Инквизитор, потерявший рассудок (субъект сам по себе достаточно редкий), крайне опасен еще и тем, что даже в здравом уме его личное могущество, по большому счету, ограничено лишь могуществом его собратьев.

Некоторых Инквизиторов после сотен лет службы, когда все их усилия, кажется, не приносят никаких плодов, начинает переполнять отчаяние. По мере того, как их души глохнут беспомощность и

сомнение, тьма подступает ближе, становится непрогляднее, враги человечества множатся и усиливаются стократно, а само человечество лишь слабеет, Инквизитор вполне может заключить, что отчаянные времена требуют отчаянных решений. Воистину самый редкий и наиболее опасный вывод, к которому может прийти человек, проживший наполненную бесконечными кошмарами жизнь, это уверенность в том, каждую из бесчисленных граней минувшего, настоящего, и грядущего объединяет некий ужасный тайный смысл – головоломка, которую надлежит разгадать, во что бы то ни стало.





Классификация: ОМЕГА-ТЁМНЫЙ

Дата: 5.301.814.М41

Автор: **ИМЯ ЗАСЕКРЕЧЕНО**

Тема: Стенограмма встречи между Инквизитором [засекречено] и Голгарогом Вартой, предположительно, одним из Укутанных, повелителей Бледных Толп.

Получатель: Инквизитор Марр

Нижеследующая стенограмма была получена мною в результате разработки Вашего предложения сконцентрировать мои усилия не на известных практикантах Радикальной методологии, но на тех, кто ни в коей мере не проявлял ранее ни малейших склонностей к Радикализму как таковому. И, определенно, Инквизитор [засекречено] стал бы последним, кого я бы заподозрил в сношениях с еретиками, особенно с такими, как Голгарог Варта.

Приведенная запись есть транскрипция осуществленного нашими агентами аудиоперехвата. Для контекста отмечаю, что данная встреча имела место быть в одном из заброшенных трюмов «Мизерикорда» в 5.250.814.М41, а манера поведения обеих сторон разговора позволяет сделать вывод, что встречи, подобные этой, уже случались ранее. В данной стенограмме реплики Инквизитора [засекречено] отмечены литерой «И», а реплики Голгарога Варты – литерой «В».

[начало стенограммы]

В: Ах, друг мой, что за встреча!

И: Чего ты хочешь?

В: Мой дражайший, изумительнейший Инквизитор, разве я могу НЕ мечтать составить тебе компанию?

И: Переходи к делу, и тогда я, возможно, сумею сдержать себя – не выпотрошу и не сплю тебя, как ты того заслуживаешь.

В: Ну почему ты всегда вот так? Мы не так уж и отличаемся друг от друга – у нас обоих есть цели, которых мы желаем достичь, и каждый из нас видит в другом средство к их достижению. Ну а то, что ты жаждешь скрять меня как мутанта, ведьмака, еретика и бунтовщика, а я, в свою очередь, мечтаю своими глазами увидеть, как тебя медленно разрежут на кусочки за ложь и тиранию, которую ты собой олицетворяешь, на мой взгляд, ни в коей мере не должно препятствовать нашей милой дружеской беседе.

И: Переходи к делу.

В: Что ж, да будет так. Через пятьдесят стандартных терций* группа моих сородичей, уже проникших в улей Магнагорск на Фенксвортле, одним ударом захватит Зал Правосудия, поместье Лорда Магнагорска и главную Базилику Администратума. Их целью будет безжалостное убийство всех и каждого, кто окажется внутри – все это станет сигналом для всех остальных моих собратьев, призывом восстать и скрять тот чертов улей дотла. Это будет новый Тренч – славная такая заварушка. Конечно, если ты не обломаешь все дельце.

И: И как они надеются преуспеть? Вооруженное восстание в улье никак не сможет прорваться настолько высоко в столь сжатые сроки.

В: Для этого понадобится едва ли десяток моих сородичей: среди них будет пятеро носителей Высшего Дара.

И: Трон!

В: Ты не найдешь их, просто обыскивая там все подряд – они слишком хороши, даже для тебя... Они пользуются услугами по-средника. Его зовут Колитар, Геронтиус Колитар из Картеля Колитара. Сядь торгашу на хвост, и он приведет тебя к ним.

И: Что-нибудь еще?

В: Ну, «спасибо» было бы вполне уместно, но, подозреваю, что не дождусь.

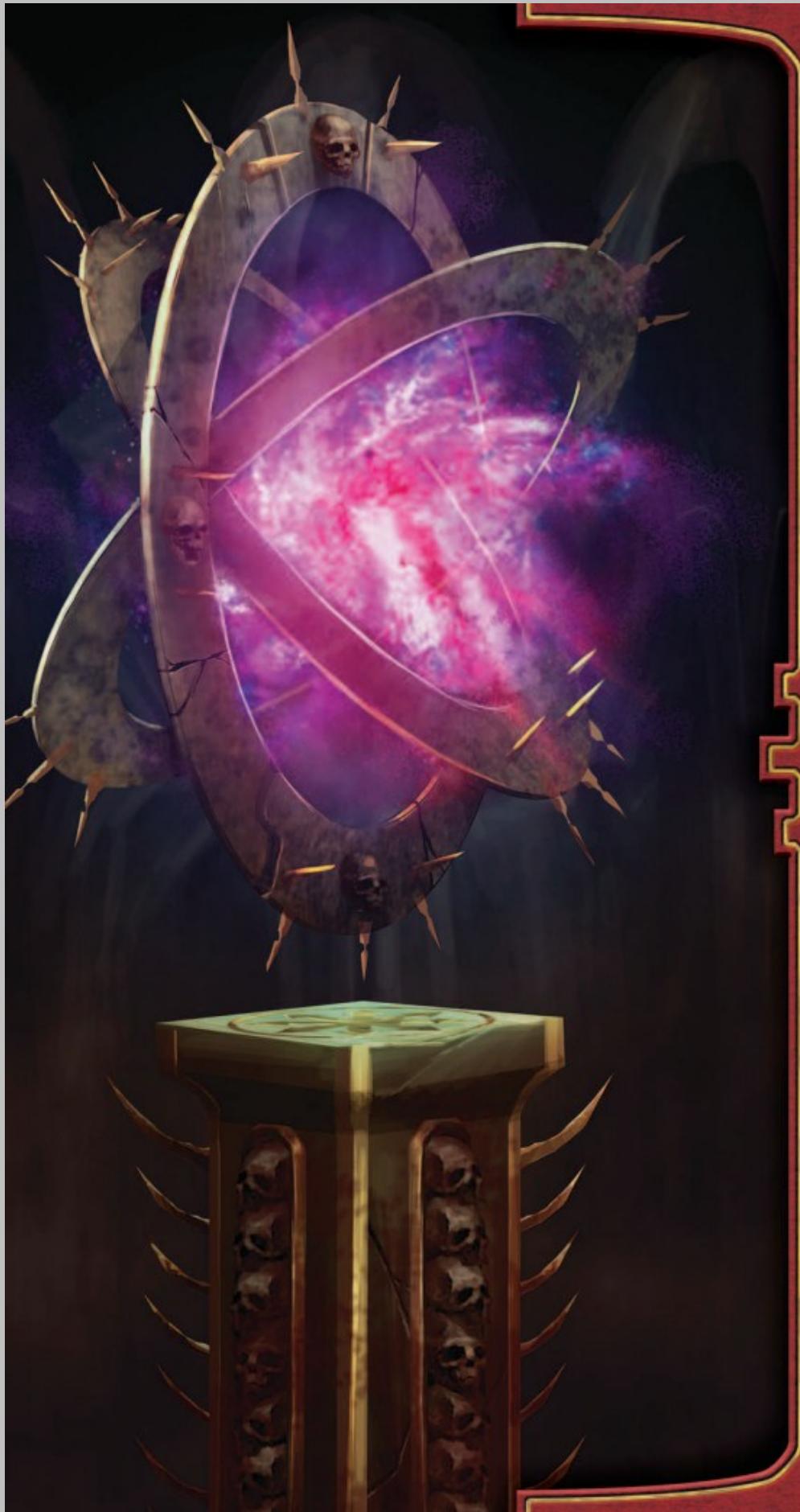
[звуки удаляющихся шагов – голоса раздаются вновь на значительном отдалении от изначального местоположения]

И: Почему ты делаешь это? Предаешь своих же собратьев?

В: Все мы ведем свою войну, мой непорочный друг... Ты же не думаешь, что эту услугу я оказываю тебе из прихоти?

[конец стенограммы]





THE SHADOW WAR

- CONSORTING WITH THE UNCLEAN**
-
- BLASPHEMOUS ALLIES**
-
- SHADOW TACTICS**
-
- EXPANDED SKILLS & TALENTS**
-
- PSYCHIC POWERS**
-
- SHADOW GEAR**

Глава IV: Война Теней

«Перед своими рабами ересь никогда не предстает в истинном обличии – она всегда рябится в маски необходимости, неизбежности и долга».

- Инквизитор Делько Конрад

Во́рой приходит время, когда под рукой оказывается лишь оружие врага, и наступает момент, когда единственный шанс победить – это поменять правила игры, когда достижение цели лежит через принятие меньшего зла. Не проходит и дня, чтобы слуги Инквизиции не вставали на этом опасном перепутье, где выбор определяет, вольется человек в ряды Пурitan, или же сорвется в темную бездну Радикализма. Может ли десять спасенных душ оправдать падение одной? Может ли человек поступиться своими идеалами во имя высшей цели, сохранив при этом свою духовную чистоту?

Этот раздел посвящен правилам Ресурсов, способам их приобретения, и обстоятельствам, в которых они могут быть полезны. Кроме того, здесь приведен краткий перечень Ресурсов, так или иначе обретающихся на просторах Сектора Каликсис.



Сношение с Нечистыми Ресурсы

В отличие от Контактов из «Базовой Книги Правил», никаких текущих отношений с Ресурсами у Аколитов нет. Ресурсы – это существа, организации, предметы или места, которые в третий раз обнаружить столь же непросто, как и в первый (а то и сложнее). Аколиту нет нужды знать Ресурс лично, достаточно знать о нем – справедливо и обратное. Поскольку Ресурсы не принадлежат Аколиту лично, их нет нужды покупать за Очки Оыта, хотя работать бесплатно они тоже не станут. Доступ к Ресурсу может получить любой Аколит, если у него есть повод заручиться его поддержкой. Стоит помнить, что как только контакт с Ресурсом будет установлен, его помочь потребуется оплатить. Плата редко бывает выражена в Тронах – более того, она может быть куда выше, чем может позволить себе совесть простого Аколита.

Тест на Ресурсы – Кто или Что

Есть два способа обнаружения Ресурса. Аколит может узнать о нем от своих пособников или собратьев – для этого, как минимум, ему необходимо знать кого-либо, кто слышал об этом Ресурсе. Или же он может найти всю необходимую информацию в базах данных или рапортах, связанных с одним из его расследований. Первый из этих двух методов привязан к Товариществу Аколита, второй – к его Интеллекту, а потому базовая механика получения того или иного Ресурса в свое распоряжение заключается в Тесте соответствующей Характеристики.

Цена Согласия

Как Арбитр-новобранец не знает основных «деятелей» подулья Сибеллуса, так и свежеиспеченный Аколит вряд ли будет осведомлен о наиболее спорных аспектах своего нового ремесла. Именно поэтому Аколит должен соответствовать определенным требованиям, чтобы предпринять попытку выйти на тот или иной Ресурс.

То может быть Умение, скажем, Запретное Знание (Псайкеры), если речь идет о чернокнижнике, Профессия (нужно быть Убийцей, чтобы выйти на знаменитого наемника), или даже Родной Мир (лишь воспитанники Схолы Прогениум будут знать о таинственном убийце, некогда рыскавшем под гулкими сводами их приюта). Аколит должен соответствовать всем указанным в описании Ресурса требованиям, прежде чем хотя бы попытаться выйти на него.

Модификаторы

Каждому Ресурсу присущ базовый модификатор, отражающий его общую доступность, но на вероятность его обнаружения может влиять великое множество факторов. Сложность изначального Теста полностью соответствует содержимому **Таблицы 7-3**, что на странице 389 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**. Скажем, попытка прибегнуть к услугам мелкого мошенника вполне может оказаться Легкой (+30), в то время как выйти на печально известного Саванта-Еретеха будет, скорее всего, Очень Тяжело (-30).

Дальнейшие модификаторы полностью зависят от обстоятельств поиска. Арбитр, скорее всего, получит бонус при попытке отыскать знаменитого сыщика, но получит штраф, если попытается выйти на главаря какой-нибудь преступной организации. Умения Пилотирование (Космические Суда) или Ремесло (Купец) станут неплохим подспорьем в поисках ушлого торговца, но будут практически бесполезны, если речь идет о медике, работающем без Имперской лицензии и не задающем лишних вопросов.

Приблизительно тот же принцип сильно усложняет поиски информационного посредника в глухих дебрях дикого мира и значительно облегчает шансы выйти на контакт с Техножрецом-отступником, скрывающимся в продымленных стальных пещерах мира-кузницы.

Время

Результат Теста на Ресурс обозначает, сколько времени придется потратить на получение нужного предмета (или организацию встречи с нужным индивидом). Простой успех означает, что контакт установлен, но длинной цепочке посредников понадобится время на то, чтобы доставить требуемое (или подготовить встречу с нужным индивидом). Дополнительные Ступени Успеха обозначают, что цепочка посредников будет короче, и доставка (встреча) произойдет быстрее.

Таблица 4-1: Успешный Тест на Ресурс

Ступени Успеха	Ресурс Доступен Через...
Успех	2d10 Дней
1	2d10 x 12 Часов
2	2d10 x 6 Часов
3	2d10 Часов
4	2d10 x 10 Минут
5+	2d10 Минут

С другой стороны, простой провал означает, что Ресурс недоступен – в данном случае, дополнительные Ступени Провала вполне могут привлечь к столь неумелым поискам совершенно нежелательное внимание, сделав все последующие попытки наладить контакт с Ресурсом куда более сложными, а то и попросту опасными. Поскольку большая часть Ресурсов подразумевает ведение дел с личностями (или объектами), находящимися вне закона, попытки получить помощь с их стороны – отнюдь не беззаботная прогулка, а неправильный вопрос, заданный не тому человеку, может привлечь массу совершенно излишнего внимания.

Таблица 4-2: Провал Теста на Ресурс

Ступени Провала	Эффект
Провал	Ресурс недоступен
1	Повторный Тест на Ресурс возможен только через 2d10 часов
2	Никаких Тестов на Ресурс на протяжении 2d10 x 6 часов
3	Теряет возможность проходить Тесты на Ресурс на протяжении 2d10 часов, а также привлекает внимание нежелательного Индивида*
4	Следующий Тест на Ресурс возможен только через 2d10 дней. Кроме того, привлекает внимание некой организованной Группы*
5+	Любые Тесты на Ресурс становятся недоступны на протяжении 2d10 дней – на след ячейки выходит влиятельная Организация*

*Смотри ниже.

Нежелательное Внимание

Крайне маловероятно, что Аколиты окажутся единственными, кто ищет тот или иной Ресурс, будь то предмет или персонаж; помимо всего прочего, это значит, что неосторожные расспросы о нем, достигшие посторонних ушей, с большой долей вероятности привлекут внимание посторонних глаз.

Для того чтобы отразить данное положение вещей, Мастеру следует проконсультироваться с **Таблицей 4-2: Провал Теста на Ресурсы**, и преподать результат как некий объективный фактор, нежели как дополнительное наказание за неудачный бросок. Так, причиной, по которой Аколиты не могут приступить к повторным поискам нужного им Ресурса, должен стать, к примеру, местный Арбитр, взявший их след, а не просто провал попытки в комплекте с определенным промежутком штрафного времени. Мастеру никогда не следует давать игрокам почувствовать, что их наказывают за попытку найти оригинальное решение поставленной перед ними задачи.

Существует три типа нежелательного внимания, с которыми могут столкнуться Аколиты – они могут быть как полностью нарративными («Похоже, в ближайшие 36 часов не стоит расспрашивать о том тайном культе – охотники за головами следят за вашими номерами»), так и полноценными игровыми ситуациями – в зависимости от того, готова ли ячейка Аколитов к испытаниям!



Индивид

Действия Аколитов привлекли нежелательное внимание одного человека, чей род занятий более или менее соответствует ситуации. Если Ресурс – бывший офицер Адептус Арбитрес, то это может быть брат одного из преступников, которых тот некогда передал в руки правосудия Императора, или охотник за головами, с которым у него как-то раз вышла размолвка на профессиональной почве. Если же это портовый рабочий с сомнительной репутацией, неумелые попытки разыскать его вполне могут заинтересовать как местного карго-инспектора, так и одного из бывших клиентов, жаждущих «вернуть долгок». Узнав, что Аколиты, так сказать, ловят ту же птичку, этот человек станет следить за ними, делая дальнейшие поиски Аколитов временно невозможными.

Амбициозный Мастер вполне может использовать сложившуюся ситуацию, чтобы придать дополнительную напряженность будущему действию, добавить в него некоторую интригу, а то и вовсе превратить её в «зажепку» для будущего полноценного приключения. Стоит отметить, что внимание это не должно быть слишком уж назойливым, разве что игроки сами заинтересуются новым сюжетным поворотом – как бы то ни было, не стоит делать так, чтобы стоящая перед ними цель перестала оправдывать средства.

Группа

В этот раз поиски Аколитов навели на ячейку целую группу людей – банду подуля, небольшую команду наемников, или подразделение законников. Мастер вполне может проработать эту группу вплоть до отдельных её членов. Природа этой группы также должна так или иначе соответствовать природе искомого Ресурса, и при желании её определенно можно использовать как зажепку для будущих приключений.

В отличие от индивидов, случай с которыми рассмотрен выше, действия групп вполне могут оказывать влияние на Аколитов в сферах, не относящихся непосредственно к их поискам – влияние это не должно быть излишне серьезным, но непременно должно, так или иначе, осложнить Аколитам жизнь. Например, мелькнувший не вовремя законник может оставить Аколитов без нелегальных припасов, спутнув торговца до того, как сделка состоится, и товар перейдет из рук в руки. Мастеру при этом важно не переступить черту, и не отпугнуть игроков излишне суровыми последствиями.

Организация

В данном случае расспросы Аколитов привлекли внимание воистину крупной рыбы – целого Арбитрского участка, торгового дома, или враждебной фракции Инквизиции. Этот результат, помимо всего прочего, означает, что Мастеру придется сильно потрудиться, выбирая что-нибудь подходящее, и определяя, как столь значимый фактор должен вписаться в его кампанию.

Большая проблема с организациями состоит в том, что если уж она обращает на тебя внимание, избежать его становится чрезвычайно трудно, но Мастеру стоит помнить, что и в этом случае чинимые ими помехи должны быть весьма досадными, но никак не непреодолимыми. Несмотря на то, что подобная ситуация может стать источником довольно интересных сюжетных поворотов, Мастеру рекомендуется хорошо подумать, вводя её в игру – в противном случае она может нарушить развитие первоначально задуманного действия.

Дело не в Тронах

Ресурсы требуют платы за свои услуги, и в большинстве случаев это далеко не деньги. Как только твои игроки прошли Тест на Ресурсы, наступает время подумать о достойной оплате. Как правило, чем необычнее цена, тем более интересные моральные дилеммы

встают перед тем, кто намеревается её выплатить. Если цена Ресурса – незаконный наркотик, будет намного интереснее, если это будет наркотик, который Аколит держит в запасе на черный день. Если в цену входит предательство, Мастеру следует позаботиться, чтобы в биографии персонажа было что-нибудь подходящее.

Имея дело с ксеносами, ты не можешь просто заплатить указанную цену и получить желаемые товары или услуги. Да, иногда им нужны лишь Троны или иные ценные для них вещи (например, оружие), но даже в этом случае человек неизбежно идет на сделку с собственной совестью, теряя частицу самого себя. Цена вполне может быть загадочной и непонятной, ибо образ мысли ксеноса чужд человечеству: слезы ребенка, солдатская песня, слова забытого обещания – тому примеры. Ну а порой на кону стоят вещи вполне понятные, но воистину кошмарные – кровь, рабы, и даже целые миры. Согласится ли Аколит платить эту цену – зависит лишь от него самого.

Подводя итог, можно сказать, что вопрос выбора цены за услуги Ресурса скрывает в себе целый спектр возможностей для углубления образа персонажа и проработки его истории.

Формат Ресурса

Каждый Ресурс обладает именем и кратким описанием, которое призвано помочь Мастеру вписать его в игру. Кроме того, для каждого из них указано следующее:

- Услуги:** Информация о том, что этот Ресурс способен дать Аколитам (будь то запретные вещества или еретические знания), если те должным образом оплатят его услуги.
- Требования:** Умения, Таланты или даже Профессии, необходимые для того, чтобы вообще знать о существовании Ресурса. К примеру, для того, чтобы знать о существовании криминальной организации, может понадобиться Умение Обыденное Знание (Преступный Мир).
- Модификаторы:** Это базовый модификатор, отражающий доступность Ресурса – куда сложнее найти бродячего пайкера, чем скопщика краденого. Здесь же указаны дополнительные модификаторы, которые зависят от Умений, Талантов, Профессий или иных факторов, способных помочь или помешать поискам. Так, Аколит, знакомый со Звероводством, явно будет иметь более высокие шансы при поиске контрабандистов, занимающихся незаконной перевозкой редких животных.
- Цена:** У каждого Ресурса есть своя цена. Порой это просто Троны, порой – нечто куда более мрачное и темное.

Кабал Алой Скорби

Кабал Алой Скорби – небольшая банда Эльдар, гнусных налетчиков и пиратов, действующих на просторах Сектора Каликсис. Кабал предпочитает безнаказанно грабить купеческие корабли, уводя в плен всех, кто пережил нападение – так что спасателям, как правило, достаются лишь пустые безмолвные посудины, чьи залитые кровью палубы весьма наглядно повествуют о случившемся. Кроме того, время от времени они совершают налеты на отдаленные миры-фронтиры, уводя в рабство несчастных поселенцев. Особенное наслаждение члены Кабала получают, когда им удается нанести удар прямо под носом у врага, совершив налет на тщательно охраняемую планету или взять корабль, идущий в сопровождении тяжеловооруженного эскорта.

Кабал известен тем, что за определенную плату не раз оказывал свои «профильные» услуги заинтересованным в них лицам. Корабли Кабала могут совершать налеты на указанные поселения или нападать на космические корабли – как тайно, так и явно, в зависимости от желания «заказчика». Куда более полезно, однако, их

умение под прикрытием налета похитить конкретного человека, или сделать так, чтобы указанная цель просто исчезла без следа. Эти жестокосердные Эльдар чрезвычайно изощрены в искусстве пыток – время от времени их нанимают, чтобы добыть информацию из особо строптивого пленника. Тем, кто не переносит кровавых подробностей, лучше не интересоваться, как именно Кабал извлекает столь полные и точные сведения.

Сделки с Кабалом, как правило, никогда не проходят гладко – корсары обладают скверной привычкой при первой удобной возможности отклоняться от выполнения основного задания, а порой, получив оплату, немедля обращают оружие против нанимателей. В общем и целом, для того, чтобы иметь с ними дела, нужно быть поистине безжалостным и чрезвычайно осторожным человеком – горе тому, кто посмеет обмануть этих Эльдар – для столь самоцветных глупцов у них припасена особая кара.

Услуги: Эти корсары способны уничтожать небольшие поселения, пиратствовать на торговых маршрутах, а также похищать и пытать указанных заранее людей.

Требования: Запретное Знание (Ксеносы)+20.

Модификаторы: +20.

Цена: Кабал Алой Скорби принимает плату живыми пленниками-людьми.

Кортакс

Солдаты-ксеносы Кортакса, этого кочевого наемнического союза, служат тому, кто больше платит – известны случаи, когда они не раз и не два меняли сторону в ходе одного и того же конфликта (даже одного и того же сражения). Однако, невзирая на все их видимое непостоянство, услуги их в Секторе Каликсис пользуются большим спросом – все дело в том, что Кортакс – недорогой и легкодоступный источник солдат, не отягощенных грузом морали, и не привыкших к особой щепетильности в отношении своих жертв. Ну а для Инквизитора, скажем, Истваанца, жаждущего разжечь конфликт, и не озабоченного тем, кто в конечном итоге одержит в нем верх, готовность Кортакса перейти на сторону более щедрого нанимателя и вовсе подходит как нельзя лучше.

Услуги: Эти наемники могут вторгнуться на планету, совершив набег на поселение, или атаковать космический корабль.

Требования: Запретное Знание (Ксеносы).

Модификаторы: +10.

Цена: Кортакс принимает плату оружием и Тронами.

Прекращение Ресурсов в Контакты

Воспользовавшись услугами Ресурса несколько раз, Аколит вполне может установить с ним определенные отношения, и захочет сделать этот Ресурс своим постоянным Контактом, правила по которым описаны на страницах 512-517 **Базовой Книги Правил**. Если Мастер сочтет это возможным, игрок может выплатить соответствующую цену в ОО и сделать Ресурс одним из своих Контактов. Стоит помнить, однако, что столь еретические союзы в глазах Пурitan могут стать достаточным доводом к оказанию весьма интенсивных мер возмездия.



Племя Кусателей Топоров

Орки – чрезвычайно воинственная раса, существующая исключительно во имя любви к битвам и войнам. Они – неистребимый бич галактики, кочевники, грабящие и уничтожающие все, что попадает им под руку, в больших количествах способные представлять угрозу даже для цивилизованных миров. Однако среди Радикалов Ордо Ксенос находятся те, кто, вместо того, чтобы просто уничтожать Орков, предпочитает манипулировать ими, направляя их ярость на миры, не входящие в Империум, изменять маршруты их космических орд, или вовсе привлекая их к своим операциям в качестве наемников. Однако Инквизиторы эти живут, как правило, не слишком долго – Орки двуличны, а воинственные инстинкты говорят в них куда сильнее, чем честь или чувство долга перед нанимателем.

К счастью для владык Сектора Каликсис, зеленокожие – большая редкость в этом регионе. Их численность ограничена несколькими дикими племенами, и в больших количествах они собираются только когда в Каликсис вторгаются зеленые орды из соседнего Скаруса. Кроме того, тут и там по сектору разбросаны остатки прошлых разбитых и рассеянных вторжений – эти банды представляют куда большую угрозу, чем дикие племена, но куда меньшую, чем полноценное вторжение.

Одним из таких племен и являются Кусатели Топоров, банда из клана Кровавых Топоров. Кусатели Топоров куда более хитроумны и скрытны, чем большинство Орков, и, кроме того, куда более открыты для идеи сотрудничества с людьми (хотя нельзя сказать, что эта идея принята ими безоговорочно). Некоторые Радикальные Инквизиторы в прошлом уже имели дела с Кусателями Топоров, оплачивая их услуги в качестве наемной силы, или просто перенаправляя их атаки туда, где они не помешают их планам. Кусатели топоров определенно не прочь иметь дело с Инквизицией в обмен на Имперское оружие по принципу «чем мощнее и громче, тем лучше». К несчастью для себя, эти Инквизиторы вскоре обнаружили, что на любые договоренности с Кусателями Топоров можно рассчитывать лишь в очень недолгосрочной перспективе. Рано или поздно им надоедают взятые обязательства, и они убивают Инквизитора и его Аколитов, или просто обрушают мощь своих новообретенных танков и орудий на ближайшую Имперскую планету. Инквизицию, естественно, не устраивает ни один из исходов, столь органично укладывающихся в простой и незатейливый ход мыслей любого из Орков.

Услуги: Орки из этого племени – наемники, способные атаковать планету, НЕ атаковать планету, или творить разбой на торговых маршрутах.

Требования: Запретное Знание (Ксеносы).

Модификаторы: +10.

Цена: Орки из племени Кусателей Топоров принимают оплату в виде оружия, боеприпасов, или боевых машин.

Дом Корвус

Дом Корвус – молодой синтиллийский благородный дом. В своей сибеллийской резиденции, Цитадели Рассвета, они без устали трусятся, преумножая могущество и престиж своего дома, завоёвывая признание надменной и замкнутой дворянской элиты сектора. Как таковой, Дом Корвус существует лишь семьдесят лет. Прежде чем

явиться на Сибеллус, они были одним из дочерних родов Траака, купеческого клана из сектора Мандрагора. Неизвестно, откуда они получили свое немалое состояние, но внешне они во всем стараются соответствовать старой сибеллийской аристократии; впрочем, в случае с Корвусами, все атрибуты благородного сословия: имя, герб с вороньим крылом, громадные гулкие мавзолеи, ожидающие своих мертвых, посмертные маски вассалов – все это ложь, завеса, призванная скрыть тот простой факт, что у Дома Корвус нет никаких прав на присвоенное ими дворянское звание.

Вожделея уважения и признания, Дом Корвус отчаянно, решительно и целеустремленно стремится к богатству и власти. Эти напыщенные задиры от синтиллийской знати с замашками главарей преступных синдикатов не гнушаются заниматься вымогательством и воровством, если противник слаб, но та же сила, что влечет их к вершинам власти, их самих заставляет трепетать перед истинными владыками Каликсиса. Члены Дома Корвус давно ищут путь на эту вершину, ключ к вратам небожителей, нечто, что заставит врагов убраться с их пути, и дарует им положение, которого они столь страстно жаждут. Именно по этой причине нобили Дома Корвус охотятся за сокровищами наследия Хаарлока – единственным, как они считают, способом погасить блеск вражеских клинков у горла Семьи.

Услуги: Дом Корвус может ссудить деньгами или оплатить услуги наемников.

Требования: Равный (Преступники) или Равный (Нобилитет).

Модификаторы: +0.

Цена: Дом Корвус жаждет полезных контактов или знакомств, способных оказать благотворное влияние на престиж Семьи.

Дом Зверей

Дом Зверей, подробно описанный в книге «Последователи Темных Богов», специализируется на добыче разнообразных ксенотварей, включая представителей разумных рас, а также созданных ими технологических устройств, необходимых для Красных Клетей, знаменитых подпольных боев Дома Зверей. За некоторую (весьма значительную) сумму человек вполне может заказать у Дома Зверей доставку особы строго определенного вида. За еще большую сумму они смогут добыть даже ксеноса. Суммы, которые запрашивает за свои услуги дирекция Дома, весьма внушительны, но взамен клиент получает гарантию того, что заказ будет доставлен, и доставлен в целости. Методы, благодаря которым Дом Зверей регулярно добывает ксеносов, остаются загадкой, но их невероятно обширная сеть посредников и перекупщиков наверняка простирается далеко за пределы человеческого космоса.

Услуги: Дом Зверей способен раздобыть живого представителя практически любого вида ксеносов, а также образцы их технологий, особенно оружия ближнего боя.

Требования: Запретное Знание (Культы, Ересь или Ксеносы)+20.

Модификаторы: +30.

Цена: За свои услуги Дом Зверей требует громадные суммы денег, покровительства влиятельных людей (к которым они со временем непременно обратятся за ответной услугой), рабов для Красных Клетей, редких и интересных особей, способных достойно выступить в Красных Клетях, и т.п.



Библиотека Знания

Это хранилище знаний, расположенное на Фенксврлде, находится вне юрисдикции Имперских властей, каковой факт одни служители Святых Ордосов склонны рассматривать как бесспорное зло, а другие – как великое благо. Доступ к этой библиотеке находится под прямым и непосредственным контролем планетарного губернатора, Леди Кардеи Вааккон, членов её семьи и их самых доверенных слуг.

Как бы то ни было, но в стенах своих Библиотека хранит наиболее полное собрание подлинных рукописей на территории Каликсиса и нескольких соседних секторов. И хотя в Библиотеке, несомненно, хранятся книги, в некоторых кругах признанные еретическими, Имперские власти до сих пор так и не смогли (или не захотели) провести полную ревизию содержимого Библиотеки. Впрочем, на данный момент для интеллигенции сектора Библиотека настолько ценна, что, решив Инквизиция закрыть это учреждение, даже ей будет нелегко заручиться достаточно широкой поддержкой.

Услуги: Бесплатное подспорье почти в любом изыскании, хранилища Библиотеки вмещают поистине громадное количество рукописей, освещдающих любую сферу человеческого знания – включая редчайшие книги об Имматериуме.

Требования: Персонаж должен быть Адептом.

Модификаторы: Базовый -10; Аристократ +10, Равный (Академики) +5, Обольщение +5.

Цена: Вааккон впускают в свою Библиотеку дарителей редких книг, а также тех, кто оказал (или готов оказать) Дому значительную услугу.

Хихикающий Хемлок

Несмотря на то, что вряд ли найдется человек, который осмелится назвать его Хихикающим Хемлоком в лицо, именно под этим именем Цикутус Океанос стал легендой среди профессиональных убийц Сектора Каликсис. Его коронный метод – двухкомпонентные яды, и, если легенды не врут, за всю свою, если так можно выражаться, славную карьеру он ни разу даже не прикасался к стрелковому оружию. Люди, которым выпало несчастье стать целью Хемлока, запирались в крепостях, окружали себя телохранителями, самим тщательным образом проверяли свою еду на токсины – но любые меры предосторожности доселе оказывались бессильны. Хихикающий Хемлок обладает поистине безграничным терпением, и способен выжидать удобной возможности применить свои яды столько, сколько будет нужно.

Цикутус – невысокий, толстенький человечек с круглым одутловатым лицом, на публике предпочитающий облачаться в мантию писца – образ, не задерживающийся в памяти ни на минуту, особенно если вокруг сотни людей, одетых сходным образом. Его наиболее запоминающейся чертой является манера речи – её четкий и выверенный слог время от времени прерывает сдавленное хихиканье – привычка, за которую он и получил свое прозвище.

Прежде чем перейти к делам, Цикутус всегда предлагает потенциальному нанимателю поднять бокалы за предстоящую сделку. Предварительно он (непрестанно хихикая) поясняет, что в напиток добавлен первый компонент одного из его знаменитых двухкомпонентных ядов. На самом деле, Хемлок, обладая непревзойденным знанием человеческой природы, добавляет яд только тогда, когда у него есть все основания подозревать, что наниматель затеял нечистую игру.

Услуги: Убийство, заражение болезнью или доставка иной инородной субстанции в организм цели.

Требования: Химия и Обыденное Знание (Преступный мир).

Модификаторы: Базовый -20; Ассасин +5, Ремесло (Аптекарь) +10, Мастер Хирургон +10.

Цена: Хемлок, помимо суммы, объем которой напрямую зависит от важности цели, требует, чтобы его наниматели разделили с ним стакан плойнового сока – причина этого требования указана выше.

Корвак

Порой наступает момент, когда ценность сети контактов, которой располагает индивид, начинает превышать стоимость его никчемной тушки в глухих глубинах самого дна подулья. Некто Корвак, которую часто именуют «Ушами», сумела создать весьма обширную криминальную структуру, охватывающую многие миры Сектора Каликсис. Для того чтобы поддерживать свою паутину, ей приходится непрестанно путешествовать, и прибегать к услугам частных астропатов, но мало кому придет в голову подвергать сомнениям глубину её познаний в сфере криминальных материй. Сама она занимается продажей сведений крайне узкому кругу избранной и весьма влиятельной клиентуры из числа людей, уполномоченных решать, кому жить, а кому умереть.

Корвак – худощавая, коротко стриженная блондинка, чья истинно аристократическая осанка заставляет её казаться куда выше её скромных ста шестидесяти восьми сантиметров роста. Из одежды она предпочитает наряды, простота покрова которых лишь подчеркивает их элегантность и заоблачную дороговизну.



Она имеет дело только с высококлассной информацией, и, как правило, принимает оплату чужими тайнами. С человеком, не обладающим интересными ей сведениями, она станет иметь дело, только если он сумел заинтересовать её чем-то иным. Впрочем, даже в этом случае карманы его должны быть тую набиты Тронами, ибо цена на её услуги весьма и весьма высока. С другой стороны, если клиент все же располагает ценной информацией, его деньги её уже точно не заинтересуют.

Услуги: Информация практически о любой криминальной организации Сектора Каликсис.

Требования: Обыденное Знание (Преступный Мир) и Равный (Преступники).

Модификаторы: Базовый -10; Подонок +5, Арбитр +5, Запретное Знание (Преступный Мир) +10, Хорошая Репутация (Преступный Мир) +5, Допрос +5.

Цена: Корвак примет Троны только в том случае, если клиент каким-то образом заинтересовал её, но если она чувствует, что человек хранит некие интересные ей сведения, в оплату она потребует именно их.

Джастус Воленс

Старший Архивариус фенксворлдской Библиотеки Знания, Джастус обладает практически неограниченным доступом к великому множеству источников информации, даже из числа тех, что находятся под непосредственным контролем Святых Ордосов. Его разум охватывает практически каждый аспект человеческого знания, причем зачастую суждения его лишены налета присущих Империуму традиций и предубеждений. Информация давно стала для него своеобразным наркотиком, но, даже стремясь всемерно расширить горизонты своих познаний, он самым аккуратным образом избегает рукописей, чье содержимое способно нанести урон его рассудку или духовной чистоте.

Техножрецы Механикума, в обмен на кое-какую обнаруженную им информацию, благословили Джастуса оптическими мехадендритами, которые дали ему возможность заниматься одновременным изучением сразу нескольких письменных источников. С этими мехадендритами, и надвинутыми на глаза массивными катехизаторами, он больше похож на Техножреца, чем на скромного адепта-архивариуса.

В качестве платы за свои консультации Воленс принимает книги и рукописи, копии которых еще не содержатся в собрании Библиотеки. Впрочем, альтернативные переводы или более ранние списки уже имеющихся трудов также считаются им вполне достойной наградой за труды. Во всех спорах касательно того, устроит ли Воленса тот или иной том, последнее слово всегда остается за Мастером.

Услуги: Информация из любой сферы Обыденного, Запретного или Научного Знания, за исключением той, что имеет отношение к Варпу, Губительным Силам, или еретическим практикам.

Требования: Адепт или Техножрец.

Модификаторы: Базовый -20; Равный (Академики) +10, Равный (Адептус Механикус) +5, Абсолютная Память +10.

Цена: Одна книга, подходящая под описанные выше условия.

Команда Эксплораторов X-120B

X-120B, Команда Эксплораторов Адептус Механикус, бороздит внешние пределы Сектора Каликсис вот уже без малого тысячу лет, путешествуя от планеты к планете, от системы к системе, каталогизируя любую информацию касательно некогда обитавших там ксено-рас. Порой целые поколения землекопов и ксено-археотехнологов успевали смениться, прежде чем руководство X-120B заканчивало скрупулёзнейшую опись каждого найденного предмета, и отдавало приказ сворачивать раскопки и отправляться к следующей цели.

Команда Эксплораторов X-120B оснащена всем необходимым снаряжением – от громадных гусеничных краулеров, служащих им

домом, до целых библиотек отчетов, каталогов, теоретических выкладок и поразительных открытий. Среди оборудования этой Команды Эксплораторов числятся также мощные когитаторы и аналитические машины, позволяющие составлять максимально точные заключения о предназначении обнаруженных экспедицией артефактов.

Аколит, занятый исследованием тайн древней планеты ксеносов, вполне может рассчитывать на содействие со стороны Команды X-120B, конечно, если ему удастся заинтересовать их открывающимися перспективами на ниве ксено-археотехнологии.

Услуги: Доступ к технологии ксеносов, полномасштабное исследование ксено-руин, исчерпывающие консультации в сфере ксенологии.

Требования: Ученое Знание (любое подходящее).

Модификаторы: +0.

Цена: Контакт с внешним миром в форме посланий или новостей.

«Выцветший Склеп»

Внешне «Выцветший Склеп» подобен вытянутой километровой глыбе грубо обтесанного графита, украшенной носовой фигурой – пятидесятиметровым ангелом из мрамора и бронзы, скорбно взирающим в раскинувшуюся перед ним пустоту. Его экипаж невелик, и еще меньше в нем в полном смысле живых людей; впрочем, когда твои пассажиры – мертвецы, лишь немногие из них требуют постоянного внимания. Только Хранители, бледные словно воск, укутанные в серые мантии писцы, ведущие в учет «пассажиров» на страницах громадных, убранных в кожу фолиантов, точно знают, сколько мертвых находится на борту, но и их трудно назвать задушевными собеседниками. И внутренняя структура корабля, и его экипаж, и его блуждающий курс есть прямое следствие договора, что капитан заключает с семьями своих «пассажиров» – теми, кто желает упокоить останки своих родственников на их родной планете или в освященной земле мира-храма. Усопших размещают в мортуариях, подле сотен других мертвых; умирающих, пожелавших сделать свой последний вздох не там, где застала их смерть – в криосуспензорных камерах. Экипаж корабля вот уже несколько веков занимается своим скорбным ремеслом, бороздя холодное безмолвие межзвездного космоса, под шепот заверений принимая на борт свой деликатный груз, и с безупречной точностью доставляя его по назначению. Конечно, путь каждого «пассажира» к месту упокоения может длиться много лет, но, с другой стороны, мертвым спешить ни к чему.

Под внешней обшивкой корабля расположены Залы Мертвых. Именно здесь, на уходящих под потолок медных стеллажах, и пребывает большая часть укутанных в саваны «пассажиров» корабля. Лишь сервоторы, практически лишенные органических компонентов, появляются в этих внешних отсеках судна, ибо Залы Мертвых негерметичны – плоть его обитателей оберегает от неумолимого хода времени леденящий холод самого космоса. Эти обители смерти занимают большую часть внутреннего объема «Склепа». Друг с другом и с обитаемой частью корабля они соединены посредством часто разгороженных воздушными шлюзами коридоров, что подобно венам пронизывают весь корабль от носа до кормы.

Услуги: Основная привлекательность «Выцветшего Склепа» состоит в возможности незаметно прибыть куда-нибудь, или столь же незаметно убыть. Все знают, что корабль перевозит лишь мертвых, так что человеку, который желает отправиться куда-либо втайне от посторонних, нужно лишь заплатить за возможность отправиться в путь в одной из криосуспензорных камер корабля.

Требования: нет.

Модификаторы: Базовый -10; Равный (Преступники) +10.

Цена: В качестве платы Хранители требуют свежий труп за каждого взятого на борт «пассажира».

Нечестивые Союзники

«Богохульство – термин, придуманный вашими узкоглобыми хозяевами, чтобы прикрывать дыры в навязанной ими же доктрине».

- Архиеретик Ингерзольль

Аколита определяют как его действия, так и те, чья верность принадлежит ему. Верный кибермастиф или коварный фелираптор – даже его звери-спутники оказывают влияние на то, как его воспринимают другие. Впрочем, если некоторые из них предпочитают оставаться вне поля зрения посторонних людей, то это совсем не та черта, за которую их стоило бы винить.

Звери

Некоторые животные Сектора Каликсис могут быть куда более верными и преданными компаниями, чем многие так называемые союзники. Должным образом дрессированный, даже дикий зверь может стать послушным, как кибермастиф. Впрочем, далеко не все члены Инквизиции считают этих существ достойными спутниками – порой одного их присутствия достаточно, чтобы объявить их хозяина в ереси.



Расширенное Звероводство

Даже если человек покупает должным образом дрессированное животное из зверинца, всегда проходит определенный промежуток времени, прежде чем животное и его новый хозяин привыкают друг к другу. Дальнейшее обучение занимает порой многие годы, усиливая узы, связывающие существа и его хозяина. Но, нужно ли приручить дикого урсадона, или обучить корабельную крысу новому трюку, главное – дрессировка.

Описывая попытку дрессировки животного, Мастер назначает подходящую Сложность, и сообщает Длительность и Интервал этого периода, исходя из данных **Таблицы 4-3: Сложность и Длительность Дрессировки**, что на странице 141.

Пока длится Интервал, дрессировщик должен минимум один час в день проводить с животным. В конце каждого Интервала ему нужно пройти Тест на Звероводство, и уменьшить число оставшихся Интервалов на один, и еще на один за каждую ступень успеха. За каждые две ступени провала следует, напротив, увеличить оставшееся до окончания периода дрессировки время на один Интервал. Как только количество оставшихся Интервалов достигает нуля, дрессировка успешно заканчивается.

Приручение Зверя

Приручение дикого зверя – довольно опасная затея, требующая долгих недель сосредоточенных усилий. Для наиболее сообразительных животных этот срок может быть сильно сокращен, поскольку они довольно быстро понимают, как взаимодействовать с человеком, и какое поведение поощряется, а какое – нет. Естественно, они могут использовать свою сообразительность и для того, чтобы причинить своему пленителю массу неприятностей, а то и попросту сбежать. Прежде чем животное будет приручено, оно будет действовать в полном соответствии со своими дикими инстинктами, не исключая стремления напасть на дрессировщика – на этом этапе в отношении животного необходимо соблюдать крайнюю осторожность.

Обучение Основам

Как только животное приручено, дрессировщик может начинать приучать его к различным ситуациям и обучать командам. За один раз животное можно обучить одной команде или схеме поведения; промежуток между завершением одного курса обучения и началом следующего может быть любым. Как вариант, если группа находится в длительном путешествии (или вовсе сидит без дела), Мастер может посчитать, что Аколиты проводят массу времени со своими зверями, и, тем самым, просто посчитать, что животные уже обладают некоторыми базовыми навыками взаимодействия с человеком.

Одной из наиболее трудных для усвоения моделей поведения является приучение животного к битве. До тех пор, пока зверь не усвоит этот ценный урок, хаос и неразбериха любого сражения неизбежно будут повергать животное во власть его диких инстинктов. Стоит, однако, отметить, что агрессивные по природе хищники не обязательно убегут, если их хозяин провалит Тест на Звероводство. В их случае существует 50% шанса того, что зверь в смятении бросится на ближайшее существо. Если поблизости от животного находится несколько существ, Мастер должен выбрать одно из них случайным образом.

Ездовые Животные

Практически любое должным образом дрессированное существо подходящего размера может стать ездовым, но стоит помнить, что звери, которых не обучали спокойно переносить шум и суматоху сражений, вряд ли станут хорошим подспорьем в бою.

Таблица 4-3: Сложность и Время Прессировки

Сложность	Время	Интервал	Пример
Легкая (+30)	1d5 Часов	1 Час	Усиление естественных поведенческих инстинктов
Рутинная (+20)	2d5 Часов	1 Час	Изучение простых трюков
Простая (+10)	1d5 Дней	1 День	Изучение сложных трюков и выработка простой схемы поведения
Средняя (+0)	2d5 Дней	1 День	Объездка ездового животного
Трудная (-10)	1d5 Недель	1 Неделя	Приручение дикого зверя
Тяжелая (-20)	2d5 Недель	1 Неделя	Боевая подготовка
Очень Тяжелая (-30)	1d5 Месяцев	1 Месяц	Выработка очень сложной схемы поведения

Звери Сектора Каликсис

Миллионы видов живых существ считают миры Сектора Каликсис своей естественной средой обитания, и не меньшее их количество было ввезено, переселено, или занесено туда по воле случая. Описанные ниже существа – лишь крохотная часть их громадного разнообразия.

Фелираптор

Этих громадных кошек крайне трудно изловить, и еще труднее приучить к седлу; они редки, диковинны, а потому высоко ценятся аристократией Каликсиса. Привычные к холодному климату, фелирапторы обладают четырьмя основными, ходовыми конечностями, и еще двумя более мелкими, расположенным в верхней части их грудной клетки. Когти, спрятанные в подушечках их громадных мохнатых лап, мощные челюсти, бритвенно-острые клыки – все это делает их могучими и опасными хищниками. Их светлый мех, как правило, украшен сложной мозаикой серых пятен; куда реже среди фелирапторов встречаются особи с темным окрасом – они стоят значительно дороже.

Эти звери склонны привязываться к одному человеку, и обычно враждебны ко всем посторонним, даже если знают их относительно давно. Несмотря на телесную крепость, позволяющую им переносить даже самые тяжелые травмы, они не слишком выносливы, и быстро устают во время длительных пеших переходов.

Фелираптор									
ХБ	Х	Сил	Вын	Пов	Инт	Вос	СВ	Тов	
35	--	45	40	35	15	31	15	--	

Скорость: 6/12/18/36

Раны: 12

Умения: Бдительность (Вос), Лазанье (Сил)+10, Выслеживание (Инт)+10.

Таланты: Обостренные Чувства (Зрение), Спринт.

Особенности: Зверь, Природная Броня 2 (Мех), Природное Оружие (Клыки, Когти), Четвероногий, Размер (Большой), Спринтер*.

Броня: 2 на Все (Примитивная).

Оружие: Укус (1d10+7**P; Бро 0; Примитивное), Когти (1d10+5**P; Бро 0; Примитивное).

* Включая Бонус Силы.

****Спринтер:** Любые Тесты, связанные с Форсированными Маршбросками или с Бегом в режиме Нarrативного Времени (страницы 416 и 417 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), это существо проходит с половиной своей Выносливости.

Церапеда

Хотя эти создания – не самые распространенные спутники, люди, способные перебороть первоначальное отчуждение, вызванное непривычной внешностью, найдут в их лице верных и весьма сообразительных компаний. Церапеды живут колониями по сотне и более особей, и, будучи социальными существами, при «одомашнивании» склонны привыкать скорее к группе, нежели к отдельным её индивидам. Многих из тех, кто непривычен к внешности и поведению этих животных, может беспокоить их потребность в близости и физическом контакте, но группы, приручающие одну или нескольких церапед, часто находят их привычки довольно милыми.

Абсолютно слепые, церапеды ориентируются в пространстве благодаря вибрациям и малейшим изменениям плотности окружающего воздуха. Их неспособность чувствовать удаленные объекты отчасти компенсируется весьма завидной выносливостью и прочным экзоскелетом. В случае опасности колония церапед немедленно сбивается в плотную группу – настоящий бронированный холм, непреодолимая преграда для хищника. Впрочем, это не значит, что у них нет другого оружия – мандибулы взрослой церапеды способны прокусить даже современные доспехи, и они не боятся использовать их для защиты тех, кого они считают членами своей колонии.

Церапеда									
ХБ	Х	Сил	Вын	Пов	Инт	Вос	СВ	Тов	
30	--	25	6/ 35	25	15	25	20	--	

Скорость: 4/8/12/24

Раны: 20

Умения: Бдительность (Вос)+10.

Таланты: Сверхъестественная Выносливость (x2).

Особенности: Слепой, Копатель, Ползучий, Улучшенное Природное Оружие (Мандибулы), Природная Броня 6 (Экзоскелет), Сверхъестественные Чувства (30 м).

Броня: 6 на Все (Примитивная)*.

Оружие: Укус (1d10+2**P; Бро 2).

*Нижняя часть тела церапеды значительно более уязвима – там её Броня равна 2.

** Включая Бонус Силы.

Война Теней

«Империум ведет войну, герои которой безымянны, оружие – неприметно, а поля сражений незримы для посторонних. Ставка в этой войне – душа Императора и будущее Человечества, и это та война, в которой мы не можем позволить себе проиграть».

- Инквизитор Марр, в разговоре с Лорд-Инквизитором Кайденом

Инквизиция ведет свою войну, балансируя на грани между преступлением и праведностью, между ересью и необходимости, между забвением и спасением. Тайны и ложь пронизывают каждый аспект этой войны; Аколиты действуют в глубоком тылу, скрываясь в самом сердце враждебных организаций, там, где верить нельзя никому и ничему. Эти тайные ячейки действуют внутри самого Империума: одни отслеживают и искоряют ереси, влиятельные и неуловимые настолько, что гниль их, прежде чем вспыхнуть очищающим пламенем, успевает подточить великое множество верных слуг и властных структур Империума; другие – служат Инквизиторам-Радикалам, что сами исподволь стремятся к низвержению основ, на которых зиждется власть Империума.

Аколитам, стремящимся успешно завершить порученную им тайную миссию и при этом выжить, как правило, приходится полагаться лишь на свои навыки, крепкие нервы и способность принимать самостоятельные решения. Многие широко применяют различное специализированное или импровизированное оборудование, позволяющее выполнять поставленную задачу, оставаясь при этом незамеченным. Самые сомнительные инструменты, наркотики и хитроумные смертоносные устройства – вот главное оружие солдат этой тайной войны, где один невидимка стоит десяти тысяч воинов. Псайкер, который служит своему Инквизитору тайно, как правило, концентрируется на развитии самых изощренных психических способностей – тех, что превращают его в призрак, безмолвно и незримо витающий над водами беспокойного людского моря Империума.



Расширенные

Умения и Таланты

При любой инструмент и любая техника может послужить как самым благородным, так и наиболее низменным целям. Этот раздел описывает несколько наиболее сомнительных приложений умений и талантов, к которым склонны люди с наименее принципиальными взглядами.

Умения

Хотя каждый Аколит обращает свои навыки на службу Императору, некоторые из них при этом считают, что цель всегда оправдывает средства. Плоды этого Радикального мировоззрения и описаны ниже...

Обольщение

(*Charm*)
(*Базовое, Социальное*)

Умпротворение

Ты способен убедить других людей в своей честности и искренности, проторив тем самым тропинку для будущей лжи и предательства. Должным образом обольщенная публика с готовностью клюнет на любой твой обман.

Успешный Тест Обольщения на один шаг уменьшает Сложность следующего за ним Теста на Обман или Маскировку. Провал этого Теста, напротив, увеличит Сложность последующих Тестов на Обман и Маскировку на один шаг. Как и в случае с Принуждением, описанным на странице 177 Базовой Книги Правил *Dark Heresy*, ты можешь попробовать уменьшить Сложность последующих Тестов на два шага, со штрафом -20 к Тесту на Обольщение, притом провал этого Теста способен вызвать крайне неприятные последствия (все подробности остаются на откуп Мастеру).

Химия

(*Chem-Use*)
(*Продвинутое, Ремесленное, Следственное*)

Химическое Дознание

Обладая доступом к подходящему набору сывороток правды и иных наркотиков, Аколиты могут сильно улучшить свои шансы на проведение успешного допроса. Существует множество составов, способных исказить суждения допрашиваемого и тем самым сломить его волю к сопротивлению.

Аколит, успешно прошедший Тест на Химию в ходе допроса, получает бонус +10 к своей Силе Воли в последующем Состязательном Тесте на Допрос. Этот бонус суммируется с бонусами от других специализированных веществ, таких как Сыворотка Дознавателя, описанная ниже, на странице 159.

Внешность Обманчика

Опытный химик может составить косметические мази и иные смеси, способные сильно помочь в деле маскировки – все что угодно, от пасты, вызывающей появление настоящих гноящихся язв, до кожных пластырей, позволяющих с непревзойденной точностью имитировать следы мутации. К этой же сфере можно отнести различные косметические краски, делающие человека менее заметным на фоне окружающей среды. Красящие конкоты, помимо всего прочего, могут оказаться весьма полезными в обществах, где оттенку кожи или макияжу придают особое социальное значение.

При наличии достаточного количества годного сырья, успешный Тест на Химию может обеспечить бонус +10 к последующим Тестам Маскировки или Скрытности. В подходящих по мнению Мастера ситуациях тот же бонус может получить Тест на Обольщение.

Августинские Протоколы

Приписываемые перу прославленного и печально известного Инквизитора, работавшего на территории далекого и ужасного Сектора Мандрагора, Августинские Протоколы – набор правил, регулирующих поведение аколитов, действующих в условиях враждебной окружающей среды, под гнетом Особых Обстоятельств, или в отрыве от властных полномочий Империума. Протоколы эти, вполне вероятно, априористические, тем не менее, широко распространены среди служителей Святых Ордосов, а их основные положения передаются из уст в уста, как фундаментальные основы выживания для агентов, работающих под прикрытием:

- Не верь никому.
- Не предполагай ничего.
- Враг твой знает либо то же, что и ты, либо больше тебя.
- Любое устройство может подвести.
- Верь в Императора и Его путеводный свет; слушай глас Его в душе своей.
- Даже не ведающий того может быть орудием врага твоего.
- Каждая ложь должна хранить в себе крупицу правды.
- Враг повсюду.
- Враг следит за тобой.
- Невиновность ничего не доказывает.

Скрытность (Concealment) (Базовое)

Прятанье Предметов

Помимо возможности спрятать другого человека, описанной на странице 180 Базовой Книги Правил Dark Heresy, ты можешь использовать Скрытность для того, чтобы прятать предметы – устраивая тайники и закладки, или оставляя секретные послания. Кроме того, это умение можно использовать в сочетании с растяжками (страница 181 Базовой Книги Правил Dark Heresy), чтобы сделать их еще менее заметными.

Пряча предметы, знаки и послания в сочетании с Умениями Шифры или Тайный Язык, ты противопоставляешь результаты своего Теста на Скрытность Едительности или Проницательности того, кто будет пытаться найти спрятанное. Истинные параноики, как правило, создают целую цепочку спрятанных и зашифрованных указаний, каждое из которых – лишь шаг на пути к самому тайнику.

Маскируя растяжки и иные взрывоопасные сюрпризы, вместо результатов уже пройденного Теста на Взрывотехнику можно воспользоваться дополнительным Тестом Скрытности. Помни, что результат этого Теста заменяет результат Теста Взрывотехники, даже если оказывается хуже!

Маскировка

(Disguise)
(Базовое)

Изучение Роли

Перевоплощение, как написано на странице 182 Базовой Книги Правил Dark Heresy, задача куда более сложная, нежели простое изменение внешности. Но, стоит только уделить время подготовке, даже это препятствие станет вполне преодолимым. Долговременное изучение, удаленное наблюдение и тщательное штудирование биографии цели – все это может стать огромным подспорьем в деле имитации другого человека. Считай это Расследованием (страница 390 Базовой Книги Правил Dark Heresy), сложность которого зависит от количества и качества социальных взаимоотношений цели:

Ситуация	Сложность	Время
Пара случайных знакомых	Средняя (+0)	72 Часа
Несколько сослуживцев	Трудная (-10)	14 Дней
Общество близких друзей	Тяжелая (-20)	1 Месяц
Целая толпа родных	Очень Тяжелая (-30)	1d5 Месяцев

Мастер волен менять сложность в зависимости от замкнутости цели, но даже при самых благоприятных обстоятельствах она не может быть ниже Средней (+0). Успех расследования облегчает последующее Перевоплощение на два шага.

Долговременное Перевоплощение

Порой Аколитам приходится поддерживать свою маскировку днями, неделями и даже месяцами. И хотя это невероятно сложно, судьба порой щедро вознаграждает тех, кто храбр или безрассуден.

Мастер назначает Тесты на Маскировку, чья периодичность и Сложность напрямую зависят от ситуации. Чтобы примерно представлять Сложность этих Тестов, используй таблицу, приведенную в разделе Изучение Роли. При определении частоты тестов Мастеру стоит разве что держать в голове следующие ориентиры: для имитации человека замкнутого требуется один Тест в день, а для поддержания образа какой-нибудь публичной персоны – один Тест в час. Кроме того, Мастеру следует вести подсчет успехов и провалов этих Тестов – как только провалов станет на пять единиц больше, чем успехов, Аколита «раскрывают».

Ну а до этого момента, люди, обманутые успешным Тестом на Маскировку, абсолютно уверены, что Аколит – тот, за кого он себя выдает.

Допрос (*Interrogation*) (*Продвинутое, Следственное*)

Изматывающий Допрос

Допрос не обязательно должен быть кратким – порой он занимает не часы, а дни, и методы, которые идут при этом в дело, куда более изощренны, чем простое хирургическое вмешательство. Если на стороне дознавателя такая роскошь, как время, он может пустить в ход коварные психологические инструменты, полностью перекрыв связь допрашиваемого с внешним миром, и контролируя его восприятие реальности. Если дознаватель увеличит время, требуемое для проведения одного сеанса допроса с 1d5 часов до 1d5 дней, Сложность Допроса уменьшается на один шаг. Последствия провала, впрочем, остаются прежними.

Сломленная Воля

Целью допроса может быть не только информация. По прошествии определенного периода времени у пленника, лишенного любых других осмысленных сенсорных данных, начинает формироваться привязанность к тюремщику. Если ты желаешь применить эту технику, допрашиваемого необходимо держать в изоляции, а продолжительность Тестов, как и в случае с Изматывающим Допросом, увеличивается до 1d5 дней. Успешные Тесты извлекают информацию обычным порядком, но в этом случае Мастеру следует вести подсчет накопленных по ходу дознания ступеней успеха и провала. Как только разница между количеством успехов и провалов достигнет 10 ступеней, произойдет одно из двух событий:

Если успехов на 10 больше, чем провалов, дознаватель «ломает» допрашиваемого, который теперь готов раскрыть любую имеющуюся у него информацию. Кроме того, допрашиваемый получает 1d5 Очков Безумия.

Если же провалов на 10 больше, чем успехов, допрашиваемый субъект полностью замыкается в себе – отныне он больше не выдаст вообще никакой информации.

Запугивание (*Intimidate*) (*Базовое, Социальное*)

Принуждение

В то время как простое запугивание обладает немедленным эффектом – страхом перед непосредственной угрозой – его вполне можно применять и для того, чтобы заставить человека совер什ить нечто, чего он по своей воле никогда бы не совершил. Естественно, чем сильнее претит цели то или иное действие, тем сложнее будет к нему её принудить: оставить нужную дверь незапертой, или подтасовать документы – это одно, а поджечь здание или отправить людей на верную смерть – совсем другое. Этот тип запугивания требует куда больше времени, чем обычно – дело «убеждения» цели, как правило, затягивается до 1d5x10 минут.

Мастер может применять любые модификаторы, которые сочтет уместными в той или иной ситуации, но в качестве ориентира вполне может опираться на следующую таблицу:

Модиф.	Задача	Угроза
+30	Посмотреть в другую сторону	Информация, которая может стоить человеку жизни
+20	Перепутать бумаги	Ощущаемая угроза в адрес близкого человека
+10	Оставить дверь незапертой	Информация, угрожающая карьере
+0	Потерять рапорт	Угроза причинения телесного вреда
-10	Отключить систему безопасности	Информация, пятнающая репутацию
-20	Вывести из строя оборудование	Информация, касающаяся знакомого
-30	Устроить пожар; причинить вред	Незначительная или неосуществимая угроза

Медика (*Medicæ*) (*Продвинутое*)

Косметическое Протезирование

Используя свое знание анатомии и физиологии, ты способен создавать исключительно правдоподобные протезы, которые могут сильно пригодиться в деле изменения внешности. В то время как полнофункциональные протезы типа дополнительных конечностей или работоспособных щупалец могут потребовать полноценного Ремесленного Теста (страницы 202-206 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), ты можешь сильно помочь в деле создания убедительной маскировки. Кроме того, обладание различными специальными (и, зачастую, запретными) знаниями может сделать маскировку еще более аутентичной.

Успешный Тест Медики и 1d5 часов работы означает, что тебе удалось провести подходящие косметические модификации – зубные протезы, искусственные шрамы и т.п. – как правило, этого достаточно, чтобы обеспечить «пациенту» бонус +10 к последующему Тесту на Маскировку. Стоит обратить внимание, что в случае, если имитируемый субъект – мутант или ксенос, помимо Медики может потребоваться и соответствующее Запретное Знание.

Пытки

Медика обеспечивает достоверным знанием касательно болевых точек, нервных узлов и иных полезных нюансов, которые могут сильно способствовать ходу допроса. Техники эти далеко не всегда направлены на причинение телесного вреда или болевых ощущений; очнуться полностью парализованным, или отключенными от сенсорных ощущений собственного тела – это может оказаться куда эффективнее «традиционных» методов воздействия, и опытный медик знает, как применить эту теорию на практике. Всё это конечно же, противоречит присяге Официо Медика, оставляя практикующего их врача наедине со своей совестью.

Успешный Тест на Медику во время пыток обеспечит бонус +10 к последующему Тесту на Допрос. Этот Тест занимает 1d5 часов, и причиняет допрашиваемому субъекту один уровень Усталости. Провал этого Теста, впрочем, имеет ровно те же последствиям (в плане Урона и бонусов к Тестам Силы Воли при дальнейших

попытках дознания), что и любая другая неудачная попытка допроса. Как и в случае с Косметическим Протезированием, имея дело с ксеносами и иными необычными существами, необходимо обладать солидным запасом весьма специфических знаний.

Проницательность (*Scrutiny*) (Базовое)

Наблюдение

Аколит может прибегнуть к своей Проницательности, чтобы пристально изучить распорядок дня, личностные особенности, тайные привычки и иные частности жизни того или иного человека. Порой простое наблюдение может дать больше информации, чем допрос или любой иной метод, подразумевающий непосредственное взаимодействие с объектом. Чтобы наблюдение было эффективным, объект ни в коем случае не должен знать, что он находится «под колпаком» – в этом случае он, как минимум, изменит свое поведение, и слегка потеряет всякий смысл.

Каждая попытка Наблюдения длится 1d5 дней. Мастеру следует назначать Сложность этого Теста, исходя из скрытности и степени осмотрительности цели. За каждую ступень успеха в этом Тесте наблюдатель узнает нечто интересное о своем подопечном – стоит помнить, что это может быть совсем не та информация, что интересует Аколита! Результат, однако, не должен быть ни бесполезным, ни тривиальным – для Мастера он вполне может стать как инструментом для управления сложившейся ситуацией, так и возможностью аккуратно подтолкнуть развитие сюжета в нужном направлении.

Безопасность (*Security*) (Продвинутое)

Стратегия Проникновения

Хотя Безопасность как умение охватывает, в основном, тактические аспекты проникновения, его вполне можно использовать для того, чтобы находить слабые места в налаженной системе обороны. Тщательное изучение, к примеру, строения, вполне может выявить, что часть дверей оборудована некачественными замками, а заросший закоулок в задней части двора не просматривается охранными сенсорами. Таким образом, если ты уже знаешь, как быть, можно узнать, куда нужно нанести удар. Кроме того, этот способ вполне годится для обнаружения слабых мест и в собственной обороне.

Тест на Безопасность, сделанный именно с такой целью, будет основываться на Восприятии, а не на Ловкости, и займет он 1d5 часов. Мастер волен увеличить продолжительность еще на 1d5 часов в случае с особенно обширными и сложными системами.

Меры Безопасности

Ты изучил техники и процедуры обеспечения безопасности. Это знание касается как электронных, так и физических систем безопасности (включая расстановку постов охраны и маршрутов патрулей). Стоит отметить, что в данном случае имеется в виду скорее общая картина, нежели каждый элемент системы в отдельности.

Пройди Тест на Безопасность, основываясь на Интеллекте, а не на Ловкости – результат этого Теста будет участвовать в Состязательных Тестах против попыток разработать Стратегию Проникновения или проверить на прочность твою систему безопасности. Этот Тест не должен применяться против каждой конкретной попытки обойти тот или иной участок системы – как, скажем, при взломе замка на двери, которая (так уж случилось) является частью твоей системы безопасности.



Отыгрыш Тестов Умений

Для проведения многих из представленных здесь и в **Базовой Книге Правил Dark Heresy** расширенных умений требуется отнюдь не секунды, но минуты, и даже часы. Если ты и твои Игроκи предпочитаете скорость, можете просто бросать кубик и отсчитывать затраченное время. Однако стоит помнить, что эти Тесты таят массу богатых ролевых возможностей. Никто не мешает пройти Тест Наблюдения, сказать, что прошло три дня, и сообщить, что Аколит видел, как объект наведывался к некой «белошвейке» из среднего улья и покупал обскуру. Но тот же самый Тест можно полноценно обыграть, привлечь к наблюдению всю группу, прорештить на хвосте у «клиента» весь нижний улей, и повстречать самых разнообразных людей – от тех, кто с радостью продаст Аколитам кое-какое не совсем легальное барахлишко, до тех, кто с не меньшим удовольствием пошарит у них сталью в кишках, чтобы самому разжиться этим самым барахлишком.

Таланты

Хотя именно приложение умений является собой ярчайшее свидетельство влияния темных аспектов личности человека, некоторые таланты также могут иметь стороны, более подходящие для темных аллей, нежели стрельчатых залов шпилей улья.

Аура Власти (Air of Authority)

Проявления властности могут быть разными. Тому, кто действует взвешенно и уверенно, задают куда меньше вопросов, чем тому, чьи суждения поспешны и безоглядны. Приняв штраф -10 к своему Тесту на Обман, ты сможешь воздействовать им на 1d10+БТ целей одновременно.

Ныжающий Голос (Disturbing Voice)

Лидеры культов, как правило, мотивируют свою паству посредством страха, а не личного примера, и, хотя большинство Аколитов редко прибегает к подобной практике, людям искушенным такой подход может быть весьма на руку. Этот талант обеспечивает бонус +10 к Тестам Командования в случае, если Аколит в прошлом успешно применял Запугивание на эту группу целей.

Бессстрашный (Fearless)

Паника – вещь совершенно излишняя, и не только в бою. Если игрок и Мастер согласны, то при взятии этого таланта его можно будет применять как в ходе тайных операций, так и в пылу сражения. Аколит понижает сложность Теста на Безопасность или Технологию (сделанного с целью обезвреживания той или иной системы безопасности) на один шаг, но, чтобы в случае срочной необходимости прекратить свои манипуляции, ему потребуется успешно пройти Тест Силы Воли.

Хорошая Репутация (Good Reputation)

Хотя напрямую в Базовой Книге Правил об этом не говорится, Хорошей Репутацией можно пользоваться у членов не только традиционных, но и радикалистских организаций. Если игроки обладают долгой историей сотрудничества с одной из таких малопочтенных групп, пуская, что называется, огонь против огня, Мастер вполне может дать им шанс укрепить эти отношения, позволив приобрести соответствующий Талант в качестве Элитного Улучшения. Стоит, однако, помнить, что столь близкие отношения с сомнительной компанией могут иметь весьма неприятные последствия.

Богохульные Таланты

Хорошая Репутация

Мастеру следует расширить эту Группу Талантов (основной состав этой группы приведен в **Базовой Книге Правил Dark Heresy** на странице 215) до списка, представленного в описании талантов Противник и Враг (ниже). Аколиты, обладающие Хорошей Репутацией среди людей, пользующихся дурной славой (как то еретиков или культистов), вынуждены будут опасно балансировать между двумя враждебными друг к другу кругами общения, что, помимо всего прочего, отнюдь не просто, особенно если случится так, что в одном месте соберутся и те, и другие. Впрочем, с точки зрения ролевого отыгрыша возможности здесь кроются весьма и весьма богатые.

Противник

Группа Талантов: Академики, Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратор, Астропаты, Экклезиархия, Дикари, Правительство, Жители Ульев, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Средний Класс, Военные, Нобилитет, Преступники, Пустотники, Рабочие.

Противоположность Таланта Равный (страница 219 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), этот Талант олицетворяет собой агрессивное противостояние и некоторую враждебность со стороны определенной социальной группы или организации. Ты получаешь штраф -10 на все Тесты Товарищества при взаимодействии с членами этой группы.

Мастер и игроки могут договориться, что этот Талант станет «наградой» за некоторые действия Аколитов по ходу игры. От этого Таланта вполне можно избавиться с дозволения Мастера, совершив действия, способные переменить мнение группы или организации в отношении Аколита, а также выплатив некоторое количество ОО по правилам Элитных Улучшений (страница 69 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Равный

Как и в случае с Хорошей Репутацией, тебе, как Мастеру, следует расширить эту Группу Талантов, чтобы включить в нее все подходящие организации кампании. Творчески подойдя к применению Талантов Равный и Противник, ты и твои игроки можете реализовать ряд динамичных конфликтов между силовыми блоками, входящими (и не входящими) в число этих организаций.

Враг

Группа Талантов: Академики, Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратор, Астропаты, Экклезиархия, Дикари, Правительство, Жители Ульев, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Средний Класс, Военные, Нобилитет, Преступники, Пустотники, Рабочие.

Противоположность Таланта Хорошая Репутация (страница 215 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), этот Талант говорит о том, что тебя особенно ненавидят члены одной из организаций или социальных групп. Ты получаешь дополнительный штраф -10 к Тестам Товарищества, имея дело с этой группой. Этот талант суммируется с Талантом Противник, обеспечивая суммарный штраф -20.

Мастер и игроки могут договориться, что этот Талант будет «наградой» за некоторые действия Аколитов по ходу игры. От этого Таланта вполне можно избавиться с дозволения Мастера, совершив действия, искупающие все грехи Аколита перед враждебной организацией, а также выплатив некоторое количество ОО по правилам Элитных Улучшений (страница 69 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Ненависть (Hatred)

Еще один талант из тех, что можно направить вспять, обратив его против общепринятых институтов Империума, и тем самым обеспечив игроков рядом интересных ситуаций и великолепных возможностей для отыгрыша роли. Если какая-нибудь Имперская организация или фракция Инквизиции по ходу сценария умудрилась крупно насолить Аколитам, вполне можно дать им в конце этого сценария возможность купить соответствующую Ненависть. Конечно, если они намерены простить обиду, им совсем не обязательно его покупать, но уж если им вздумалось отомстить...

Ритуал Благоговения (Rite of Awe)

Перед тем, как приступить к ритуалу, Радикальный Техножрец может слегка изменить звучание литургии. Вместо обычного своего эффекта ты можешь обеспечить себе бонус +10 к своему следующему Тесту Командования или Запугивания, направленному на любую из целей, оказавшихся в зоне действия ритуала.

Ритуал Страха (Rite of Fear)

Перед тем, как приступить к обряду, Радикальный Техножрец может слегка изменить ход литургии, получив бонус +10 к своему следующему Тесту на Допрос или Запугивание, направленному на любую из целей, оказавшихся в радиусе 50 метров от проводящего этот ритуал Техножреца.

Непримечательный (Unremarkable)

В условиях войны теней этот талант становится полезным вдвойне, поскольку он облагает штрафом -20 все тесты, подразумевающие наблюдение за тобой и изучение твоих привычек. Однако при этом стоит помнить, что за пределами круга твоих ближайших спутников вряд ли найдется тот, кто вспомнит о тебе хоть что-то, что помогло бы помочь распознать человека, выдающего себя за тебя!

из дневников Инквизитора
Фельрота Гельта, 209.702.M40

Сегодня в окопах Тренча я сразил лжесвященника. Хотя речи его были богобоязненны, облик его был воплощением гордыни; кроме того, он был вооружен цепным мечом, щедро напитанным эманациями нечистых духов.

Трижды я призывал его сдаться, и трижды получал отказ. Я обездвижил его, прибегнув к психическому дару сопровождавшего меня ват-псайкера (именной код IV). После этого рухнувший без движения клирик уже не представлял собой угрозы, но я почувствовал себя обязанным спросить, что заставило его обернуться против Святых Ордосов.

Слова его встревожили меня до глубины души, ибо ответом на мой вопрос стало «Я тоже служу Инквизиции...»



Психосилы

«Рассказывай кому хочешь – никто тебе не поверит. Я сделал так, чтобы у них были для этого все причины».

- слова, приписываемые «настоящему убийце» Губернатора Сайлласа Гала, казненному за свое преступление в 789.M41

Н психосилы могут проявлять себя крайне тонко, почти незаметно, но при этом быть оружием тайной войны, не менее мощным и востребованным, чем любой другой инструмент из арсеналов служителей Инквизиции. Псайкер, владеющий этими способностями, становится ценным шпионом и тайным агентом, способным незаметно проникать, куда нужно, и уходить, стирая себя из памяти тех, кто его видел. Приобретение и развитие этих сил может быть как результатом прохождения особой программы подготовки на службе у радикального Инквизитора, так и следствием слияния солидного опыта и суровой необходимости.

Малые Психосилы

Все перечисленные ниже психические способности являются малыми психосилами, которые может изучить любой псайкер. Все эти психосилы, однако, относятся к сферам шпионской и диверсионной деятельности, и будут особенно полезны псайкерам, принадлежащим к ячейкам, специализирующимся именно в тайных операциях.

Кодовое Семя (Cipher Seed)

Порог: 9

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Касание

Ты можешь «прикрепить» к человеку изображение или простое сообщение, которое немедленно попадет в мозг адресата, стоит тому прикоснуться к носителю этого сообщения. Успешно проявив психосилу, псайкер вкладывает тайное послание в подсознание реципиента, который, сам того не подозревая, становится «курьером», и послание хранится у него в голове до тех пор, пока получатель не прикоснется к носителю. В момент контакта послание просто переносится в разум получателя, обеспечивая абсолютно секретный и безопасный в плане перехвата метод обмена информацией. Сообщением может быть символ или короткое предложение не длиннее пяти слов.

Протокол Самоуничтожения (Disintegrating Directive)

Порог: 6

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Касание

При помощи этой психосилы ты можешь сделать так, чтобы небольшой объект (типа клочка пергамента или голограммической облатки) самоуничтожился при определенных обстоятельствах. Это может быть, к примеру, письмо, испаряющееся немедленно после прочтения, или микро-бузина, рассыпающаяся в пыль сразу после окончания передачи. Для того чтобы психосила сработала, целевой предмет должен находиться у псайкера, и при этом не являться частью чего-то большего. К примеру, психосилу без проблем можно наложить на часовую шестеренку, но только если она в этот момент будет извлечена из механизма хронографа.



К Вопросу об Адептах-Псайкерах

Персонаж, избравший для себя стезю Адепта, описанную в **Базовой Книге Правил Dark Heresy**, при достижении некоторых её Рангов (Хранитель, страница 74 и Магистр, страница 75) имеет возможность стать псайкером прямо в разгар кампании. Подразумевается, что способности эти персонаж развивает в результате изучения оккультных тайн и запретного знания. Тем не менее, возникают вопросы касательно источника их психических способностей и официального дозволения на их применение. На эти вопросы существует три основных ответа:

Колдун: Психические силы, открывающиеся Хранителям и Магистрам, суть познания о колдовстве, почерпнутые в ходе запретных изысканий. Замени Улучшение Хранителя Пси-Рейтинг 1 на Колдовство, и добавь два дополнительных Улучшения – Запретное Знание (Варп) (Инт) и Запретное Знание (Варп) (Инт)+10 стоимостью по 100 ОО каждое. На Ранге Магистра вычеркни Улучшения Малая Психосила и Пси-Рейтинг 2, а Пси-Рейтинг 3 замени Талантом Великий Колдун.

Санкционированный Псайкер: Когда Адепт становится Хранителем и приобретает Улучшение Пси-Рейтинг 1, он проходит должную подготовку и, выбывая на внушительный промежуток игрового времени, становится Санкционированным Псайкером (страница 40 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Бродячий Псайкер: Вместо того чтобы брать пси-рейтинг, Адепт, достигший Ранга Хранителя, может стать Пробудившимся Псайкером (страница 169 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). В случае если полученная им при этом психосила достаточно «неприметна», персонаж (не игрок!) вполне может и не подозревать о своих новых способностях, применяя их неосознанно, считая их неким «хитрым фокусом» или благоволением судьбы. По крайней мере, в первое время...

Искажение

(Distortion)

Порог: 6

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Касание

Ты превращаешь черты внешности и голос субъекта в изменчивое, неразличимое и пугающее мельтешение случайных голосов и лиц. Те, кому случиться взаимодействовать с субъектом, находящимся под действием этой психосилы, впоследствии не смогут не только узнать его, но даже точно определить его пол.

Узы Сродства

(Familiar Bond)

Порог: 10

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Касание

Чаще всего эту психосилу используют Вирды, ведьмы и прочие несанкционированные псайкеры – с её помощью они создают ментальную связь с выбранным животным. Этот зверь отныне служит псайкеру Псиофокусом (страница 251 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) и действует с ним в полном согласии. Фамильяр действует в тот же ход, что и его хозяин, но, в отличие от Кибернетических или Псибернетических фамильяров, исходит не из запрограммированных приказов, а в меру своих природных способностей и сообразительности. Для псайкера смерть его фамильяра является весьма травмирующим переживанием, и налагает штраф -10 на все его действия на 1d5 часов с момента гибели зверя, связанного с ним узами сродства.

Залыкание

(Haywire)

Порог: 10

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 25м

Ты направляешь поток разрушительных энергий в самое сердце электронного устройства, временно выводя его из строя. Фактиче-

ски, эта психосила Оглушает цель на один Раунд. Существа с механическими компонентами, типа сервоторов или Техножрецов, могут сопротивляться этой психосиле посредством успешного Теста на Силу Воли. Однако провал этого Теста вызовет неполадки в работе механических компонентов – Оглушение, которое продлится один Раунд.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошёл порог, ты можешь воздействовать на одну дополнительную цель.

Изменчивый Облик

(Mutable Features)

Порог: 8

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Если тебе хорошо известна внешность какого-нибудь человека, ты можешь изменить восприятие окружающих тебя людей так, чтобы они видели его вместо тебя. Все, кто видит тебя, может пройти Средний (+10) Тест Силы Воли, чтобы увидеть твой истинный облик.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошёл порог, Сложность Теста Силы Воли увеличивается на один шаг.

Почувствовать Механизм

(Sense Mechanism)

Порог: 7

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 50м

Обратив свой внутренний взор в Варп, и пронзив тени физической вселенной, ты можешь почувствовать присутствие механизмов и механических конструктов в области вокруг себя. Эта психосила не раскрывает функционал этого механизма – просто дает общее представление о его внешнем виде и местоположении. Живые существа блокируют линию видимости этой психосилы, поскольку их след в Варпе куда ярче, чем след любого неодушевленного объекта.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошёл порог, можешь увеличить радиус действия психосилы на 10 метров.

Таблица 4-4: Психосилы

Нимия	Порог	Время	Поддержание
Кодовое Семя	9	Полное действие	Нет
Протокол Самоуничтожения	6	Полное действие	Нет
Искажение	6	Полное действие	Да
Узы Сродства	10	Полное действие	Нет
Замыкание	10	Полное действие	Нет
Изменчивый Облик	8	Полное действие	Да
Почувствовать Механизм	7	Частичное Действие	Да
Аура Доверия	7	Полное действие	Да
Искатель Истины	6	Полное действие	Да
Щипок	5	Частичное Действие	Нет
Без Следа	6	Частичное Действие	Да

Аура Доверия (Trusting Aura)

Порог: 7
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Ты изменяешь свой образ так, чтобы один твой внешний вид уже внушал доверие окружающим – люди, которые общаются с тобой, будут находить твои слова более убедительными, чем обычно. Пока эта психосила активна, ты получаешь бонус +10 к Тестам любых Социальных Умений.

Истечение: Если ты превзошёл порог на 10 очков и более, бонус увеличивается до +20.



Искатель Истины (Truth-Seeker)

Порог: 6
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Касание

Пока человек находится под действием этой психосилы, ему придется сильно постараться, чтобы сказать тебе неправду. Каждый раз, прежде чем изречь ложь, человек должен пройти Средний (+0) Тест Силы Воли. Помни, что если человек не хочет проговориться, он всегда может просто замолчать.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошёл порог, Сложность Теста Силы Воли увеличивается на один шаг.

Щипок (Twitch)

Порог: 5
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 20м

Ты можешь на краткий миг отвлечь внимание другого человека, заставив его глянуть в сторону, почесаться и т.п. Как бы то ни было, цель получает штраф -20 к основанным на Восприятии Тестам на весь свой следующий ход.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошёл порог, ты можешь увеличить продолжительность действия психосилы еще на один ход.

Без Следа (Without a Trace)

Порог: 6
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Ты не оставляешь следов и свидетельств своего пребывания – даже в памяти технологических систем наблюдения типа пикт-рекордеров и иных устройств хранения данных. Это не значит, что тебя нельзя увидеть или засечь в текущий момент времени – сигнализации, ловушки и охранники у мониторов камер слежения «срабатывают» как обычно.

Орудия Теней

«Машины могут предать тебя, а могут спасти жизнь. Не верь им, но принимай то, что они дают тебе, как знак божественного благоволения твоей миссии».

- Интерrogатор Сэнд, Аколитам, находящимся под его командованием

Для того, кто вступит в войну теней, не экипировавшись должным образом. Оружие, которое великолепно работает против ксеносов или проклятых, может оказаться помехой, когда ситуация требует деликатного подхода. На этой войне в ход идет самое необыкновенное оружие, которое можно до поры утаить в рукаве, защитное и маскировочное снаряжение, с виду неотличимое от простой одежды, и целый спектр специализированного оборудования и наркотиков, более походящих для подпольных пыточных камер, чем для улиц и тоннелей города-улья.

Дистанционное Оружие

«Оружие, неспособное убить элегантно, недостойно называться оружием».

- Тобиас Беласко

Разрядная Винтовка

Класс: Основное (Стаб)

Запрещенное особым эдиктом Адептус Механикус за разрушительное воздействие, которое оно оказывает на их священные машины, это компактное неуклюжее оружие питается крупнокалиберными патронами, специально разработанными для борьбы с сервоторами и иными механическими конструктами. Боевая часть боеприпаса содержит крохотный генератор направленного электромагнитного импульса, способного проникнуть сквозь бронированное покрытие персональной аугментики и бронезащиту более крупных машин. Удручающе медленный темп стрельбы и низкая дальность в значительной мере нивелируют это весьма полезное свойство.

Узкоспециализированное оружие, способное стать мощным козырем в бою против подходящего противника, оно не слишком полезно вне рамок своего предназначения.

Разрядная Винтовка удваивает свою Бронебойность при попадании по цели с Особенностью Машина, или по любой иной цели, которую Мастер сочетет, так сказать, «подходящей под описание» (как, к примеру, электронный замок на двери бункера).



Ловчее Ружье

Класс: Основное (Стаб)

Когда нужно взять кого-нибудь живьем, тем, кто не имеют доступа к такому утонченному инструменту как веббер, приходится расчитывать на оружие куда более простое, хотя и не менее эффективное. Ловчее ружье выстреливает тонким адамантиновым тро-сом, один конец которого намотан на катушку, а другой являет собой скользящую петлю, посредством которой цель можно заар-канить и притянуть к себе. Имеется возможность одним движени-ем отстегнуть катушку с кабелем – как правило, в случае, если ситу-ация складывается не в пользу ловца, а бросать само оружие ему не хочется.

Когда выстрел из этого оружия попадает в цель, жертва, чтобы освободиться, должна пройти Состязательный Тест Силы или Лов-кости против Силы стрелка.



Оружие Ближнего Боя

«Мне действительно жаль, что выбор пал на тебя, ведь ты подавал такие надежды... Но дело в том, что я служу высшей цели. Цели, которой можешь послужить и ты. Правда, для этого тебе придется умереть».

- Серафима, слова, обращенные к Экспликатору Берну

Клинок «Веретено»

Изначально это оружие предназначалось для защиты от хищников, и делалось из длинных, пронизанных ветвистыми каналцами шипов колючей веретенки – довольно распространенного в Секто-ре Каликсис ядовитого растения. И хотя некоторые «пуристы» настаивают, что это оружие должно выращивать, как это делали встарь, схожие конструктивно клинки, выполненные из современ-ных материалов, прочно вошли в обиход оперативников Ассасино-рума и членов некоторых еретических культов. Границы этого клинка испещрены выходными отверстиями сотен крошечных канальцев, посредством которых «Веретено» вводит яд (или другую схожую субстанцию – лекарство, наркотик, возбудитель болезни и т.п.) в кровоток жертвы.

Любой удар «Веретеном», нанесший хотя бы одну единицу Урон-на, «вводит» в кровь жертвы дозу вещества, которое хозяину клинка необходимо заблаговременно поместить в особую полость в рукоятке оружия. Стоит обратить внимание, что система введения вещества примитива и неразборчива по природе своей, а это знач-ит, что доза вещества тратится при каждом ударе, не важно, был ли при этом нанесен какой-либо Урон, или же нет.

Шоковые Рукавицы

«Силовой кулак для бедных», Шоковые Рукавицы широко рас-пространены среди бандитов подулья и низовых сотрудников си-ловых структур Империума. Наиболее простые модели выглядят как массивные латные рукавицы, увитые силовыми кабелями, а наиболее утонченные на вид вполне могут сойти за изящные ко-жаные перчатки. Это оружие – весомый аргумент в драке, как, впрочем, и любой другой ситуации, когда мощный шоковый раз-ряд становится для врага полной (и весьма неприятной) неожи-данностью.

Эффектами Шокового оружия обладает как обычный безоруж-ный удар облаченной в Шоковую Рукавицу рукой, так и простое прикосновение к участку обнаженной кожи цели, как, к примеру, при успешном Захвате бездоспешного оппонента, или во время танцев на официальном приеме.

Размеры и внешний вид Рукавиц целиком зависят от качества их исполнения. Помимо стандартных модификаторов за качество оружия учтите описанные ниже атрибуты:

Таблица 4-5: Оружие

Дистанционное Оружие

Имя	Класс	Дист	Роя	Урон	Бро	Ф	Нер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Разрядная Винтовка	Основное	10м	1/-/-	1d10+3 У	2*	6	Полн	-	5кг	400	Раритет
Ловчее Ружье	Основное	30м	1/-/-	---	0	1	Полн	Опутивающее	3,5кг	100	Скудная
Оружие Ближнего Боя											

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Гаррота	Рукопашное	---	1d10 Р	0	Гибкое, Примитивное	0,5кг	200	Скудная
Веретено	Рукопашное	---	1d10-1 Р	0	Примитивное	0,5кг	75	Скудная
Шоковые Рукавицы	Рукопашное	---	1d5 Э	0	Шоковое	1кг	100	Скудная

* Смотри описание оружия

Низкое качество: Эти массивные, увитые силовыми кабелями металлические рукавицы обладают Особенностью Громоздкое. Все попытки скрыть их истинную природу получают штраф -20.

Среднее: Модели среднего качества внешне напоминают бронированные перчатки силового доспеха; отчетливо видны кабели, питающие боевую часть оружия.

Хорошее: Внешне эти рукавицы вполне можно принять за бронированные перчатки вроде тех, что защищают кисти рук обначенных в карапаксы штурмовиков. Владелец таких Рукавиц получает бонус +10 к попыткам замаскировать их истинную природу.

Высшее: Лишь лучшие ремесленники способны создавать эти произведения оружейного искусства. Внешне они напоминают кожаные или ячеистые перчатки, которые могут вполне сойти за утонченную деталь подобающего жителю высокого шпилля костюма. Носитель Шоковых Рукавиц высшего качества получает бонус +20 ко всем попыткам замаскировать их истинную природу.

Гаррота

В руках мастера скромная удавка может быть не менее смертоносной, чем болтер, к тому же она, в отличие от болтера, позволяет при желании взять жертву живьем. Для того чтобы воспользоваться этим оружием, необходимо подобраться к жертве вплотную – по этой причине Моритат, почтая искусство обращения с гарротой наиболее устрашающей и сложной из своих практик, преподают его своим ученикам в самую последнюю очередь.

Атака Гарротой считается прицельной атакой головы противника, а потому облагается штрафом -20 на попадание. После удачного попадания (независимо от Урона) следующая атака получает бонус +30. Если нанесенный Урон превышает показатель Брони цели, атакующий может либо нанести этот Урон по обычным правилам, с учетом Бонуса Выносливости и Ран цели, либо уменьшить его вдвое (округлив в большую сторону) и причинить Усталость (страница 404 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Альтернативные Правила для Гарроты

Атака гарротой считается прицельным Захватом (страницы 394 и 401 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) со штрафом -20 на попадание, где вместо безоружного Урона наносится Урон гарроты. Если необходимо взять противника живым, каждый Раунд, когда гаррота наносит захваченной цели Урон, вместо получения Ран цель начинает испытывать последствия Удушения (страница 414 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Стоит обратить внимание, что если нанесенный Урон будет недостаточным для преодоления Брони и БВ цели, считается, что жертве удалось урвать глоток воздуха, и она получает отсрочку до следующего Раунда.

Улучшения Оружия

«Нет клинка, который нельзя сделать остree».
- Лэндандерская поговорка.

Комби-оружие

Мастера-Оружейники Домов Коммерциа могут объединить два разных оружия в один смертоносный инструмент, гарантирующий тактическую гибкость и готовность к любой боевой ситуации. Эти шедевры оружейного искусства очень дороги и крайне редки – многие из них стали фамильным достоянием, которое вот уже много поколений переходит от отца к сыну.

Любое Основное оружие можно превратить в комби-оружие, объединив его с другим Основным оружием. Стрелок может атаковать любым из них по своему выбору, но не обоими сразу. Все характеристики вторичного оружия остаются прежними, за исключением Обоймы, которая уменьшается вдвое (с округлением в большую сторону), и Цены, которая, напротив, удваивается.

С точки зрения Ремесленных Правил (страница 202 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) создание комби-оружия – Трудная (-10) задача с длительностью в неделях. Если Аколит не обладает Ремеслом (Оружейник), стоимость создания такого оружия равняется удвоенной Цене каждого из них (с учетом модификаторов за Качество).



Доспехи

«Невидимость – лучшая защита».

- старая Терранская поговорка

Хамелеолиновый Боевой Доспех

Этот тип доспехов, совмещающий в себе защитные качества легкого карапакса и маскирующие эффекты хамелеолиновой технологии, стоит на вооружении латэйских Скитариев-Секьюторов и избранных оперативников Инквизиции. Стоит помнить, однако, что хамелеолин скрывает носителя лишь от визуального обнаружения – что делает его не самым удачным выбором в случае с более изощренными системами наблюдения.

На носителя этого доспеха действуют те же эффекты, что и в случае с хамелеолиновым плащом: бонус +20 к Тестам на Скрытность, кроме того, если облаченный в этот доспех персонаж не двигается с места, считается, что он находится на одну ступень Дистанции оружия дальше, чем он есть на самом деле.

Маскирующий Полевой Комбинезон

В то время как визуальная маскировка вполне может одурачить часовых и самые простые сканеры, тепло, источаемое телом персонажа, выдает его с головой, когда речь заходит об ауспексах, настроенных на восприятие перепадов температуры окружающей среды. Маскирующий Полевой Комбинезон оснащен системой капиллярных трубок и емкостью с хладагентом, посредством которых поверхность костюма охлаждается до температуры окружающей среды. Поскольку многие из тех, кто нуждается в таких мерах маскировки, зачастую имеют дело с самыми разными опасностями, ключевые части комбинезона усилены вкладками из фланеллерии.

Маскирующий Полевой Комбинезон обеспечивает бонус +20 к Тестам на Скрытность, когда его пытаются обнаружить посредством инфракрасных сенсоров или восприятия, основанного на ощущении разности температур.

Искажающий Костюм

Некоторые ксенологи – как правило, незадолго до того, как оказаться в руках карателей Инквизиции – именуют технологию искажающих полей не иначе как «бледной пародией на голополя Эльдар». Истина же состоит в том, что в попытках сымитировать чужую технологию Механикусы пришли совсем не туда, куда стремились изначально. Активированное искажающее поле не столько скрывает объект, сколько размывает его очертания. На человеке, облаченном в созданный по этой технологии костюм, трудно даже просто сфокусировать взгляд, не говоря уж о том, чтобы узнать, кого именно скрывает эта мутная завеса. Еще одним преимуществом является то, что эффекты поля распространяются и на электронные

системы, полагающиеся на распознавание визуальных образов.

Для работы генератора поля требуются стандартные батареи, а излучатель поля является собой сложную проводящую сеть, электрические токи которой способны ощутимо «тряхнуть» пользователя, если будет повреждена изоляция эмиттеров.

Активированный костюм обеспечивает штраф -10 на все Тесты, основанные на зрении, направленные на носителя костюма, включая дистанционные и рукопашные атаки. Однако Урон, который проникает сквозь защиту костюма, увеличивается на две единицы. Активация и деактивация костюма – Частичные Действия; энергии в стандартной батарее хватает на две минуты работы (24 Рунда).

Шоковый Карапакс

Стоящие на вооружении «Белых Дланей», элитных подразделений Адептус Арбитрес, специализирующихся на усмирении беспорядков, эти грозные тяжелые карапаксы оснащены встроенными в бронепластины шоковыми генераторами – крайне неприятной неожиданностью для противника, сумевшего достать арбитра в рукопашной. Жители подуьев Сибеллуса именуют эти доспехи Искрящим Железом, и, готовясь к бою с облаченными в них людьми, порой обматывают руки рваной бумагой в надежде нейтрализовать «отдачу».

Удар любым проводящим электричество рукопашным оружием (т.е. сделанным не из дерева, керамика, стекла и т.д.), нанесенный противнику, облаченному в Шоковый Карапакс, означает, что атакующий должен пройти Тест на Выносливость, как если бы ему самому по руке пришелся удар оружием с Особенностью Шоковое.

Улучшения Доспехов

Хамелеолиновое Покрытие

Это покрытие мимикрирует под цвет окружающей среды, в точности как хамелеолиновый плащ – разница только в том, что это покрытие наносится непосредственно на поверхность доспехов. Для того чтобы установить это улучшение, потребуется опытный ремесленник, владеющий Ремеслом (Оружейник). Установленное улучшение увеличивает Цену комплекта доспехов на 1000 Тронов. Эффекты этого улучшения в точности соответствуют эффектам хамелеолинового плаща.

Тепломаскировка

Опытный ремесленник способен оснастить комплект доспехов капиллярной системой циркуляции хладагента. Для выполнения этой непростой задачи требуется мастер, искушенный в Ремесле (Оружейник); установленная система тепломаскировки увеличивает Цену комплекта доспехов на 500 Тронов. Эффекты этого улучшения в точности соответствуют эффектам Маскирующего Полевого Комбинезона, описанного выше.

Таблица 4-6: Доспехи

Шлия	Зоны Защиты	Броня	Вес	Цена	Доступность
Хамелеолиновый Боевой Доспех	Все	5	17кг	1.000	Раритет
Маскирующий Полевой Комбинезон	Торс, Руки, Ноги	2	6кг	650	Редкость
Искажающий Костюм	Все	2	7кг	750	Редкость
Шоковый Карапакс	Торс, Руки, Ноги	6	19кг	5.000	Раритет



Искажающее Поле

Куда более сложное для интеграции, чем многие другие улучшения, Искажающее Поле является собой сложную систему проводящих контуров и различных модулей, которые размывают и искажают облик носителя, сильно усложняя задачу распознания как общих, так и конкретных его черт. Мастер, устанавливающий это улучшение, должен обладать Ремеслом (Оружейник)+10; установленное улучшение увеличивает Цену комплекта доспехов на 1000 Тронов. Игровой эффект этого улучшения в точности соответствует эффектам Искажающего Костюма, включая увеличение проходящего сквозь Броню доспеха Урона.

Шоковое Поле

Это улучшение может быть установлено только на доспехи с Броней больше 4 единиц – для работы генератору поля требуется жесткая основа. Кроме того, с такой непростой задачей, как установка этого улучшения, может справиться лишь очень опытный мастер с Умением Ремесло (Оружейник)+10. Цена доспеха с Шоковым Полем увеличивается на 2000 Тронов. Игровой эффект этого улучшения в точности соответствует эффектам Шокового Карапакса, описанного выше.

Оборудование

«И да не будет места, незримого для глаз моих».

- секретная прокламация Лорд-Сектора Мариуса Хакса

Жаберный фильтр

Магосы Механикус Биологис, работающие в водах мира-океана Спекторис, разработали эти простые (в сравнении с произведением инженерной мысли – Ребризером Редоля) дыхательные маски для проведения работ по обслуживанию их подводных перерабатывающих предприятий. Фильтры этих масок, позволяющие, подобно жабрам рыб, извлекать кислород прямо из воды – вещь относительно деликатная, и для предотвращения деградации их требуется постоянного держать в чистой воде.



Головизор

Хотя для повышения точности стрельбы вполне можно использовать лазерный прицел, для тайных операций его яркая красная точка может быть фактором абсолютно неприемлемым. Головизор работает в комплекте с лазерным прицелом, настроенным на излучение света в невидимом для человека диапазоне. Прицельная точка видна лишь в визоре шлема, и, таким образом, не выдает собой присутствия стрелка. И хотя для работы системе не нужен шлем, стоит помнить, что ношение прицельного визора на людях в Секторе Каликсис считается откровенным моветоном.

Гремлин

Этот простой дух машины, как правило, обитающий в специально оборудованном дата-планшете, изолированный от всех возможных связей с внешним миром, и способный преодолевать защиту мощнейших систем безопасности. После первого же применения Гремлины фактически выгорают, необратимо повреждая систему, к которой были подключены через дата-порт. Гремлин обеспечивает разовый бонус +30 к Тестам Безопасности или Технологии, направленные на взлом электронного замка или иной оснащенной дата-портом системы безопасности.

Помни, что большая часть таких систем оснащена брандмауэрами, локализующими область поражения духов-гремлинов. Помимо всего прочего, это значит, что дух может, к примеру, взломать одну конкретную дверь, но никак не все двери западного крыла купеческого особняка разом.

Во мнениях Механикусов касательно Гремлинов нет единства – одни находят их весьма полезными, другие почитают их не иначе как надругательством над самой сутью их священного ремесла.

Подъемный Механизм

Пользователь может прицепить это устройство практически к любому тросу или кабелю. Потратив Полное Действие, пользователь с трех сторон зажимает трос зубчатыми колесами устройства, и, вращая рукоять механизма (для этого требуется слаженная работа обеих рук), начинает взбираться вверх (или спускаться вниз) по тросу. После этого, совершив Полное Действие Передвижения, ты поднимаешься (или спускаешься) на расстояние, равное Бонусу Ловкости твоего персонажа в метрах. Закончив подъем (или, опять же, спуск), устройство можно отцепить, затратив на это Частичное Действие.

Пикт-Муха

Во многих отношениях схожие с Вокс-Жуками, эти насекомоподобные конструкты напоминают терранских стрекоз – их центральная и периферийная нервные системы взяты от довольно похожих на них летающих существ. Их интеллектуальные способности весьма ограничены, и позволяют выполнять лишь самые простые команды типа «следуй за женщиной с аугментическим глазом» или «кружи над погружочной площадкой».

Для того чтобы принимать сигнал мухи, Аколитам потребуется пикт-кастер (5 кг, 400 Тронов, Скудная Доступность); помимо изображения, муха передает и звук, хотя и не слишком качественный (-20 ко всем основанным на слухе Тестам). При полете пикт-мухи издают низкое негромкое жужжание, которое наблюдаемый субъект может услышать (**Очень Трудный (-30) Тест на Бдительность**). В случае если пикт-муху начнут целенаправленно искать, считай, что она обладает Ловкостью 50 и Умением Скрытность.

Поле Уединения

В мире тайных операций, коммерческих сделок и дел Инквизиции важно, чтобы некоторые разговоры не стали «достоянием общественности». Заведения, обслуживающие элитную клиентуру, трепетно относящуюся к вопросам приватности, порой устанавливают генераторы поля на так называемые «особые столики». Сам генератор является собой устройство размером с небольшой чемодан, которое генерирует вокруг себя поле в радиусе пяти метров. С точки зрения стороннего наблюдателя это поле выглядит как сильно запотевшее стекло: можно с трудом различить сильно размытые силуэты, но не более того. Кроме того, поле не пропускает ни звука, и полностью непроницаемо для всех видов вокс- и пикт-трансляций.

Пси-Демпфер

Многие граждане Империума с рождения впитывают страх перед прайкерами, страх, основанный не только на опасности, которую они собой представляют, но и на их способности читать и изменять разум людей. Страхи эти – удел отнюдь не только простых людей; члены Святых Ордосов прекрасно знают, с какой легкостью прайкер способен получить доступ к самой секретной информации.

В отличие от Постановщиков Пси-Помех (страница 356 **Базовой Книги Правил**), Пси-Демпферы – устройства отнюдь не портативные; их мистическая машинерия занимает места больше, чем некоторые автомобили, а для работы ей требуется весьма приличный объем энергии. Помимо самого генератора частью устройства являются пол, стены и потолок помещения, в котором тот располагается; стены эти оплетают многослойной сетью из психоабсорбентных сплавов и психореактивного кристалличинового волокна. Устройства эти различаются по рейтингу, который сообщает, насколько уменьшается максимально возможное количество кубиков, которое прайкер, оказавшийся в радиусе действия генератора, может бросать при прохождении Психотестов.

Генератору требуется 2d5 Раундов на прогрев, прежде чем он выйдет на расчетную мощность – в течение всего этого времени любой находящийся в радиусе действия генератора прайкер может заметить его включение при помощи **Простого (+10) Теста на Психическое Чутье**. После выключения генератора поле сохраняет активность на протяжении еще 1d5 Раундов.

Эти устройства исключительно редки; более того, Аколиты вообще не смогут купить ни одно из них по ходу игры. Это одно из тех устройств, которые могут являться частью обстановки, но никак не частью экипировки персонажа.



Паучьи Лапы

Этот набор из рукавиц, налокотников и наголенников, надевающихся поверх одежды или доспехов, имеет липучую рабочую поверхность, и в большинстве случаев очень сильно помогает при верхолазании. Подушечки на коленях, носках, локтях, и ладонях выделяют особую субстанцию, хорошо пристающую ко многим поверхностям. Паучьи Лапы обеспечивают бонус +30 к Тестам на Лазанье в случае, если поверхность выполнена из рокрита, камня и иных распространенных материалов. Бонус уменьшается до +10 в случае с такими неоднородными и непостоянными поверхностями, как каменные осыпи или щебневые отвалы.

Следящее Устройство

На самом деле, это приспособление состоит из двух отдельных устройств: маячка (размером примерно с Тройной Золотой) и трекера (размером примерно с Ауспекс). Предназначение трекера – определять расстояние до маячка, а также примерное направление идущего от него сигнала. Устройства держат уверенную связь в радиусе километра друг от друга, но и на расстоянии в два километра сигнал будет достаточно устойчив, если на его пути будет не слишком много каменных и металлических стен (как в случае с ульями и мало-мальски разветвленными системами подземных тоннелей). На заднюю поверхность маркера нанесен липкий слой, способный прочно крепиться практически к любому материалу, но при необходимости его без труда сможет отцепить любое заинтересовавшееся им существо.

Вокс-Жук

Внешне Вокс-Жук напоминает, как ни странно, жука, но на деле является самодвижущимся устройством размером с большой палец, способным вскарабкаться на объект и спрятаться в складках его одежды или в принадлежащих ему вещах. Кортикальный материал, на котором основывается весьма ограниченный интеллект конструкта, позаимствован у самого обычного таракана – тем не

менее, этих способностей вполне достанет, чтобы воспринять и выполнить одну несложную команду вроде «спрячься в вещах мужчины напротив», или «спрячься в углу той комнаты». Кроме того, его можно использовать в «инертном режиме», когда он посредством своих цепких лапок просто фиксируется на предмете или субъекте.

Вокс-Жук ведет непрерывную трансляцию всей доступной ему звуковой информации на заранее выбранной частоте, доступной любому настроенному на нее устройству типа вокс-кастера или микро-бусины. Радиус этой трансляции, однако, невелик, и в идеальных условиях достигает максимума в один километр. Для любой требующей этого ситуации, считай, что вокс-жук обладает Ловкостью 40 и Умением Скрытьность.

Вокс-Трекер

Это сложное устройство размером с рюкзак способно определять примерное направление и расстояние до источника вокс-сигнала. Трекер неэффективен там, где уровень вокс-трафика не позволяет вычленить один определенный сигнал из потока «мусорных» передач. Трекер, настроенный на нужный сигнал, в течение 2d5 Рундов вычисляет характеристики его источника – для этого он должен находиться от него на расстоянии, достаточном для уверенного приема. Качество полученной информации зависит от количества успехов в Тесте на Технологию:

Ступени Успеха	Качество Информации
Успех	Приблизительное направление (на уровне «примерно юго-запад»), и расстояние с разбросом в 1d5 километров
1-2 Ступени	Направление с точностью до +10 градусов, и расстояние с разбросом в 1d5 x 100 метров
3+ Ступеней	Направление с точностью до +2 градуса, и расстояние с разбросом в 1d5 x 10 метров

Таблица 4-7: Оборудование

Название	Вес	Цена	Доступность
Поле Уединения	10кг	1.250	Редкая
Подъемный Механизм	1кг	100	Скудная
Паучьи Лапы	1кг	150	Скудная
Жаберный Фильтр	0,5кг	100	Скудная
Головизор	0,5кг	250	Редкая
Вокс-Трекер	6кг	450	Скудная
Гремлин	0,5кг	500	Раритет
Следящее Устройство	0,5кг	200	Скудная
Вокс-Жук	---	500	Редкая
Пикт-Муха	---	1.000	Редкая

Вещества

«В этих пузырьках хранятся сны иочные кошмары, забытые истини и истинное забвение. За определенную цену все это может стать твоим».

- Кассиопея, Госпожа Дворца Чаш, Мальфи.

Наркотики, как и яды, изменяют протекающие в организме естественные процессы, но, в отличие от токсинов, действие их не всегда деструктивно. Спектр их эффектов крайне широк, и может простираться от понижения порога восприимчивости рассудка реципиента, до введения его тела в состояние почти полной остановки всех жизненных процессов. Многие эти вещества могут вызывать сильную привыкемость, при которой желание принять дозу наркотика может заглушать даже голос разума.

Этот раздел основывается на правилах со страницы 248 **Базовой Книги Правил Dark Heresy** и страниц 30-31 **Набора Мастера Dark Heresy** (которые приведены в этой книге, в разделе **Дополнения**, наряду с Генератором Ксеносов, из того же **Набора**). Здесь добавлены дополнительные категории Эффектов и учтена возможность привыкания к некоторым субстанциям. Как и в случае с ядами, реципиент должен пройти Тест на Выносливость с указанным в описании модификатором, чтобы выяснить, подействовал ли наркотик.

Дополнительные Эффекты

Вдобавок к Летальным, Паралитическим, Седативным и Наркотическим эффектам, описанным в основных правилах по ядам, активные вещества бывают Метаболическими, Психотропными и Особыми (не подпадающими ни под одну из указанных категорий). Эти категории крайне обширны, и один состав вполне может иметь более одного набора эффектов – вроде Бойни (страница 249 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), боевого наркотика, который сочетает в себе Метаболический и Психотропный эффект.

Метаболический

Эти вещества действуют на скорость и интенсивность физических процессов организма, усиливая и ослабляя их течение. Они влияют на Ловкость и/или Силу реципиента (подробная информация указывается в описании самого вещества). Многие боевые наркотики подпадают под эту категорию. Всегда стоит помнить, что чаще всего этот тип наркотиков вызывает сильное привыкание.

Психотропный

Вещества этой категории влияют на ментальное состояние тех, кто их принимает. Они могут ослаблять волю, усиливать чувства, влиять на эмоции и просто «расширять сознание» реципиента. Эти наркотики, как правило, влияют на Интеллект и/или Силу Воли (подробная информация указывается в описании самого вещества). Под эту категорию подпадают разнообразные сыворотки правды, усиливающие память микстуры, а также всевозможные конкотки рекреационного свойства. Аддиктивные свойства этого типа препаратов варьируются довольно широко.

Особый

Последняя категория веществ включает в себя те, что обладают уникальными эффектами, которые не подходят ни под одну другую категорию. Из тех наркотиков, что описаны в **Базовой Книге Правил Dark Heresy**, здесь можно упомянуть Спук. Сюда же можно отнести вообще любые составы, так или иначе влияющие на способности Псайкеров, а также те, что обладают совершенно особыми эффектами (как Де-токс).

Отыгрыш Привыкания

Отыгрыш персонажа, у которого развилось привыкание, довольно непрост, и Мастеру следует основательно подумать, готовы ли его игроки к таким испытаниям, прежде чем позволять Аколитам использовать подобного рода вещества – зависимость от таких препаратов может поставить игроков перед необходимостью совершать не самые героические поступки! Однако для опытных игроков это может стать великолепной возможностью исследовать самые темные стороны своих персонажей, а также шансом познать искупление или падение одного из своих товарищей-Аколитов или даже Инквизитора, их господина и повелителя.

Привыкание

Некоторые вещества оказывают эффект столь затягивающий, что реципиентам ничего не остается, кроме как жаждать еще и еще. Сильный духом может некоторое время противостоять искущению, но постоянное применение неизбежно подтачивает даже самых стойких.

Вещества с эффектом привыкания вызывают необходимость прохождения Тестов на Силу Воли с указанным в описании модификатором. Провал любого из этих Тестов означает, что Аколит должен стремиться достать еще одну дозу этого вещества, но настоящее привыкание наступает, как только количество провалов достигает указанной в описании наркотика величины – начиная с этого момента, персонаж, чтобы достать новую дозу, будет готов пойти на самые отчаянные меры; в случае если действия его не принесут желанных плодов, персонаж начинает страдать от эффектов «ломки», также приведенных в описании вещества. В этом случае успешные Тесты на Силу Воли будут означать, что Аколиту удалось временно взять себя в руки, но не избавиться от привыкания полностью.

Преодоление Привыкания

Чтобы преодолеть привыкание, Аколит должен воздерживаться от употребления наркотика на протяжении времени, указанного в описании вещества. Это возможно посредством достаточно длинной серии успешных Тестов Силы Воли, или просто значительного расстояния, отделяющего вещество от того, кто столь страстно жаждет его. После того, как Аколит преодолевает свою пагубную привычку, ему не нужно проходить Тестов Силы Воли – по крайней мере, до тех пор, как он вновь не примет вещество, от привыкания к которому он с таким трудом избавился. В этом случае для того, чтобы привыкание вернулось, достаточно первого же проваленного Теста Силы Воли.

Запретные Препараты

Эффекты многих «лекарств» делают их очень полезными в деле ведения дознаний и иных изощренных практик войны теней. Инквизиция и Официо Медика позволяют применение относительно безопасных составов, но запрещают применение других, как правило, наиболее нестабильных и высокоаддиктивных веществ.

Сыворотка Вознавателя

(Быстрый / -10 / Психотропный)

Высокоэффективный состав для ведения допросов, этот препарат вводит сознание реципиента в состояние, пребывая в котором тот не способен лгать. Если объект до введения препарата уже провалил Состязательный Тест на Допрос, то штраф к его Тесту Силы Воли на срабатывание сыворотки увеличивается до -20. Фактически, наркотик уменьшает Силу Воли реципиента на 20 единиц, когда дело доходит до сопротивления дознанию (включая Состязательные Тесты).

Лхо

(Мгновенный / -20 / Психотропный)

Одна из форм содержащегося в лхо-папиросах активного вещества, Лхо вводится в организм посредством инъекций или кожных пластырей. В любом виде эта субстанция источает один и тот же характерный аромат, известный каждому, кто хоть раз ощущал в воздухе дымок тлеющих лхо-папирос. Приняв дозу этого наркотика, реципиент входит в состояние приятной расслабленности на срок 2d5 x 5 минут.

Лхо вызывает привыкание, и после пяти недель регулярного применения необходимо пройти Средний (+0) Тест Силы Воли – привыкание наступает после того, как наберется пять провалов. Человек, страдающий от лхо-ломки, в день, когда он не принял этот наркотик, получает штраф -5 к Выносливости, Ловкости и Товариществу. Организму необходимо две недели на то, чтобы очиститься от лхо-зависимости. Тот, кто желает впервые исследовать ролевые возможности зависимости, может считать, что Лхо-папиросы имеют тот же эффект.

Фетамот

(Быстрый / -- / Психотропный)

Также именуемый «трепетом», этот наркотик обостряет чувства субъекта ценою небольшого снижения физических возможностей его организма. Некоторые высокородные аристократы используют это вещество для интенсификации и углубления впечатления от прослушивания симфонии или от просмотра пьесы. Другие же, в свою очередь, нашли его весьма полезным дополнением к процедуре допроса, позволяющим допрашиваемому полнее «оценить» умение дознавателя. Фетамот на 1d5 часов увеличивает Восприятие реципиента на 10, но уменьшает Силу, Выносливость и Ловкость на 5 единиц.

Фетамот – среднеаддиктивный препарат, и после каждого применения требует Простого (+10) Теста на Силу Воли – зависимость наступает после того, как наберется 4 провала. Наркоман страдает от штрафа -10 к Восприятию все время, пока не находится под воздействием препарата. Организму необходимо 5 дней, чтобы очиститься от фетамот-зависимости.

Бинарные Агенты

Опытный Аптекарь способен превратить практически любой яд или наркотик в бинарный агент – форму вещества, которая не оказывает никакого эффекта, пока в организме цели не попадут оба его компонента. Как правило, смешение компонентов происходит в желудке или кровотоке субъекта. Превращение вещества во временный бинарный агент увеличивает его Цену в четыре раза; этот тип бинарных агентов остается в организме цели на протяжении 1d5 дней. Если в течение этого срока не будет введен второй компонент, вещество не сработает, и выведется из организма в ходе естественных очищающих процессов. Вещество, превращенное в постоянный бинарный агент, стоит в десять раз дороже своей обычной цены, но компоненты этого типа бинарных агентов остаются в организме цели на протяжении 1d5 лет, что делает его куда более весомым аргументом при угрозах и шантаже.

Таблица 4-8: Наркотики

Имя	Цена	Доступность
Бинарные Агенты	x2	Раритет
Сыворотка Дознавателя	100	Скудная
Лхо	5	Скудная
Фетамот	300	Раритет





THE DARK ARTS

CHAOS RITUALS

SORCERY

OCCULT ARTEFACTS &
DAEMON WEAPONS

ON THE CREATION OF
DAEMONHOSTS

DARK TECH



Глава V: Темные Искусства

«Осуществляя на практике положения сдерживающей геометрии, особое внимание следует уделять как точности построения углов, так и качеству используемых материалов. В то время как дешевый дилетант из какого-нибудь глухого захолустья вполне удовлетворится кровью забитого тут же скота и костями сомнительного происхождения, я обнаружил, что теряю куда меньше Аколитов, если уделяю должное время прилежным и точным промерам, а в деле удержания сущностей полагаюсь на сдерживающие лазерные решетки производства секты Соллекс...»

- Инквизитор Уитлок, «О Сдерживании Эфирных Энергий»

Этот раздел повторяет и дополняет правила, впервые описанные в книге *Последователи Темных Богов* – кое-какие материалы из этой книги приведены здесь.

Ритуалы Хаоса

Пермин «Ритуал Хаоса» или «варп-ритуал» охватывает все разнообразие странных обрядов, оккультных формул и загадочных церемоний, посредством которых энергии варпа изменяют эту реальность, а обитатели варпа – проникают в физическую вселенную. Одни ритуалы относительно слабы (среди них, к примеру, ритуал разговора с демонической сущностью), и способы разве что потешить чувство собственной важности Магуса какого-нибудь жалкого культа; другие могут включать в себя тянувшиеся десятилетиями мистические и таинственные заговоры, кульминацией которых становится гибель миллиардов людей, или мир, тонущий в пучинах варпа.

Ритуалы Хаоса могут принимать бесконечное множество форм, включать в себя компоненты, выходящие за рамки сознательного понимания, базироваться на безумных формулах, и любой из них так или иначе направлен на нарушение законов реальности. Некоторые ритуалы претворяют в жизнь отнюдь не дьявольские злодеи, но простые люди, которые просто не ведают, что творят. Эти ритуалы феноменально опасны и малопонятны даже для того, кто сумеет провести несколько жизней за попытками постичь сокрытые в них тайны. Даже успешно проведенные, эти ритуалы способны губить тела и души причастных к ним людей.

Несмотря на столь многочисленные опасности, в глазах многих Радикальных Инквизиторов ритуалы Хаоса были и остаются источником силы и свободы действий, позволяющей проецировать волю человека на физическую вселенную, создавая оружие и инструменты божественной мощи, изменяя реальность, делая её податливой глиной в руках безумного скульптора. Да, ритуалы могут даровать абсолютную власть, но лишь ценой абсолютного риска.



Мальтекс Инкарна

Не все ритуалы Хаоса есть то, что можно было бы назвать «чистым варп-колдовством». Помимо него, существует еще темная и запретная ветвь технологического искусства, имеющая дело с манипуляцией варп-энергиями, давно преданная анафеме Техножречеством Адептус Механикус. Адепты этой оскверненной науки рыщут в тенях, пелена которых извращает эмпирическое понимание вселенной, заменяя её безумием «технологий малефикарум» Темных Механикусов. Хотя плоды этой науки (иначе именуемой Мальтекс Инкарной), по счастью, крайне редки, они не менее опасны, чем колдовские обряды Магусов Хаоса, и при этом куда более коварны: они способны коверкать сигналы, вселять зловредных духов в электрические контуры машин, осквернять первозданную чистоту и постоянство металлов, и самым жутким образом искажать действие физических законов.

Контр-ритуалы и Связанные с Ними Опасности

Древняя Терранская поговорка гласит: «Добрьми намерениями вымощена дорога в ад», и для некоторых членов Инквизиции она вновь и вновь оказывается справедливой. Порой изучение темных искусств начинается именно с попыток противостоять им. Дело в том, что многие ритуалы опасно балансируют между зловещим триумфом и катастрофическим провалом, и Инквизитор (или особо сообразительный Аколит), противостоящий этим зловещим практикам, рано или поздно научается вычислять «ниточки», потянув за которые, можно обрушить всю шаткую конструкцию варп-обряда. Конечно же, это требует хотя бы поверхностного знакомства с запретными сферами человеческого познания, которое, независимо от изначального благородства намерений, само по себе вполне способно привести человека к падению. Тем не менее, из этих познаний вполне можно почерпнуть информацию касательно контр-ритуалов, способов перенаправления тока варп-энергий, и методов, посредством которых можно либо обернуть призванного демона против его неудавшихся хозяев, либо – что куда опаснее – самому повелевать отродьями Варпа. Именно соблазн могущества, подогреваемый успехами в борьбе против врагов человечества, и есть величайшая опасность на этом пути, ибо рано или поздно он начинает подтасчивать души даже самых стойких людей.

Структура Ритуала Хаоса

Ритуалы Хаоса редко имеют какие-либо постоянные или неизменные элементы помимо страданий и смерти, которые являются сутью и смыслом существования порождений варпа. В общем и целом, чем более силен и сложен желаемый эффект ритуала, тем более труден и опасен сам ритуал. В отличие от мистического искусства прайкеров и богохульных заклинаний колдунов, ритуалы – материя куда более капризная и требовательная, а сам процесс сродни скорее марафону, нежели спринту; для ритуала требуется время, постоянная концентрация, убежденная целеустремленность, а также соблюдение целого ряда самых разных мелких требований и нюансов, совершенно необходимых для того, чтобы ритуал прошел успешно.

Далее описаны некоторые распространенные элементы структуры ритуалов Хаоса:

Правило Сродства

Варп – место, где слышны отголоски реальности, а некоторые события, решения и поступки отбрасывают длинные тени. Этот факт относительно широко известен, и активно применяется всяского рода оккультистами как «Правило Сродства». Согласно этому правилу, в ритуалах следует использовать так называемые «сродственные» ритуалу элементы. К примеру, для того, чтобы повысить шансы на успешный призыв одного из демонов Повелителя Разложения, в ритуале можно использовать гниющие трупы, ржавые инструменты и носителей какой-нибудь заразной болезни в качестве жертвоприношений – все эти объекты сродственны природе призывающей сущности, а это значит, что их применение повышает шансы на успешный исход ритуала.

Тест на Подчинение Демона

Многие Ритуалы Хаоса нацелены на подчинение демона воле смертного. Контроль над демоном – дело отнюдь не тривиальное, и даже младшие сущности, которые, как правило, и отвечают на призыв магистров культов Хаоса, суть злобные и яростные твари, которые скорее разорвут человека на куски, чем согласятся служить ему. Чтобы взять под контроль призванную сущность, между ней и тем, кто её призвал, проводится психический поединок, представленный в виде Состязательного Теста Силы Воли, занимающего Полное Действие. Если Тест выигрывает призвающий, он может приказывать демону, который будет вынужден подчиняться. Сущность будет воспринимать приказы призывающего, отдаванные им устно или телепатически. Если Тест выигрывает демон, он получает полную свободу действий, первым из которых, как правило, становится попытка убить всех присутствующих.

Утратта Власти

Демоны – своеобразные и вероломные твари, и наиболее мудро будет приказать демону сделать то, что у него получается лучше всего: убить кого-нибудь. Если же приказ, так или иначе, противоречит фундаментальной природе варп-сущности, она может попытаться разорвать оковы власти призывающего – в этом случае необходимо провести еще один Тест на Подчинение Демона, но на этот раз призывающий получает штраф -30.

Истончение Завесы

Физическую вселенную и бесформенный, безбрежный океан психореактивных энергий варпа отделяет друг от друга эфирный барьер, именуемый «завесой», которую любое варп-колдовство (включая Ритуалы Хаоса) должно пронзить, дабы почерпнуть энергию варпа через открытый таким образом канал. Плотность этого барьера непостоянна, и чем тоньше завеса, тем больше вероятность того, что ритуал пройдет успешно. Есть особые, проклятые места – пустынные участки космического пространства и овеянные темными преданиями миры, где барьер настолько тонок, что энергии варпа давно проникли сквозь него, исказив самые основы реальности, и позволив демонам являться в этот мир без помощи смертных. Но, как и во всем, что касается варпа, чем мощнее и доступнее призванная сила, тем сложнее её контролировать.

Многим ритуалистам, впрочем, не приходится рассчитывать на столь благоприятные для них условия – вместо этого они практикуют какой-нибудь из множества оккультных (и, естественно, запретных) методов ослабления завесы. Одни погружаются в транс при помощи галлюцинопатических наркотиков и изматывающих песнопений, посредством которых сознание участников церемонии настраивается на токи потустороннего мира. Другие полагаются на силу психических всплесков, чтоistorгает жертва в момент смерти на алтаре. Третьи – на проводящие способности разума прайкеров, а четвертые – на темные технологии, вроде богопротивных Призрачных Машин, в основе проклятой конструкции которых лежит извращенный принцип работы генераторов поля Геллера, могучих и загадочных устройств, позволяющих Имперским кораблям бороздить неспокойные моря Имматериума.

Таблица 5-1: Базовые Модификаторы Ритуала

Условие*	Mod.
Перевранный, неполный ритуал, или ритуал, проведенный в спешке	-20/-30
Непонимание истинной природы проводимого ритуала (стандартный «любительский» штраф)	-30
Прочная Завеса	-10
Освященная земля/Недоброжелательно настроенный индивид с Талантом Чистая Вера	-10
Внутри поля Геллера	-20
Ритуал проводит псайкер или колдун	+10
Ритуал проводит великий колдун	+20
Ослабленная Завеса	+10
Рассеченная Завеса	+20
«Звезды Благоприятствуют»	+10/+20
Ритуал проводится с соблюдением «Правил Сродства»	+10
Дополнительные факторы для Призыва Демонов	
Призывающий знает принадлежность и тип демона	+0
Призывающий знает истинное имя демона	+30
Призывающий знает лишь отдельные детали касательно призываемой сущности	-10
Призывающий не знает ничего о призываемой сущности	-30
Призывающий обладает артефактом, который имеет отношение к демону	+10
В ходе ритуала призыва были сделаны подходящие жертвоприношения	+10
Призывающий принес клятву верности владыке призываемого демона, или преследует ту же цель, что и сам демон	+20
Призывающий в недавнем прошлом проводил ритуал призыва демона, владыка которого враждует с владыкой сущности, призываемой в данный момент	-30

*Комбинируй любые угодные тебе модификаторы вплоть до максимума в (+) или (-) 60.

Когда Благоприятствуют Звезды

Для успешного проведения некоторых особых ритуалов требуется редкое (и, порой, уникальное) стечие самых неожиданных обстоятельств. Эти благоприятствующие ритуалу факторы могут варьироваться в самых широких пределах: от частного случая Правила Сродства (как жертва, происходящая из определенной семьи, или реликт с мертвого мира, связанного с призываемой сущностью), до капризов и желаний самого демона (от подношения обреченных на гибель произведений искусства, до свершения его излюбленного греха). Однако наиболее могущественные из ритуалов (заговоров устрашающих масштабов и невероятной сложности, чья истинная природа известна разве что обитателям бездонных глубин варпа, или является плодом безумных измышлений наиболее проклинаемых магусов) зачастую подразумевают соблюдение строго определенных космологических и временных факторов – подобные ритуалы могут быть разбиты на отдельные «эпизоды», отделенные друг от друга временем и пространством, а заключительным их этапом, как правило, является исполнение зловещего пророчества, многочисленные жертвоприношения или финальный акт интриги, исход которой громом отзовется в варпе и сметет барьеры между мирами.

Чаровая Механика Ритуалов Хаоса

С игровой точки зрения ритуалы Хаоса проводятся для того, чтобы добиться какого-нибудь особого оккультного эффекта – призыва могучей варп-сущности, закрытия демонического разлома, предсказания будущего, или похищения чьей-нибудь души. Существование двух в точности подобных друг другу ритуалов маловероятно, а изменчивая природа Хаоса, компоненты и последствия самих ритуалов суть зыбучая трясина догадок, наитий и непредсказуемых причинно-следственных связей, прогулка по которой может закончиться катастрофой даже для самого опытного магуса.

Чтобы провести ритуал, маг должен обладать соответствующими познаниями, а также соответствовать специфическим требованиям самого ритуала, которые могут варьироваться в весьма и весьма широком спектре (смотри Формат Ритуала Хаоса, ниже). В основе любого ритуала лежит Тест (а то и не один) того или иного Умения, модифицированный в соответствии с факторами, приведенными в Таблице 5-1: Базовые Модификаторы Ритуала (а также любыми другими факторами, которые Мастер сочтет уместными).

Исследование Ритуалов Хаоса

Процесс исследования и постижения ритуала Хаоса требует как наличия информации об этом ритуале, так и должного уровня посвящения в нечистые премудрости темных искусств. Как правило, чем более могуществен и загадочен ритуал, тем сложнее его понять. Говоря игровыми терминами, постижение готового ритуала требует от персонажа Теста на Запретное Знание (наиболее подходящего к ситуации), Сложность которого начинается от Средней (+0) в случае с простейшими из них, и растет в прямой зависимости от могущества и запутанности самого ритуала. Попытка выяснить, как помешать, или воспрепятствовать ходу ритуала также потребует Теста, но в этом случае он будет на один шаг Сложнее.

Создание ритуала Хаоса «с нуля» – задача поистине непростая и крайне трудоемкая; чтобы достичь задуманного, понадобится немало времени, ресурсов и изнурительных оккультных экспериментов – нелегкий труд, даже для многоопытного магистра темных искусств. Глубина запретных познаний, необходимых даже для

Применение Ритуалов в игре

Несмотря на то, что для большей части проводимых неигровыми персонажами ритуалов в игре предусмотрена исключительно нарративная роль, Мастеру вполне может понадобиться создать более подробное его описание (особенно если Акологи пытаются остановить ритуал, или, напротив, сами пытаются его провести!). Для этого и нужен...

Шаблон Ритуала Хаоса

Описание любого ритуала можно разделить на несколько частей:

Описание: Эта часть описывает, для чего нужен ритуал, в чем его смысл, каково его происхождение, а также любые другие относящиеся к делу факты.

Требования: Что нужно для того, чтобы провести ритуал – особые компоненты, специфическое время, место и т.п. Здесь же указывается, какие для этого понадобятся Тесты Умений и/или насколько высоким должен быть уровень Порчи ритуалиста, чтобы ритуал прошёл как следует. То, насколько хорошо (или плохо) пройдены указанные Тесты и насколько точно соблюдены те или иные условия, определяет, насколько полным, точным и/или мощным будет результат. На исход любого ритуала может повлиять великое множество причин – как вполне обыденных, так и оккультных. Примеры причин, способных облегчить (или усложнить) ход демонического ритуала, представлены в **Таблице 5-1: Модификаторы Ритуала Призыва**.

Эффект: Эффект успешного проведенного ритуала.

Продолжительность: Как долго длится эффект ритуала.

Цена Успеха: Здесь под словом «цена» подразумеваются как физические, так и духовные аспекты этого понятия, включая получаемые в ходе ритуала Безумие и Порчу.

Цена Провала: Ни одна неудавшаяся попытка контроля энергий варпа не обходится без последствий. Здесь-то эти последствия и перечислены; среди них, как правило, разного рода Психические Феномены, Варп-Прорывы, или (в случае с ритуалами призыва или открытия врат) Возмущения Варпа (**Таблица 5-2: Возмущение Варпа**, где к результату броска d100 прибавляется по 10 единиц за каждую ступень провала в самом неудачном из связанных с ритуалом Тестов).

Таблица 5-2: Возмущение Варпа

Бросок d100	Эффект
01-50	Молчание: Тишина была тебе ответом. Ритуал не удался.
51-80	Насмешка: Вой демонического хохота наполняет истерзанный воздух, и, словно стрелы, мечет в тебя худшие твои и самые постыдные тайны. Ты получаешь 1d5 Очков Безумия.
81-90	Наказание: Ты повержен на землю разрядом чистой энергии варпа. Ты получаешь Энергетический Урон, как от удара оружием, наносящим 1d10+3 единицы Урона, и обладающим Особенностью Варп-Оружие. Нечестивый поток омывает душу скверной, и, если ты переживешь его удар, получишь 1d10 Очков Порчи.
91-00	Нападение: Некая варп-сущность воспринимает твоё излишне дерзкое поведение как оскорбление, и посыпает одного из своих слуг, чтобы покарать тебя должным образом. Чтобы выжить, тебе придется одолеть Воплощенного Младшего Демона (или иную сущность по решению Мастера). Явившегося демона нельзя Подчинить.
101-120	Одержанность: В награду за твои немощные потуги Хаос делает тебя одной из своих игрушек – в твоё тело вселяется Нечистый Дух (или что еще похуже). Как вариант, Мастер может решить, что варп исполнил то, о чём ты его просил... но так, как это было угодно ему, а не тебе.
121+	Поглощение: В ткани реальности разверзается разлом, и тебя с воплем засасывает в варп. (Как вариант, излучение чистого Имматериума превращает тебя в безмозглое Отродье Хаоса (смотри страницу 253)). Как бы то ни было, твой персонаж погибает.

случайного и нежданного успеха в создании простейшего из ритуалов, отнюдь не мала: исследователь должен обладать Талантом Псайкер или Колдун, а также быть носителем подходящего Запретного Знания на уровне +20.

Пример Ритуала Хаоса:

Создание Демонического Фамильяра

Фамильяры – это существа, которые создаются в ходе ритуала Хаоса, финальным актом которого является окропление кровью церемониально подготовленного сосуда для призывающей демонической сущности. Как правило, в роли такого сосуда выступает кадавр, труп животного, специально подготовленная статуя, или особый оккультный конструкт. Созданное в ходе ритуала существо является рабом своего создателя. Как правило, фамильяр – первый этап пути демонолога к достижению варп-искусства и управлению демоническими силами. Для Радикального члена Инквизиции создание одного из этих порождений варпа есть акт богохульный, и

часто ведущий к куда более страшным действиям – темным пактам с потусторонними силами и созданию чудовищных демонхостов.

Требования: Ритуалист должен пройти Очень Тяжелый (-30) Тест Запретного Знания (Демонология), чтобы разработать ритуал самостоятельно – как вариант, знание это он может получить от в дар от демонической сущности, как часть заключенного с ней Темного Пакта. На этапе подготовки от создателя потребуется кровавая жертва (он должен нанести себе 1d5 Ран) – это необходимое условие создания тела фамильяра. Помимо того, может потребоваться целый ряд иных ритуальных компонентов – конкретные детали могут варьироваться в самых широких пределах.

Ход Ритуала: Кульминацией (вероятно, весьма продолжительной) стадии подготовки является церемония длительностью 1d5 часов, в ходе которой создатель фамильяра должен пройти как Средний (+0) Тест Силы Воли, так и Трудный (-10) Тест на Запретное Знание (Демонология) – только в этом случае ритуал завершится успешно.

Возьми самый удачный из двух Тестов, подсчитай количество полученных в нем ступеней успеха, и проконсультируйся с приведенной ниже таблицей:

Ступени Успеха	Свойства Фамильяра
0-1 Ступеней	Одна дополнительная форма (Миниатюрная или меньше), никаких дополнительных способностей.
2-3 Ступени	Две дополнительных формы (Миниатюрная или меньше), одна дополнительная Психосила или Колдовское Заклинание.
4+ Ступеней	Две дополнительных формы (Миниатюрная или меньше), а также одна человеческая, 1d5 дополнительных Психосил или Заклинаний. Кроме того, для того, чтобы оставаться в этой реальности, фамильяр должен ритуально убивать по одному представителю разумной формы жизни каждые 1d5 недель.

Эффект: Создание демонического фамильяра. Создатель должен пройти Тест на Подчинение Демона ([страница 163](#)) с бонусом +20. Склонившись перед волей своего господина, фамильяр станет послушно служить ему (конечно, если отдаваемые фамильяру приказы не будут противоречить его злобной демонической природе).

Продолжительность: Постоянная – до тех пор, пока фамильяр не будет уничтожен.

Цена Успеха: Создатель фамильяра навсегда теряет 1 Рану, а также получает 1d5 единиц Безумия и 2d5+3 Порчи.

Цена Провала: Если любой из Тестов этого ритуала будет провален, вместелище фамильяра будет уничтожено, задействованные в ритуале ресурсы безвозвратно утеряны, а неудавшийся создатель инициирует Возмущение Варпа ([Таблица 5-2, страница 165](#)).

Демонические фамильяры

Демонический фамильяр – услужливое существо, духовно связанное с создавшим его колдуном, демонологом, или ведьмой. Будучи относительно слабыми в сравнении с бесконтрольной мощью призванных демонов, фамильяры не подвержены Варп-Нестабильности, и, кроме того, обладают массой полезных для своего хозяина способностей. Кроме того, фамильяр является рабом своего создателя, и никогда не будет действовать ему во вред (если на то не будет воли какой-нибудь очень могущественной силы). Тем не менее, не стоит забывать, что эти существа – демоны, коварные и злобные твари, обладающие своими собственными желаниями и устремлениями (не менее злобными, чем они сами).

Правила и профиль, приведенные ниже, касаются наиболее распространенного типа демонических подручных: многоликого шпиона и слуги. Более чем возможно существование иных типов этих существ, выглядящих иначе и обладающих совершенно иными способностями.

Характеристики: Напыли Характеристики демонического фамильяра при помощи [Таблицы 5-3: Характеристики Демонического Фамильяра](#), а затем увеличь на 5 единиц любую из них, по своему выбору.

Умения: Бдительность (Вос)+10, Скрытность (Лов), Обман (Тов)+10, Уклонение (Лов), Запретное Знание (Демонология, Варп) (Инт), Психическое Чутье (СВ)+10, Тайный Язык (любой из известных хозяину) (Инт), Бесшумный Шаг (Лов), Язык (все) (Инт).

Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитивное) и любые другие, соответствующие текущему облику.

Особенности: Демонический, Ночное Зрение, Страх 1 (в истинном обличии), Потусторонний, Природное Оружие (Сверхъестественно острые когти или клыки 1d5+БС, Бро 2), Прирожденный Псайкер, Оборотень, Размер (Миниатюрный), Духовые Узы.

Прирожденный Псайкер: Демонический фамильяр обладает Пси-Рейтингом 2 и Психосилой Чувство Присутствия. Он может обладать дополнительными психосилами (в случае проведения особо успешного ритуала) – как бы то ни было, психические способности фамильяра никогда не вызывают Психических Феноменов.

Оборотень: Помимо своей истинной формы (описанной выше), фамильяр способен принимать ряд иных обличий (количество которых определяется при его создании). Максимальный размер, которого может достигать фамильяр при смене обличий – Средний. Из характерных внешних отличий от обычного существа того же вида можно упомянуть разве что заметную худобу, но в любом облике фамильяр словно источает зловещую потустороннюю ауру – рядом с демоническим существом любой будет чувствовать себя не в своей тарелке. Сменяя форму, фамильяр получает физические Характеристики, Таланты и Особенности, присущие своему новому телу, сохраняя при этом свои ментальные Характеристики и Психосилы. Фамильяр сохраняет Особенности Демонический и Потусторонний вне зависимости от текущего облика.

Среди наиболее распространенных для фамильяра форм – крылатые разведчики (типа воронов и летучих мышей: Летающее Создание, страница 594 [Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)), четвероногие телохранители (вроде фелид и охотничих псов: Ходячее Создание страница 594 [Базовой Книги Правил Dark Heresy](#)), а то и вовсе самые обыденные и безобидные на вид безделицы: куклы, статуэтки, небольшие сервиторы и т.п. Лишь наиболее сильные из фамильяров способны принимать человеческое обличье. Стоит помнить, что внешний вид любой из форм фамильяра неизменен – белый пес не станет черным, а кошка не превратится в кота.

Духовые Узы: Демонический фамильяр обладает духовной связью со своим хозяином – если хозяин погибает, фамильяр погибает вместе с ним, а если погибает фамильяр, его хозяин навсегда теряет 1d5 очков Выносливости, и получает 1d5 уровней Усталости. Кроме того, сконцентрировавшись и пройдя [Простой \(+10\)](#) Тест Силы Воли, хозяин фамильяра может установить с ним

Таблица 5-3: Характеристики Демонического Фамильяра

Ближний Бой (ББ)	10+2d10
Баллистик (Б)	10+2d10
Сила (Сил)	15+2d10
Выносливость (Вын)	15+2d10
Ловкость (Лов)	20+2d10
Интеллект (Инт)	20+2d10
Восприятие (Вос)	25+2d10
Сила Воли (СВ)	20+2d10
Товарищество (Тов)	15+2d10
Раны	5+1d10
Пси-Рейтинг	2

ментальную связь, получив возможность видеть и слышать все, что видит и слышит фамильяр (действие этой связи фактически не ограничено расстоянием). Кроме того, если его хозяину причинен вред, фамильяр узнает об этом немедленно.

Тень Варпа: Фамильяр частично скрыт от взыскающего ока пайкеров и технологических методов сканирования. Все попытки вскрыть истинную природу фамильяра и/или обнаружить его местоположение (при помощи Чувства Присутствия, Психического Чутья, ауспекса и т.п.) получают штраф -20.

Оружие и Оборудование: ничего (или то, что даст хозяин).

Уровень Угрозы: Маллеус Минорис.



Из Дневников Инквизитора Фельрота Гельта, 781М41

Чёрные Монтины, тайные колдовские организации, вот уже много веков плетут свои зловещие сети под сводами ульев Каликсиса — столь древнее и скрытое зло практически невозможно искоренить. Впрочем, за годы моей службы в Инквизиции мне довелось столкнуться с монтинским братством лишь единожды. Это случилось на Царском Мерове, что в системе Меров, во владениях Меровского Синдиката. Членов семей местной правящей элиты — мануфактур-баронов, трудовладельцев и поместных князей — далеких потомков тех, кто заложил основы текущего устройства жизни улья Меров, именуют Царями. Оставь в стороне керасталевые взлётно-посадочные площадки Улья Царес и роскошные поместья Синдиката, и своими глазами узриши, что сердцами и умами местных жителей, невзирая на немощные потуги Администратума, владеют царские законы и традиции.

Согласно положениям местного права, меровский крепостной неотделим от предприятия, на котором тот трудится, и душа его является такой же частью здания, как, скажем, дверь, станок, или потолочная балка. К примеру, никто и никогда не жаловал титул баронессе Демидовой, и баронессой она является только потому, что размер её алхимического завода соответствует именно этому титулу. Все рабочие принадлежащего ей предприятия являются частью этого предприятия, и, тем самым, также принадлежат ей, поскольку власть над каждым аспектом их существования также находится в её руках. Именно закрепленные этим законом традиции порождают и высокомерных князей, и бесцветные, однородные и послушные массы рабов — необразованных и неспособных мыслить критически. Однако стоит признать, что расположенная в меровской крепости Ордо Схола Интерrogацию готовят самых проницательных и подкованных в философских вопросах дознавателей Сектора. Предпосылки этого явления всегда оставались для меня загадкой, что, впрочем, никогда не мешало мне использовать его с большой для себя пользой. Среди наиболее характерных душевных черт выпускников этой Схолы можно выделить некоторую мрачность и склонность к фатализму — ничего из того, что говорило бы не в их пользу.

Что касается Монтинов: достаточно будет сказать, что, согласно Царскому Закону, любое (какое бы то ни было) братство крепостных суть преступная организация — вообще говоря, крепостных запарывают до смерти и за меньшее. Вопросами, связанными с поиском и расследованием деятельности подобных братств, ведают бейлиф и местный проповедник. Меровский Министорум — бдительный пастырь: именно исповедь одного из священников привлекла на Меров служителей Ордосов, в числе которых оказался и я. Именно тогда мне довелось по достоинству оценить работу Схолы Интерrogацию, и пополнить свою свиту наиболее одаренными их выпускниками.

Колдовство

«Колдовство. Из всех темных искусств наиболее губительны те, что наделяют человека силой чудовищ».

- Вальран Хёрст, Искатель Ведьм, Ордо Еретикус

Неколебимая сила воли и изнурительные тренировки, необходимые для того, чтобы стать могущественным псайкером, заставляют людей, обделенных возможностью, целестремленностью, или врождённым талантом, искать того, что по глупости своей они считают широкой и торной дорогой к власти. Любой достаточно умный, волевой и не слишком разборчивый в методах человек способен заплатить цену за темные знания, и стать достаточно сильным колдуном. Противоестественные практики и зловонная аура исходящих от них варп-энергий заставляют колдунов вести замкнутый образ жизни (кроме того, довольно трудно найти место, где колдунов не презирают и не боятся). Как и всякий, кто слишком часто имеет дело с вещами, не предназначеными для людей, колдуны часто становятся жертвами безумия, мутаций и неутолимого голода демонов – воистину не ведает человечество более опасной дороги к могуществу.

Чаровая Механика Колдовства

«Их невозможно остановить. Я видел, как все закончится. Покровы будут сорваны. Деталь за деталью, мозаика сложится».

- Доступ Ограничен

С игровой точки зрения, Колдовские Заклинания используют ту же механику, что и Психосилы – чтобы избежать ненужных повторов, считай, что любая из психосил в **Dark Heresy** имеет свой колдовской аналог (с разрешения Мастера можно считать, что в случае с ведьмами и псайкерами-малефиками справедливо и обратное). Все Колдовские Заклинания считаются психическими эффектами, и все Таланты, Особенности и специализированные средства защиты, направленные на противодействие Психосилам, защищают и от Колдовства.

Все Колдовские Заклинания делятся на Младшие (эквивалент Малых Психосил) и Старшие Арканы (эквивалент Психосил, относящихся к различным Дисциплинам). Арканы, соответствующая уже имеющейся Психосиле, повторяет её во всех аспектах за исключением Порога – в случае с колдовством к этому показателю следует прибавить +2. Это должно отразить некоторые нюансы, с которыми приходится сталкиваться колдуну, и которые с относительной легкостью преодолевает тренированный разум псайкера. Кроме того, если не указано иное, при чтении Заклинаний Колдун должен иметь возможность свободно говорить и жестикулировать.

Управлять энергиями варпа при помощи темных искусств куда сложнее и опаснее, чем посредством врожденных способностей псайкера. Если при манифестации Заклинания происходит Психический Феномен, (Таблица 6-2 на странице 366 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) колдуну следует прибавить +10 к результату броска в случае с Младшими Арканами, и +20, если речь идет о Старших.

Для простоты все колдовские навыки и некоторые специфические для колдунов особенности сведены к нескольким особым Талантам, перечисленным ниже.

Персонажи с Талантом Колдун получают доступ к Умениям Психическое Чутье и Инвокация, а также могут приобрести особую версию Таланта Телесная Конверсия.



Темная Сила

Даже легкое прикосновение богопротивных сил варпа оставляет отметину в душе того, кто осмелился вкусить плодов этого темного древа. Задержись под его сенью надолго – и ты сам не заметишь, как оно поглотит тебя без остатка. Каждый раз, как персонаж успешно проявляет Заклинание, он получает 1d10 Очков Порчи, минус его бонус Силы Воли. Помни, что в случае, если персонаж заключил Темный Пакт, вместо 1d10 ему нужно кидать лишь 1d5 (смотри раздел Темные Пакты и Порча, страница 447 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Итак, Колдовские Таланты:

Колдун (Sorcerer)

Требования: Интеллект 35+, Сила Воли 35+, Запретное Знание (Демонология или Варп)+10.

Аколит может направлять токи варп-энергий посредством колдовских заклинаний, этого сплава эзотерических познаний, специфических навыков и сконцентрированной воли. С точки зрения игровой механики, считается, что он обладает Пси-Рейтингом 2 и может выучить число заклинаний, равное его устроенному Бонусу Силы Воли. Старшие Арканы считаются за два заклинания при подсчете их общего количества.

Выбирая Заклинания, колдун не обязан придерживаться определенного их типа (как в случае с психическими Дисциплинами), поскольку колдовство – материя весьма фрагментированная и противоречивая. Стоит, однако, обратить внимание, что заклинания свои (как и ритуалы) персонаж может лишь изучить – проведя ряд оккультных изысканий и крайне опасных экспериментов, расшифровав древний манускрипт, или заключив сделку с темными силами – заклинания невозможно получить «естественному» путем.

Великий Колдун *Master Sorcerer*

Требования: Интеллект 40+, Сила Воли 50+, Колдун, Запретное Знание (Демонология или Варп)+20.

Аколит значительно продвинулся в деле изучения колдовского ремесла; он научился избегать многих ловушек, поджидающих менее искушенных практиков этого темного искусства. Он способен управлять куда более мощными потоками варп-энергий, чем многие – с точки зрения игровой механики его Пси-Рейтинг равен 4, и, кроме того, он получает бонус +10 к Тесту на Подчинение Демона, и иммунитет к эффектам Демонического Присутствия.

Великие колдуны – явление чрезвычайно редкое, и тому есть свои причины. Лишь очень немногие обладают целеустремленностью и силой разума, достаточными для того, чтобы взаимодействовать с варпом на таком уровне, и большинство из них погибает еще до того, как разовьет свое умение до должного уровня.

Младшая Арканы *(Minor Arcana)*

Требования: Колдун.

Колдун получает возможность выучить на одно дополнительное Заклинание Младшей Арканы больше обычного, а не само заклинание – его нужно будет исследовать или добить самостоятельно.

Старшая Арканы *(Major Arcana)*

Требования: Сила Воли 45+, Колдун.

Колдун получает возможность выучить на одно дополнительное Заклинание Старшей Арканы больше обычного, а не само заклинание – его нужно будет исследовать или добить самостоятельно.

Высокое Искусство *(Sublime Arts)*

Требования: Восприятие 40+, Интеллект 45+, Колдун.

Колдун может использовать свою силу, не прибегая к очевидным для всех окружающим голосовым и жестовым составляющим своих заклинаний. Для этого нужно тщательно представить нужные действия мысленно и должным образом сконцентрироваться. Однако такой подход увеличивает Порог всех Заклинаний еще на 2 единицы.

Телесная Подпитка *Fuelled by Flesh*

Требования: Колдун.

Для того чтобы усилить свои заклинания мощной подпиткой из боли и телесных страданий, некоторые колдуны практикуют ту или иную форму самоистязания. Каждый раз, как колдуну, обладающему этим Талантом, не удалось провести манифестацию своего Заклинания, он может перебросить кубики, причинив себе 1d5 единиц Урона (Броня, Бонус Выносливости и любые иные виды защиты в этом случае не работают).

Побочный эффект состоит в том, что кожа колдуна неизбежно покрывается паутиной не успевающих заживать порезов и проколов, открытых ран, через которые в организм легко может попасть инфекция. Колдун, связавший этот талант, получает штраф -20 на любые попытки противостоять болезни или яду; в случае же, если ему будет нанесен Урон Токсичным оружием, он получит дополнительно 1d10 единиц Урона, от которого не защитит ни Броня, ни Бонус Выносливости.



Зловредные Ведьмы и Оскверненные Псайкеры

«Они идут. Я знаю. Кошмары. Видения смерти. Мой разум охвачен пламенем прозрения».

- Себастьян Эрвин, объявлен еретиком 219.033.M41
казнен 231.047.M41

Для любого псаика темное колдовское искусство является легкой и весьма соблазнительной дорогой к могуществу – дорогой, которую верному слуге Императора должно отвергнуть. Большую часть ведьм и бродячих псайкеров подобные дилеммы не терзают: они с готовностью погружаются в мир колдовства в поисках силы и власти, или в отчаянной попытке обуздить свои собственные способности – как бы то ни было, каждый из них губит свою душу, как правило, поддавшись на демонические посулы.

Колдовство (термин этот в данном случае вполне можно отнести не только к сфере темных искусств, но и к оскверняющему воздействию энергий варпа) может «сочетаться» с даром Псайкера. Вместо своего обычного эффекта Таланты Кодун и Великий Кодун увеличивают Пси-Рейтинг псаика на 1. Начиная с момента приобретения Таланта Кодун, псаикер получает возможность приобретать колдовские Заклинания, как если бы они были простыми Психосилами (считай Старшие Арканы новой Психической Дисциплины).

Побочным эффектом этих заигрываний с варпом является урон, который могут нанести вышедшие из-под контроля энергии. Псаикер с Талантом Кодун должен прибавить +20 к своему броску d100 по таблице случайных Психических Феноменов, значительно увеличив тем самым шансы вызвать Варп-Прорыв.

Старшие Арканы

Врата (Create Door)

Порог: 28

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 5 м

Кодун открывает висящие в воздухе огненные врата. Ступив в них, псаикер сможет отправиться в любое место по собственному желанию – ему нужно лишь создать его четкий мысленный образ. Игрок персонажа-колдуна должен сказать Мастеру, куда именно должны вести эти врата. После этого Мастер оценивает расстояние до места назначения, время, которое прошло с момента, когда персонаж был там в последний раз, состояние и сосредоточенность его рассудка, а также любые другие уместные, по его мнению, факторы, и назначает Сложность предстоящего колдуна Теста на Интеллект. Затем колдун ступает сквозь эти врата, одновременно проходя упомянутый выше Тест. Если Тест успешен, все проходит должным образом. Если нет – Мастер выбирает место назначения сам (как правило, отнюдь не самый приятный для колдуна уголок вселенной).

Особое: Этот нечестивый способ перемещения в пространстве заставляет колдуна познакомиться с ужасами варпа куда ближе, чем ему хотелось бы. Тот, кто проходит сквозь врата, должен пройти Тяжелый (-20) Тест Силы Воли. Если Тест провален, заклинание вызывает Варп-Прорыв.

Дистанция	Сложность
10м – 100м	Рутинная (+20)
101м – 1000м	Простая (+10)
В любую точку в пределах планеты	Средняя (+0)
В любую точку в пределах системы	Трудная (-10)
В любую точку в пределах Субсектора	Тяжелая (-20)
В любую точку в пределах Сектора	Очень Тяжелая (-30)



Чума (Disease)

Порог: 20

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 5м

Презрительным взмахом руки колдун насыщает чуму на своих врагов. Цель этого заклинания начинает блевать желчью, а кожа её покрывается бубонными пустулами. Болезнь длится число Раундов, равное 1d10 минус Бонус Выносливости цели. Каждый Раунд, пока длится болезнь, все Характеристики цели уменьшаются на 10. Если при этом её Выносливость падает до 0, цель погибает.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые колдун превзошёл Порог, продолжительность болезни увеличивается на 1 Раунд.

Особое: Если цель погибает от Чумы, её душа достается Дедушке Нурглу. Тело павшего персонажа продолжает гнить и разлагаться еще 5 Раундов, после чего истлевший труп восстает в виде Разносчика Чумы (страница 599 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Разносчик чумы немедленно нападает на любого, кто окажется поблизости.

Кровопускание (Exsanguine)

Порог: 18

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 10м

Произнеся слова заклинания и щелкнув пальцами, колдун заставляет кровь жертвы вскипеть и излиться из её тела. После успешной манифестации этого заклинания колдун и его цель немедленно проходят Состязательный Тест Силы Воли колдуна против Выносливости цели. Если колдун побеждает, цель получает Урон, равный удвоенному Бонусу Силы Воли колдуна (Бонус Выносливости и Броня не защищают от этой атаки). Кроме того, у цели немедленно открывается Кровотечение (страница 415 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Цеп Черепов (Flail of Skulls)

Порог: 14

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Используя нити варп-энергии, колдун связывает между собой черепа, объединяя их в цеп, пылающий зловещим потусторонним пламенем. Успешно явленное заклинание создает Цеп Черепов (цеп среднего качества (страница 239 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) с особенностью Варп-Оружие), удар которого способен проникнуть даже сквозь самую крепкую защиту. Любая цель, получившая Урон от удара Цепом Черепов, получает 1d10 Очков Безумия, плюс дополнительное Очко Безумия за каждый использованный при создании Цепа череп (начиная с третьего).

Особое: Для создания Цепа Черепов колдуну понадобится как минимум один череп.

Слово Огня (Flaming Word)

Порог: 18

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Сам

Колдун открывает рот, и слова заклинания, срываясь с его языка, становятся потоком пламени варпа. Это пламя наносит 1d10+4 единицы Энергетического Урона с Бронебойностью 3. Эффект этого заклинания считается выстрелом из Огненного оружия, Дистанция которого равняется 20 метрам. Кроме того, благодаря сверхъестественной природе пламени, любая цель, попавшая под удар, автоматически загорается (страница 414 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Особое: В Раунд, когда колдун использует это заклинание, он теряет способность говорить, и с ней, в большинстве случаев, возможность использовать другие доступные ему заклинания.

Иммунитет (Immunity)

Порог: 24

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Сам

Произнеся заклинание, колдун глотает патрон от стаб-оружия, наделяя себя защитой против пуль и дробящего оружия. Колдун при этом должен пройти Тест Выносливости, в случае успеха которого он на 1d5 Раундов получает полную защиту от Ударного Урона.

Иссушение Жизни (Leach Life)

Порог: 21

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Касание

Погружая пальцы в плоть жертвы, колдун выпивает её жизненную силу, оставляя после себя лишь пустую иссохшую оболочку. Это заклинание можно применить лишь на Оглушенную (связанную, потерявшую сознание – иными словами, беспомощную) цель. За каждые 5 очков, на которые колдун превзошёл Порог заклинания, он восстанавливает 1 Рану, «выпивая» 1 Рану цели. Колдун не может восстановить больше Ран, чем у него есть. Если под действием этого заклинания Раны цели падают до 0, цель умирает.

Живое Оружие (Living Weapon)

Порог: 24

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Колдун вырезает на своей коже богохульный символ Хаоса, позволяя энергиям варпа превратить его тело в орудие войны. Пока это заклинание активно, Ближний Бой и Сила колдуна увеличивается на +20, а Выносливость и Ловкость на +10. Кроме того, он сам получает +3 к броскам Инициативы и Особенность Природное Оружие, а любые его атаки в ближнем бою становятся Разрывными. Пока колдун находится в этом звероподобном состоянии, его Товарищество уменьшается на -10.

Сезам

(Open)

Порог: 14

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Касание

Своей собственной кровью колдун рисует на запертой двери (или ином подходящем объекте) богохульный символ, энергия которого уничтожает самую суть запирающего механизма. Заклинание одинаково эффективно работает с любым замком. При чтении заклинания колдун получает 1d5 Урона, если объект небольшой, 1d10, если объект – среднего размера, и 2d10, если объект очень большой. Мастер волен изменять этот урон в соответствии со своими представлениями о цели этого заклинания. Помни, что на Урон, получаемый колдуном при чтении этого заклинания, не влияют его показатели Брони и Бонуса Выносливости.

Психическая Преврата

(Psy Barrier)

Порог: 19

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 5м

Окунув палец в кровь, колдун рисует в воздухе пылающую руну, вид которой вселяет страх и сомнение в души тех, кто пытается приблизиться к ней. Любой, кто пытается двигаться в направлении руны, должен пройти Трудный (-10) Тест на Силу Воли, при провале которого он замирает на месте, скованный страхом. Персонаж, проваливший этот Тест, немедленно завершает свой Ход.

Призыв Предмета

(Summon Object)

Порог: 24

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 10м

Пролив жертвенную кровь, колдун призывает нужный ему предмет. Игрок должен описать Мастеру объект, который нужен его персонажу, после чего Мастер назначает Сложность Теста Силы Воли, пройдя который, колдун заставит предмет появиться.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые колдун превзошёл Порог, он получает бонус +10 к Тесту Силы Воли, необходимому для призыва предмета.

Примечание: Естественно, чем больше предмет, тем больше крови понадобится для его призыва.

Катапония

(Transfix)

Порог: 19

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 5м

Окропив лицо цели кровью недавно убитого человека, и гортанным речитативом произнеся краткое проклятие, колдун вызывает у нее кошмарные галлюцинации. Жертве являются ужасающие образы, преисполненные отчаяния и тьмы. Смятенная и эмоционально оглушенная, жертва замирает на месте, охваченная паническим параличом. Цель этого заклинания должна пройти Очень Тяжелый (-30) Тест Силы Воли, в случае провала которого она на 1 час теряет возможность совершать какие бы то ни было действия. Кроме того, она получает 1d5 Очков Безумия.

Особое: Для этого заклинания колдуну требуется относительно свежая кровь. Если крови нет, Порог заклинания возрастает до 25.

Стена Душ

(Wall of Souls)

Порог: 24

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 15м

Колдун, воззвав к силам варпа, сплетает призрачную пелену голодных, стенающих лиц, преграду, что встает на пути его врагов. Явленная посредством этого заклинания стена достигает 15 метров в ширину и высоту. Пройти сквозь эту нематериальную завесу несложно, но за все приходится платить. Любой персонаж, которому не посчастливилось коснуться стены или пройти сквозь нее, получает 2d10 Очков Безумия, и должен пройти Простой (+10) Тест Выносливости, в результате провала которого немедленно получить Оглушение.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые колдун превзошёл Порог заклинания, он может увеличить высоту стены на 1 метр.

Особое: Если Психотест этого заклинания провалился на 10 или более очков, призванные им призрачные лица окутывают колдуна подобно облаку мух. Колдун получает 1d10 Очков Безумия, и в этом Раунде не может делать ничего, кроме как, вцепившись в голову, пытаться удержать остатки своего рассудка.

Норча Варпа

(Warp Corruption)

Порог: 27

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: На расстоянии слышимости

Выкрикивая темные истины варпа, колдун способен совращать души тех, кто его окружает. Каждый, кто слышит твою нечестивую речь – не имеет значения, друг то или враг – должен пройти Тест Силы Воли, в результате провала которого он получит количество Очков Порчи, равное разнице между результатом Теста и показателем Силы Воли персонажа.

Варп-Молния

(Warp Lightning)

Порог: 21

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 10м

Под шепот слов забытого языка, на ладони колдуна возникает шар пульсирующей энергии. С кончиков пальцев другой руки, простертой в сторону врага, срываются губительные черные молнии. Колдун может выстрелить одной молнией за каждую единицу своего Пси-Рейтинга. Молнии можно направить как в одного и того же врага, так и в разных – главное, чтобы следующая цель находилась не дальше 5 метров от предыдущей. Результат попадания определяется стандартным Тестом на Баллистик. Если молния попала в персонажа, ему следует кинуть 1d10-БВ по соответствующей Таблице Энергетических Критических Эффектов (страницы 406-407 Базовой Книги Правил Dark Heresy), и немедленно применить полученный результат.

Язык Варпа (Warp Tongue)

Порог: 16

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: На расстоянии слышимости

Колдун исторгает в варп какофонию голосов, которая способна обмануть любого демона, заставив того думать, что перед ним – один из младших глашатаев Губительных Сил. Любое существо с Особенностью Демоническое, которое слышит колдуна, должно пройти Состязательный Тест Силы Воли, или попасть под влияние этого заклинания. В этом случае колдун получает бонус +10 ко всем Тестам на Обольщение, Обман или Запугивание, направленным против этого Демона. Если же этот Состязательный Тест остается за Демоном, то он получает бонус +10 ко всем Тестам, направленным против колдуна (включая Тесты Ближнего Боя!).

Истечение: За каждые 10 очков, на которые колдун превзошёл Порог, он получает бонус +10 к Тестам Обольщения, Запугивания и Обмана, направленные против попавших под действие заклинания Демонических сущностей.

Особое: Это заклинание сработает только на существ, которые способны слышать речь колдуна.

Сила Варпа (Warp Vigour)

Порог: 14

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Касание

Смесью крови и пепла колдун рисует на лбу цели пылающую по-тусторонним пламенем руну – источник сверхъестественной телесной крепости и силы. Персонаж, несущий на себе этот знак, может при желании перебрасывать любые Состязательные Тесты Силы и Выносливости. Кроме того, на время действия этого заклинания персонаж получает 5 дополнительных Ран. Любой полученный в этом временном промежутке Урон первым делом снимает эти временные Раны, и только потом дело доходит до основных. Действие руны длится 1 час.

Особое: Любой персонаж, тело которого оскверняет этот нечестивый символ, получает 1d10 Очки Порчи.

Таблица 5-4: Старшие Арканы

Имя	Порог	Время	Поддержание
Врата	28	Полное Действие	Нет
Чума	20	Частичное Действие	Нет
Кровопускание	18	Частичное Действие	Нет
Цеп Черепов	14	Частичное Действие	Да
Слово Огня	18	Частичное Действие	Нет
Иммунитет	24	Частичное Действие	Нет
Иссушение Жизни	21	Полное Действие	Нет
Живое Оружие	24	Полное Действие	Да
Сезам	14	Частичное Действие	Нет
Психическая Преграда	19	Частичное Действие	Нет
Призыв Предмета	24	Полное Действие	Да
Кататония	19	Частичное Действие	Нет
Стена Душ	24	Полное Действие	Да
Порча Варпа	27	Полное Действие	Нет
Варп-Молния	21	Частичное Действие	Нет
Язык Варпа	16	Частичное Действие	Нет
Сила Варпа	14	Частичное Действие	Нет

Оккультные Артефакты и Демоническое Оружие

«Сработанный моей рукой, закаленный в моей крови, послушный моей воле. Руководствуясь этими простыми принципами, я уже создал амулет, способный черпать силу из бездонного океана потусторонних энергий. Столь же прост будет и мой путь к их пониманию».

- Из записок Окрана Ораны



Все люди стремятся к власти, будь то власть над собой, над своими собратьями, или над окружающей их действительностью. Губительные Силы с радостью используют это стремление, заключая со смертными Темные Пакты, и наделяя их сверхъестественными дарами. Колдуны, в свою очередь, всегда стремятся стать сильнее, создавая предметы, способные черпать энергию из варпа напрямую, без посредства долгих изнуряющих ритуалов. Иные идут еще дальше, и, призывая самих слуг Хаоса, заточают их в материальные вместилища, создавая могучее и ужасное демоническое оружие.

Оккультные артефакты бывают самых разных форм и размеров – от колец, гравированных эзотерическими символами, до управляющих токами варп-энергий громадных дьявольских машин, построенных с неизвестной ныне (но явно недоброй) целью. Но, как бы эти предметы ни выглядели, они буквально источают эманации заключенного в них зла, и обращаться с ними следует с величайшей осторожностью. Как часто говорят, разворачивает любая сила, а уж сила варпа, могучая и незримая одновременно, и вовсе способна привести к саморазрушению любого из тех, кто глуп настолько, чтобы вообразить себе, что способен её контролировать. И все же нет недостатка в тех, кто готов попытать удачу – результаты их усилий зачастую столь же зреющими, сколь и разрушительны.

Одна из целей Ордо Маллеус – поиск и либо уничтожение (если возможно), либо изъятие оккультных артефактов. Обладание подобными предметами есть бесспорный признак сношения с Хаосом, и является достаточным поводом для вынесения смертного приговора. Тем не менее, некоторые Инквизиторы считают, что лучший способ одолеть силы Хаоса – побить их на собственном поле; эти Радикалы сами регулярно используют оккультные артефакты и демоническое оружие. Будучи, бесспорно, эффективным, этот путь остается крайне опасным, ибо столь плотное взаимодействие с энергиями варпа необратимо меняет человека, и отнюдь не в лучшую сторону.

Этот раздел содержит описание ряда оккультных артефактов – от относительно безобидных до истинно ужасных.

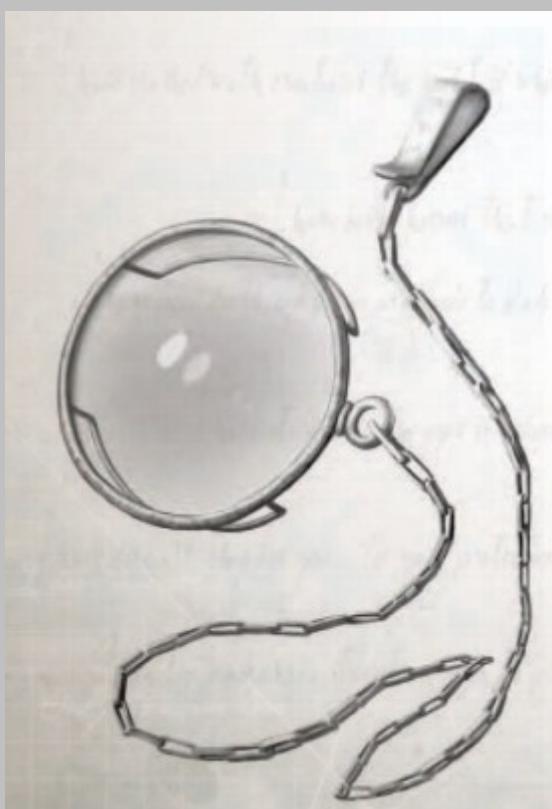
Оккультные Артефакты

Линза Истинного Зрения

На вид этот артефакт – не более чем обычный монокль, в тоночности похожий на любой из тех, что так популярны среди Имперской аристократии. Более тщательное изучение, однако, позволит заметить, что на линзе, выполненной из чистейшего хрустала, нет ни следа механической обработки, а тонкая золотая оправа покрыта тончайшей гравировкой – крохотными значками и таинственными рунами. Кроме того, монокль снабжен длинной изящной цепочкой, посредством которой его можно прикрепить к одежде.

Линза Истинного Зрения – детище Инквизитора-Радикала Иммеля Амуда – артефакт весьма любопытный и, по сравнению с многими творениями темных искусств, практически безопасный. Он создал его на благо Империума, когда искал способ расшифровки тщательно закодированных книг, изъятых у разного рода культистов и колдунов. Как показало время, Линза оказалась исключительно полезным инструментом в священной войне против Хаоса – она позволила Амуду свободно понимать даже самые тонкие нюансы зашифрованной в записях информации, и, таким образом, уничтожать выведенных на чистую воду культистов. Однако изменчивая природа Хаоса, в конце концов, дала о себе знать, и Амуд понял (хотя и слишком поздно), сколь высока цена за силу, которую даровал ему этот артефакт.

Почти лишенный рассудка, пошатнувшегося под грузом открытий, что явил ему этот артефакт, Амуд погиб во время облавы на предположительно малочисленную группу культистов, которых неожиданно оказалось в десять раз больше, чем предполагалось при подготовке операции. Тело Амуда позднее было найдено и подобающим образом погребено, однако Линзы при нем не оказалось.



Использование Линзы Истинного Зрения

Активация Линзы – Простой (+10) Тест Инвокации, занимающий Полное Действие. Активированная Линза позволяет своему владельцу свободно читать любой письменный текст, вне зависимости от его происхождения. Языки ксеносов, любая тайнопись, шифры и коды – все они перестанут быть загадкой для владельца Линзы. Эффект длится до тех пор, пока персонаж работает с одним конкретным текстом. Если он переключается на другую книгу, Линзу необходимо активировать вновь.

Линза, конечно, весьма полезна, но работа с ней не лишена скрытых опасностей. Каждый раз, как персонаж использует Линзу, он получает 1 Очки Безумия, которое не прибавляются к Очкам Безумия, полученным персонажем из других источников, и записывается отдельно. Каждый раз, как количество этих Очков Безумия становится кратно 10, персонаж должен пройти Тест на Травму, описанный на странице 348 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Обрати внимание, что провал этого Теста не вызывает Душевной Травмы – он просто обозначит, что влияние Линзы на персонажа выросло.

По мере того, как персонаж копит эти Очки Безумия (вполне возможно, проваливая в процессе Тесты на Душевые Травмы), он становится все более и более одержим этим артефактом; одержимость эта, как правило, выражается в постепенно обостряющемся нежелании расставаться с ним. Кроме того, как только количество Очков Безумия достигнет 40, персонаж возьмет в привычку повторно перечитывать каждый просмотренный при помощи Линзы текст в поисках скрытых между строк посланий и неоднозначных толкований. По достижении 60 Очков Безумия, он начнет стремиться прочитать любой документ при помощи Линзы, а при 80 – вообще потеряет способность понимать любой текст, прочитанный без помощи этого артефакта. Помимо перечисленных эффектов, 60 Очков Безумия, накопленных при помощи Линзы, означают, что персонаж впал в полную зависимость от этого артефакта – начиная с этого момента проклятый монокль начинает искажать смысл любого прочитанного персонажем текста, сначала слегка изменяя слова, а затем – подменяя целые предложения.

Зов Соблазна

В кампаниях по **Dark Heresy** оккультные артефакты служат двум целям. Во-первых, они – воплощенное в физическом обличии зло варпа. Для их активации большинства из них требуются простейшие ритуалы, а одного их наличия достаточно, чтобы вполне обоснованно заподозрить участие в деле темных сил. Во-вторых, они являются собой очень удобный инструмент, посредством которого Мастер может заставить Аколита позабыть о данных некогда клятвах и тем самым отвратить от себя любящий взор Императора. Мастеру не следует вынуждать игрока воспользоваться оккультным артефактом – вместо этого лучше дать ему шанс увидеть его в действии. Пусть это будет культист, который с ужасающей непринужденностью разделает нескольких Гвардейцев (из числа статистов) при помощи заколдованных ножей, или праймер с загадочным амулетом на шее, чьи благие намерения в итоге обернутся катастрофой. Если персонаж решится взять в руки подобную вещь, стоит (пусть и на краткий миг) дать ему почувствовать преимущества, которые дарует этот артефакт. Если он отвергнет его – так тому и быть. Если же он решит, что ему по плечу тянуться с силами Хаоса – не препятствуй ему. Цену могущества следует взимать лишь потом, позже, когда игрок (и его персонаж) уже будут уверены, что ему удалось покорить зло, таящееся в глубине его необыкновенной добычи.

Костяная Флейта

На первый взгляд этот артефакт мало чем отличается от простой флейты, одной из тех, что можно увидеть на любом феодальном мире Сектора. Стоит присмотреться внимательнее, и станет ясно, что эта флейта вырезана из человеческой бедренной кости. Этот инструмент порядка полуметра в длину тщательно выглажен и отполирован, а оба его конца украшены серебряными кольцами, покрытыми разнообразными оккультными символами и сигилями.

Точное происхождение Костяной Флейты остается неясным, но её название часто ассоциируется с именем Маттеус. Если истории правдивы, то Маттеусом звали знаменитого фенксворлдского музыканта, создавшего эту флейту, чтобы, как он сам выразился, «играть музыку космоса». Неизвестно, добился ли Маттеус того, чему стремился – он покончил с собой вскоре после того, как флейта была готова. Впрочем, многие считают, что смерть Маттеуса не могла быть делом его собственных рук – следователи рассказывают, что куски его расчлененного тела были разбросаны по всей неряшливо обставленной комнатёнке, где жил музыкант. Так Костяная Флейта заработала репутацию «несчастливого» инструмента, способного играть воистину неземные мелодии, обрекающего своего владельца на скорую и неизменно ужасную гибель.

Использование Костяной Флейты

Чтобы воспользоваться флейтой, персонажу придется пройти два Теста. Первый – **Трудный (-10) Тест Исполнителя (Музыкант)**, при помощи которого из флейты извлекается угодная варпу мелодия (прочие слушатели могут найти её отнюдь не столь приятной); за ним следует **Трудный (-10) Тест Инвокации**. Последний Тест – Полное Действие, продолжительность первого может варьироваться довольно широко (но никак не меньше минуты).

Если оба Теста проходят успешно, персонаж, играющий на Костяной Флейте, воспроизводит эффект Психосилы Клин. Все устройства в радиусе 50 метров прекращают работать до тех пор, пока персонаж продолжает играть. Огнестрельное оружие заклинивает, цепное и силовое оружие не включается, хроно отсчитывают случайные промежутки времени, аспекты выдают недостоверные результаты, дата-планшеты не воспроизводят хранящиеся в их памяти данные.

Чтобы поддерживать этот эффект, персонаж должен каждый Раунд проходить Тест Силы Воли. За каждую ступень успеха в этом Тесте персонаж «котодвигает» следующий необходимый для игры на Костяной Флейте Тест Силы Воли на один Раунд. К примеру, если он просто прошёл Тест, то эффект будет длиться еще один Раунд, если получил одну ступень успеха, то два Раунда – и так далее. Но как только мелодия замолкает (по любой причине), немедленно происходит случайный Психический Феномен (страница 336 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), поскольку варп не любит, когда перестает звучать его музыка. На саму Костяную Флейту этот Психический Феномен не действует.



Кузница Кошмаров

Кузница Кошмаров – огромная биомеханическая конструкция, переплетение масляно поблескивающих черных стоек, стяжек и обручей, едва сдерживающее внутренний напор бесформенной красноватой пульсирующей плоти, сокращения которой напоминают биение чудовищного сердца.

Кузница состоит из четырех основных и четырех дополнительных топок в форме отверстых ртов, равноудаленных от центрального жерла. В высоту своды топок достигают двух-трех метров; высота центральной конструкции – 10 метров. Даже когда Кузница находится в нерабочем (предположительно) состоянии, топки продолжают втягивать воздух, а из центральной трубы поднимаются клубы зловонного дыма. Те, кому довелось лицезреть Кузницу в этом состоянии, описывают этот процесс как нечто, сильно напоминающее дыхание громадного живого существа.

Предположительно, эти жуткие устройства созданы для того, чтобы удерживать внутри невообразимо могучего демона; в то же самое время, многие утверждают, что Кузница и есть тот демон – просто именно таково его обличье в физической реальности. Как бы то ни было, малейший слух о Кузнице Кошмаров – повод для полноценного развертывания сил Ордо Маллеус, ибо Кузница, выведенная на рабочую мощность, практически неизбежно ввергает мир в пучину Хаоса, и способ спасения в этом случае будет лишь один – Экстерминатус.

Кое-кто из Инквизиторов, опираясь на некоторые документальные свидетельства, связывает эти кузницы со Звездой-Тираном – каким бы ни было мнение касательно принципа действия Кузницы, в Ордосах убеждены, что этот артефакт привлекает Комус, ослабляя ткань окружающей реальности, и позволяя энергиям имматериума течь сквозь нее. И хотя далеко не все согласны с этой теорией, никто не отрицает, что действующая Кузница Кошмаров более чем заслуживает свое название, ибо всё, чему может послужить этот артефакт – безумие, насилие, разрушение и смерть.

Использование Кузницы Кошмаров

Для активации Кузницы Кошмаров требуется слаженная работа, по меньшей мере, восьми культистов – по одному на каждую топку устройства – и как минимум такое же количество жертв (стоит отметить, что число жертв обычно не ограничивается восемью). Кузница питается душами людей, и пожрет любого, кто, так или иначе, окажется в любой из её топок. Как только в утробу этого нечестивого устройства попадают первые жертвы, сердце Кузницы начинает биться, а на её испещренной многочисленными порами поверхности выступает кровь и прочие жидкости, природа которых остается неизвестной.

По мере того, как Кузница поглощает души, колдун, руководящий процессом, может провести ритуал, запускающий её на полную мощность. Для этого потребуется **Очень Тяжелый (-30) Тест Запретного Знания (Демонология)**, с бонусом +5 за каждые 8 дополнительных жертв. Если этот Тест будет провален, следует бросить кубик по Таблице Возмущений Варпа (страница 165), и прибавить к результату броска +10 за каждые 8 принесенных Кузнице жертв.

Когда Кузница работает на полную мощность, её центральное жерло испускает громкий стон, а воздух над ним колеблется и наполняется потусторонним сиянием. Вскоре многоцветное сияние начинает исходить из всех отдушин кузницы, а к её вою присоединяется вопли и рев имматериума, сощающего сквозь прорехи в постепенно тающей завесе между мирами. Как только завеса истаивает окончательно, над Кузницей Кошмаров разверзается полноценный варп-штурм: небо заволакивают черные тучи, дождь из

крови и плоти льется из них на землю, молнии бьют одна за другую, окутывая небосклон ветвистыми цепями сверкающих разрядов, нечистые духи обретают плоть, технологические устройства выходят из строя, а слабые духом сходят с ума. Любые попытки призвать демона хаоса во время этого шторма получают бонус +20 за благоприятные обстоятельства.

«Либеллус Аппелло» (*«Книга Имен»*)

Переплет этой небольшой книжки размером примерно с «Памятку Имперского Гвардейца для Поднятия Боевого Духа» выполнен из дерева, обтянутого тщательно выделанной человеческой кожей. Доски переплета скреплены железными петлями, карты которых в разложенном виде являются собой стилизованную восьмиконечную звезду Хаоса; кроме того, книга снабжена небольшой бронзовой застежкой. Страницы книги – тончайший, великолепной выделки пергамент. Хотя номинально считается, что «Книга Имен» – дело рук человеческих, её происхождение куда ужаснее, чем большинство Аколитов способно себе вообразить. Каждая страница «Либеллус Аппелло» испещрена математическими формулами, алхимическими символами, звездными картами и выведенными узористым почерком примечаниями на неизвестном языке.

«Либеллус Аппелло» написан Адептом по имени Хетаун Паранг Левон, еретиком и отступником, и для того, чтобы Аколит смог использовать эту книгу по назначению, её сначала нужно будет перевести (страница 390 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**). Переведенный «Либеллус Аппелло» является собой исследование касательно истинных имен демонов, а также руководством по вычислению оных посредством наблюдения определенных астрономических феноменов. В книге упомянуто несколько вычисленных таким образом имен (некоторые из них явно вписаны туда не рукой автора), а на полях тут и там разбросаны заметки касательно призыва упомянутых сущностей (только некоторые характерные детали – полностью на её страницах не описан ни один ритуал).

Вскоре после того, как Левон закончил свой богохульный шедевр, его казнили за ересь, и «Либеллус Аппелло» на некоторое время исчез из виду, правда, лишь затем, чтобы времена появляться вновь – как правило, в руках разномастных культистов и чернокнижников. Предположительно, по меньшей мере, однажды

Темные Схроны

Глубоко под синтиллийским Трезубцем раскинулись Темные Схроны. Лишь Лорд-Инквизитор Кайден имеет право даровать доступ в эти высеченные в скальном основании планеты хранилища. Сами Схроны являются собой настоящий лабиринт каменных коридоров, патрулируемых вооруженными сервиторами, запрограммированными на уничтожение любого объекта, не наделенного всеми соответствующими печатями допуска. Внутри примыкающих к этим коридорам депозитариев хранятся ужасные и богохульные артефакты, изъятые членами Конклава Каликсис за долгие века его существования. Здесь и оружие, выкованное из ненависти, одержимости и безумия, и манускрипты, полные истин, способных сорвать с истинного пути миллиарды душ. Все эти проклятые артефакты скрыты за адамантиновыми дверями, покрытыми священными защитными письменами, и укрытыми за гудящими барьераами пустотных щитов. Ну а в самых глубоких подземельях Схронов, в ноль-саркофагах и неподвластном времени янтаре стазисных полей коротают вечность злые и опаснейшие еретики и отступники из числа тех, кого служителям Ордос Каликсис удалось взять живьем.

некоему колдуна при помощи этой книги удалось предсказать появление Комуса, Звезды Страха. Как бы то ни было, в конце концов «Либеллус Аппелло» в результате одной из операций попал в руки Инквизиторов-Амалатианцев – в данный момент этот еретический труд хранится на Синтилле, в Улье Сибеллус, в глубочайших подземельях Трезубца, главного дворца Инквизиции Сектора.

Использование «Либеллус Аппелло»

Чтобы правильно воспользоваться формулами из «Либеллус Аппелло» и тем самым вычислить истинное имя демона, персонаж должен пройти **Трудный (-10) Тест Ученого Знания (Астромантия)**. Вызывая демона, упомянутого в этой книге, колдун получает бонус +30 к своему Тесту Запретного Знания (Демонология) благодаря тому, что ему известно истинное имя призывающей сущности.

Если же «Либеллус Аппелло» просто прочесть от корки до корки, то персонаж получит бонус +10 к своему следующему Тесту Запретного Знания (Демонология), и вдобавок 1d5 Очков Порчи.

Применение Оккультных Артефактов в Чаре

Оккультные артефакты ни в коем случае не должны появляться в игре по воле слепого случая. Они – не «сокровище», которое Аколиты находят, зачистив очередное гнездо культистов. Мастер должен иметь вполне определенные планы на каждый из введенных в игру артефактов, даже если его роль – быть не более чем сюжетной уликой, указывающей на приверженность Хаосу одного из неигровых персонажей. Кроме того, у некоторых артефактов вполне могут быть собственные цели – совсем не обязательно очевидные для игроков. Варп – материя кипризная, и далеко не каждый ритуал работает в точности так, как планировалось, а потому Мастеру ничто не мешает выдумывать какое-нибудь загадочное и совершенно непонятное нечто, вообще не имеющее особого предназначения, или артефакт, любое взаимодействие с которым неизбежно дает какой-нибудь странный и (на первый взгляд) совершенно непредсказуемый результат.



Механический Паук

Этот колдовской механизм состоит из пустотелой, безглазой, безухой, безъязыкой и безгубой человеческой головы, отлитой из меди, и водруженной на шасси из восьми небольших металлических ног, похожих на паучьи. Внутри головы находится механизм, управляющий движениями ног, а также (когда они есть) глаз и рта.

Созданные в насмешку над сервоторами Техножречества, Механические Пауки часто используются колдунами и ведьмами для слежки за людьми и связи с учениками, культистами и тому подобной братией. Для их создания требуется немалое умение, и чаще всего их можно встретить на миражах-кузницах и в ульях – прочие планеты, как правило, просто не располагают технологическими ресурсами, необходимыми для создания этих нечестивых устройств.

Использование Механического Паука

Истинное предназначение Механического Паука становится очевидным только когда колдун (или ведьма) начинает готовить его к активации. Во-первых, голову тщательно умывают смесью крови и машинного масла, затем из свежего трупа извлекают глаза и языки, затем отсекают уши и губы, после чего присоединяют их к механизмам в голове Паука через посредство особых контрольных разъемов. Затем колдун предпринимает **Трудный (-10) Тест Инвокации**, занимающий Полное Действие. В случае успеха колдун устанавливает с Пауком ментальную связь, и получает возможность видеть и слышать то, что видит и слышит Паук, и, при желании, говорить его устами. Кроме того, колдун отныне может управлять им одной лишь силой мысли.

В случае если Механический Паук уничтожен, находящийся с ним в контакте колдун получает 1d5 Резаного Урона, игнорирующего Броню и Бонус Выносливости. Кроме того, в том месте, где Паук был уничтожен, немедленно происходит случайный Психический Феномен (страница 336 Базовой Книги Правил Dark Heresy).

Механический Паук									
БХ	Х	Сил	Вын	Лов	Шпт	Вос	СВ	Тов	Лог
20	--	10	25	36	*	*	*	--	

Скорость: 4/8/12/24

Раны: 5

Умения: Скрытность (Лов)+10, Уклонение (Лов), Бесшумный Шаг (Лов)+10.

Таланты: Бесстрашный

Особенности: Машина (1), Четвероногий, Размер (Миниатюрный)
Броня (Машина): 1 на Все

Оружие: Безоружный (1d10-3; Примитивное, Особое)

Особое: *Эти Характеристики равны Характеристикам контролирующего Паука колдуна.

«Сияние Императора в Лучах Рассвета»

Это богохульное сюрреалистически-абстрактное полотно, как считается, изображает Бога-Императора, встречающего восход Солнца на Святой Терре. Стоит зрителю задержать взгляд на этой картине, выполненной в желтых, золотых, синих и белых тонах, и он начинает испытывать чувство головокружения и легкого беспокойства, как если бы картина смотрела на него в ответ. Если присмотреться к резной серебряной раме картины, можно увидеть, что она словно составлена из тысяч изумительно детализированных крохотных человеческих фигурок, переплетенных друг с другом в пароксизмах агонии и страсти.

Помимо того, картина обладает и иными пугающими особенностями, которые, как правило, становятся видны лишь со временем: и рама, и сама картина всегда кажутся теплыми на ощупь; человеческие фигурки на раме шевелятся и извиваются, беспорядочно скользя в бесконечном хороводе вокруг холста; даже краски, кажется, медленно движутся, хаотично перемещаясь по всему полотну. Несмотря на эти жутковатые особенности, «Сияние Императора в Лучах Рассвета» остается просто картиной, пока холст не умашен должным образом. Следы этого «елея» (черная корка, запекшаяся в стыках между рамкой и полотном) со всей определенностью дают понять, что единственным подходящим материалом для этой цели служит человеческая кровь.

Автор картины неизвестен, а записи гласят, что «Сияние Императора в Лучах Рассвета» была написана более тысячи лет тому назад. Некоторые ученые мужи Ордо Маллеус считают, что автор «Сияния» писал его во время путешествия на корабле, застигнутом особенно жестоким варп-штормом. Есть и те, кто уверен, что название картины ошибочно, поскольку извлечь образ Бога-Императора не под силу даже стихиям Имматериума.

Использование

«Сияния Императора в Лучах Рассвета»

Если умастить картину человеческой кровью, а затем предпринять **Трудный (-10) Тест Инвокации** (Полное Действие), то «Сияние Императора в Лучах Рассвета» пробудится. Краски на холсте смешаются, и разноцветные узоры сложатся в некое подобие лица – схематичное настолько, что невозможно со всей определенностью сказать, человеческое ли оно. Точно лишь то, что это явно не лицо Императора! Пробудившаяся картина ответит на любой заданный ей вопрос (точность и правдивость ответа остается целиком на откуп Мастеру), а за каждую ступень успеха в Тесте на Инвокацию, пройденного при её пробуждении, картина ответит на один дополнительный вопрос. Поскольку картина связана с варпом непосредственно, провал Теста на пробуждение картины вызовет Возмущение Варпа (страница 165).

Умашивать картину должно исключительно свежей человеческой кровью. Если кровь не человеческая, или если в нее подмешана посторонняя субстанция (лак, масло, вода – что угодно), то Тест Инвокации проваливается автоматически, вызывая Возмущение Варпа.

Демоническое Оружие

Возможно, наиболее печально известными из всех проклятых артефактов было и остается оружие, в сердце которого заключена варп-сущность, наделяющая некогда скромное творение рук человеческих поистине сверхъестественной мощью. Демоническое оружие может быть самым разным, выглядеть как угодно, и обладать самыми невероятными свойствами, но, как бы то ни было, все оно чрезвычайно опасно, а демон, заключенный внутри него, совсем не рад влечь это рабское существование.

Подавляющее большинство демонического оружия – разновидности наиболее распространенного и привычного рукопашного оружия, хотя и из этого правила есть свои, пусть и чрезвычайно редкие, исключения. Как бы то ни было, все виды демонического оружия без исключения обладают следующими особенностями:

Смертоносность: Даже если оставить в стороне все прочие его особенности, демоническое оружие – это голодное чудовище, жаждущее крови и убийств. Демоническое оружие никогда не обладает Особенностью Примитивное, а БСВ заключенного в нем существа прибавляется к Урону и Бронебойности базового оружия.

Невероятная Прочность: Вне зависимости от внешнего вида и особенностей конструкции, любое демоническое оружие невероятно прочно, а потому его крайне непросто уничтожить. Значение Брони у этого оружия равно 20, и оно не может быть уничтожено при Парировании оружия (или оружием) с активным Силовым Полем. Если же демоническое оружие все же было так или иначе разрушено, немедленно происходит Варп-Прорыв (страница 367 *Базовой Книги Правил Dark Heresy*). При этом любой результат, подразумевающий появление демона, означает, что сущность, заключенная в оружии, вырывается на свободу.

Внутренний Зверь: В любом демоническом оружии заточена некая варп-сущность. В большинстве случаев то будет сравнительно слабый представитель своего рода – мелкий прислужник, безмозглый зверь, хищник варпа, Нечистый Дух или Астральный Призрак. Чем более могучая сущность заточена в оружии, тем оно мощнее, и тем выше риск для его владельца.

Чтобы воспользоваться демоническим оружием, персонаж должен пройти Тест на Подчинение Демона, в случае успеха которого оружие покоряется своему новому хозяину. Однако если случится так, что Бонус Силы Воли носителя уменьшится (и окажется при этом меньше Бонуса Силы Воли заточенной сущности), демон попытается взбунтоваться вновь – в этом случае понадобится еще один Тест на Подчинение Демона. Если любой из этих Тестов будет провален, Демон получает возможность провести атаку вселением против своего несостоявшегося повелителя (страница 576 *Базовой Книги Правил Dark Heresy*). Если эта атака окажется удачной, душа персонажа становится пленником оружия до тех пор, пока ей не представится возможность освободиться.

Атрибуты Оружия

Демоническое оружие может обладать практически неограниченным разнообразием сил и возможностей, каждая из которых может быть как даром, что заключенная в оружии варп-сущность нехотя преподносит своему господину, так и простым побочным эффектом её присутствия в материальном мире. Некоторые из них приведены в **Таблице 5-4: Атрибуты Демонического Оружия**. Если при определении этих атрибутов выпадает дублирующий результат, кубики следует перебросить.

Обретение Демонического Оружия

Любое демоническое оружие – исключительно редкий, могущественный и уникальный в своем роде артефакт. Именно по этой причине в этой книге не указаны их Стоимость и Доступность; просто-напросто это не тот тип предметов, который вот так вот запросто можно найти на одном из базаров Маккабеус Квинтус. Обрести одно из них можно лишь в результате выполнения какого-нибудь очень непростого задания (вроде уничтожения культа, чей лидер владел одним из этих темных и загадочных артефактов), или по воле Мастера, решившего таким образом подтолкнуть Аколитов на путь радикализма.

Таблица 5-5: Атрибуты Демонического Оружия

Яросок	Атрибут	Эффект
1-20	Греховая Острота	Оружие становится Разрывным.
21-30	Голод	+5 ко всем Критическим результатам.
31-40	Космический Холод	Каждый удар, который причинил цели Урон, наносит дополнительно 1d10 Урона Выносливости.
41-50	Вопль	Пока владелец оружия держит его в руках, он внушает Страх с силой 1 и эффектом Варп-Шока.
51-60	Ноль	Обеспечивает своего владельца бонусом +20 к сопротивляемости любым Психическим Атакам, пока находится у него в руках.
61-65	Гонитель Жизни	Токсичный (дополнительно 2d5 единиц Урона).
66-70	Разящий	Владелец этого оружия получает +10 к Ближнему Бою, когда применяет его в бою.
71-75	Темный Огонь	Тип Урона оружия становится Энергетическим, а цель, в которую приходится удар, немедленно загорается (страница 414 <i>Базовой Книги Правил Dark Heresy</i>).
76-80	Пожиратель Разума	Раненый этим оружием персонаж должен пройти Тест Силы Воли, или получить Оглушение на 1d5 Раундов.
81-85	Помазанник Варпа	Оружие получает Особенность Варп-Оружие.
86-90	Вампир	За каждого убитого этим оружием противника его хозяин восстанавливает по 1d5 Ран.
91-95	Адская Злоба	Хозяин этого оружия получает Неистовство и Сверхъестественную Силу (x2), пока держит его в руках.
96-99	Губитель Душ	Любой Урон нанесенный этим оружием, может стать смертельным – этот атрибут является демоническим аналогом Психосилового Оружия (страница 353 <i>Базовой Книги Правил Dark Heresy</i>). Вместо Силы Воли хозяина применяется Сила Воли заключенного в оружии Демона.
00	Призрачный Жнец	Удар этого оружия игнорирует любые физические средства защиты, доспехи и силовые поля; получив Урон от этого оружия, любое живое существо должно немедленно пройти Средний (+0) Тест Выносливости, или погибнуть.

Таблица 5-6: Сила Демонического Оружия

Бросок	Тип Сущности	Сила Воли	Атрибуты
1-20	Хищник Варпа	15+2d10	Голод
21-55	Демонический Зверь	20+2d10	1 Случайный Атрибут
56-88	Демон	20+3d10	2 Случайных Атрибута
89-99	Астральный Призрак	30+2d10	Пожиратель Разума и 1 Случайный Атрибут
00	Великий Демон	60+3d10	Создай уникальную способность, или просто выдай Помазанника Варпа и еще 3 Случайных Атрибута

Знаменитое Демоническое Оружие

Засекреченные архивы Ордо Маллеус Каликсиса, укрытые в глубочайших подземельях синтиллийского Трезубца, хранят истории о наиболее опасных образцах демонического оружия, истории, которые шепотом передают из уст в уста лишь наиболее доверенным служителям Инквизиции. Источником дурной славы этого оружия может быть как роль, которую они в свое время сыграли в роковых событиях прошлого, так и еще более громкая (и не менее дурная) слава архиеретиков, что некогда были их владельцами. О некоторых из этих зловещих артефактов известно многое, и существование их подтверждено фактами, о других твердят лишь мрачные пророчества, которым еще только предстоит сбыться.

Ангст

О демоническом оружии по имени Ангст известно очень немногое. Некоторые ученые мужи Ордо Маллеус сомневаются в том, что оно вообще существует. Считается, что Ангст имеет форму длинного палаша с усеянной шипами корзинчатой гардой. Его отполированный до зеркального блеска клинок покрыт гравировкой в виде перьев и птичьих глаз. Говорят, что он излучает межзвездный холод, а лезвие его столь остро, что способно рассечь завесу реальности – и открыть зияющий портал в Варп, сквозь который хозяин клинка может попасть в места весьма отдаленные и поистине необыкновенные.



Особые Правила

Ангст – тюрьма Великого Демона (СВ 71) с атрибутами Греховная Острота, Космический Холод и Рассекающий Реальность (смотри ниже).

Рассекающий Реальность: Носитель Ангста может воспользоваться этим мечом, чтобы прорезать портал в завесе реальности. Это – Полное Действие, в полной мере передающее эффекты Заклинания Врата (страница 170), за исключением того, что для него не требуется Психотест, а для того, чтобы определить, правильно ли открылся портал, вместо Интеллекта хозяина используется Сила Воли заключенного в мече Великого Демона.

Алчущий Крови

Алчущий Крови – громадный черный топор, неровное, изъязвленное рытвинами лезвие которого непрестанно сочится кровью. Узник этого грубого вместилища – демон убийственной ярости, чья жажда кровопролития поистине не знает границ. Человек, взявший в руки это оружие, немедленно почтвует, как все его чувства отступают под натиском запертой внутри кровавой ярости. Тому, кто дерзнет завладеть Алчущим Крови, прежде предстоит побороть эту ужасающую жажду убийства и разрушений.

Особые Правила

Пленник Алчущего Крови – Демон (СВ 44) с атрибутами Адская Злоба, Гонитель Жизни и Кровавая Плата (смотри ниже).

Кровавая Плата: Жажда крови и смерти этого оружия поистине не знает границ, и если она не утолена, он с радостью возьмет то, что ему нужно, у своего владельца. Если удар Алчущего Крови не наносит Урона (после учета брони и Бонуса Выносливости цели), демон, запертый внутри, причиняет своему хозяину 1d5 Резаного Урона (ни броня, ни Бонус Выносливости в данном случае не действуют).

Шепот Наслаждения

Эти демонические кинжалы были творением мальфийского Ордена Аметистового Змея. Их усеянные бритвенно-острыми лезвиями гарды и длинные, изогнутые наподобие языков пламени клинки, вырезанные из цельного аметиста, гравированы предсмертными словами тридцати шести принесенных Князю Наслаждений жертв. Этими кинжалами были вооружены ассасины Ордена, которые славились тем, что их жертвы, прежде чем захлебнуться собственной кровью, сами впускали убийц в свои личные покоя. После очищения Ордена Аметистового Змея Инквизиторами Ордо Маллеус, Темные Схроны Трезубца пополнились тремя такими кинжалами, хотя многие уверены, что их было куда больше.

Особые Правила

В каждом из этих кинжалов заключен Демон (СВ 36) с атрибутами Греховная Острота и Шепот Наслаждения (смотри ниже).

Шепот Наслаждения: Когда лезвие одного из этих кинжалов отводят кровь (достаточно крошечного пореза или укола), демон начинает шептать своему хозяину темные намеки и секреты, которые делают речь последнего сверхъестественно убедительной. Любой, кто слышит и понимает его слова, должен пройти состязательный Тест Силы Воли против Силы Воли обитающего в кинжале

демона (это Состязание проводится один раз, и его результат применяется ко всем последующим Тестам, направленным против этой цели). Цель, проигравшая Состязание, становится уязвимой к внушениям хозяина кинжала – тот получает бонус +20 ко всем своим Тестам Обольщения, Запугивания или Обмана, направленным против нее.

Примечание: Этот кинжал не позволяет контролировать человека так, как это происходит при полноценном контроле разума, но с его помощью все же можно заставить преступить через здравый смысл, посеять раздор, усмирить подозрения и распалить пламя ненависти.

Плеть Злобы

Плеть Злобы – длинный кнут, сплетенный из человеческих и звериных костей и зубов (преимущественно иокантосского происхождения). Внутри заключена обреченная на вечные муки варп-сущность; безумие и страх уже давно стали целью и смыслом её существования. Говорят, что Плеть Злобы была создана избранным чемпионом Отца Ворон, самым могущественным из его рабов – именно она была в руках Цийака, когда тот вышел на бой против самого Святого Друзуса. Когда очищение Иокантоса завершилось, Плеть Злобы стала одним из трофеев, что служители Святых Ордосов запечатали в Темных Схонах Трезубца – её судорожно сжимающиеся кольца по-прежнему скрежещут в бессильной злобе, суля муки и смерть всему живому.

Особые Правила

Плеть Злобы – тюрьма Астрального Призрака (СВ 37) с атрибутами Пожиратель Разума, Вопль и Демоническое Присутствие (смотрите ниже).

Демоническое Присутствие: Живые существа в радиусе 30 метров от Плети Злобы слышат скрежет и клацанье зубов под аккомпанемент непрестанных стенаний и стонов. Все они, за исключением самого хозяина Плети, получают штраф -10 ко всем своим Тестам Силы Воли.

Жезл Правосудия

Жезл Правосудия – символ власти и чистоты Империума, оскверненный колдунами Пилигримов Хойты, и ставший не более чем насмешкой над изначальным своим предназначением. Сам жезл – мастерски сработанный металлический черен с навершием в форме сжимающего адамантиновый череп крылатого кулака. Рукоять Жезла оплетают закрепленные массивными сургучными печатями обугленные пергаменты с цитатами из Книги Правосудия. Некогда Жезл был оружием, призванным демонстрировать мощь Имперского закона, и нести наказание тем, кто отрицает его владычество. Этот Жезл Правосудия некогда принадлежал некоей Мъелире, Судье Адептус Арбитрес, которая имела неосторожность попасть в руки к Пилигримам Хойты в ходе расследования их деятельности на Ваксаниде. Вместо того, чтобы просто убить пленницу, Пилигримы превратили её оружие во вместилище безумия и неизбытной ненависти варпа. После этого они просто освободили Судью Мъелиру, вернули ей Жезл, и принялись наблюдать, как демон, обитавший в оружии, постепенно извращал убеждения Судьи и разрушал её веру, превращая Мъелиру в чудовище, для которого виновен был каждый, и каждый заслуживал смерть. В конце концов, Мъелира Кровавая была убита вассалами Инквизитора Скейн, однако черный жезл, ставший символом сотворенных ею зверств, так и не был найден.

Особые Правила

В Жезле Правосудия заключена неизвестная варп-сущность (СВ 41) с атрибутами Демононенавистник и Грех Праведности (смотрите ниже).

Демононенавистник: Сущность, заключенная в Жезле Правосудия, ненавидит других демонов той чистой и яростной ненавистью, что присуща лишь порождениям варпа. Когда удар Жезла Правосудия приходится по варп-сущности, или по любому другому Демоническому существу, Праведная Ярость! Происходит автоматически при выпадении на любом из кубиков Урона 8, 9 или 10.

Грех Праведности: Носитель Жезла Правосудия получает Таланты Бесстрашный и Ненависть (все враги носителя). Кроме того, он автоматически получает Острое Заблуждение (Праведность) (страница 441 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) на все время, пока Жезл находится в его власти, и не важно, находится он в данный момент в его руках, или же нет.

Полночь

С той поры, когда под сенью умирающих звезд было создано оружие, которое сейчас именуют Полночью, минули многие тысячи лет, и изначальное имя его давным-давно кануло во тьму времен. Заключенный внутри него демон был пленником так долго, что все, что от него осталось, это неизбытный голод и стремление обратить свет во тьму, надежду – в отчаяние, а жизнь – в смерть. Полночь буквально поглощает свет и тепло, даже его истинный облик – загадка: все, что о нем могут поведать те, кто его видел – лишь краткие проблески лезвий и шипов в облаке непроглядной тьмы.

Особые Правила

В Полночи заключен Великий Демон (СВ 68) с атрибутами Космический Холод, Темный Огонь, Помазанник Варпа и Пожиратель Света (смотрите ниже).

Пожиратель Света: Демон, заключенный в оружии, пожирает окружающий его свет – в области радиусом 10 метров вокруг него действуют правила Темноты (страница 402 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), причем против этой колдовской тьмы бессильны любые источники света, Ночное Зрение, фотовизоры и любые другие методы светоусиления. Хозяин Полночи иммунен к эффектам этой колдовской тьмы. Более того, пока это оружие находится у него в руках, он сам получает Особенность Ночное Зрение.

Дарящий Гниение

Дарящий Гниение – громадный изъеденный коррозией молот. Он покрыт пятнами патины и ржавчины, которые горячечное воображение вполне может принять за богохульные отметины и нечестивые руны, что исторгает из себя само оружие. Говорят, что Дарящий Гниение был создан из останков космического скитальца, дрейфовавшего в варпе на протяжении семи тысяч лет. Этот металл расплавили в растопленном иссохшими трупами горниле, а отлитый из него молот закалили в осклизлом чреве чумной ямы. Дарящий Гниение всегда окружен облаком затхлого зловония – одно его присутствие заставляет металл ржаветь, дерево – гнить, а мертвую плоть – разлагаться. Действие этой ауры распада не касается лишь того, кому окажется под силу подчинить себе это оружие. В настоящий момент Дарящий Гниение пребывает на борту космического скитальца (некогда гордого военного корабля), дрейфующего сквозь Великую Фидайскую Туманность, потерянный, непокоренный, ожидающий, когда его обнаружат вновь.

Таблица 5-7: Знаменитое Демоническое Оружие

Название	Класс	Дистанция	Урон	Бро	Способность	Вес
Ангст	Рукопашное	---	1d10+7 Р	7	Сбалансированное, *Греховная Острота, Космический Холод, Рассекающий Реальность	1,1кг
Шепот Насаждения	Рукопашное Метательное	3м	1d5+3 Р	3	*Греховная Острота, Шепот Насаждения	1,5кг
Алчущий Крови	Рукопашное	---	1d10+5 Р	5	Несбалансированное, *Адская Злоба, Гонитель Жизни, Кровавая Плата	5кг
Плеть Злобы	Рукопашное	---	1d10+4 У	3	Гибкое, *Пожиратель Разума, Вопль, Демоническое Присутствие	1,5кг
Жезл Правосудия	Рукопашное	---	1d10+5 У	5	Несбалансированное, *Демононенавистник, Грех Праведности	4кг
Полночь	Рукопашное	---	1d10+7 Э	---	Сбалансированное, *Космический Холод, Темный Огонь, Помазанник Варпа, Пожиратель Света	1,5кг
Дарующий Гниение	Рукопашное	---	2d10+2 У	4	Громоздкое, *Дар Гниения	7кг
Хешт	Рукопашное Метательное	3м	1d5+5 Р	---	*Призрачный Жнец, Разящий	1,5кг
Скипетр Десяти Тысяч Лун	Рукопашное	---	1d10+5 У	5	*Ноль, Испепеляющий Разряд	2кг
Копье Бессчетных Глаз	Рукопашное Метательное	10м	1d10+2 Р	2	*Голод, Звериный Инстинкт	2кг

*Всё демоническое оружие обладает также атрибутами Смертоносность, Невероятная Прочность и Внутренний Зверь. Бонусы к Урону и Бронебойности от атрибута Смертоносность уже включены характеристики оружия.

Специальные Правила

Дарующий Гниение – темница Демонического Зверя (СВ 28) с атрибутом Дар Гниения (смотри ниже).

Дар Гниения: Если удар Дарующего Гниение приходится в защищенную доспехами часть тела цели, следует пройти Тест Силы Воли запертой в оружии сущности. В случае успеха Теста бронезащита доспехов на этой части тела перманентно уменьшается на 2 единицы – удар вызывает практически мгновенное ржавление, гниение и разложение защитных материалов. Если защита Примитивная, то вместо 2 она теряет 4 единицы Брони. Если в месте попадания Броня падает до 0, бронезащита этой области считается полностью и необратимо уничтоженной.

Хешт: Несущий Отмщение

Хешт – кинжал с параллельными друг другу изогнутыми лезвиями, напоминающими клыки хищного зверя. Стоит вонзить его в грудь врага, и демон, запертый в кинжале, пожрет саму его душу – наиболее верный и жуткий способ убийства, заставляющий голодного демона рваться из своих оков в поисках новых жертв, способных утолить его жажду. Хешт был создан проклятыми врагами Империума, изгнанными из Сектора Каликсис в ходе Ангевинова

Крестового Похода. В отчаянии они обратили свои темные искусства на создание большого и малого оружия, способного, по их расчетам, обернуть вспять победоносное шествие Человечества. Их расчет оказался неверным – следствием стал их разгром и уничтожение, но то оружие (в том числе и Хешт) продолжает сеять порчу и смерть среди потомков тех, кто некогда истребил его создателей.

Специальные Правила

Хешт – темница Демона (СВ 40) с атрибутами Призрачный Жнец и Разящий. Кроме того, каждый раз, как Хешт убивает свою цель (будь то обычный Урон или эффект атрибута Призрачный Жнец), его хозяин должен немедленно пройти Тест на Подчинение Демона.

Скипетр Десяти Тысяч Лун

Скипетр Десяти Тысяч Лун – длинный обсидиановый жезл, полированный поверхность которого покрыта непрестанно меняющимся узором из лунных серпов. Навершие жезла украшено синим драгоценным камнем (размером примерно с человеческий глаз) в оправе из серебряных перьев. Скипетр Десяти Тысяч Лун обладает разрушительной силой, на которую желали бы наложить руки самые разномастные колдуны и шарлатаны. Говорят, что на Мальфи в

свое время он пребывал в подчинении глав примерно дюжины дилетантских варп-культов, каждого из которых Скипетр в конечном итоге предал и привел к гибели. Нынешнее местоположение Скипетра Десяти Тысяч Лун неизвестно.

Особые Правила

Скипетр Десяти Тысяч Лун – темница Демона (СВ 54) с атрибутами Ноль и Испепеляющий Разряд (смотри ниже). Кроме того, он служит своему хозяину Психофокусом (страница 251 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**).

Испепеляющий Разряд: Скипетр способен разить врагов своего хозяина разрядами варп-энергии на расстоянии до 18 метров. Чтобы активировать эту способность, пройди Тест Силы Воли заключенного в оружии демона (вместо применяемого при дистанционных атаках Теста на Баллистик). Модификаторы за дистанцию в данном случае не действуют, в отличие от бонусов и штрафов за укрытия и прочие аспекты боевой обстановки. Если разряд поражает свою цель, он наносит $1d10+2$ единицы Энергетического Урона. Этот Урон обладает эффектами Варп-Оружия, а потому игнорирует любую физическую защиту цели.

Копье Бессчетных Глаз

Копье Бессчетных Глаз – длинное бронзовое копье, чье деревянное древко целиком покрыто резным орнаментом в виде смеженных век. Но это не просто резьба. По древку словно бегут хаотичные волны – то деревянные веки распахиваются, являя миру скрытые за ними янтарно-желтые радужки, рассеченные черными вертикальными щелочками зрачков, и тут же смеживаются вновь. Это копье было создано одним из поклонявшихся силами варпа племен Иокантоса задолго до того, как Империум присоединил этот мир к своим владениям. Говорят, что Копье Бессчетных Глаз дарует охотнику необычайную остроту зрения, и способность чувствовать все, что происходит вокруг него, как если бы сам ветер шептал ему об этом на ухо. И хотя древний путь Иокантоса стал золой и покрыт давно остывшим пеплом, реликты, подобные Копью Бессчетных Глаз, все еще напоминают об ужасах темного прошлого планеты. Прошлого, которое однажды может вернуться вновь.

Особые Правила

В Копье Бессчетных Глаз заключен Хищник Варпа (БВ 26) с атрибутами Голод и Звериный Инстинкт (смотри ниже).

Звериный Инстинкт: Хозяин Копья Бессчетных Глаз получает Талант Обостренные Чувства (Зрение), а также Особенности Ночное Зрение и Сверхъестественные Чувства (15m).



Создание демонхостов

Без всякого сомнения, одним из наиболее мощных орудий в арсенале Радикала является демонхост. Тех, кто прибегает к нечистым энергиям варпа для достижения собственных целей, очень немногое манит больше, чем возможность заполучить демона, послушного каждому его слову. Однако стоит помнить, что демоны – создания капризные, злобные и, прежде всего, лживые. Нельзя числа тем культуам Хаоса, что пытались поработить какую-нибудь варп-сущность лишь затем, чтобы стать первыми её жертвами.

Даже наиболее откровенные Радикалы Инквизиции предпочитают пользоваться инструментами, которые поддаются контролю. Так что для тех, кто обладает доступом к значительным ресурсам и глубоким пониманием еретических и демонологических искусств, демонхости являются вполне приемлемой альтернативой.

Если говорить проще, то демонхост – это демон, плененный и помещенный в человеческое тело, раб своего создателя. Впрочем, когда дело касается демонхостов, простота – совсем не то, чего всерьез следует ожидать.

Чтобы создать подобную мерзость, Радикал должен изучить массу запретных рукописей, описывающих аспекты опаснейших сфер темных искусств, а также обзавестись жертвой, которой уготована

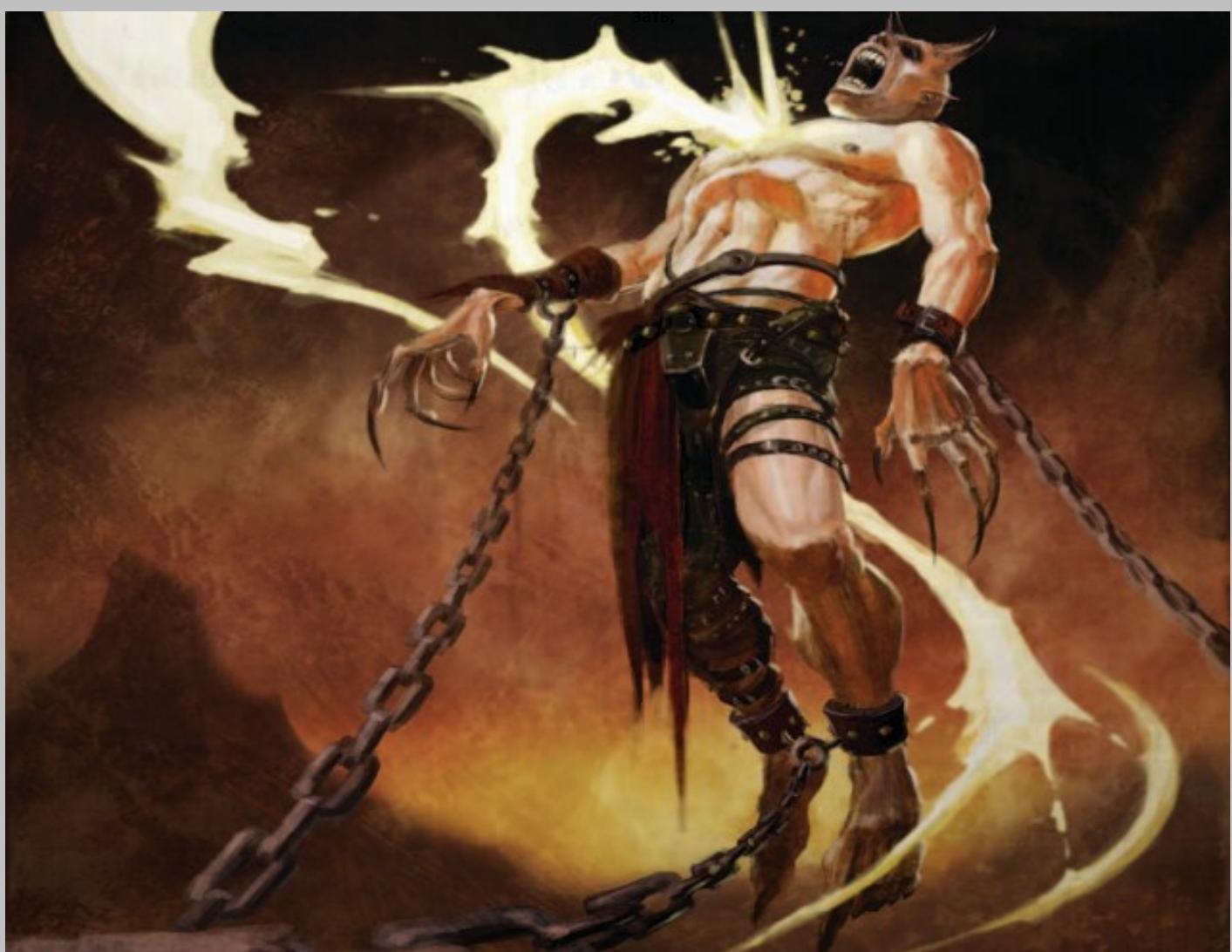
роль сосуда, или «хоста» для призывающей демонической сущности. Уже одного этого вполне достаточно, чтобы навлечь на себя гнев и проклятие со стороны своих коллег-Инквизиторов. Стоит заметить, что это – наименьшая из тех опасностей, что нависает отныне над дерзновенным Радикалом. Ни один из демонов не станет добровольно терпеть капризов какого-то смертного, мнящего себя его господином; без всякого сомнения, демонхост – самый двуличный и коварный из всех возможных слуг. Управление им – непрестанная борьба между слугой и господином, в которой слуга изыскивает любую возможность навредить своему господину, а то и просто разорвать его на куски (желательно самым медленным и максимально болезненным способом).

Это приводит Радикала к самой опасной из стоящих перед ним дилемм. Те же оковы, чтодерживают демона в теле хоста, заставляя подчиняться воле его создателя, одновременно ограничивают его могущество. Так что, чем более сильный демонхост требуется Радикалу, тем менее прочной должна быть его темница.

Насаждение в Дьявольском Искусстве

Знание о том, как создавать демонхостов, обрести очень непросто. Помимо того, что оно считается в Империуме ересью наивысшего порядка (любой, кто не имеет отношения к Инквизиции, будет без промедления предан смертной казни уже за то, что ему известно о существовании подобной мерзости), нельзя ска-

зать,



что оно хоть сколько-нибудь широко известно, и хоть сколько-нибудь свободно доступно. И хотя некоторые особенно приверженные своему делу культисты и колдуны все же занимаются исследованиями в сфере создания демонхостов, работы их зачастую фрагментарны, или (что куда более опасно) вовсе ошибочны. Лишь совершенно отчаявшийся человек (или сумасшедший) рискнет воспользоваться их безумными каракулями.

Лишь считанные фолианты содержат детальные (и хоть в какой-то мере надежные) инструкции подобного рода. Эти книги – кладезь черного и демонического знания; они невероятно редки, и, как правило, невероятно стары. Некоторые из них были написаны во времена, когда Император еще не взошел на Золотой Трон Святой Терры.

Как бы ни обстояло дело с книгами, для проведения ритуала все еще нужна жертва. Несмотря на то, что вряд ли найдется два более или менее сходных руководства по созданию демонхостов, практически каждое из них подразумевает наличие живого человека в качестве жертвы. Как правило, создание демонхоста из животного или мертвца невозможно. Кроме того, в руководстве по созданию демонхоста имеется перечень всех необходимых требований к типу потенциальной жертвы (мужчина, женщина, чистый сердцем и т.п.). Конечно, вопросы касательно того, как именно добыть необходимую жертву, в книгах обычно не рассматриваются...

Как только в руках у Аколитов окажутся и все необходимые знания, и подходящая для ритуала жертва, им предстоит решить, кто из демонов станет их пленником. Надо заметить, что это, пожалуй, наиболее сложная часть всего процесса. Аколиты не могут просто вызвать случайного демона, и запереть его в теле хоста. Они должны знать об этом демоне все: его истинное имя, его положение в

иерархии Губительных Сил (если, конечно, он не является одним из тех созданий Хаоса, что не привязаны ни к одному из Темных Богов), его деяния, совершенные в мире живых, и тому подобное – чем более полна и подробна информация, тем лучше. Поскольку пленение своей варп-сущности воспринимает как безоговорочно враждебный акт, многие предпочитают порабощать демонов, с которыми им не раз приходилось сталкиваться в прошлом. В конце концов, заклятый враг, послушно выполняющий любые твои приказания – разве есть возмездие слаще этого?

Зловещее Делание

Как только все необходимые компоненты на месте, для создания демонхоста остается сделать еще два шага. Во-первых, тело жертвы следует превратить в демоническую тюрьму посредством изложенных в руководстве инструкций. Как правило, этот процесс подразумевает нанесение сдерживающих печатей и формул непосредственно на кожу жертвы. Конечно, это можно сделать посредством простых чернил, хотя, учитывая ужасные последствия, которые могут стать следствием малейшей неточности в подобных вопросах, большинство предпочитает делать так, чтобы написанное было очень непросто стереть или подправить – в дело идут методы вроде татуирования или скарификации. Как только с этим покончено, в дело идут дополнительные сдерживающие меры типа освещенных цепей и замков, игл чистоты и смиряющих сигилей.

Сам процесс, как правило, весьма трудоемок и кропотлив (конечно, все это можно делать и в спешке, но не стоит забывать, что неизбежные в подобной ситуации упущения могут привести к крайне неприятным результатам). Аколитам следует готовиться

Запретные Труды

Запретные манускрипты вроде тех, что содержат инструкции по созданию демонхостов, нельзя просто взять и купить на книжном развале. Даже неполный список с любого из подобных трудов – вещь исключительно редкая и в буквальном смысле бесценная. Обретение одного из этих фолиантов должно стать приключением из тех, когда на кону стоят состояния в миллионы Тронов (впрочем, совсем не обязательно существующих на самом деле). Конкретные детали подобных предприятий всегда остаются на откуп Мастеру.

Естественно, подобные книги могут таить в себе нечто большее, чем просто руководство по созданию демонхостов. Мастер волен сам решать, какая именно информация будет содержаться на этих страницах и откроет ли повторное их прочтение некое новое знание. Подобные книги вполне могут и сами обладать сверхъестественными способностями...

Так, например, Инквизиции известно о существовании двух книг, написанных во времена темного прошлого Сектора Каликсис – «Оккультус ад Окулос» и «Фолио Диаболикус». Оригиналы этих фолиантов, как говорят, были собственноручно уничтожены самим Святым Друзусом в ходе Ангевинова Крестового Похода – уцелели лишь копии, хранившиеся в самых темных и укромных уголках сектора.

«Фолио Диаболикус» по сути, является собой компиляцию работ нескольких авторов (скорее всего, колдунов, как опытных, так и начинающих), посвященных вопросам призыва и ведения дел с демонами. Книга (традиционно для подобного рода работ) переплетена в человеческую кожу и написана кровью. Одна из глав в подробностях описывает процедуры и ритуалы создания демонхостов. Прочие содержат детали более традиционных ритуалов призыва, а также основы классификации и типологии демонов. Кроме того, из этой книги можно перчерпнуть массу сведений касательно колдовских заклинаний.

«Оккультус ад Окулос», с другой стороны, судя по всему, вышла из-под пера одного конкретного человека. Как гласят записи наиболее засекреченных архивов Инквизиции, оригинал этой книги выглядел вполне невинно – небольшой, убранный в твердый переплет томик – ни единого намека на скрытые под обложкой жуткие секреты. Немногие копии, обнаруженные на территории Сектора Каликсис, до сих пор следовали той же тенденции. На страницах этого труда содержится детальная и на удивление четко изложенная информация касательно природы варпа и его обитателей. В книге нет ни колдовских заклинаний, ни ритуалов вызова демонов, но довольно обширный раздел посвящен тонкостям процедуры создания демонхостов. Если сравнивать два этих тома, наиболее полезную информацию касательно конкретно демонхостов содержит именно «Оккультус ад Окулос», но оба они содержат вполне достаточный объем информации для того, чтобы успешно воплотить теорию на практике.

С игровой точки зрения, эти книги обладают следующими свойствами (по усмотрению Мастера их может быть куда больше):

- Если Аколит прочтет полноценную копию «Фолио Диаболикус», он немедленно получит 3d10 Очков Порчи. При повторном прочтении Аколит не получает дополнительных Очков Порчи. При помощи этой книги Аколит может в качестве Колдовских Заклинаний выучить 1d5+2 Психосил (выбранных Мастером). Кроме того, Аколит может использовать «Фолио Диаболикус» для создания демонхоста.
- Если Аколит прочтет полноценную копию «Оккультус ад Окулос», он получит 1d5 Очков Порчи. При каждом повторном прочтении он будет получать 2 дополнительных Очки Порчи. При этом каждый раз, как Аколит прочитывает эту книгу, он получает бонус +30 к следующему своему Тесту Запретного Знания (Демонология, Мутанты или Варп). Кроме того, Аколит может использовать «Оккультус ад Окулос» для создания демонхоста.

Генерация Демонхоста

При генерации Характеристик Мастер может использовать два разных подхода. Первый, и наиболее простой из них описан в разделе о демонхостах, который начинается на странице 601 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**. Нужно просто «напылить» демонхосту его характеристики согласно соответствующей таблице (пропустив этап с определением степени его связанности, поскольку к этому моменту она уже известна).

Однако, поскольку в ходе ритуала пленником материального мира становится конкретный демон, у Мастера уже может иметься полный профиль этой сущности, со всеми присущими ей атрибутами. В этом случае можно прибегнуть ко второму подходу.

При этом методе плененный демон сохраняет значения значение своего Ближнего Боя, Баллистика, Интеллекта, Восприятия и Товарищества без изменений. Сила и Ловкость демона уменьшаются на 1d5 единиц за каждый уровень связанности демонхоста (так, и Сила, и Ловкость дважды связанных демонхоста уменьшаются на 2d5 единиц). При этом Выносливость и Раны демонхоста увеличиваются на 1d5 единиц за каждый уровень связанности демонхоста (соответственно, и Выносливость, и Раны того же дважды связанных демонхоста увеличиваются на 2d5 единиц).

Нечестивые Изменения и Демонические Феномены Мастер может либо определить случайным образом, либо выбрать их собственноручно, в соответствии со своими представлениями о том, что именно подходит в данном конкретном случае. К примеру, демон Нургла вполне может обладать Изменениями Бурдюк и Труп, в то время как демон, которому нравится все поджигать, скорее отметится Внутренним Пламенем.

Вместо того, чтобы определять имеющиеся у демонхоста Психосилы, считай, что он сохранил все те, что были у него, когда он был демоном. Единожды связанный демонхост обладает Пси-Рейтингом 6, дважды связанный – Пси-Рейтингом 5, трижды связанный – Пси-Рейтингом 4*.

Наконец, демон сохраняет все Умения и Таланты, которыми он обладал, когда был свободен. Все его Особенности заменяются следующими: Демонический, Ночное Зрение, Страх 4, Летун (БЛ), Потусторонний, и Улучшенное Природное Оружие (Когти, Клыки или Кулаки). Впрочем, демонхост может сохранить некоторые свои Особенности из числа тех, что мастер считает уместными.

*Генератор Демонхостов, **Таблица 12-6: Характеристики Демонхоста**, страница 601 из **Базовой Книги Правил Dark Heresy**.

потратить как минимум день на подготовку хоста, особенно если все необходимые печати не рисуются, а вытравливаются на коже тем или иным способом. По окончании этого процесса Мастер должен тайно пройти Тест Запретного Знания (Демонология) за того Аколита, что руководит ходом процедуры. Базовая сложность Теста зависит от того, сколько уровней связывания стремятся наложить Аколиты на будущего демонхоста:

- Несвязанный Демонхост: Простая (+10)
- Единожды Связанный Демонхост: Средняя (+0)
- Дважды Связанный Демонхост: Трудная (-10)
- Трижды Связанный Демонхост: Тяжелая (-20)

На этот Тест Мастер может налагать любые уместные с его точки зрения штрафы и бонусы. Если Тест успешен, все проходит, как и задумывалось, однако провал означает, что где-то вкралась роковая неточность, ослабляющая путь на один шаг за каждую ступень провала – вместо трижды связанных демонхоста Аколиты получат дважды связанных, и т.д. Если же на кубиках выпадает 100, значит Аколиты упустили какую-то ключевую деталь – в этом случае демонхост неизбежно получается несвязанным.

Помни – результат этого броска Мастер должен держать в тайне от Аколитов. Плоды их усилий на этом этапе будут видны лишь после попытки призыва демона. В любом случае, каждый из



участников процедуры наложения пут получает 1d5 Очков Порчи.

Следующий шаг – призыв собственно демона. Церемонии призыва, как правило, описанные в руководстве по созданию демонхоста, могут различаться в деталях, но практически каждая из них имеет дело с охранными кругами, нарисованными кровью и освященной солью, долгими монотонными песнопениями и, обычно, кровавыми жертвоприношениями того или иного рода. Конкретные детали варьируются от руководства к руководству и отдаются целиком на откуп Мастеру, но для проведения ритуала понадобится как минимум один **Средний (+0) Тест Запретного Знания (Демонология)**. Будет их больше, и будут ли они сложнее – решать, опять же, Мастеру.

Как только демон материализуется, Аколит, ведущий церемонию, должен произнести слова пленения, и вступить с демоном в Состязательный Тест Силы Воли. При этом Аколит получает бонус +30 (в конце концов, ритуал специально предназначен именно для того, чтобы пленять призванных демонов). Если Аколит проигрывает Состязание, демон, преисполнившись желания отомстить, немедленно возвращается в варп. Если же он выигрывает, сверкает вспышка, оглушительно гремит гром, в воздухе раздается запах озона, и демон обнаруживает себя запертым в теле хоста. Чем бы ни завершилась церемония, каждый её участник получает 1d10 Очков Порчи.

Отыгрыш Демонхоста в Dark Heresy

Демонхосту совсем не обязательно быть рабски послушной машиной убийства. В плане интеллектуальных способностей большая часть демонхостов как минимум не отстает от своих хозяев (а то и сильно их превосходит). Любой из них вполне способен на человеческую речь. Несмотря на то, что демону может очень сильно не нравится его нынешний статус, практически каждый из них достаточно умен и коварен для того, чтобы видеть возможности, которые он перед ним открывает.

Именно поэтому Мастеру надлежит изображать демонхоста скорее полноценной личностью, нежели слепым и безмолвным инструментом. Демонхост может говорить, и вести полноценный диалог с любым членом ячейки Аколитов. Он может отпускать ремарки, нелестные замечания или даже давать полезные (казалось бы) советы.

Мастеру нужно просто держать в уме два простых тезиса:

- Демонхост не испытывает ни малейшей любви и привязанности к своим хозяевам.
- Демонхост, как и любой из демонов, прежде всего – лжец. Помня об этом, будет куда легче сделать так, чтобы демонхост работал против ячейки, но делал это незаметно. Как вариант, он может предложить вполне рабочий план действий, исполнение которого приведет к смерти множества невинных людей – печальные, но неизбежные «сопутствующие потери». Если Аколиты последуют этому плану, в следующий раз сопутствующие потери будут больше, затем – еще больше и т.д. Как вариант, демонхост может дать Аколитам действительно дальний совет, завоевав их доверие лишь затем, чтобы злоупотребить им позже, когда на кону будет стоять нечто действительно важное.

Хотя первое, чего желает любой демонхост – погубить своих поработителей, Мастеру не возбраняется изобразить его как послушного, даже дружелюбного слугу. Чем скорее Аколиты начнут воспринимать его не как опасный и ненадежный инструмент, а как друга и коллегу, тем скорее демонхост достигнет своей главной цели – отмщения.

Только после окончания этого этапа Мастер сообщает Аколитам, насколько сильны наложенные ими пути. Если демонхост связан хотя бы единожды, немедленной опасности нет. Но если демонхост оказывается несвязанным, он попросту не подчиняется их приказам. Более того, он, скорее всего, попытается немедленно убить своего несостоявшегося хозяина, а также всех тех, кто окажется поблизости.

Подчинение Демонхоста

Как только процедуры наложения пут завершены, а демон успешно заточен в теле хоста, Аколит, руководивший процессом, получает право приказывать ему. Пока цели его пути, демонхост неспособен причинить Аколиту непосредственный урон. Кроме того, прочность пут напрямую влияет на точность, с которой демонхост следует отанным ему приказам. Впрочем, не меньшую роль играет и точность самих приказов.

Простые и однозначные приказы типа «защитай меня», или «следуй за мной и не шуми», демонхост выполнит без всяких проблем. Проблемы могут начаться, когда демонхост получает комплексный приказ (вроде «войди в то здание, убей этого человека, оставайся незамеченным») – в этом случае Аколит и демонхост проходят Состязательный Тест Силы Воли, в котором Аколит получает бонус +10 за каждый уровень связности демонхоста. Если Аколит выигрывает, демонхост выполняет отанный ему приказ с буквальной точностью. Но если выигрывает демонхост, он получает возможностьвольно и творчески толковать полученные приказы, и, чем весомее его выигрыш, тем свободнее интерпретация.

Демонические Манипуляции

Роковой ошибкой было бы считать демонхоста другом тому, кому он служит. В лучшем случае его можно счесть нерадивым служащим, выполняющим распоряжения своего господина только постольку, поскольку в процессе практически всегда имеется возможность пустить кому-нибудь кровь, кого-нибудь убить или что-нибудь разрушить. Стоит помнить, что как только ему представится такая возможность, он постараётся как можно больше навредить своему хозяину – чаще всего, посредством искажения смысла полученных от него приказов – ни в коем случае не нарушения.

Возьмем в качестве примера демонхоста, которому был отдан приказ проникнуть в определенное здание и убить там определенного человека, оставшись при этом незамеченным. Допустим, что Аколит, отдавая столь пространный приказ, проиграл Состязательный Тест Силы Воли. В данном случае демонхост действительно проникнет в здание и незаметно устранит указанного человека, но потом... Потом он может обойти все здание, помещение за помещением, и, убивая каждого, кто попадется ему на пути, обставить все в настолько кровавой и очевидно сверхъестественной манере, что эта бойня неизбежно привлечет внимание местных властей – надо сказать, что шумиха подобного уровня вполне способна повредить замыслам его хозяина.

В общем и целом, демонхост не может причинить вреда своему хозяину непосредственно, но если хозяин достаточно слабоволен, его вероломный слуга может мешать его планам, не оказывать помощи без прямого приказа, или даже открыто вредить его товарищам. Нет нужды говорить, что все это делает демонхостов союзниками опасными и ненадежными – имея с ними дело, Аколитам ни на миг не следует забывать об осторожности.



Темные Технологии

«Тени Темной Эры Технологий простираются над нами – размытые временем, но от того не менее сумрачные. Берегись же машины, ибо род её нечестив».

- из «Предостережений» Вессифуса

Темные Технологии есть инструмент еретиков, совмещающий в себе запретные техноистины и машинные паттерны, извращающие дары Омниссии, оскверняющие чистоту души и искажающие священный облик человека. Служителям Ордос Каликсис известны многие виды Темной Технологии: варп-машины Инженеров Эмпирея, изгоев Культа Машины; богохульные когитации Райнитов; техноколдовские секты, что подобно пожару распространялись по всей Синофии; многочисленные греховные деяния нечестивых последователей учения Малигриса, и многое, многое другое. И все же лишь редкий и наиболее приверженный своим идеям Монодоминант не раздумывая бросит в один костер и еретиков, и плоды их нечестивых изысканий. Инквизиции же в целом присущее стремление понять своего врага – именно по этой причине в тайные архивы Ордосов стекались и продолжают стекаться техноеретические знания. Там оно и пребывает, служа вечным соблазном для всякого рода Радикалов, ибо плоды Темных Технологий способны наделить вскисшего их человека немальным могуществом. Но могущество это, хотя оно и может послужить делу поиска ответов на жизненно важные вопросы, определения правильности выбора между жизнью и смертью, или уничтожения врагов Империума, в итоге неизбежно совращает Радикала с истинного пути, превращая его в одного из тех, на кого он сам некогда вел беспощадную охоту.

Дистанционное Оружие

«В руках владык места сего – сила. Достанет ли тебе храбрости отринуть ту её часть, что проистекает из сфер нечистого, коли ценой будет жизнь твоя, и служба Богу-Императору?»

- Патер Мономус, Церковь Нижних Залов Трезубца

Пси-Орудие Каллофи

Пси-орудие – вещь воистину ужасающая: основой её поражающей мощи является едва сдерживаемые токи энергий варпа, проводимые блоком питания, который состоит из напичканных нейроимплантатами обособленных от тел пайкерских голов. Конструкция Каллофи состоит из ромбовидного заплечного модуля и соединенного с ним посредством гибкого кабеля фокусирующего жезла. Сам модуль является собой прозрачный контейнер, большой ровно настолько, чтобы вместить четыре отсеченных от тела головы – вскрытых, залитых розовым консервирующим гелем, пронзенных сложнейшими механизмами, и соединенными друг с другом потоковыми проводниками. Угловые модули этого контейнера состоят из разнесенных пси-усилителей, ноль-печатей и жидкостных насосов системы жизнеобеспечения, поддерживающей мучительное бытие заключенных в контейнере голов.

Пайкер – ресурс расходный, и это – общепринятая истина, но Каллофи, Маг-Пайкана, еретик и отступница, зашла слишком далеко: ей вменялись обвинения в генетических манипуляциях; применении нейроактивных имплантатов, способных воспроизвести и контролировать эманации мозга пайкера, и, конечно же, неоднократном хищении пайкеров, принадлежащих Империуму по праву Десятины. Изначально Архимагосом Каллофи, сожженной на костре в ходе операции Ордо Маллеус в 583.M41, руководило стремление решить проблему пайкерского ресурса посредством исключения наиболее ненадежной его части – самого человека. Её ковен занимался исследованиями в окружении огромных медицинских баков, заполненных вскрытыми, разъятыми и отсеченными от тел головами, мозговая активность которых поддерживалась

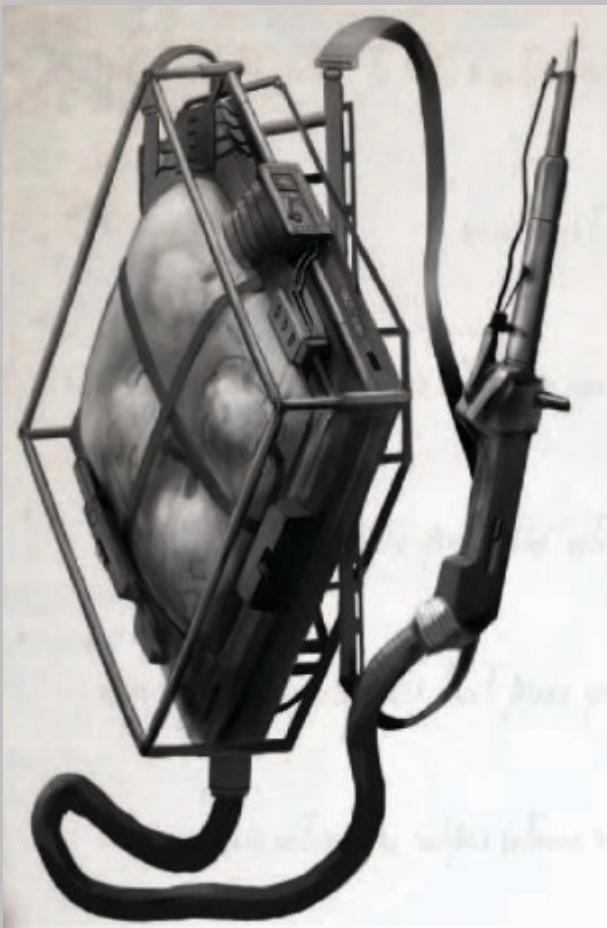
сложнейшей нейромеханической системой в состоянии нескончаемого и слепого безумия. Каллофи не являлась изобретателем этого нечестивого оружия, но с недавних пор его ассоциируют именно с ней. Созданием пси-орудий по-прежнему занимаются некоторые еретики, и пайкерам, попавшим к ним в руки, суждена воистину злая доля – жизнь в виде извлеченного из тела головного мозга, не ведающего ничего, кроме слепого ужаса и безбрежного океана безумия.

Применение Пси-Орудия

В бою огонь из пси-орудия посредством фокусирующего жезла ведет оператор, должным образом защищенный от психической отдачи устройства, а его заплечный модуль, как правило, закрепляют на спине сервотора, или иного «расходного» носителя. Каждый раз, когда оператор «открывает огонь» из пси-орудия, живые головы безумных пайкеров, запертых внутри него, обрушаивают энергии варпа на цель, указанную носителем жезла (помните, что с точки зрения игровой механики в Пси-Орудии не могут иссякнуть боеприпасы, а значит, и «перезаряжать» его тоже не нужно). Когда носитель жезла активирует пси-орудие, бросай кубик по приведенной ниже таблице:

Бросок	Результат
01-03	Под давлением неведомых сил сквозь кожух пси-орудия проходит пробой, и разряд мучительной боли заставляет головы извергнуть слитный вопль невыносимой психической агонии. Трижды брось кубики по таблице Психических Феноменов.*
04-06	Один из заключенных в устройстве пайкеров погибает в муках, когда оберегающие его ноль-печати выгорают под напором потусторонних энергий. Любой урон, наносимый этим пси-орудием, отныне уменьшается на 1d10. Если это событие происходит во второй раз, пси-орудие выходит из строя. Брось кубики по таблице Психических Феноменов.*
07-09	Сбой фокусирующего жезла омывает все живое и механическое в радиусе 10 метров от пси-орудия потоком ведьмовского огня, наносящего 2d10+5 единиц Энергетического Урона. Брось кубики по таблице Психических Феноменов.*
10-15	В контурах ноль-печатей и стрекательных имплантатов происходит сбой, и пси-орудие дает осечку. Брось кубики по таблице Психических Феноменов.*
16-20	Ярость безумия пайкеров обрушивается на терзающие их машины, но ноль-печати сдерживают удар. Пси-орудие дает осечку. Фокусирующий жезл извергает дуговой разряд варп-энергии, который в случае попадания нанесет 3d10+10 единиц Энергетического Урона. Брось кубики по таблице Психических Феноменов.*
21-30	Все, что оказывается в радиусе 10 метров от места попадания, омывает поток ведьмовского огня, наносящего 2d10+5 единиц Энергетического Урона. Брось кубики по таблице Психических Феноменов.*
31-40	Фокусирующий жезл извергает одиночный разряд варп-энергии, который способен нанести до 3d10+10 единиц Энергетического Урона.
41-70	Все, что оказывается в радиусе 10 метров от места попадания, омывает поток ведьмовского огня, наносящего 2d10+5 единиц Энергетического Урона.
71+	Все, что оказывается в радиусе 10 метров от места попадания, омывает поток ведьмовского огня, наносящего 2d10+5 единиц Энергетического Урона.

*Любой результат броска по таблице Психических Феноменов под «пайкером» подразумевает человека, который ближе всего находится к заплечному модулю пси-орудия (как правило, им оказывается несчастный, который его несет), а не заключенные внутри него головы. Их мучения не окончатся настолько быстро.



Психическая Деврация

Пси-орудие является собой постоянную угрозу для рассудка и души всех окружающих его людей – единственным выходом остается хранение этого устройства в поле темпорального стазиса, под непроницаемыми психическими куполами предприятий Астропатики, и иных подобных местах. В случае если должные меры безопасности не были предприняты, бурлящее слепое безумие заточенных в устройстве прайкеров неизбежно просочится сквозь ноль-печати орудия, отчего любой, находящийся в радиусе 100 метров от этого устройства, начнет слышать едва различимый шепот, видеть фантомы кошмарных видений, и воспринимать едва уловимые осколки мыслей. Несколько часов, проведенных ближе, чем в ста метрах от устройства, означают, что каждый из подвергшихся его психическому воздействию персонажей должен пройти Средний (+0) Тест Силы Воли, провал которого обеспечит персонажа 1 Очком Безумия и 1 Очком Порчи. Этот Тест следует повторять раз в день, каждый день, пока персонажи находятся поблизости от неэкранированного пси-орудия.

Опасные Улучшения

Для улучшения работы пси-орудия применяется ряд опасных методов, точные долговременные последствия которых пока остаются неизвестными:

- Прайкер может предпринять попытку упорядочить поток клокочущего в пси-орудии безумия. В этом случае бросок по Таблице Эффектов пси-орудия получает бонус +10 – для этого прайкеру нужно лишь сконцентрироваться и прикоснуться к устройству. Стоит помнить, что во время контакта с пси-орудием он не может применять своих Психосил, а все выпавшие Психические Феномены будут концентрироваться на нем самом, а не на устройстве, как обычно. Помимо всего прочего, в конце Раунда прайкеру надлежит пройти Средний (+0) Тест Силы Воли, или получить 1d5 Очков Порчи.
- Введя в систему циркулирующих в устройстве питательных жидкостей психоактивный наркотик, называемый Спуком, оператор на 1d5 часов получает бонус +10 к результату броска кубиков по Таблице Эффектов пси-орудия, а также бонус +25 к результату броска кубиков по таблице Психических Феноменов (в случае, если Психический Феномен числится среди эффектов «выстрела»).

Оружие Ближнего Боя

«Да нет такого слова – «квадрифуркация». Убейте их, и дело с концом».

- Адепт-милитант Грезин

Матрица Отступничества

Матрица Отступничества – одно из бесчисленных порождений еретиков-последователей Умбры Малигриса, чья техноересь расколола Адептус Механикус в 8-м веке М41. Технология нейроаугментики и учение об Универсальных Законах Омниссии были слиты воедино и осквернены; результатом этого богохульного действия стала нечестивая машина – оккультная энергетическая матрица, выжигающая разум и душу, подрывающая самые основы верности и веры.

Все работоспособные Матрицы, изъятые Аколитами Ордо Еретикус в ходе Очищения Тарицина, были частью электропосохов – длинных металлических жезлов, буквально нашпигованных когитационными модулями, электросенсорами и излучателями эзотерических энергий. Посохи эти, словно в насмешку, покрыты гравировками с благочестивыми молебнами на машинном арго – многие последователи Малигриса, даже погрузившись в самые темные глубины техноереси, были неколебимо убеждены в своей праведности.

Чтобы жертва почувствовала на себе всю грозную мощь одного из этих устройств, достаточно единственного легкого касания. Энергии Матрицы немедленно проникают в глубочайшие механизмы души, отравляя и разрушая корни веры, выжигая благочестивые воспоминания мучительной агонией разума, бьющегося в путах электрических токов. Боль ужасна, но истинный кошмар матрицы в том, что под её воздействием пламя веры в Бога-Императора блекнет, и, рано или поздно, гаснет навеки.

Некоторые Радикалы считают Матрицу Отступничества весьма полезным дополнением для камеры допросов – они с превеликим удовольствием применяют этот инструмент Архиврага при работе



с черными душами самых закоренелых еретиков, ведь, как и любой лояльный имперский гражданин, подвергнувшийся воздействию матрицы, даже наиболее ярый сторонник Губительных Сил, лишившись своей веры, неизбежно рухнет на самое дно отчаяния. Истваанцы Конклава Каликсис лелеют куда более амбициозные планы: их цель – воссоздать Чуму Отступничества, обрушенную учениками Малигриса на мир-улей Благочестие, где колоссальной мощи Матрицы сумели отравить самый воздух планеты ядом неверия и безумия. Ковены Истваанцев по-прежнему изучают оснащенные Матрицами электропосохи в поисках ключа к технотехнологиям, лежавшим в основе той Чумы.

Добронамеренное Убийство: Когда атака этим оружием проходит успешно, его носитель при желании может не наносить Урона и не применять эффектов Особенности Шоковое. Эффект Апостатических Энергий при этом остается неизменным.

Апостатические Энергии: Каждое касание этого нечестивого устройства инициирует немедленный Тест Страха (4) со всеми обычными последствиями (включая бросок по таблице Шока в случае провала). Все соответствующие Таланты (типа Чистой Веры или Неколебимой Веры) работают при этом как обычно.

Ментальные Расстройства, полученные при этом жертвой Матрицы Отступничества, принимают форму утраты религиозного чувства, веры в любовь и иные близкие её сердцу фундаментальные истины. Что касается граждан Империума, наиболее серьезной утратой в этом случае является вера в Бога-Императора. Как только безверие поселяется в душе жертвы, она начинает ощущать, как свет Императора тускнеет для неё, возносимые во имя Его молитвы становятся пустым звуком, а за золочеными фасадами Министрума отчетливо проступает пустота. Отчаяние, вызванное подобными трансформациями, как правило, губительно.

Варп-Проводящий Клинок

Еретическая фракция Механикусов, известная под именем Инженеров Эмпира, разработала множество устройств, способных обернуть мощь варпа против него самого, и уничтожить демонов, дерзнувших покуситься на их труды. Наиболее древними (и самыми почтенными) из этих паттернов являются варп-проводящие клинки, давно ставшие своеобразным табельным стандартом этих отступников Культа Машины. Центральной реликвией алтаря каждого из Инженеров является адамантиновый меч с мономолекулярной заточкой: по всей длине его лезвия тянутся золотые контуры эмиттеров, а рукоять его (навершие которой оснащено гнездом портативного ноль-генератора) скрывает в себе таинственный варп-механизм.

В секретных цитаделях Инженеров таятся громадные варп-машины, при помощи которых еретики добывают эссенцию эмпира, которую затем помещают в сдерживающие сферы ноль-полей для дальнейшего изучения. Для подключения к варп-проводящим клинкам разработаны куда более компактные версии генераторов ноль-поля: они имеют вид сверкающих драгоценных камней, увитых кружевом проводящих контуров – облик, не вполне соответствующий таящейся внутри этих «безделиц» опасности. Что касает-



их содержимого, то это сырья, неуправляемая, рвущаяся наружу варп-материя, ибо без её эмпирических энергий варп-проводящий клинок – не более чем грозный символ.

Эмпирический Разряд: при успешном попадании по противнику носитель клинка может разрядить в цель часть содержащейся в ноль-генераторе меча эмпирической энергии. Это причинит дополнительно 1d10 единиц Энергетического Урона (2d10+5 единиц Энергетического Урона в случае, если цель обладает Особенностью Демонический). Ни физические доспехи, ни Демоническая выносливость в данном случае не срабатывают. Если цель не обладает Особенностью Демонический, то при этом она получает 2d10 Очков Порчи, 2d10 Очков Безумия, и немедленно подвергается мутации: ей необходимо один раз кинуть кубики по Таблице 12-3: Слабые Мутации (страница 579 Базовой Книги Правил Dark Heresy) и один раз по Таблице 12-4: Сильные Мутации (страница 580 Базовой Книги Правил Dark Heresy). Носитель варп-проводящего клинка при этом получает 1d5 Очков Порчи, а каждый, кто находится от него в радиусе 25 метров, должен немедленно пройти Тест на Страх (2) – вспышка высвобождающейся в этот момент варп-энергии вызывает воинству жуткие видения.

Заряда варп-материи, содержащегося в малом ноль-генераторе, хватит на 1d10 Эмпирических Разрядов. Подобные генераторы – Раритет, стоят они 17.000 Тронов, и весят 1 кг.

Таблица 5-8: Оружие

Дистанционное Оружие

Имя	Класс	Дист	Род	Урон	Бро	Ос	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Пси-Орудие Каллофи	Основное	100м	О/-/-	Особый	0	--	--	Особое	15кг	41.000	Раритет
Оружие Ближнего Боя											
Имя	Класс	Дист		Урон	Бро			Особенности	Вес	Цена	Доступность
Матрица Отступничества	Рукопашное	---	---	1d10 У	0	---	---	Сбалансированное Шоковое	4кг	30.000	Раритет
Варп-Проводящий Клинок	Рукопашное	---	---	1d10 Р	2	---	---	Сбалансированное	3кг	45.000	Раритет

Оборудование и Инструменты

«Если и есть причина, по которой моя служба Императору еще не окончена, то это моя привычка в первую очередь заботиться о сохранности души, а уж затем – о целостности тела».

- Инквизитор Ом Квалл

Амулет Имматерия

Амулеты Имматерия – особый вид проекторов ноль-поля, в конструкцию которых входит мощное когитационное ядро под управлением специализированного духа машины. Основная сфера применения этих устройств – доспехи, портативные защитные приспособления и т.п. Инженеры Эмпирея, занимающиеся постройкой машин, усиленных энергиями варпа, отнюдь не безумцы (по крайней мере, на начальных этапах своей карьеры), и в полной мере осознают необходимость защиты от пагубных эманаций варпа – для этого им пришлось прибегнуть к еретическому археотехнологическому знанию и создать духов машины, способных направлять токи энергий имматериума.

Амулет Имматерия встраивают в лицевую часть доспеха его будущего владельца (достаточно долгий ритуализированный процесс, одна из задач которого – создание управляющего амулетом духа машины). Внешне Амулет является собой инкрустированный тонким серебряным кабелем резной узор в виде окружности с вписанной в нее сложной печатью. С изнаночной стороны доспеха располагаются проектор ноль-поля и его когитационное ядро. Внутри ядра дремлет могущественный дух машины, который просыпается, как только сенсоры амулета засекают присутствие энергий варпа – когда амулет выходит на полную мощность, его серебряная проводка начинает светиться и куриться пурпурной дымкой рассеянных токов Эмпирея.

Инженеры Эмпирея уже давно сделали Амулет Имматерия традиционным даром, призванным обеспечить лояльность сотрудничающих с ними еретехов, а заодно стать знаком готовности воспользоваться образчиком Темной Технологии со стороны союзников, чью верность еще только предстоит проверить. Именно поэтому сигиль Амулета Имматерия стал общепризнанным символом Инженеров Эмпирея, а все его носители – врагами Механикума, в частности, Культа Соллекса, Магосы которого рассылают по всему Сектору Каликсис охотничьи когорты Ауксилии Мирмидон, беспощадно истребляющие каждого носителя Амулета. Впрочем, для того, чтобы принять смерть от рук агентов Культа Машины (или, что куда хуже, превести жалкий остаток своей жизни в компании одного из серваторов-дознавателей Магоса Милитант), достаточно даже малейшего намека на связь с владельцем Амулета.



Уфракты Амулета Имматерия

Дух машины, обитающий в Амулете Имматерия, защищает своего носителя, блокируя первые 6 Очков Порчи, являющейся следствием непосредственного контакта с материей варпа. Эта защита срабатывает один раз при каждом таком контакте, но на любые другие источники Порчи защита Амулета не распространяется. Кроме того, Амулет блокирует до 6 единиц Урона, нанесенного любой из праймерских психосил, а часть тела, прикрытая деталью доспеха, на которую нанесен Амулет Имматерия, получает дополнительные 6 единиц Брони против Демонических атак, психосилового оружия и Урона, полученного из-за разрушительного воздействия варп-энергий.

Малигрианская Биопереплавка

Техножрецы-еретехи из числа последователей Малигриса (впоследствии вычищенные из литейных Порт-Гнева) широко практиковали этот вид мутационной биопереплавки рабочих, поскольку он позволял добиваться исполнения поставленных квот, и при этом держать «переплавленных» на коротком поводке – как в духовном, так и в телесном смысле. Дело в том, что организм переживших биопереплавку рабочих развивал сильную зависимость от редкого синтетического экстракта прометиума под названием «нефиум», который добавлялся в их пищевые пайки. Затем микроскопические биогомункулы, введенные рабочим, принимались за выполнение вложенной в них генетической программы по искаению священного человеческого облика. Тела рабочих начинали покрываться коркой плотной органической материи – пластина, и вскоре длинные и прочные волокна этого вещества уже скрепляли и оплетали каждую мышцу и каждый внутренний орган «переплавленного» рабочего; столь же обильно насыщались пластином ткани глазных яблок и слизистые оболочки. По прошествии нескольких недель рабочий получал способность выходить в открытый космос без скафандра, без последствий переносить самые страшные травмы, и без всякого вреда для себя выносить сильнейшие ударные нагрузки. Со временем, однако, неизбежно наступал момент, когда биогомункулы выходили из-под контроля, и начинали производить слишком много пластина. Рабочие мутировали окончательно, процесс становился неуправляемым, и тело убивало самое себя, подменяя пластином ткани головного мозга и жизненно важных органов, или просто не выдерживая давления пластиновых опухолей, рвущих плоть растущими прямо сквозь кожу громадными шипами, зубчатыми гребнями и ветвистыми роговыми наростами. Естественно, столь откровенное богохульство попросту не могло оставаться безнаказанным.

Несмотря на ужасающие последствия неудачного исхода биопереплавки, богатые и могущественные люди по достоинству оценили её возможности, и подвергли этому процессу многих своих «избранных слуг», а некоторые и вовсе отважились на операцию лично. Так секрет биопереплавки покинул литейные отсеки Порт-Гнева, и распространился далее, невзирая на прямой запрет Святых Ордосов и Культа Машины. Приверженцы биопереплавки считают её причастием истинного величия: плоть меняется и обретает прочность, подобно глине, отведавшей жара пламени, новое тело несет в себе новую силу, и разум меняется вместе с ним, обретая сверхъестественную сосредоточенность и ясность. Разве стать лучше, нежели тебе заповедано генами твоего тела – не благороднейшее из устремлений? С точки зрения Империума, однако, подобные мысли – путь к технореси и смертному греху.

Уфракты Биопереплавки

Человек, прошедший Малигрианскую биопереплавку, через 1d5 недель после первой биохирургической имплантации получает все перечисленные ниже Особенности:

- Сверхъестественная Выносливость (x2)
- Природная Броня (2)
- **Мутант:** любое испытание чистоты укажет, что «переплавленный» нечист.
- **Пустотная Защита:** «переплавленный» неподвержен холоду и вакууму открытого космоса, но это не избавляет его от необходимости дышать.

В течение нескольких недель после этого плоть «переплавленного» меняется мало, даже не смотря на то, что она продолжает крепнуть. Тем не менее, без своевременного вмешательства еретиков-техноадептов малигрианские биогумуны начинают пожирать тело своего носителя. Каждый месяц, когда «переплавленный» не проходит, по меньшей мере, одного довольно болезненного курса ингибиторов пластинообразования и инвазивной пластиноидиссекции, он теряет по 1d5 единиц Ловкости, Интеллекта и Товарищества. Как только число потерянных таким образом единиц одной из перечисленных Характеристик достигает 10, «переплавленный» теряет возможность внешне сойти за генетически чистого человека – на этом этапе уродство его плоти становится слишком заметным.

Когитатор-Убийца

Темное искусство нарушения целостности данных и обхода стоящих на их страже духов машины в Секторе Каликсис имеет очень давнюю историю. Несмотря на то, что любые их разновидности находится под прямым запретом Механикусов, когитационные ереси были и остаются одними из самых распространенных; их можно искоренять бесконечно – во тьме скрывается слишком много еретиков, всегда готовых внести в это дело свою проклятую лепту. Слишком многие из сильных мира сего хотели бы обладать доступом к тем или иным секретным данным, и слишком многие из них не остановились бы перед необходимостью обратиться для этого к запретному знанию. Осторожный еретик никогда не упустит возможности с выгодой для себя поспособствовать осуществлению столь необдуманных желаний.

Технологические устройства, способные осквернять дата-хранилища, наряду с вокс-ересями, бродячими пайкерами и тысячами запретных субстанций, усилиями контрабандистов распространяются по всему Сектору Каликсис. Криминальные бароны ульев Голденны называют подобные устройства «когитаторами-убийцами». Они позволяют даже самому неопытному человеку вломиться в любое зашифрованное собрание дата-секретов, уничтожить оберегающего его духа машины, и, образно говоря, бежать с места преступления, оставив позади лишь дымящиеся руины. С точки зрения Культа Механикус подобное деяние расценивается как страшное богохульство, и охотничьи когорты Культа Соллекса не знают пощады к тем, кто запятнал себя участием в деле, касающимся хотя бы одного из этих зловещих устройств.

Основной на данный момент паттерн когитаторов-убийц производится последователями Архиеретех Ноумена Райна, культистами, распространяющими произведения запретного когитационного искусства под сводами миров-ульев Субсектора Мальфи. Многие из их работ основываются на принципах 13-го Паттерна Когитации, еретического богопротивного алгоритма, запрещенного к применению в любой сфере знаний и технологий. Райнитские когитаторы-убийцы, как правило, выполнены в виде тяжелых, убранных в бронзу дата-планшетов, украшенных изображением херувима в

окружении барочных орнаментальных завитушек. Гимны райнитов провозглашают Райна святым, а потому свитки со стихами его «Заповедей Механикус» – еще один лейтмотив художественного оформления этих устройств.

Для того чтобы успешно воспользоваться когитатором-убийцей, необходим **Средний (+0) Тест Технологии**. Еретическое устройство при этом должно быть подключено к нужному когитатору или дата-хранилищу посредством дата-кабеля. Будучи активированным, Когитатор-Убийца изымает и расшифровывает, по меньшей мере, часть информации, подпадающей под заданные еретиком параметры, а затем уничтожает все остальное. Когитатор-жертва становится бесполезным: его когитационное ядро выгорает, дух машины погибает, а данные исчезают бесследно и безвозвратно.

Наиболее могущественные духи машины, типа тех, что обитают в пустотных кораблях, храмах Культа машины, или археотехнологических устройствах, вполне могут оказаться не по зубам когитатору-убийце. Результатом подобных богохульных деяний, как правило, бывает лишь немедленное и сокрушительное возмездие со стороны разъяренных Техножрецов и воинов Омниссии.

Прогностикон

Среди великого множества техномерзостей, что оставил после себя Сектор Каликсис Архиеретех и бывший Логик Аммикус Тоул, есть и устройство для предсказания будущего, которое его создатель нарек прогностиконом. Внешне этот аппарат является собой железный обратный маятник, заключенный в клеть из металлических обручей, и подключенный к совершенно бессмысленным на первый взгляд механизмам. Прогностиконы, как правило, невелики (их без труда можно держать одной рукой), а их поверхность зачастую покрывают нечестивые символы или еретические тексты. Маятник устройства подрагивает и колеблется в ответ на перемены в окружающей среде – он крайне чувствителен, в особенности к волнам и токам Эмпирая.

Провидческие паттерны этого устройства зашифрованы в редких уцелевших фрагментах книги ритуалов и заклинаний Аммикуса Тоула: для человека, владеющего шифр-ключом, невразумительные каракули, которыми покрыты их страницы, станут приблизительным (и неполным) описанием ритуалов работы с прогностиконом. Секрет удачной прогностикации кроется в умении потревожить течения варпа в непосредственной близости от устройства таким образом, чтобы колебания маятника стали для внимательного наблюдателя вестниками грядущего. Высохшие старухи-техноведьмы Циклопеи достигают нужного эффекта посредством кровавых жертвоприношений и диких ритуалов, почерпнутых из «Книги» Аммикуса Тоула, их господина и повелителя. Еретико-техножрецы из числа Инженеров Эмпирая могут прибегать к иным, куда более утонченным методам, но, так или иначе, для работы прогностикону необходимы эманации страдания и смерти.

Ритуал Тоула требует совершения восьми человеческих жертвоприношений, проведенных восьмью различными способами, тщательно подобранными в соответствии с целым рядом различных предпосылок. Проводить их надлежит восьмью участникам ритуала, чье и возбуждение к моменту жертвоприношения должно достигнуть кульминации и ввергнуть их в транс. Техноведьма, алчущая знаний о грядущем, под аккомпанемент молитв ложным богам, при помощи жертвенной крови наносит на ключевые точки устройства особые Знаки. Смысл каждого Знака определяется самой техноведьмой, и соответствует восьми вопросам, которые дозволено задать в ходе этого техноколдовского ритуала. Пик ритуала наступает в тот момент, когда маятник устройства приходит в движение – его колебания в сторону того или иного Знака и являются его ответами.

Применение Прогностикона

Кое-какие мрачные слухи гласят, что некоторые Радикалы в погоне за знаниями о грядущем прибегают к колдовству Аммикуса Тоула, и к иным, куда более черным методам предвидения будущего, и путь тот воистину ужасен:

Таблица 5-9: Оборудование

Имя	Вес	Цена	Доступность
Амулет Имматерия	1кг	17.000	Раритет
Малигрианская Биопереплавка	---	20.000+	Раритет
Месячный Запас Нефиума	5кг	200	Скудная
Когитатор-Убийца	1,5кг	9.000	Редкая
Дата-кабель (5м)	1кг	20	Скудная
Прогностикон	3кг	5.000	Редкая
Фрагмент «Книги» Аммикуса Тоула	1кг	8.000	Раритет
Зеркало Духов	10кг	60.000	Раритет

- За участие в черном ритуале Аммикуса Тоула персонаж получает 1d10 Очков Порчи.
- Персонаж, расшифровавший фрагмент книги Тоула, и понявший основные принципы работы с прогностиконом, ритуалом и Знаками, получает 1d5 Очков Безумия, и 1 Очко Порчи.
- Установка прогностикона и интерпретация колебаний маятника требует Среднего (+0) Теста Ученого Знания (Оккультизм). Мастер должен проводить этот тест втайне, так что какой-нибудь излишне любознательный Окулариец может так и не узнать, правильно ли он понял результаты прогностики. При провале этого теста ответы будут совершенно случайными.
- Степень истинности того или иного ответа определяется тем, насколько сильным, быстрым и четким было колебание маятника. Стоит помнить, что ответы прогностикона полностью зависят от того, какая информация заложена ритуалистом в нанесенные на поверхность устройства Знаки. Он не указывает на достоверность или недостоверность этой информации, но формирует ответ исходя из предложенных посылок.

Прогностикон указывает на события, которые произошли бы в случае, если прогностикон не был бы использован вовсе. Пользователь может совершить все необходимое для того, чтобы предотвратить тот или иной исход, однако, стоит помнить, что неполное знание никогда не дает гарантий успеха. Оккультные науки полны примеров (как полностью мифических, так и вполне реальных), когда именно действия, направленные на предотвращение какого-либо события, как раз и становились его причиной.

Восемь вопросов, которые дозволено задать во время ритуала, должны касаться будущего, и подразумевать простой ответ: да, нет, или один из указанных Знаками вариантов. Для примера возьмем вопрос «Кто из этих двоих глупцов предаст меня?» и Знаки, обозначающие Интерrogатора Мэйла и Саванта Гериота. Правильный ответ – предательство следует искать где-то еще, но техноколдовство не может указать на вариант, не предусмотренный Знаками, так что маятник не качнется ни к одному из этих Знаков. Ну а если Тест на Ученое Знание (Оккультизм) будет провален, то маятник случайным образом выберет один из нескольких вариантов: никто, один из них, или оба. Нет нужды говорить, что для этих верных и преданных слуг своего господина подобное гадание может закончиться очень печально.

Зеркало Духов

Зеркало духов – изощренное устройство в форме цветка, сложенного из нескольких слоев пронизанного проводящими контурами кристаллического волокна – образчик практически неизученной археотехнологии в сочетании с познаниями в варп-науках еретической фракции Механикусов Каликсиса, именующих себя Инженерами Эмпира. Размером это устройство не более чем с ладонь, но оно куда тяжелее, чем можно судить на вид, не говоря уже о попросту чудовищных объемах потребляемой им энергии.

Никто лучше мертвых не умеет хранить секретов, но до тайн, унесенных в могилу, всегда найдутся охотники. Поставив на кон свою собственную душу, человек вполне может прибегнуть к темным искусствам Анима Мори, и вызвать из небытия тени усопших; именно с этой целью зеркало духов используют Инженеры Эмпира. Активное зеркало духов оплетают разряды энергии, а вокруг вются безумные видения и мертвые души, воплощенные в виде сгустков варп-материи. Дабы не подвергнуться прямому воздействию эманаций варпа, в процессе работы с зеркалом разумный еретех непременно прибегнет к помощи Амулета Имматерия и дистанционно управляемых лабораторных прокси-сервоторов.

Среднестатистический обыватель Сектора Каликсис верит в привидения: он знает, что души мертвых порой остаются на этом свете, одержимые местью или желаниями, которым не суждено было осуществиться. Экклезиархи порицают подобные суеверия, и относят призраков к порождениям нечестивого колдовства. Толкование Кредо Империалис, принятное в Секторе Каликсис, учит, что все души предстают перед Богом-Императором, ибо Он защищает, и никто не будет оставлен взором Его. Противореча этой догме, Инженеры Эмпира утверждают, что записи их эзотерических устройств, настроенных на частоты потустороннего мира, полнятся стонами претерпевающих невыносимые муки душ, а также нечеловеческими голосами их мучителей, взвихряющих течения варпа, и плывущих сквозь время в ожидании шанса проникнуть за барьера Материума.

Как бы то ни было, призраки, призываемые зеркалом духов – совсем не те, кем кажутся; они – не более чем пустые оболочки душ, сгустки светящихся варп-частиц, сосуды, наполненные эманациями и любой эмпира. Да, они могут знать ответ на интересующий,

Из Дневников Инквизитора Фельрота Гельта, 780.М41

Таро, разложенные однажды моим единственным оставшимся в живых ват-пайкером, назвали Циклопею Черной Тюремной Ямой, ядовитым болотом, погружающим в апатию и безразличие каждого, кому доведется отведать его горьких вод. Могу засвидетельствовать, что сказанное им оказалось правдой, ибо Таро всегда говорят правду тем, кто этого не желает. Я не пожелал прислушаться к тому, что поведали мне тогда Таро, и мне пришлось дорого заплатить за свою недальновидность.

За долгие десятилетия на Циклопее сгинули многие из моих доверенных адептов, и во имя чего? Во имя борьбы с какой-то нелепой зарядой: бессмысленной ересью Техноведы, копошащихся на трупе этого вечно издыхающего мира, что раз за разом, после каждого очищения огнем и мечом, как ни в чем не бывало разрастается вновь. Но где-то там, за их назойливым мусиным жужжанием, скрывается Аммикус Тоул, бывший Савант, ныне колдун и Архиеретех; именно он – причина того, что я вновь и вновь ступал в сухую пыль этого гнилого мира.

Смерть Аммикуса Тоула была целью, предначертанной мне рукой Бого-Императора. Но к тому времени Архиеретик вовсе трижды ускользал от меня, его Техноведы процветали, а их техноеретический культ, подобно змее, свившей себе гнездо под сенью руин, продолжал жить, несмотря на то, что Евсан, Токвима, Бальтас, и многие другие возложили свои жизни на алтарь этой войны. Это – мой провал. Но, что я уничтожил Техноведы, сподобившихся пересечь пустоту, и запер еретех на этом гниющем мире – провал, выпавший на долю Тоула. Проржавевшие мозги Магсов Циклопеи, сумевших лишь запереться в своих Жрамах Машин, немощных стариков, слишком слабых для того, чтобы уничтожить ересь, слишком слабых для того, чтобы объявить Отлученным этот и без того полумертвый мирок... и вновь – провал.

Все мы – от святого до грешника, погибнем, снедаемые грузом сожалений. Вне зависимости от того, насколько ты силен, всегда есть путь, ступив на который, ты неизбежно потерпишь неудачу, и познаешь горечь потери близких тебе людей. В конце моего пути лежит Циклопея, проклятый мир – вдохнув его воздух, ты навеки осквернишь свою душу, и на все деяния твои ляжет его несмываемый след.

скажем, Инквизитора-Радикала, вопрос, но с тем же успехом зеркало может призвать бездумно вопящий фантом, единственное желание которого – вселиться в тело живущего. Лишь сильный духом сумеет устоять перед стенающими призраками варпа, и добиться ответов на свои вопросы.

Воззвание к Мертвым

Для активации зеркала требуется громадный объем энергии. Техножреческого Светоносного Заряда тут будет точно недостаточно: подходящую мощность выдает скорее машинария вроде центрального плазменного реактора мануфакторума, или энжинариума большегрузного орбитального лихтера. Вопросы, касающиеся времени, стоимости и количества необходимых для запуска зеркала духов ресурсов остаются на откуп Мастеру: будут ли персонажи подключать устройство прямо к генератору, перенаправлять на зеркало краденую энергию, или использовать промышленные аварийные аккумуляторы. Если вместо генератора или энжинариума используются достаточно мощные аккумуляторы, их энергии хватит лишь на 2d10 Раундов работы зеркала.

Установленное и подключенное к достаточно мощному источнику энергии зеркало духов нужно активировать. Для этого потребуется любой из перечисленных ниже Тестов: Очень Тяжелый (-30) Тест Технологии, Трудный (-10) Тест Запретного Знания (Варп), или Простой (+10) Тест Запретного Знания (Археотех). Если Тест успешен, необходимо бросить кубики по нижеприведенной таблице, прибавляя к результату броска +10 за каждую Ступень Успеха.

Если в результате применения устройства появляются призраки, любой, кто находился в этот момент в пределах 25 метров от Зеркала, получает 1d10 Очков Порчи в результате воздействия излучения варп-частиц, а место, где это произошло, навсегда обретет славу недоброго и проклятого – любой человек будет там чувствовать себя не в своей тарелке. Призраки, призванные зеркалом, развоплотятся через несколько минут, или сразу, как устройство выключится.

Дух Зеркала									
БХ	Б	Сил	Вын	Пог	Инт	Вос	СВ	Тог	
25	--	--	4/20	25	30	30	35	15	

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 8

Умения: Бдительность (Вос), Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Нет.

Особенности: Узы Зеркала*, Демонический (БВ 4), Страх 3, Летун 6, Потусторонний, Бестелесный, Одержимость, Призрачное Присутствие**, Варп-Нестабильность.

Оружие: Нечистая Сущность (Особое)***.

*Узы Зеркала: Призрак не может удаляться от зеркала более чем на 25 метров, и развоплощается самостоятельно 1d10 минут спустя, или сразу же, как выключается Зеркало, или иссякает его источник энергии.

**Призрачное Присутствие: живое существо, находящееся в радиусе 25 метров от призрака, ощущает заметное беспокойство. Тени становятся чернее, люди наблюдают отзвуки и отблески давно минувших событий. Животные становятся тревожными и склонными к панике, а машины начинают сбить. Все существа получают штраф -10 к Тестам Силы Воли.

***Нечистая Сущность: когда призрак проходит сквозь живое существо, или даже просто касается его, он оставляет за собой след из варп-частиц. На жертву накатывает моментальное ощущение муки, и она немедленно получает 1 Очко Порчи.

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис

Бросок Результата

01-10	Могучие разряды энергий Эмпира начинают хлестать все вокруг, когда Зеркало Духов уничтожает самое себя. Каждый, кто оказывается в радиусе 25 метров от него, должен пройти Тяжелый (-20) Тест Ловкости, в случае провала которого персонаж получает 2d10 единиц Энергетического Урона и 1d10 Очков Порчи.
11-21	Зеркало и все, что находится вокруг него, омыает поток видений истинных ужасов варпа. Каждый, кто оказывается в радиусе 25 метров от него, должен испытать Страх (4), и получить 1 Очко Порчи.
21-30	Зеркало поглощает всю энергию без остатка, и отключается. Его операторы должны перезапустить и переподключить устройство, а также провести все ритуалы умиротворения духов машины, которые сочтут необходимыми.
31+	Мастер выбирает один из представленных ниже результатов (в зависимости от того, какой из них больше вписывается в сюжет):

Голоса: Едва различимые призрачные голоса и глухой гул наполняют воздух, когда над зеркалом духов сгущается и рассасывается шаровая молния – более не происходит ничего. Варп отвергает Зеркало Духов, и еще на протяжении месяца в том месте, где это произошло, повторение ритуала будет оканчиваться ничем.

Стенающие Тени: Из зеркала извергает из себя 3d10 стенающих фигур, состоящих из светящихся варп-частиц. Они попытаются вселиться в присутствующих, дабы обрести контроль над их телами, и уничтожить Зеркало, сила которого нестерпимо терзает их.

Видения Смерти: 3d10 духов, некогда погибших здесь, материализуются вокруг, негромко бормоча себе под нос, с воплями блуждая по лабиринтам собственных видений, или паря в совершенном безмолвии. Любая попытка получить у них информацию – Очень Тяжелый (-30) Тест любого подходящего к случаю Социального Умения.

Явление: Вокруг Зеркала материализуется 1d10 духов знакомых операторам людей: товарищей, погибших в бою, или скончавшихся от естественных причин. Никто из них не умирал там, где проходит ритуал, да и ведут они себя совсем не так, как при жизни. Эти духи с радостью ответят на любой вопрос, но стоит ли верить призракам варпа?

Вихрь Духов: Помещение, в котором проходит ритуал, наполняют сотни призраков, выющихся вокруг могущественного духа, покинувшего свою мертвую оболочку где-то неподалеку места проведения ритуала, и сохранившего при этом некоторую часть своей личности и прижизненных воспоминаний. Удастся ли операторам Зеркала добиться ответов на свои вопросы, зависит исключительно от их храбрости и сообразительности – даже духи их покойных врагов будут не более чем тенями былых себя, к тому же мертвых часто манят желание повлиять на мир живых еще один, последний раз. Если оператор подобрал правильные слова, то вполне можно будет ограничиться Средним (+0) Тестом любого подходящего к стилю общения Социального Теста.

Вспомогательное Оборудование Радикалов

«Радикалы с радостью омоют тебя своим ядом в надежде сделать тебя своим подобием – им вообще свойственно идти на любые меры, лишь бы не признавать своего духовного изъяна, толкнувшего их в объятия смертных грехов».

- Интерропатор Новариус

Голеф

Впервые с Голефической Ересью Инквизиция Каликсиса столкнулась в 419.M41, когда силы Инквизитора Эмбулеоса, преследовавшие ренегатов-Механикусов, были атакованы безликими машинами-убийцами, внешне напоминавшими людей. Нечеловечески умные, быстрые и бесшумные, эти машины выслеживали своих жертв по звуку и тепловому следу, а затем убивали их при помощи древних силовых клинков. За победу над этими созданиями Эмбулеос заплатил очень высокую цену, но и узнал достаточно, чтобы дать имя этому эху Темной Эры Технологии - Голефы.

Секретность – нет слова, которое лучше характеризует Механикусов Каликсиса, и недаром – стена молчания многое скрывает от остального Империума. Голефическая Ересь – давний спутник Каликсисанского Культа Машины; она, как правило, влечет к себе тех, ктоступил на путь Силики Анимус, Человекомашины, якобы стоящей на шаг ближе к сиянию вечной славы Омниссии. Охотники на еретиков из Культа Соллекса со времен Ангевинова Крестового Похода неоднократно уничтожали и Голефов, и их создателей-Магосов, но паттерны Голефов и сопутствующие им запретные данные по-прежнему существуют где-то в темных глубинах потенных данных репозиториев Механикусов.

Все эти данные, естественно, скрыты от непосвященных, но кое-кто из членов Святых Ордосов прекрасно о них осведомлен. Один из Радикалистских ковенов считает, что Голефы – дети сгинувших Человекомашин Амун-ан Морруса, рожденных из истлевших логических паттернов и неосвященных техносхем, обнаруженных в ходе Ангевинова Крестового Похода. Амун-ан Моррус был проклятым миром, жители которого вознесли свои души и тела на алтарь служения машине, сменяв плоть на сталь, а разум – на холодную логику когитаторов. Отвращение, что испытывали крестоносцы, столкнувшись с этой механической цивилизацией, было столь сильно, что в 540.M39 Лорд-Милитант Ангевин предал туземцев мечу, а дом их, Амун-ан Моррус, испепелил Пламенем Императора, и навсегда вычеркнул его из звездных атласов.

В общем и целом, Голефа трудно спутать с Имперскими паттернами – тонкие и длинные конечности, вытянутое тело, слишком худое для человеческого, гладкая маска вместо лица, и внешняя оболочка, ни движением, ни звуком не выдающая наличия скрытого под нею сложнейшего механизма. Но даже приверженцы Голефической Ереси знают очень немногое об истоках своего запретного знания. Пребывая в своем невежестве, они продолжают копаться в логических устройствах Голефов, тщась извлечь оттуда все опасные секреты археотехнологии Человекомашин.

Голеф, будучи машиной, создан по образу и подобию человека, он хитер, как человек, и умеет ненавидеть с силой, присущей лишь человеку. Иными словами, активный Голеф – убийца, причем, убийца весьма коварный и необузданый. Дабы контролировать их, предтечи нынешних еретиков создали так называемые Голефические Ключи – устройства, способные транслировать в разум Голефа простейшие инструкции, и карать за неподчинение, терзая мыслительные контуры непослушной машины интенсивными болевыми сигналами. Наказуемый Голеф выглядит, в общем и целом, как человек, претерпевающий жуткую боль – корчась в безмолвной агонии, Голеф немедленно переходит к молчаливому послушанию (или более осторожной тактике непослушания – вольному толкованию полученных приказов). Новый Голеф, едва извлеченый из стазис-поля, будет настроен враждебно – ему еще только предстоит оценить ситуацию, и найти баланс между моделями поведения, первая из которых подразумевает подчинение приказам, а вторая – стремление растерзать своего хозяина, и уничтожить его Ключ.

Голеф										
ЖБ	Ж	Сил	Вын	Пок	Инт	Вос	СВ	Тог		
55	45	40	55	50	40	45	45	15		

Скорость: 5/10/15/30

Раны: 20

Умения: Акробатика (Лов)+10, Бдительность (Вос)+20, Лазанье (Сил), Скрытность (Лов)+10, Уклонение (Лов)+20, Запретное Знание (Археотех) (Инт), Поиск (Вос)+20, Слежка (Лов)+20, Бесшумный Шаг (Лов)+20.

Таланты: Оружие Ближнего Боя (Силовое), Экзотическое Оружие (Клиновая Катапульта).

Особенности: Слепой, Машина (6), Природное Оружие (Силовые клинки, Клиновая катапульта), Сверхъестественная Ловкость, Сверхъестественные Чувства (100 м).

Броня (Машина): 6 на Все.

Оружие: Силовой клинок (1d10+8 Э; Бро 6; Силовое Поле), Клиновая катапульта (30 м; О/-; 1d10+3 Р; Бро 3; Об 10; Перезарядки нет; Надежное).

Особое:

Сверхъестественные Чувства: Голеф не видит в прямом смысле этого слова. Он может «чуять» движение в радиусе 100 метров, даже если движущийся объект находится за углом, или, к примеру, в вентиляционном коробе – главное, чтобы между Голефом и движущимся объектом не было глухой преграды, и был воздух, достаточно плотный, чтобы распространять звуки. Кроме того, Голеф воспринимает источники тепла, находящиеся в его зоне прямой видимости.

Рейтинг Угрозы: Обскуро Минорис.





THE LURE OF THE ALIEN

[XENOS TECHNOLOGY](#)

•
[XENOS LORE](#)

•
[XENOS SITES](#)

Глава VI: Зов Чуждого

«Подойди ближе, друг мой. Это оружие жжет горячее, чем любой из Имперских лазеристолов, да! К тому же, оно куда прочнее любого из них! И эта малышка может стать твоей за чисто символическую плату...»

- Кинзер, купец Холодной Торговли



дана из основополагающих доктрин Империума, один из фундаментальных законов повседневной жизни его граждан гласит, что ксенос не должен жить. Ксеносы слабы по сравнению с мощью человечества, однако при всей своей слабости они достаточно коварны и вероломны для того, чтобы представлять собой угрозу. Следовательно, их надлежит уничтожить. Страх перед ксеносами гражданин Империума впитывает с молоком матери, даже если сам он за всю свою жизнь не повстречал ни одного из них. Страх этот – один из популярнейших среди планетарных губернаторов инструментов контроля населения вверенных им планет.

При всем при этом, нельзя сказать, что страхи эти так уж и

беспочвенны. В галактике обитает множество ужасных и древних рас, которым не по нраву благополучие человечества, которые с завистью и алчностью взирают на его обширные владения. Ксеносы эти (что вполне ожидаемо с их стороны) всемерно стремятся ослабить позиции Империума – как извне, посредством набегов и войн, так и изнутри, при помощи подрывной деятельности и распространения духовной порчи. Империум ведет войну с ксеносами на тысячу фронтов: несгибаемая Имперская Гвардия грудью встречает орды чужих, суперсолдаты Караула Смерти наносят точные и сокрушительные удары по глубоким тылам врага в стремлении стереть ксеносов с лица захваченных ими миров, а Инквизиторы Ордо Ксенос незримо противодействуют тайным махинациям чужих на планетах Империума.

И все же далеко не все боятся ксеносов, и далеко не каждый стремится их уничтожить. Есть в Империуме те, кто алчет чужого, стремится лучше понять культуру ксеносов, найти применение и им самим, и образчикам их технологий, и считает, что угроза, которую эти ксеносы несут человечеству, несущественна, или, как минимум, сильно преувеличена. Подобные взгляды в Империуме редко находят положительный отклик – ярчайшим исключением из этого правила можно считать редких одиночек, которых именуют вольными торговцами. Более-менее продолжительные взаимовыгодные отношения с ксеносами, не говоря уж о каких-либо симпатиях или полноценных альянсах, в лучшем случае считаются опасным мероприятием, а в худшем – несут на себе клеймо ереси и отступничества. Применение орудий и методов, имеющих чужое



происхождение, считается Инквизицией бесспорным Радикализмом, ничуть не лучшим, чем Радикализм, признающий применение сил Хаоса.

В Ордо Ксенос состоят Инквизиторы, предпочитающие обращать оружие ксеносов против его создателей или исследовать технологии ксеносов, чтобы разработать наиболее эффективные способы их уничтожения. Другие Ордосы также не гнушаются порой прибегать к этому источнику, применяя оружие чужих в борьбе с силами Хаоса, или нанимая ксеносов для проведения операций по искоренению и уничтожению ереси.

Эта глава разделена на три обширные секции. Раздел о ксенотехе расскажет об оружии и оборудовании чужих, об инструментах, при помощи которых Аколиты могут одержать победу над своими врагами. Знания Чужих описывает информацию, которую Аколиты могут получить из рук ксеносов – как при общении с ними самими, так и посредством изучения артефактов их цивилизаций. Последний раздел описывает несколько разбросанных по всему Сектору Каликсис мест, напрямую связанных с той или иной расой ксеносов. Посещение этих мест может принести Аколитам огромную пользу, но не стоит забывать, что подобным мероприятиям всегда сопутствует весьма и весьма значительный риск.

Ксенотех

Приобретение Ксенотеха

Образчики технологии ксеносов довольно трудно найти и сохранить – в конце концов, ни один порядочный Имперский торговец оружием не станет открыто продавать подобные вещи – все прекрасно понимают, что существует мало более надежных способов навлечь на себя гнев Инквизиции. Несмотря на это, в Секторе Каликсис есть регионы, в которых технологии чужих приобрести легче, чем в других (хотя и тут нельзя говорить хоть о какой-нибудь степени общедоступности и распространенности), а некоторые черные рынки специализируются исключительно на этом товаре. Впрочем, стороннему человеку без персональной рекомендации одного из доверенных «сотрудников рынка» путь туда практически заканчивается. Ксенотех, запрошенный посредством легальных каналов, считается, по меньшей мере, Редким. Доступность ксенотеха, разыскиваемого на черном рынке, считается, как минимум, Скупой.

Стоит обратить внимание, что не существует торговцев, склады которых, так сказать, ломятся от ксенотеха. Если тебе, как Мастеру угодно отразить это в игре, считай, что после первого образчика технологии ксеносов, успешно приобретенного у конкретного поставщика, Доступность дальнейших закупок у него падает на один шаг (ксенотех становится Раритетом, если каналы поставок легальны, или Редкостью, если нелегальны). Это правило – не накопительное, и с каждым поставщиком срабатывает лишь единожды.

Использование Оборудования Ксеносов

Для того чтобы эффективно использовать оружие, описанное в этом разделе, персонажу требуется соответствующий оружейный Талант группы Экзотическое Оружие, к примеру, Экзотическое Оружие (Ксенархская Дуга Смерти). Эти Таланты не включены в число улучшений ни одной из Профессий. Помимо всего прочего, это означает, что игроку, желающему приобрести один из этих Талантов, он доступен только в виде Элитного Улучшения. Помимо всего прочего, он подразумевает значительный (по игровым меркам) промежуток времени, потраченный на обучение: либо посредством самостоятельных экспериментов, либо с помощью инструкторов из числа самих ксеносов. Стоит заметить, что своих рисков не лишен ни один из этих подходов.



Ксенос Хоррификус

Несмотря на то, что (официально) все ксеносы в Империуме преданы анафеме, к некоторым из них относятся, можно сказать, с некоторой долей терпимости. Как правило, то представители технологически и культурно отсталых рас, обитающих на захолустных мирках, расположенных далеко за границами Имперского космоса. Контакты Империума с другими расами – совсем не редкость, а на некоторых мирах-фронтирах торговля с ксеносами – неотъемлемая часть повседневной жизни. Местные власти, как правило, смотрят на такие вещи сквозь пальцы, и особо не стремятся вмешиваться в существующее положение дел.

При этом существуют ксеносы, которые действительно угрожают всему человечеству. В Ордо Ксенос их относят к числу так называемых «Ксенос Хоррификус» – высокоприоритетных целей, на которых надлежит вести охоту, подвергая очищению при первой возможности. Клеймо это, как правило, возлагают не только на ксеносов, но и на тех, кто вступает с ними в какие бы то ни было сношения. История еще помнит имена заклейменных этой печатью Вольных Торговцев, в одночасье ставших врагами Караула Смерти, Ордо Ксенос, и всего человечества.

Дистанционное Оружие

Морготский Огнестрел

Это компактное, грозно выглядящее многоствольное оружие крайне популярно среди пиратов, действующих в области космоса, примыкающей к Великой Фидайской Туманности. Останавливающая способность Огнестрела высоко ценится в абордажных схватках и в бою против особенно крепких ксеноморфов вроде орков или пустотных губителей. Тем не менее, в основе конструкции этого оружия лежит сильно оскверненная ксеносами Имперская технология. Создание Огнестрелов приписывают малой ксено-расе полудиких рептилоидов-падальщиков, именуемой морготами. Стоит отметить, что особой утонченностью и изяществом не отличаются ни сами морготы, ни их оружие, ни эффект, который оказывает на цель плотный залп реактивных термических снарядов.

Боеприпасы для Огнестрела имеют Скучную Доступность в любом месте, где имеет хождение само оружие. Цена одного снаряда – 10 Тронов.

Ксенархская Дуга Смерти

О расе ксенархов, обитающих у Северной Границы, известно крайне мало – Империум никогда не предпринимал хоть сколько-нибудь настойчивых попыток выйти с ними на контакт. Все немногочисленные образчики их технологии, известные Империуму, основаны на искусстве управления электрическими полями – конденсаторы и источники энергии, построенные по технологии ксенархов, значительно превосходят Имперские аналоги. Ксенархская дуга смерти – мощное оружие основного класса, испускающее при стрельбе целый сноп направленных в цель дуговых электрических разрядов. Любой из этих разрядов – и без того смертоносных – при попадании в цель образует электрический дуговой канал, и если цель одна, то разряды сливаются воедино, буквально разрывая её на куски.

Потенциальный Урон всех дополнительных попаданий по цели суммируется в один бросок, а потому значения Бонуса Выносливости и Брони цели вычитаются из него только единожды.

Пример

Аколит дает длинную очередь из Дуги Смерти, и поражает свою цель тремя разрядами. Вместо того чтобы кидать $1d10+3$ трижды за каждое попадание, игрок один раз кидает $3d10+9$ – и только раз вычитает Бонус Выносливости и Броню цели из результата этого броска.

Оружие Ближнего Боя

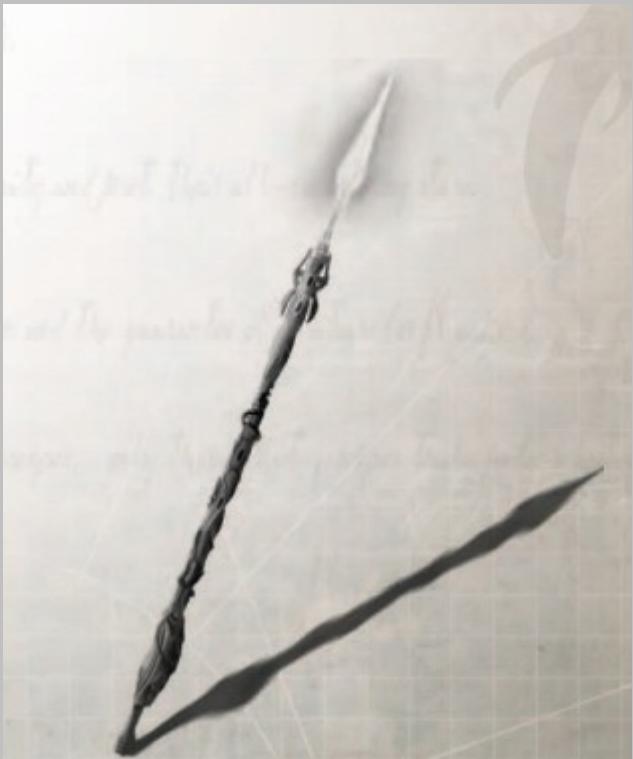
Эфирное Копье

В кругах ценителей ксено-артефактов Эфирное Копье имеет репутацию до жути прекрасного – и крайне желанного – произведения искусства. Двухметровое древко его, выполненное из экзотических серо-голубых сплавов, выглядит скорее выращенным, нежели со-занным. Увенчано копье мерцающим подобно языку пламени наконечником, словно сотканным из призрачной дымки. Несмотря на очевидно чуждое происхождение, оружие способно покорить и очаровать своей таинственностью сердце практически любого человека (кроме, пожалуй, наиволее убежденных Пуритан). Впрочем, основным мотивом здесь, как правило, служит отнюдь не красота, а необычайные свойства самого оружия: его смертоносные удары не оставляют после себя ни малейших отметин, а любой доспех защищает от них не лучше, чем клок утреннего тумана.

Одни ученые-ксенологи приписывают этому оружию эльдарское происхождение, в то время как другие настаивают, что с точки зрения Эльдар эфирное копье и схожие с ним устройства суть анафема и мерзость, которую надлежитстереть с лица галактики. Известно, что несколько арестованных агентов Холодной Торговли в ходе проведения над ними процедур допроса признавались, что изъятые у них эфирные копья попали к ним через руки торговцев расы пустотных кочевников, которых они называли Стриксисами. Стоит заметить, что согласно архивам Ордо Ксенос, в Секторе Каликсис не существует ни одной расы, подходящей под их описание.

Лезвие Эфирного Копья абсолютно нематериально, а потому бесследно, и без малейшего сопротивления проходит сквозь любое материальное препятствие – включая плоть. Удар этим оружием сложно парировать – все попытки получают штраф -10. Кроме того, эфирное копье игнорирует Броню, Бонус Выносливости и вообще любую физическую защиту цели, однако владелец копья не прибавляет свой Бонус Силы к Урону этим оружием – Эфирные Копья ранят саму душу, минуя тело.

Как бы то ни было, стоит помнить, что неживым объектам, существам с Особенностью Демоническое и Машина (5+) лезвие копья не наносит никакого урона вообще. Кроме того, если лезвие Эфирного Копья входит в контакт с неприкасаемым или иными психически нейтральными объектами и материями (включая защитные приспособления типа корабельных полей Геллера, гексаграмматических печатей и т.п.), оно немедленно гаснет, а само копье выходит из строя на $1d10$ дней.



Драэтрийская Перчатка Боли

Перчатки боли весьма популярны среди представителей зловещих Драэтри – ксеносов, которые превыше всего ценят в них тот факт, что объем боли, которую они способны причинить, куда серьезнее наносимых в процессе повреждений. Чаще всего эти устройства выполняют в форме кнутов, или шипованных перчаток, но нередки и иные, куда более любопытные варианты: небольшая стеклянная коробочка, в которую надлежит помещать руку жертвы, или иглоподобные зонды, приспособленные для работы с головным и спинным мозгом жертвы напрямую. Как бы то ни было, но принцип работы всех видов Перчатки Боли неизменен. При контакте с жертвой перчатка боли подключается к нервной системе, берет над нею контроль, и выводит из строя заодно с телом, забивая все мыслимые каналы восприятия непрестанными сигналами болевых ощущений различной интенсивности. В наиболее примитивном своем виде перчатка являет собою простое, но эффективное оружие, способное быстро обездвижить противника в ближнем бою. Однако столь грубая форма искусства претит самим Драэтри, которые предпочитают использовать инструменты, более пригодные для работы с «пациентами» их пыточных кабинетов. В таком виде она особенно популярна среди Радикальных Инквизиторов, для которых скорость доступа к содержащейся в заключенном информации куда важнее, чем состояние его здоровья после окончания допроса.

Итак, Перчатку Боли можно использовать либо как оружие, чей профиль указан в приведенной ниже таблице, либо как инструмент дознания. В последнем случае потребуется Тяжелый (-20) Тест Запретного Знания (Ксеносы). За каждую ступень успеха в этом Тесте жертва начинает получать по единице Урона каждый Раунд. На полученный таким образом Урон не влияют ни Броня, ни Бонус Выносливости цели. Следующий Тест Допроса против этой цели получит бонус +10 за каждую единицу Урона, полученного в последнем из Раундов работы Перчатки Боли.

Скифский Коготь Ярости

Хищно искривленное лезвие этого кинжала напоминает острый коготь какого-то опасного зверя. В бою его лезвие покрывает тонкий слой едкой кислоты или яда, поступающего из скрытой в рукояти емкости. Скифы используют эти кинжалы в ходе жертвоприношений, когда глубокий разрез и яд, бегущий по жилам жертвы, дают гарантию того, что жертва встретит свой конец в объятиях возвышенной неги... или невыносимой боли.

Коготь хранит до пяти доз любого наркотика или яда. Помимо обычного Урона, приведенного в таблице ниже, жертва автоматически получает одну из запасенных в клинке доз, как если бы активное вещество было успешно вприснуто в кровоток.

Доспехи

Мекронидский Панцирь

Обнаруженный в руинах Молуса, этот уникальный доспех вызвал жаркие споры среди членов Ордо Ксенос: одни твердили, что этот доспех суть ксено-особь, своеобразный паразитический организм, другие стояли на том, что он – просто одно из устройств, изготовленных некогда его неизвестными создателями. Как бы то ни было, на вид этот доспех является собой не более чем лужу жидкого серебристого металла, реагирующего на внешние раздражители, но при этом не поддающегося ауспекс-сканированию. Когда металл приходит в соприкосновение с кожей человека, он начинает стремительно растекаться по всей поверхности тела своего нового владельца, формируя защитное покрытие, выглядящее, в общем и целом, как сплошная и гладкая зеркальная пленка. Металл прохладный на ощупь, а на атаки реагирует, моментально затвердевая в области попадания, рассеивая энергию удара практически всей своей поверхностью. При всем своем удобстве, Мекронидский Панцирь имеет и свои темные стороны. Пока носитель пребывает в сознании, доспех продолжает исправно его защищать. Однако каждый раз, как носитель теряет сознание, Панцирь предпринимает попытку проникнуть внутрь него, и, пожрав погасшее сознание (или просто отодвинув его в сторону), перехватить контроль над телом на промежуток времени, достаточный для того, чтобы найти себе нового хозяина. Как бы то ни было, для старого хозяина дело обычно заканчивается смертью.

Если носитель этого доспеха теряет сознание, он немедленно должен пройти Тест Силы Воли. Провал этого Теста означает, что панцирь пытается вползти внутрь него – начинается процесс удушения, наносящий 1d10 единиц Урона, на которые не влияют ни Броня, ни Бонус Выносливости носителя. Смерть персонажа означает, что доспех устанавливает контроль над жертвой, и начинает грубо манипулировать ею по своему усмотрению – как правило, в стремлении найти себе нового хозяина.

Таблица 6-1: Оружие

Дистанционное Оружие

Имя	Класс	Дист	Рифл	Урон	Бро	Фт	Нер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Мортотский Огнестрел	Основное	20м	0/3/-	1d10+4Э	9	12	ЗПолн	Нестабильное	4кг	2.750	Скудная*
Ксенаархская Дуга Смерти	Основное	100м	0/3/6	1d10+3Э	0	100	Полн	Неточное Шоковое	10кг	2.750	Раритет

Оружие Ближнего Боя

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Эфирное Копье	Рукопашное	---	2d5Э	0	Громоздкое	3,5кг	50.000	Раритет
Драэтрийская Перчатка Боли	Рукопашное	---	1d10+2Р	0	Шоковое	3кг	1.500	Раритет
Скифский Коготь Ярости	Рукопашное	---	1d5+3Р	3	Токсичное	1кг	1.000	Раритет

*На мирах Замыкающего приграничья Сектора Каликсис, во всех других местах – Раритет.

Таблица 6-2: Ксено-Доспехи

Имя	Зоны Защиты	Броня	Вес	Цена	Доступность
Голографический Доспех	Все	4	4кг	Особая	Особая
Мекронидский Панцирь	Все	7	2кг	15.000	Раритет

Голограммический Доспех

Этот образчик технологий Эльдар практически неизвестен в Секторе Каликсис – на всей его территории вряд ли отыщется более нескольких штук, да и те в большинстве своем принадлежат наиболее высокопоставленным членам Ордо Каликсис. В конструкцию доспеха включены генераторы полей того же типа, что эльдар используют для защиты своих титанических боевых машин, а конкретно эта разновидность голополя чаще всего стоит на вооружении у таинственных Арлекинов. Когда носитель этого доспеха движется, голополе «раскальвает» его силуэт на тысячи хаотично мечущихся и переливающихся разноцветных осколков.

Пока носитель доспеха находится в движении, активное голополе обеспечивает штрафом -30 все направленные на него атаки, а также Тесты Восприятия и Бдительности, целью которых являются попытки разглядеть (в том числе, при помощи ауспексов и т.п. обрудования) хоть что-нибудь за этой мерцающей пеленой. При этом Тесты на обнаружение носителя доспеха (или разноцветных переливов самого поля) получают бонус +10.

Подобные доспехи невозможно просто купить – попытку раздобыть подобное устройство Мастер вполне может превратить как минимум в отдельное приключение, а то и вовсе в полноценную кампанию.

Оборудование

Фрочья Пульса-Мина

Пульса-Мина – весьма крупное и неуклюжее устройство, одно из воплощений “хитрасти” (второй, после «жыстокости», основной военной доктрины Орков). Предназначение мины – остановить продвижение отряда врага, подставив его под удар расположенной поблизости засады. Это сферическое приспособление внешне напоминает примитивную морскую мину, утыканную разномастными металлическими шипами. Шипы эти вовсе не являются датчиками детонатора мины, как это может показаться на первый взгляд – это антенны-излучатели мощного силового поля, генератор которого скрыт внутри устройства. При срабатывании мины генератор немедленно активируется, и начинает излучать мощные



силовые импульсы, расходящиеся от мины, как круги от брошенного в воду камня. Сила этих импульсов способна сбивать с ног людей, расшвыривать в стороны незакрепленные предметы, и опрокидывать транспортные средства.

При срабатывании мина «взрывается», в общем и целом, как граната, воздействуя пузырем стремительно расширяющегося силового поля на каждый оказавшийся в радиусе её действия объект. Однако, в отличие от гранаты, пульса-мина не останавливается на достигнутом – следующий пульс последует через 1d10 Раундов, как если бы мина возвращалась в исходное состояние после каждого импульса. Силовой пузырь Пульса-Мины наносит 1d10 единиц Энергетического Урона с Особенностями Взрыв (10) и Нестабильное.

Каждый раз, как мина истощает очередной импульс, брось d100 – при результате 91 и выше устройство немедленно и бесповоротно выходит из строя. Каждый раз, как при определении нанесенного Урона (точнее, последний Нестабильности мины) на кубике выпадает 1, Урон пульса-мины постоянно уменьшается вдвое – с каждым импульсом мина расходует свои запасы энергии. Как только 1 выпадает во второй раз, мина расходует свои последние резервы и отключается.

Каждый персонаж, оказавшийся в радиусе Взрыва Пульса-Мины, должен пройти Тест Ловкости, или потерять равновесие и упасть на землю. Водители и пилоты вместо Теста Ловкости должны пройти Тест Вождения или Пилотирования, провал которого означает потерю управления транспортным средством.

Ку-Орлский Мозговой Слизень

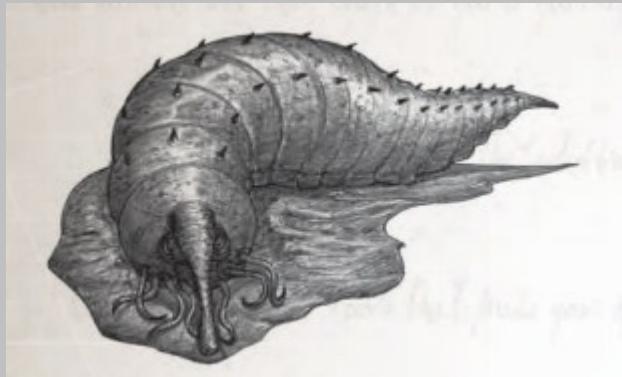
Ку-Орл – коварные ксеносы-инсектоиды, во множестве населяющие несколько миров по обе стороны границы Сектора Каликсис. Истинная их мотивация неизвестна, но время от времени они совершают набеги на человеческие поселения с целью добычи рабов. Существует мнение, что захваченные при этом праймеры нужны Ку-Орл, чтобы путешествовать сквозь варп – психический дар среди самих этих отвратительных ксеносов чрезвычайно редок. Как бы то ни было, но эти ксеносы практикуют не самый приятный метод контроля пленников, а именно – Ку-Орлских Мозговых Слизней. Внешне Мозговой Слизень представляет собой толстую личинку размером с мизинец, с пульсирующим клубком жгутиков и усиков вместо головы. Слизень заползает в головные пазухи жертвы, немедленно закрепляется как можно ближе к основанию позвоночного столба, и запускает свои многочисленные жгутики в головной мозг. Слизень делает праймера послушным и легко управляемым. Отныне им можно управлять посредством как особых феромонов, так и голосовых команд.

Некоторые Инквизиторы предпринимали попытки контролировать особо опасных праймеров при помощи Мозговых Слизней – одним было достаточно угроз применения паразита, другим же пришлось испытать на себе их действие непосредственно. Паразитом (и, соответственно, его носителем) довольно сложно управлять – аналоги настоящих Ку-Орлских феромонов весьма далеки от совершенства. Чаще всего вместо них пользуются состоянием повышенной внушаемости, в котором находится инфицированный слизнем праймер – хозяин при необходимости отдает ему приказы, ослушаться которых тот просто не в силах.

Порой подобные практики бьют по самим Инквизиторам, особенно если Инквизитор и его психоактивная «зверушка» невольно сталкиваются с самими Ку-Орл. В такой ситуации и Мозговой Слизень, и его носитель, как правило, немедленно переходят под контроль колонии Ку-Орл. Подобный поворот событий часто заканчивается тем, что своего слизня получает уже сам Инквизитор.

Псайкер, зараженный Мозговым Слизнем, при сопротивлении психосилам и приказам уменьшает свою Силу Воли вдвое. По воле хозяина мозговой слизень может подвергнуть своего носителя эффектам психосилы Доминирование (страница 382 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**) на 1d10 Раундов. Носитель может сопротивляться эффектам психосилы как обычно (в этом случае следует прибегать к Состязательному Тесту Силы Воли хозяина слизня против Силы Воли его носителя). Провал этого состязания со стороны носителя означает, что Слизень берет его тело под свой контроль.

Если Мозгового Слизня не извлечь, он будет причинять своему носителю по 1d10 Очков Безумия в день.



Трансгенная Трансплантиация

В наиболее мрачных и тайных уголках владений Адептус Механикус, Магосы Биологис, ступившие на путь техноереси, практикуют богохульное искусство трансгенной трансплантиации: пересадки людям-реципиентам тканей и органов различных ксено-существ. Подобные процедуры не только чрезвычайно опасны, но и губительны как для души, так и для тела. Кроме того, подобные деяния считаются крайней и откровенной техноересью. Магоса Биологис, признанного виновным в столь злостном преступлении против законов Омниссии, ждет либо немедленная казнь, либо визит к дознавателю, твердо настроенному получить ответы на кое-какие вопросы.

Уже одной попытки провести подобную процедуру достаточно, чтобы обеспечить и хирурга, и его жертву 1d10 Очками Безумия и Порчи. Для проведения самой операции необходимо пройти два Теста: **Очень Тяжелый (-30) Тест Запретного Знания (Ксеносы)**, и вслед за ним – **Очень Тяжелый (-30) Тест Медики**.

Если оба Теста пройдены, означает, операция прошла успешно, и пациент обретает одну из Особенностей или Талантов, которым обладал ксено-донор.

Пример

Магос Биологис пытается пересадить Аколиту паучьи глаза Дасского Сталкера. Аколит бросает кубики, выясняя, что процедура трансплантиации обеспечивает его 3 Очками Безумия, и 7 Очками Порчи. Магос также бросает кубики, а затем проходит необходимые ему для проведения операции Тесты Запретного Знания (Ксеносы) и Медики. Операция заканчивается успешно, и несчастному Аколиту достаются глаза ксено-хищника, а заодно и присущее ему Ночное Зрение.

Таблица 6-3: Оборудование

Имя	Вес	Цена	Доступность
Орочья Пульса-Мина	20кг	2.000	Раритет
Ку-Орлский Мозговой Слизень	1кг	Особая	Особая
Трансгенная Трансплантиация	---	20.000	Раритет

Провал Теста Медики означает, что организм реципиента отторгнет трансплантат, получая в процессе 1d10 единиц Урона (на который не влияют ни Броня, ни Бонус Выносливости), а разум его получает еще 1d10 Очков Безумия. Провал Теста Запретного Знания (Ксеносы), в свою очередь, означает, что трансплантат приживается успешно, но знания хирурга об анатомии ксеноса оказываются недостаточно точными – вместо Особенности или Таланта пациент немедленно получает мутацию (случайную или выбранную Мастером). Провал обоих Тестов означает, что операция не удалась вообще – никаких дополнительных последствий этот вариант исхода процедуры не имеет.

Пример

Магос Биологис предпринимает попытку провести ту же операцию на втором Аколите. В этот раз, получив свою порцию Безумия и Порчи, Магос проваливает Тест Запретного Знания. В результате пересадка проходит не так, как задумывалось – Аколит получает мутацию, которую Мастер может либо определить случайным образом, либо выбрать её самостоятельно. Мастер внимательно изучает таблицы мутаций, и выбирает для него Ночное Зрение – так Аколит получает свое Ночное Зрение, но начинает получать штрафы за пребывание на ярком свете.



Из Дневников Инквизитора Фельрота Гельта: 3.937.750.М41

Я хорошо помню темное ночное небо одержимой ужасами телесной порчи колонии Тераксин. Мы высадились на нескольких предварительно освященных и должным образом герметизированных «Химерах», оснащенных мощными люминами, пиктрами и ауспексами. По дороге нам и нашим спутникам (лучшим штурмовикам Черного Полка) представляли поистине ужасные картины – эманации варпа изуродовали местных жителей, превратив их в жутких тварей, безумных и одержимых жаждой насилия. Занявший место стрелка в башне нашей «Химеры» Адепт-милитант Энетус, искусный в обращении с мультилазером, даровал милосердие Императора каждому из тех, кто вставал у нас на пути. Жа площадях и вдоль железнодорожных путей собирались огромные толпы зараженных – их мы по мере возможности старались избегать. Так или иначе, всем им суждена была скорая смерть.

К моменту, когда в предрассветных небесах начали бледнеть огоньки звезд, и погасло зарево орбитального сражения, мы сумели обнаружить лабораториум еретиков – комплекс молитвенных башен на территории перерабатывающего завода. Мы, запертые внутри танков и «Химер» угрозой заражения, к тому времени уже взяли его в плотное кольцо. Сам лабораториум был уничтожен орбитальным залпом – огненные копья лансбатарей обрушились на него с разгневанных небес, и череда мощных взрывов поглотила и строения, и всех, кто скрывался внутри.

После того, как мы покинули Тераксин, очищению была подвергнута и оставшаяся часть колонии. Жа это потребовалась целая неделя, и с тех самых пор ни один из граждан Империума, помимо служителей Ордосов, не ступал на поверхность этого мира. Отныне этой планете суждено нести печать запрета, и призрак Чумы Грешников будет вечно реять над ним.



Знания Ксеносов

Наиболее опасной формой контакта с ксеносами является отнюдь не использование их технологий, и не приобретение услуг, которые они предоставляют. Опаснее всего ситуация, когда сталкиваешься с ксеносом непосредственно – особенно если в дело идут слова, а не оружие. Подобного рода ситуации могут стать причиной наиболее коварной из всех разновидностей духовной порчи, ибо в речах ксеноса, за завесой полуправды и откровенной лжи, каждый слышит лишь то, что хочет услышать.

Этот раздел предназначен, в основном, для Мастера, которого интересует, какого рода информацию его Акологи могут извлечь из общения с чужими расами – это, по сути, инструмент создания сцен социального взаимодействия с их участием. Этот инструмент делит знания, которые можно извлечь из общения с ксеносами, на три обширных категории: истины – подтвержденные факты и фрагменты достоверной информации; ложь – завеса фальши и обмана, которую ксеносы плетут, чтобы скрыть за ней свои намерения; и догадки – допущения и предположения в отношении самих ксеносов.

Общение с Ксеносами

Общение с чуждыми формами жизни редко подразумевает легкость и непринужденность. Языковой барьер в данном случае – лишь первая, незначительная трудность, одно из самых легких препятствий, которое можно преодолеть, прибегнув к посредству коммуникационных серверов и иных устройств-переводчиков. Общение, как правило, подразумевает нечто большее, чем просто обмен словами. Даже нюансы физиологии ксеноса – жесты дополнительных конечностей, запахи или определенные позы – могут нести очень важную смысловую нагрузку. Цивилизации чужих обладают совершенно иными базовыми предпосылками для метафор и идиом, смысл которых при переводе неизбежно исказится или будет полностью утрачен. Подобные трудности не раз становились причиной недопонимания – вещи довольно опасной, когда дело касается контактов с потенциально враждебными и вооруженными чужаками.

Социальные Умения, направленные на взаимодействие с ксеносом, всегда считаются на шаг сложнее обычных – это отражает те неизбежные трудности, что встают на пути взаимоотношений между совершенно чуждыми друг другу существами и цивилизациями.



Оборудование для Общения с Ксеносами

В распоряжении у Аколитов, желающих вступить в диалог с представителями чужих цивилизаций, весьма небогатый ассортимент законных средств. Тем не менее, агенты Ордо Ксенос и ряда иных организаций схожей направленности, так или иначе, сумели приспособить некоторые технологические устройства для того, чтобы хоть немного облегчить задачу общения с ксеносами.

Имплантат-Переводчик

Это устройство вживляется в нервную систему человека на участке между внутренним ухом и стволом головного мозга. Переводящее устройство пропускает звуки неизвестного пользователю языка сквозь мистические когитационные алгоритмы, превращая его в слова родного для носителя имплантата языка. Носитель имплантата при этом воспринимает любой язык одинаково, будь то полузыбкий диалект Высокого Готика, известный лишь горстке аристократов какого-нибудь захолустного мира, или раскатистое бранное арго подульев Ганметала. Базовый язык выбирается единожды – в момент установки имплантата. Стоит помнить, что пользователь имплантата обретает умение понимать неизвестные ему языки, но не говорить на них. В ситуациях, где нюансы звучания и произношения диалекта собеседника имеют особое значение, (к примеру, в ходе дипломатических переговоров), Мастер может наложить штраф -10 на связанные с ними Тесты Товарищества.

Имплантат-Переводчик – вещь Редкая, и стоит порядка 500 Тронов. Переводчик, оснащенный декодером запретных шифров или языков чужих рас – Раритет, цена которого колеблется от 1.000 до 3.000 Тронов.

Коммуникационный Серватор

Подобного серватора можно встретить в свите дипломата или посланника, имеющего дело с культурами, выработавшими (или сохранившими с незапамятных времен) свои собственные, далекие от стандартного Имперского Готика диалекты. Роль этой машины – нивелировать трудности общения между участвующими в переговорах разноязычными фракциями. Логические центры головного мозга коммуникационного серватора заменены дополнительными когитаторами, которые позволяют воспринимать, обрабатывать и переводить полученную информацию с невероятной скоростью. Специализированные вокс-системы позволяют имитировать не только необходимые тональности голоса, но и особенности произношения, характерные для того или иного диалекта. Многие Инквизиторы Радикального толка применяют адаптированных коммуникационных серваторов для общения с ксеносами, должным образом модифицируя их церебральные и вокс-системы для обработки и воспроизведения речи чужих. Некоторые заходят настолько далеко, что изменяют даже внешний вид серватора в соответствии с особенностями эстетического восприятия ксеносов. С точки зрения заветов Омниссии, подобные модификации суть техноресье высочайшего порядка.

Коммуникационный Серватор									
БХ	Х	Сил	Вын	Пов	Шнт	Вос	СВ	Тов	
15	15	50	40	15	10	20	30	15	

Скорость: 1/2/3/6

Раны: 12

Умения: Тайный Язык (любой), Язык (любой).

Таланты: Нет.

Особенности: Машина (4), Природное Оружие (Кулак).

Оружие: Безоружный (1d5+4; Примитивное).

Оборудование: Встроенная бусина связи и вокс-кастер.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Истины

Ксеносы лживы и коварны – имея с ними дело, будь готов к тому, что в поисках даже самых очевидных истин тебе придется пробираться сквозь множество напластований лжи и обмана. Да, где-то среди пустых слов будет крупица того, что можно назвать правдой – задача слушателя как раз и состоит в том, чтобы определить, где именно.

У ксеносов можно выведать самую разнообразную информацию, погрузится в неизведанные глубины философских и идеологических изысканий, причаститься мистических тайнств и технологических чудес. Некоторые ксеносы обладают громадным опытом в борьбе с демонами или иными грозными врагами – для человечества их знания могут стать поистине неоценимым подспорьем. Есть на просторах галактики расы, хранящие ключи к истинному могуществу и власти над вселенной – к несчастью, подобные вещи относятся к числу тех, которыми делятся с великой неохотой. Для этого, как правило, нужно заслужить немалое доверие. Или заплатить немалую цену.

Вероятно, наиболее прямым методом получения информации о ксеносах является научный подход, а если точнее – вивисекция и аутопсия. Инвазивное исследование живых особей – один из самых надежных способов получить достоверные и беспристрастные научные факты о физиологии ксеносов: как лучше убивать отдельных чужих, и какие стратегии и тактики лучше применять против них при проведении полномасштабных военных операций.

Живой ксенос, в отличие от мертвого, может быть более полезным. Некоторые расы, вроде Эльдар, куда старше человечества, и познания их куда шире людских – итогом выгодной сделки или удачных переговоров с одной из таких рас вполне может стать ответ на одну из бесчисленных загадок вселенной. Впрочем, кое-какие тайны (вроде причин заката той или иной цивилизации, или угасания давно заброшенной колонии) они могут раскрыть вполне добровольно, безвоздмездно, и без всякого на то принуждения.

Эти расы могут обладать непревзойденным опытом противостояния целой галактике опасностей, среди которых, в первую очередь, стоит упомянуть других ксеносов и потусторонние сущности. Те же Эльдар, к примеру, могут похвастать долгой и плодотворной историей борьбы с демонами Хаоса, в ходе которых ими была накоплена поистине уникальная Библиотека познаний о слабостях и уязвимостях порождений варпа.

Ксеносы зачастую обладают невероятными способностями, и владеют образчиками высочайших технологий – кое-кто из них не прочь разделить тяжкое бремя могущества с тем, кто готов заплатить подходящую цену. Разумный ксенос, конечно, вряд ли согласится продать свое собственное оружие, но его вполне можно убедить, скажем, раскрыть секреты его изготовления, или посвятить в тонкости принципов его работы. Впрочем, не исключено, что найдутся причины, по которым многообещающий ученик будет допущен и к изучению куда более серьезных материй.

Ложь

Поводов говорить неправду у ксеносов никак не меньше, чем самих ксеносов. Для одних ложь давно стала второй натурой, естественной и неотъемлемой, как умение дышать, или говорить; для других – так и осталась делом непростым и требующим массы усилий. Ложь одних ксеносов груба и откровенна, ложь других изощрена, перевита нитями правды и почти неотличима от истины.

Многие ксеносы лгут, чтобы скрыть свои истинные цели, ибо, не взирая на то, какие услуги они предлагают, и какую информацию готовы продать, в сердце своем ксеносы служат лишь себе. Они будут лгать, чтобы защитить себя и обеспечить исполнение своих планов, или чтобы сделать свои замыслы более заманчивыми для потенциальных союзников. К любым предложением ксеносов, даже сдобренным дружелюбной улыбкой и самыми щедрыми обещаниями, следует относиться настороженно и недоверчиво, ибо ксеносы никогда не действует себе во вред, а любой их план, скорее всего, так или иначе направлен на достижение некой высшей цели, которую они, естественно, предпочитают держать в секрете.

Некоторые ксеносы врут, чтобы скрыть свою истинную природу. Существа типа Слогтов маскируются под людей, скрытно живут среди них, и порой взаимодействуют с ними – если бы они не были истинными мастерами обмана, подобное мероприятие, бесспорно, было бы обречено на провал. Существуют чужие, чье присутствие в человеческом обществе куда боле очевидно, но и они защищают свои тайны при помощи тщательно выстроенных цитаделей фальши и лжи.

Наиболее коварной из всех видов лжи ксеносов является та, посредством которой они диктуют волю своим последователям. Чужие хорошо умеют обманывать людей, заставляя их действовать в своих интересах – как правило, обещая все, и не давая ничего. Очень многие ксеносы давно пришли к выводу, что честность и открытость не обеспечат тебе союзников, и что лучшее методы здесь – грубая лесть и изящная ложь.



Прозрение Судеб

Одним из величайших умений Провидцев Эльдар является умение читать грядущее и влиять на него, обеспечивая наиболее благоприятный для себя исход. Для Провидцев, прирожденных праймеров, подобные материи сродни способности ткача вовремя заменить дурную нить хорошей; тот факт, что их полотно состоит из миллиардов и миллиардов нитей, плотно переплетенных и почти неотличимых друг от друга, дела особо не меняет. Основной инструмент Провидцев – резные руны из призрачной кости. Прежде чем коснуться нитей судьбы, Провидец мечет руны – явленные в результате знаки служат своеобразным руководством к дальнейшим действиям, положившись на которое, разум Провидца плетет ткань грядущего, как капитан, доверившись карте ветров и течений, ведет свой корабль в открытое море. Учение судеб открывается лишь Эльдар, идущим по Пути Провидца, но в исключительных случаях Провидцы могут доверить таинства своего Пути наиболее надежным и проверенным чужакам. Среди Инквизиторов наберется лишь крохотная горстка тех, кто сумел заслужить столь высокое доверие.

Говорят, что Радикалы-Окуларийцы крайне ценят умения Провидцев, и буквально ведут охоту за теми, кто сумел привыкнуть к их познаниям. Методы, которыми Окуларийцы убеждают хранителей этого высокого искусства раскрыть свои секреты, неизвестны, но большинство из тех, кому довелось угодить к ним в лапы, выбирают молчание и, соответственно, смерть.

Догадки

Последняя категория, в которую неизбежно попадают любые взаимоотношения с ксеносами – это догадки. Оценка и экстраполяция свидетельств, тыканье наугад в поисках истины, сокрытой в океане неизвестных фактов, полуправды и откровенной лжи. Целые подразделения Инквизиции и Адептус Механикус занимаются исключительно анализом подобной информации, пытаясь сделать достоверные умозаключения касательно целей и дальнейших действий ксеносов, основываясь на разрозненных оперативных данных и отчаянных попытках извлечь истины из древних руин и образчиков загадочных ксено-технологий.

Догадки порой являются первым и последним ресурсом для Аколита, вовлеченного в манипуляции ксеносов, особенно когда ксеносы эти относятся к числу тех, что вымерли тысячи лет тому назад. К несчастью, Аколиты не так часто могут рассчитывать на мощь могучего аналитического аппарата Инквизиции – чаще всего им приходится полагаться лишь на свои собственные суждения.

Предрасположенность Ксеносов

Правила предрасположенности, описанные на странице 434 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**, вполне можно применить ко всей расе ксеносов в целом, особенно если Аколиты имеют дело с представителями какой-нибудь влиятельной властной структуры этой расы. Просто установи базовую предрасположенность ксено-расы к Аколиту (и всей ячейке), и используй обычные правила социального взаимодействия с любым представителем этой расы. Для больших, и куда менее однородных рас, таких как Эльдар, правила предрасположенности применяются точно также, но при этом касаются каждой из групп и фракций этой расы в отдельности. Так, к примеру, Пираты Кровавой Луны могут продемонстрировать один набор предрасположенностей, а Провидцы Хрустальной Роши – другой, в корне отличный от первого.

Из Дневников Магоса Ксенобиологис Вааса Тирейского 3.530.806.М41

Запрос касательно перевода моего ковена в административный регион Архимагоса Вальенки, досточтимого члена Культа Соллекса, с целью изучения ксено-жизни каменистых пустынь Хаддрака, был удовлетворен. Причиной запроса была давно задуманная мною экспедиция, а обратиться к Вальенке меня побудили три основные причины: во-первых, Хаддрак – молодой мир-кузница, вошедший под сень Омниссии лишь в 566.М41; во-вторых, практически весь штат Биологисов Хаддрака вовлечен в долговременные исследования рабов-воинов культа, и, в-третьих, природа геосферы Хаддрака подразумевает весьма капитальные ресурсозатраты на каждом из этапов экспедиции.

Основная цель Архимагоса Хаддрака, конечно же, война во славу Омниссии – недаром именно в его владениях бьется железное сердце Культа Соллекса. Местный штат адептов, а также уровень доступа к военно-космическим ресурсам значительно превосходит стандартные показатели для мира-кузницы его класса. Кроме того, любой достоверный анализ предсказывает дальнейший неуклонный рост стратегического, тактического и оборонительного потенциала планеты.

Большая часть хаддракской промышленности располагается на, или, точнее, под поверхностью обширных химических пустошей планеты. С тех самых пор, как в 570.М41 горнодобывающие крепости начали свою работу, их продукция – обогащенные руды – немедленно влилась в цикл поставок на Латэ и иные расположенные по соседству обители Культа Машины. Вскоре в толще планетарной коры были выстроены оружейные залы, мануфактории и часовни Секьюторов. Я знаю, как вам любопытно услышать о геосфере Хаддрака: поверхность планеты состоит из смеси нескольких сотен разновидностей каменистых пород, различающихся твердостью, происхождением, глубиной залегания, иссеченных глубокими ущельями, и вечно бичуемых порывами сверхскоростных ветров и кислотных дождей. Именно в таких условиях формируется доминантная эфузивная порода Хаддрака – так называемое псевдостекло, хрупкий аморфный кристалл с необычайно мощными магнитными свойствами, которые, как и местная доминантная форма жизни, заслуживают самого подробного изучения. Магнитное поле Хаддрака очень сильно, и при этом нестабильно – от его флюктуаций приходится самым тщательным образом экранировать обитель каждого духа машины, находящегося в магнитосфере планеты. Более того, магнитные бури, в сочетании с бесконечными ветрами, способны поднимать в воздух и перемещать на значительное расстояние целые скопления псевдостеклянных камней практически любого размера – сформированные таким образом каменные облака бывают настолько плотными и обширными, что затмевают хаддракское солнце. Наиболее сильные магнитные штормы представляют собой угрозу даже для бронированных транспортных средств и должным образом укрепленных строений.

К сожалению, находясь внутри надземных горнодобывающих крепостей, невозможно добиться полной изоляции от звуковых, электрических и эфирных отголосков магнитного взаимодействия крупных псевдостеклянных фрагментов с пустотными щитами крепости. Это обстоятельство заставило мой ковен перебрать целый ряд объектов в поисках наилучшего места для ведения исследований: сперва в стенах одного из орбитальных храмов Хаддрака, затем под сводами глубинного магматического бурильного комплекса, и, наконец, на борту горнопроходческой машины, где мы и находимся в данный момент, на полпути к следующему пункту нашего маршрута

Несмотря на эти трудности, я не могу не отметить свой весьма значительный прогресс в деле изучения многоголовых тварей, обитающих на бескрайних просторах местных пустынь, и способных вырасти до поистине невероятных размеров. Будучи одновременно биологическими организмами и минеральными образованиями, эти существа являются собой образчик наиболее редко встречающегося типа ксено-жизни. Следя вполне понятному нежеланию подпускать громадных зверей к расположенным на поверхности горнодобывающим крепостям, Соллекс покрыл территорию вокруг них энергетической сетью связанных друг с другом автоматических контрольных станций, оснащенных атмосферными ланс-излучателями и фотонными испепелителями. Эти меры привели к резкому сокращению популяции этих существ, став эволюционным фактором, предлагающим небольшие размеры и значительную скорость перемещения. Стоит заметить, что, хотя тенденция эта сильно усложнила мои исследования, я считаю их полностью оправданными – крупнейшие из хаддракских гидр способны представлять угрозу даже для строений, оснащенных генераторами пустотных щитов.

Не менее интересна и малая, двухголовая разновидность этой формы жизни – ни один из моих Логисов пока не предоставил мне достаточно убедительную когитационную модель, объясняющую, как они умудряются выживать в хоть сколько-нибудь значимых количествах, подвергаясь постоянному воздействию коррозийный токсинов и псевдостеклянных штормов. Основная моя теория – существование у них некоего природного генератора магнитного поля, механизм действия которого может быть основан на принципах биоэлектричества.



Следы Ксеносов

«Зловещие ксеносы, стоящие на трупах других ксеносов, уложенных поверх костей ксеносов далекого прошлого, чьи богоизбранные города некогда стояли там, где рассыпались прахом первобытные ксено-империи. Ах, да, и несколько несчастных миров, заселенных людьми, затерянными и заблудшими на просторах этой проклятой пустоты. Такой, друзья мои, была Экспансия Каликс, и благодарите Бога-Императора за то, что многое изменилось с тех далеких времен».

- Савант Бертимус из Архаоса

 леды ксеносов – это места, некогда бывшие частью чего-то нечистого и чуждого, ныне обращенные в прах, и ставшие целью запретных археологических раскопок и тайных изысканий. На просторах Сектора Каликсис находится бесчисленное множество таких следов, частью обращенных в пепел пламенем Ангевинова Крестового Похода М39, частью – стертых в пыль неумолимым течением времени.

Сектор Каликсис был выкован молотом войны из необъятных просторов загадочной Экспансии Каликс, открытой и поименованной в М36 Соломоном Хаарлоком, легендарным, и, как принято считать, первым Вольным Торговцем кровавой династии Хаарлоков. С точки зрения Империума, Экспансия была настоящим змеинным гнездом чужих, а те немногие миры, что, так или иначе, претендовали на звание цивилизованных, были буквально выстроены на костях древних империй все тех же ксеносов. Пятно на лице галактики и оскорбительный вызов, брошенный в лицо Богу-Императору человечества, Экспансия была подвергнута искупительному очищению в пламени Крестового Похода Лорд-Милитанта Ангевина, и миры её избавились, наконец, от гнета власты омерзительных ксеносов.

И самые несгибаемые Монодоминанты, и самые отъявленные Радикалы считают эту победу настоящим триумфом человеческой воли. Разве что вторые, в отличие от первых, в полной мере осознают, что история Сектора Каликсис в составе Империума Человечества насчитывает лишь две тысячи лет, в то время как цивилизации ксеносов царили на его территории с незапамятных времен, и оставили после себя громадный пласт древнего и могущественного знания – наследия, что по сию пору ожидает своего часа, скрытое под сводами древних руин, погребенное среди истлевших костей его предыдущих владельцев. С точки зрения Радикала, запрет на исследование подобных захоронений предназначен в первую очередь для слабых духом, готовых в любой момент шагнуть в сторону от истинного пути – что, естественно, ни в коей мере не относится к привилегированной элите Святых Ордосов.

Знание Поврежденное

«Я должен знать. Эта фраза сгубила больше душ, чем сияет звезд в небесах этой проклятой галактики».

- Инквизитор Ом Квалл

Некоторые великие библиотеки Каликсиса известны в определенных кругах наличием свидетельств об отдаленных и заброшенных местах, связанных с историческим присутствием ксеносов в регионе. Архивы эти, как правило, зашифрованы, повреждены или строжайшим образом охраняются:

Библиотека Знания

Великая Фенксворлдская Библиотека, ревниво охраняемая местными планетарными властями, давно служит камнем преткновения в отношениях различных фракций Конклава Каликсис. Некоторые из Монодоминантов спят и видят, как двери библиотеки закрываются навеки, а содержимое её пылает в очищающем пламени, но их официальные позиции в этом вопросе относительно слабы, а частные инициативы так и не принесли своих плодов. Младшим служителям Ордосов следует соблюдать крайнюю осторожность – за них вряд ли будут мстить, а стражи Библиотеки славятся своей беспощадностью. Жемчужиной собрания Библиотеки, имеющей отношение к следам деятельности ксеносов на территории Сектора, является уникальная копия собрания архивов штаба Лорд-Адмирала Бехлефа за период с 430 по 616.М41 – истинное сокровище для всякого, кто интересуется тайной историей миров Каликсиса.

Склеп Праха

Громадный подземный комплекс, расположенный точно под раскинувшейся на поверхности действующей криофабрикой, одно из многих тысяч макрохранилищ Прола VIII, Склеп Праха по расположению Инквизиции был запечатан и криофицирован более двухсот лет тому назад. В Склепе настолько холодно, что тамошний воздух давно обратился в лед, покрыв толстым слоем изморози расколотые от мороза трупы писцов, оказавшихся недостаточно быстрыми (или смелыми) для того, чтобы вовремя покинуть стены хранилища. Аколиты Ордо Ксенос времена от времени облачаются в тепловые костюмы, и отправляются в глубины Склепа в поисках архивных документов, хранящих информацию о наследии ксеносов и снаряженных на его поиски археоэкспедициях – стоит заметить, что именно эти записи и стали первоочередной причиной заморозки комплекса.

Либрариум Мунди

В самом сердце Трезубца Синтиллы находится древняя библиотека. В её стенах хранится собрание работ, некогда принадлежавших Инквизиторам далекого прошлого, а также различные материалы, предоставленные Инквизиторами ныне здравствующими: предостережения, прогностикации, протоколы допросов, описания малых ересей, себялюбивые отчеты и оригиналы подвергнутых цензуре рукописей. Возможно, Аколиты могли бы узнать куда больше из книг, отсутствующих на полках Либрариума, чем из некоторых научных перечней, в изобилии там представленных, но не стоит забывать, что среди пустой породы порой попадаются драгоценные самоцветы, а некоторые отчеты хранят бесценную информацию о вымерших ныне ксено-расах и загадочных древних руинах.

Гробница Литеи Хаарлок

Вольный Торговец Литея Хаарлок, замкнутая и желчная хранильница бесценной библиотеки Хаарлоков, стала жертвой биологического оружия, примененного в ходе заговора её сводного брата Эразма в 702.М41. Библиотека ныне пребывает на борту выступенной, зараженной и испещренной орудийными пробоинами космической станции, затерянной и дрейфующей где-то на задворках системы Айсай Айдами. Говорят, что станция эта населена призраками давно почивших Вольных Торговцев, но куда более насущными проблемами для нежданных гостей, пожалуй, станут активные системы обороны станции, а также до сих пор ждущие своего часа вирулентные биогумункулы Зловонной Оспы, выковавшей в свое время весь наличный персонал станции – в основном писцов и техноадептов. Многие служители Инквизиции полагают, что именно здесь хранится полуимифическое Завещание Соломона Хаарлока – перечень и описание миров богоизбранных ксеносов, чьи империи процветали на просторах Экспансии Каликс задолго до начала Крестового Похода Лорд-Милитанта Ангевина.

Пыльные Тропы Объекта-228-18

«Мы остались вдесятером. В этом лабиринт мы зашли слишком далеко... или, может, что-то еще пустилось вслед за нами, с самой поверхности – я точно не знаю. Экспедиция, точнее её остатки, попытается пройти неисследованными шахтами региона «Гамма», воспользовавшись супензорными платформами; наша цель – предположительно существующий второй выход, расположенный, вероятно, над главными вратами. Там у нас появятся хоть какие-то варианты – оставаясь здесь, мы неизбежно погибнем один за другим».

- Тиреус Клэйв, вокс-запись, обнаруженная в Археокомплексе IV.6

Многоотраслевой Дом Клэйвов Синтиллийских давно поддерживает археонаучные изыскания по всему Голденнову Заливу – верный способ преумножить богатства и влияние семьи. Раззолоченные музеи в высочайших шпилях Улья Сибеллус придают Лордам Клэйвам весьма ощутимый вес в благородном сообществе, а торговля уникальными редкостями (даже артефактами ксеносов, как утверждают некоторые) сильно способствует наполнению сокровищниц Дома. В 735.М41 разведывательные команды Дома Клэйв наткнулись на следы громадных створок, вырезанных на стенах экваториальных горных ущелий Объекта-228-18: пустынной, выветренной до костей луны в системе Поселения 228, отличающейся низкой гравитацией, холодными пустошами, сплошь укрытыми унылым одеялом серых пылевых дюн, испещренных темными каменистыми выступами. Луна обладает тонкой, непригодной для дыхания атмосферой, резкие перепады давления в которой то и дело формируют мощные шторма, срывающие дюны со своих мест, взбивая их в непроглядные пылевые облака.

В 753.М41 Атус Клэйв открыл и частично нанес на карту лабиринт Археокомплекса I. Запутанная сеть тоннелей, глубоких вертикальных шахт и странной формы камер простиравлась на многие лиги под покрытой дюнами поверхностью. Впрочем, все эти тоннели оказались пусты или завалены обломками – досадная и весьма

дорогостоящая неудача. За последующие десятилетия Объект-228-18 несколько раз становился объектом малых академических археоэкспедиций под патронажем Дома Клэйв – результатом этих раскопок стало открытие Археокомплексов II и III. В 782.М41 в их глубинах были обнаружены и вывезены на Синтиллу артефакты и техностанки неизвестных паттернов. Они были классифицированы (на крайне неубедительных основаниях) как предметы языческой человеческой культуры, и оказали значительное влияние на популяризацию теории о Древнесинтиллийской Империи. Выставка этих экспонатов подняла престиж дома до невиданных высот, а также запустила массу слухов о том, что выполненные из психоактивных материалов артефакты, якобы также имевшиеся среди находок экспедиции, так и не попали в экспозицию, но были конфиденциально распроданы в частные коллекции великих Домов за баснословные деньги.

Вдохновленный этими находками, старший наследник дома, Тиреус Клэйв, встал во главе великолепно оснащенной археоэкспедиции, и отправился вглубь четвертого, крупнейшего из доселе обнаруженных комплексов – и пропал без следа. Спасательные отряды наткнулись лишь на разрозненное оборудование и загадочные вокс-записи. Вскоре после того, как из этих отрядов тоже стали пропадать люди, экспедиция была свернута, и участники её в страхе спешно покинули Объект-228-18.

Древняя История и Настоящее Время

Признанные синтиллийские археоэксплораторы уверены, что на самом деле руины Объекта-228-18 имеют ксено-происхождение. Дом Клэйв ревниво оберегает эту тайну: Клэйвы не имеют ни малейшего желания терять доступ к Объекту-228-18 в случае, если Администратор будет вынужден объявить его запретным. Члены Дома Клэйв продолжают финансировать экспедиции в тамошние Археокомплексы – честь Дома велит им вернуть генетический материал Тиреуса Клэйва. Тем не менее, подозрения Святых Ордосов растут с каждым днем: слухи о ксено-артефактах и психоактивных материалах уже давно гуляют под сводами Трезубца.



Истина же, доселе неоткрытая, куда страшнее любых самых мрачных предположений. Склепы Объекта-228-18 – это постройки Ю-ват, ксеносов-хаосопоклонников, чья империя оскверненных человеческих миров несколько десятилетий портила кровь силам Ангевинова Крестового Похода. Комплексы, подобные тому, что расположены на этой пыльной луне, были предназначены для создания Адских Миров – средоточий беснующихся вокруг них варп-штормов, поддерживаемых эманациями человеческих жертвоприношений и мучительной агонией праймеров, подключенных к особым психоактивным машинам.

Археокомплекс IV.б

Стены Археокомплекса IV.б выложены безликом, гладко отполированым камнем. Сам комплекс является собою тысячи километров тоннелей, вертикальных шахт и странной формы камер, объединенных в лабиринт неизвестного предназначения. Гексагональные и сводчатые коридоры сильно отличаются друг от друга размерами – в одни с трудом проходит человек, другие настолько велики, что в них легко проехал бы и танк.

Входом в IV.б служит пробитый экспедицией Клэйва пыльный тоннель, другой конец которого заканчивается дырой в стене километрового слепого ствола, на высоте порядка 200 метров над уровнем соединенного с ним нижнего горизонта. Ауспекс-картография комплекса IV.б не дала никаких результатов, и даже радиус действия вокс-связи оказался значительно снижен (за пределами основных стволов и магистральных тоннелей он не превышает 300 метров), и единственным способом связи на дальние расстояния оказался вокс-кабель.

В глубинных частях лабиринта тут и там начинают попадаться неясного предназначения артефакты самых разных форм и размеров, выполненные из черного упругого материала. Глубже можно наткнуться на отдельные человеческие мумии, настолько древние, что немедленно рассыпаются в прах от любого прикосновения. На некоторых из тел можно обнаружить все те же черные артефакты – эти мумии страшно изуродованы, и выглядят так, будто артефакты при жизни попросту вплелись в их плоть. В самых глубинных уровнях лабиринта, во многих километрах под поверхностью земли, в многочисленных стенных нишах расположены массовые захоронения человеческих мумий, облаченных в психоактивные венцы Ю-ват, выполненные все из того же черного материала.

Резонанс Ю-ват

Резонанс – это машина Ю-ват, плод, скорее, варп-колдовства, нежели технологии. Его эманации, дремлющие и невидимые для Имперских сканеров, источают сами камни нижних уровней комплекса IV.б. Именно там, в глубинах подземного лабиринта Резонанс делает свою работу, тихо и незримо подтаскивая человеческий разум, заставляя его думать, что внушаемые ему Ю-ват мысли есть плод его собственных выводов и решений. Эксплораторы подземелий IV.б начинают страдать от галлюцинаций, ложных воспоминаний и сомнамбулизма – реакций рассудка, пытающегося рационализировать то, что ему внушает Резонанс.

Резонанс начинает действовать лишь на глубине около километра под поверхностью планеты. Каждый день, когда персонаж остается в одиночестве хотя бы на один час, Мастер тайно проходит за него **Простой (+10) Тест Силы Воли**. Провал означает, что Резонанс Ю-ват начинает оказывать влияние на исследователя руин:

На любом этапе исследователь видит реалистичные галлюцинации, или конструирует ложные воспоминания, объясняющие внутреннее ему поведение (приказы от руководителей экспедиции, товарищи, которых нужно сопровождать, необычные происшествия, явления или ощущения, в достоверности которых следует убедиться, и т.д.). Чем более странное поведение демонстрирует жертва, тем более безумны её галлюцинации. Разговор с любым из членов экспедиции на время рассеивает эффект Резонанса, давая жертве понять, что она подверглась какому-то психическому воздействию – при этом истинная природа её нынешних побуждений так и останется для неё загадкой.

Ступени Провала	Влияние на Персонажа
1	Персонаж отправляется дальше, вглубь тоннелей.
2	Персонаж находит и подбирает один из черных артефактов.
3	Персонаж находит сразу несколько черных артефактов.
4	Персонаж исчезает в глубинах лабиринта с одним из черных артефактов в руках, где и сливается с Резонансом Ю-ват в смертельном экстазе.

Каждый раз, как на исследователя действует Резонанс, любой праймер, находящийся в Археокомплексе IV.б, может пройти **Очень Тяжелый (-30) Тест Восприятия** с +10 за каждый уровень своего Пси-Рейтинга. Если Тест успешен, праймер ощущает, как нечто благое, чудесное, находящееся где-то глубоко внизу, вызывает ко всем истинно верующим. Две и более ступени успеха укажут, что святость этого зова ложна, и раскроют присутствие древнего зла, пропитавшего камни археокомплекса. Праймер, который подвергся Резонансу непосредственно, будет испытывать те же самые ощущения, что и любой другой человек, но при этом получит возможность пройти описанный выше Тест Восприятия. В случае успеха, он ощутит, как нечто (благое или зловещее) вызывает к нему из глубины.

Кроме того, особым образом действуют и некоторые психосилы:

- Психометрия дает почувствовать то же благое присутствие, что и при активации Резонанса Ю-ват. Если Порог психосилы будет превышен на 10 и более очков, праймер ощутит зло, скрывающееся под маской святости.
- Психосила Взгляд в Душу или Чтение Разума, направленная на жертву резонанса, укажет на некую могучую и таинственную силу, влияющую на её поведение.

Чудесный Венец

Венцы, надетые на древние мумии, являются собой обручи из гибкого черного материала, источающие эманации психического могущества, и украшенные выпуклым витым орнаментом. Это устройство – желанная добыча для любого Радикала, правда, добыча проклятая, поскольку эманации венца медленно искажают разум праймера, поспешившего им воспользоваться. Чудесные видения буквально переполняют его разум: видения о том, как ю-ват, мудрые ангелоподобные создания, ведут человечество к правоверному почитанию Губительных Сил и царству беззаботной развращенности. Ложь начинает сочтись в сознание сладким шепотом, который со временем становится все громче, все навязчивее, и постепенно становится мучительной, невыносимой и бесчеловечной пыткой. Вскоре помутненное сознание праймера начинает считать эти видения своими собственными мыслями и устремлениями.

На носителя Венца действуют следующие эффекты:

- Порог всех Психосил уменьшается на 5 единиц.
- Когда Праймер применяет свои Психосилы, его тело начинает источать явственное варп-свещение.
- Пока венец надет на него, праймер раз в 12 часов получает по 1d10 Очков Безумия. Все полученные в результате Душевые Травмы будут усиливать веру в праведность и правильность внушаемых венцом видений.

Если персонаж непрерывно носил Венец в течение одного часа, для того, чтобы снять его, потребуется Тест Силы Воли. Провал внушает праймеру веру в то, что он сам решил не снимать его – в течение следующего часа ему и в голову не придет снять его самостоятельно. Праймер получает 1 Очки Безумия и 1 Очки Порчи каждый раз, как Венец все же удается (или приходится) снять.

Мир-Семия AFG:218

Расположенная в субсекторе Мальфи, эта загадочная планета находится в длительном карантине по распоряжению Инквизитора Ставена Арктуроса. Карантин поддерживается силами Линейного Флота Каликсис – патрульные фрегаты класса «Меч» регулярно прочесывают систему на предмет нарушителей. Соответственно, любой человек, ступивший на поверхность Мира-Семени, подпадает под одну из двух категорий: нарушитель или обладатель особого дозволения Инквизиции. Как бы то ни было, этот мир был предметом нескольких исследований, которыми руководили люди, подпадавшие как под первую, так и под вторую категорию «посетителей». Причина же столь суровых мер предосторожности проста – Мир-Семия AFG:218 хранит массу древних и бесспорных свидетельств присутствия ксеносов.

На первый взгляд поверхность Мира-Семени выглядит вполне приветливо – плодородные долины, покрытые густыми лесами и сочными травами, тут и там прорезанные серебристыми полумесяцами кристально-чистых озер. Пасторальную идиллию планеты нарушают лишь раскинувшиеся в самом центре главного континента руины большого города. Оставленный много тысяч лет тому назад, он давно является собой лишь бледную тень былой красоты и изящества.

Первым на эти руины наткнулся в 604.M40 Вольный Торговец по имени Серрен Травиус, недавно вернувшийся с Фронтира и овеянный славой победы над корсарами Белой Скорби. Травиус представил Ордо Ксенос исчерпывающие записи касательно своей находки, включая наброски и описание автоматических защитных систем и странных безмолвных автоматонов, вооруженных излуча-

телями концентрированной варп-энергии. Однако в ходе последующих визитов на поверхность планеты оказалось, что обнаруженный Травиусом заброшенный город будто блуждает по планете – его ни разу не удалось обнаружить там, где он находился в прошлый раз.

Лишь после того, как несколько групп Аколитов бесследно исчезли или не вернулись с Мира-Семени AFG:218, интерес Инквизиции возрос настолько, что привлек внимание Инквизитора Ставена Арктуроса. Неизвестно, какие именно шаги предпринял Арктурос для того, чтобы обойти стражей разрушенного города, но его предприятие увенчалось успехом.

Арктуросу удалось перевести часть символов и рун, вырезанных на стенах полуразрушенных строений, и выяснить, что эта планета некогда принадлежала таинственному народу Эльдар. Многие из рунических надписей оказались полностью идентичны тем, что позднее были обнаружены на мертвом мире Во в 778.M41.

Разрушенный Дворец

Поиск руин города Эльдар на Мире-Семени AFG:218 – это **Очень Тяжелый (-30) Тест Навигации (Наземная)**. Если персонаж при этом обладает Запретным Знанием (Ксеносы или Черная Библиотека), или если ему помогает персонаж, обладающий этим Умением, Тест Навигации станет Средним (+0).

Однако найти Дворец – это одно, а пережить встречу с автоматическими системами обороны и стражами руин – совсем другое. Ниже приведен профиль одной из разновидностей стражей, оберегающих секреты Мира-Семени AFG:218 – этот автоматон сродни шагающим боевым машинам Воинства Эльдар.





Адресат: Лорд-Инквизитор Кайден
Отправитель: Инквизитор Ставен Арктурос,
Ордо Ксенос
Тема: Мир-Семя AFG:218

Лорд Кайден,

Сильный варп-шторм задержал мое прибытие на AFG:218. мой Навигатор утверждает, что эта планета нередко становится окном подобных возмущений эмпира. Впрочем, это лишь одна из множества причин, которые я считал достаточными для установления карантина.

В самом сердце тамошних руин я обнаружил камеру, выложенную призрачной костью, покрытую сложной резьбой и уставленную частично разрушенными статуями. Само строение буквально пульсировало психической энергией. Мой ноль-жезл захлебывался ею, и я всей ощущал чудовищное давление на гексаграмматические печати моих доспехов. Сначала я принял это строение за усыпальницу какого-нибудь великого героя или лидера Эльдар, но позже, по здравом размышлении, понял, что первоначальное мое мнение было ошибочным. Теперь я думаю, что и эта камера, и весь этот город являются собою, своего рода, психический узел, питаемый энергией звезд, и каким-то образом изолирующий планету от эманаций варпа.

Тирантийский Кабал предпринимает непрестанные попытки получить доступ на этот мир, но я чувствую, что действия этих глупцов способны привести лишь к катастрофе. Боюсь, в этом деле мне потребуется ваше содействие - некоторые вещи лучше оставить в покое.

Стражевой Конструкт Эльдар									
ЖБ	Б	Сил	Вын	Лов	Чнт	Вос	СВ	Тов	
45	45	10/50	8/40	40	30	40	50	15	

Скорость: 5/10/15/30

Раны: 25

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Скрытность (Лов), Поиск (Вос).

Таланты: Подскок.

Особенности: Бронированный, Ночное Зрение, Машина 5, Улучшенное Природное Оружие (Кулаки), Размер (Большой), Странная Физиология, Коренастый, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Броня: Все по 7 (Машина + Бронированный).

Оружие: Встроенная призрачная пушка (30m; 0/-/-; 3d10+3 Э; Бро 0; Нестабильное, Варп-Оружие), Кулак (1d5+10 У).

Оборудование: Нет.

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минорис.

Разбитый Оракул

Истинным сокровищем Разрушенного Дворца является расположенный в самом его сердце психический узел. Хотя он достаточно сильно поврежден, в нем все еще хранится обширнейший объем знаний, касающихся истории Сектора Каликсис и Призрачных Звезд. Войдя в камеру узла, персонаж может сформулировать в сознании четкий и конкретный вопрос, и, если узел сочтет его достойным, получить на него ответ.

К помощи психического узла эльдарских руин на Мире-Семени AFG:218 может прибегнуть лишь персонаж, количество Очков Порчи которого не превышает 10. Узел не будет взаимодействовать с персонажем, заключившим Темный Пакт, а также с тем, кто обладает Особенностью Духовные Путы. Прибегнув к помощи узла, персонаж навсегда теряет 1 Очки Судьбы, а краткий взгляд в совершенно чуждое человеку сознание обеспечит ему 2d10 Очков Безумия. Узел активируется всего один раз в сто лет.

Изыскующие

«В исторической науке не принимай на веру ничего, что не является прямым следствием предоставленных доказательств – все прочее суть предосудительная ложь и досужие измышления».

- Максима Археоэксгуматора Болла Виструма

Многие фракции Каликсиса, так или иначе, занимаются изысканиями в сфере следов деятельности ксеносов – порой, впрочем, несознательно, ибо внешний вид выглаженных временем руин редко позволяет с уверенностью судить об их происхождении.

Археоэксгуматоры Улья Сибеллус

Это элитарное академическое сообщество весьма воинственно, и касается это не только их обыкновения при каждом удобном случае смешивать имена конкурентов с грязью, но и привычки воевать за право вести раскопки на том или ином участке. Покровительство благородных семей сулит величайшим археоэксгуматорам богатство и престиж, позволяющие им предпринимать все более масштабные и рискованные экспедиции, и эксгумировать пластины, относящиеся к древнейшей истории Голденнова Залива. Археоэксгуматорам присущи крайняя скрытность, неутолимая алчность и непомерная гордыня – качества, которые никак не способствуют отказу от таких инструментов конкуренции, как шпионаж, воровство и даже убийство особенно опасных врагов. Подобный стиль ведения дел, естественно, подразумевают наличие солидного штата телохранителей и специалистов самого разного профиля. Если не доказано обратное, археоэксгуматор предпочтет счесть любого постороннего угрозой своей будущей славе и доходу от потенциальных находок – с его точки зрения, лучше бросить дело на полдороги, чем рисковать, работая с теми, кому нельзя доверять.

Картографы Администрата

Департаменты Администрата Каликсиса часто командируют рабочие группы картографов и планетологов в самые удаленные уголки сектора, снабжая их полномочиями, позволяющими требовать содействие со стороны местных властей. Адепты-картографы привередливы и нетерпеливы, а их нейроaugментированную приверженность деталям вполне можно назвать маниакальной. В штат полевых картографических экспедиций, как правило, входят подразделения Имперской Гвардии, приписанные к Мунитору техноадепты, и местные проводники, а их инвентарные описи содержат массу самого разнообразного оборудования – от мощных когитаторов до специализированных картографических ауспексов. По бюрократическим каналам Администрата информация течет крайне неторопливо, а секретность соблюдается самым тщательным образом: адепт-картограф вполне может и не подозревать ни о том, что его экспедиция уже третья по счету, ни и о том, что первые две пропали без вести, ни о том, что командирован он на самом деле туда, где оставили свой след ксеносы.

Старшие Офицеры Флота

Офицерская каста Линейного Флота Каликсис в массе своей состоит из людей благородного происхождения; иными словами, это замкнутое элитарное сообщество, перечень приемлемых видов досуга в котором весьма ограничен. Среди них, к примеру, охота на ксено-зверей, или, для любителей цивилизованного времяпрепровождения, научные изыскания в сфере славного Имперского прошлого. Многие просвещенные офицеры держат при себе ученых историков и дотошных эксплораторов, а их личным коллекциям может позавидовать любой музей: ручной работы карты мест раскопок, пикт-кадры древних руин, загадочные реликвии с десятка разных миров... Впрочем, офицерская археоэкспедиция – предприятие спонтанное. Как правило, если выдается возможность, офицер и его люди высаживаются на месте раскопок, проводят быструю разведку, составляют общее впечатление и отбывают на корабль, захватив с собой пару-тройку самых интересных находок. В состав экспедиции, как правило, входят представители всех корабельных

каст – от младших офицеров, способных составить компанию, и их слуг, до рядовых матросов, делающих всю грязную работу, и людей из корабельной службы безопасности, привычных держать чернь в узде.

Техносвима Магоса Эксплоратор

Магоса Эксплоратор Механикусов Каликсиса с равной вероятностью можно встретить как на борту корабля, бороздящего космическое пространство, так и на поверхности планеты, во главе очередной археологической экспедиции. Эксплораторы куда общеильнее большинства Механикусов (сами Механикусы считают эту их особенность чрезвычайно эксцентричной, даже эпатажной), но на мерах секретности это не сказывается ни малейшим образом. Эксплоратора непременно сопровождает внушительный штат техноадептов, отряды Скитариев и целый парк сервиторов-копателей, а у всех его предприятий всегда имеется тщательно продуманный план – другое дело, что выведать его очень и очень непросто. Эксплоратор обладает доступом к громадным ресурсам: машин и техноадептов, находящихся на борту его личного корабля, достанет, чтобы в буквальном смысле этого слова просеять каждую пылинку и перевернуть каждый камень. Подводя итог, можно смело сказать, что экспедиция Эксплоратора обычно имеет строго определенную цель, и оснащена всеми средствами для её достижения. Выполнив все задуманное, Магос Эксплоратор деловито и без лишней помпы сворачивается, возвращается на корабль, и отбывает к следующему месту назначения.

Прочие

Финансирование частных археоэскаваций среди благородных домов Голденнова Залива считается вопросом престижа (и весьма благовидным предлогом для того, чтобы на пару лет удалить от двора какого-нибудь особенно проблемного отприска). Силы Вольных Торговцев в поисках спрятанных сокровищ буквально перемалывают любые обнаруженные следы присутствия ксеносов – почтение к древности и историческая ценность памятников забирают их в самую последнюю очередь. Скверно организованные и плохо подготовленные ксенокульты совершают паломничества к овеянным мрачной славой местам, терпя страшные лишения в надежде вознести хвалу ксеносам, которых они обожествляют. Раскопками ксено-руин могут заниматься и примерившие маску добропорядочных граждан Империума архиеретики, ведомые обещаниями варп-пророчеств – в пути их чаще всего сопровождает целая банда их преступных сторонников.





THE RADICAL CAMPAIGN

SHADES OF RADICALISM

•
**THEMES OF A RADICAL
CAMPAIGN**

•
ANTAGONISTS

•
RADICAL MISSIONS

•
**THE FATE OF THE
RADICAL**

Глава VII: Радикалист- ская Кампания

«Ты! Ты способен уничтожить целую планету, лишь бы истребить какой-нибудь жалкий культ, и при этом смеешь называть мои деяния злом!»

- Инквизитор Оберст Фон Рин, на своей Денонсации.

Радикалистской Кампании множество пластов, и в игре со-держимому этой книги можно самое разное применение. От кампании, где в роли главного антагониста выступает Инквизитор-Радикал, до кампании, посвященной похождениям ячеек Аколитов-Радикалов, а также все, что угодно между этими крайностями – возможности фактически безграничны. Радикалистская кампания является собой настоящее испытание этических и моральных качеств персонажей в рамках *Dark Heresy*, целую палитру самых разнообразных оттенков серого между белым и черным, между Хаосом и Пуританством.

Говоря «Радикалистская кампания», мы подразумеваем одно из двух: это либо кампания, где Аколиты и/или их Инквизитор уже являются Радикалами, и совершаемые ими действия изначально конфликтуют с доктринаами Пуританизма, либо кампания, где один (или несколько) Аколитов склоняются к Радикализму постепенно. Первая из этих разновидностей начинается как Радикалистская Кампания, вторая же – как стандартная, и становится Радикалистской лишь со временем. Кампании, где Аколиты выступают против Радикалов, совсем необязательно быть Радикалистской, хотя в ходе борьбы с Радикалами очень легко и самому стать одним из них.

В то время как остальные главы этой книги являются собой обширное собрание нового материала, от оборудования и артефактов, до фракций и профессий, эта глава призвана рассказать тебе, Мастеру, как собрать всю эту информацию воедино, и с её помощью привнести в свою игру нечто новое. Грубо обобщая, можно сказать, что существует три способа добавить в игру материалы из этой книги. Первый, и самый простой путь – создать с помощью этих материалов антагонистов, и натравить Аколитов-Пуритан на врагов-Радикалов. Второй путь – начать стандартную кампанию, и, искушая Аколитов материалами из этой книги, посмотреть, сойдут ли они с истинного пути, или преодолеют все соблазны, сохранив духовную чистоту. И, наконец, можно начать полноценную Радикалистскую Кампанию с нуля, отдав Аколитов под начало Радикального Инквизитора (или сделав их, так сказать, заблудшими слугами).

Оттенки Радикализма

Нет единой точки зрения касательно того, на каком этапе Инквизитор возлагает на себя клеймо Радикала, как не существует и четко очерченной границы между делами Радикала и Пуританина. Естественно, между Инквизитором-ультрапуританином и Инквизитором-ультрарадикалом лежит бездонная пропасть, пусть даже

идеологического, а не методологического плана, но при этом стоит помнить, что экстремизм – это, скорее, окружность, а не прямая, и между разными плюсами экстремизма куда больше общего, чем готова признать любая из сторон. Даже вполне умеренные Инквизиторы конфликтуют между собой, честя друг друга Пуританами и Радикалами. Притом Радикальный Инквизитор, даже считая себя таковым, может отвергать методы, на которые Пуританин всецело и неизменно полагается.

Нет никакого механизма, который позволил бы оценить степень Радикализма Аколита, нет никакой статистики, результаты которой однозначно определили его как Радикала или Пуританина. В некоторой степени роль этого механизма может играть шкала Порчи, или, если точнее, значение на ней, выше которого игрок забираться уже не захочет – но и они не смогут, что называется, рассказать всю историю. Притом, поскольку получение Очков Порчи – дело, чаще всего, невольное (хотя есть масса ситуаций, когда Аколиту приходится принять на себя скверну осознанно и добровольно), сосудом порчи может быть даже самый ярый Пуританин. С другой стороны, приверженец Радикальной идеологии, который, казалось бы, контактирует с самыми разнообразными источниками Порчи, духовно и телесно может быть чист, как свежевыпавший снег.

Так что вместо каких-либо счетчиков и чисел, будет лучше, если игроки сами расскажут Мастеру о взглядах своих Аколитов, представив ему шанс подвергнуть эту идеологию достойному испытанию, способному показать, как далеко Аколит может зайти с именем Императора на устах.



Впадение в Радикализм

Никто не рождается Радикалом, и очень немногие Инквизиторы и Аколиты начинают свою службу как Радикалы. Чаще всего, впадение в Радикализм – постепенная перемена, происходящая с человеком в течение долгих лет. Одни Аколиты и Инквизиторы становятся Радикалами постепенно, и взгляды их меняются под воздействием опыта, полученного в бесчисленных расследованиях и схватках с врагами Императора. Другие становятся Радикалами внезапно, а их перемены в суждениях становятся следствием неких катастрофических событий. Впрочем, то, что столкнет одного Аколита с истинного пути, может лишь укрепить Пуританские убеждения другого, вызвав тем самым идеологические разногласия внутри самой ячейки.

В общем и целом, Аколиты часто избирают своего Инквизитора в качестве морального и идеологического ориентира. Решение это, в принципе, понятно, вполне оправдано, и причин тому несколько. Во-первых, в жизни Аколита именно Инквизитор является основной властной фигурой. Никто иной не воплощает волю и могущество Императора более полно, нежели Инквизитор. Ведь если Инквизитор отдает Аколитам приказ – кто они такие, чтобы воспротивиться ему? Во-вторых, Инквизитор – лидер и командир группы Аколитов. Сама природа задач, которые будут ставиться перед Аколитами – в приказном порядке, не больше и не меньше – целиком и полностью зависит от точки зрения и системы взглядов их Инквизитора, и, кроме того, целиком и полностью служит его личным интересам. В-третьих, Инквизитор, так или иначе, играет для Аколитов роль наставника, который пестует их, готовя к тому дню, когда сами они смогут стать полноправными Инквизиторами.

Так что, стоит Инквизитору сделать шаг в сторону Радикализма, за ним, скорее всего, последую и его Аколиты. Этот шаг не станет результатом осознанного (или какого бы то ни было) решения. Не будет момента, когда Инквизитор соберет всех своих Аколитов и исповедуется им, что отныне он избрал путь Радикала. Наиболее вероятным признаком радикализации Инквизитора станет постепенная радикализация поставленных перед Аколитами задач, а также пересмотр арсенала методик, допустимых для их выполнения.

Инквизитор, полностью осознающий сдвиг в собственной системе взглядов, будет самым тщательным образом приглядывать за своими Аколитами, возможно даже подвергать их различного рода испытаниям, призванным показать, насколько далеко они готовы зайти. Если Инквизитор-Радикал хочет жить и продолжать служить Императору, ему следует заручиться абсолютной преданностью и уважением своих Аколитов; как правило, от тех, кто не желает следовать за господином по избранному им пути, избавляются довольно быстро, и, зачастую, окончательно.

Впрочем, справедливо и обратное – ни один Инквизитор не захочет, чтобы его Аколиты были вместилищем порчи, ибо для дела Радикального Инквизитора духовная порча его слуг может быть фактором столь же опасным, сколь и излишняя духовная чистота. Даже самый отъявленный Радикал предпочтет рекрутировать относительно «чистых» Аколитов, дабы со временем направить их по избранному им самим пути, и сформировать их мировоззрение в полном согласии со своей собственной идеологией. При этом Аколита, принимающего Радикализм слишком легко, скорее всего, ожидает та же судьба, что и Аколита, полностью отвергающего подобные перемены. Инквизитор просто не может позволить себе поступить иначе – подобное решение неизбежно ввергнет его организацию в пучину раздора, ереси и предательства.

Все выше сказанное подразумевает ситуацию, когда Инквизитор делает свои первые шаги по пути к Радикализму, а Аколиты идут по его стопам. Этот тип падения интересен сам по себе, но, с другой стороны, идеологические различия между Инквизитором и его Аколитами (или между Аколитами одной ячейки) – настоящая скровища интереснейших конфликтов. В данном случае следует различать два типа идеологических различий:

Падший Господин, Чистые Слуги: Инквизитор-Радикал, Аколиты-Пуритане

Вполне может сложиться так, что Инквизитор впадет в Радикализм, а его Аколиты так и останутся Пуританами, и причин тому может быть множество. Так, Инквизитор может быть одиночкой, привыкшим дистанцироваться от своих слуг, или взыскательным наставником, который учит Аколитов жить в соответствии с принципами куда более строгими и непреклонными, чем его собственные. Аколиты, прознавшие о Радикалистских взглядах своего Инквизитора, могут воспринять случившееся как самое низкое вероломство. С этого самого момента они вполне могут начать считать его предателем или (что еще хуже) еретиком.

Теперь им важно решить, что делать дальше. Продолжат ли они сражаться с ним бок обок в надежде вернуть его на путь Пурitanизма, даже рискуя обречь себя на вечное проклятие? Или они восстанут и против своего собственного господина в стремлении свершить над ним правосудие? Как бы то ни было, любой из этих путей непрост и чреват немалым риском. Если они останутся верны своему господину, невзирая даже на различие взглядов и методов, как далеко они зайдут во имя служения? В какой момент они одумаются и восстанут против него? Не случится ли это, когда они уже сами станут Радикалами? Тайным или явным станет это противостояние?

Да, конечно, Аколиты могут открыто денонсировать своего Инквизитора, сдав его Имперским властям или другому Инквизитору. Но что такое слово Аколита против слова Инквизитора? Инквизитора, имеющего вес в Конclave Каликсис, или обладающего разветвленной сетью надежных союзников, нелегко «свалить», не обладая громадной доказательной базой. Порой куда удобнее и проще сделать так, чтобы излишне «громкие» Аколиты куда-нибудь исчезли, нежели принять тот факт, что столь влиятельный человек, как Инквизитор, предался тьме. А если случится так, что им повстречаются? На что они готовы пойти, чтобы денонсировать собственного Инквизитора? Будут ли они (учитывая все то, что он некогда сделал для каждого из них) принимать активное участие в его поимке и давать показания в суде? Сумеют ли они избежать его возмездия?

Колодец Душ

В Трезубце Синтиллы, глубоко под его затененными двориками и богато украшенными галереями, лежит полуза забытая зала, вечно укутанная во мрак, и окруженная гротескными и безмолвными каменными стражами. Это – Колодец Душ, и стены его слышали оправдания и обвинения в адрес наиболее презренных и вероломных (по мнению их противников) отступников-Инквизиторов. Обвиняемого приковывают на самом дне колодца, а со ступенчатых галерей на него взирают присяжные заседатели из числа самих Инквизиторов. Пол колодца выложен алым иокантосским мрамором, цвет которого как нельзя лучше скрывает следы крови, пролитой на его плиты. Именно здесь, наконец, свершилось правосудие над архирадикалом Бомпусом Септом, именно на алом полу Колодца он был казнен за свои грехи перед человечеством. Именно здесь состоялся суд над падшим Инквизитором Вильнюсом Хабибом – именно здесь ему удалось разорвать свои путы, призвать на помощь демона, убить девяносто девять присутствовавших на заседании Инквизиторов и кануть в варп без вести и следа.

Конечно, он попытается заставить умолкнуть своих бывших слуг – вполне вероятно, попытавшись обернуть против них каждого из их же бывших товарищей и союзников.

Впрочем, вместо того, чтобы открыто требовать денонсации своего Инквизитора, Аколиты могут начать вести против него тайную, подспудную войну. Этот шаг вполне можно назвать отважным (или безрассудным), ибо делая его, Аколиты ставят на кон очень многое. Если Инквизитору, или любому из его союзников станет известно о двуличии Аколитов, их непременно сочтут еретиками и предателями – судьба, сулящая жизнь короткую и воистину незавидную. Как они рассчитывают уничтожить своего Инквизитора, и при этом уцелеть? Обернут ли они против своего господина его же оружие, или попытаются низвергнуть его, сохранив чистоту?

Чистый Господин, Надшие Слуги: Инквизитор-Пуританин, Аколиты-Радикалы

Естественно, вполне вероятна и целиком противоположная ситуация. Отправляя своих Аколитов навстречу тяготам все новых и новых расследований, Инквизитор-Пуританин может обнаружить, что его оперативники сами встали на путь Радикализма. Аколит, ежедневно противостоящий суровым реалиям войны с Хаосом и



мириадами врагов Империума, вполне может не выдержать давления, надломиться, и избрать легкую дорогу, обернув оружие врага против него самого. Естественно, подобное решение на фоне стремления выполнить задание любой ценой, может не найти положительного отклика в глазах Инквизитора-Пуританина.

Инквизитор, узнавший, что его Аколиты приняли Радикализм (не важно, осознанно или нет), будет действовать чрезвычайно быстро и решительно. Естественно, им не стоит ждать в свой адрес милосердия или снисхождения – любой Инквизитор в подобной ситуации поступит с Аколитами-Радикалами так, как поступил бы с любыми другими еретиками и предателями. В худшем случае, наказание будет даже более суровым, чем обычно – в назидание всем тем, кто надумает сойти с праведного пути.

Так что для Аколита, принявшего Радикализм, лучше всего будет, если его Инквизитор так и не узнает о его истинных взглядах. При этом Аколитами может двигать вполне благонамеренное желание не бесчестить благородное имя Инквизитора методами, которые они применяют, состоя у него на службе и выполняя его задания; стремление, так сказать, запачкать свои руки, чтобы Инквизитору не пришлось пачкать свои. Иные Аколиты, впрочем, могут полагать своего господина излишне наивным в деле постижения тайн вселенной, и стремиться раскрыть ему глаза на то, что путь к истинному могуществу лежит лишь через Радикализм.

Как бы то ни было, сокрытие радикальных подходов к решению поставленных Инквизитором задач – дело отнюдь не из простых, ибо господин порой знает о действиях и взглядах своих слуг куда больше, чем они полагают. Кроме того, любая миссия или расследование будут требовать от Аколитов крайней осторожности, вполне возможно, вплоть до необходимости ликвидации каждого возможного свидетеля. Им нужно будет фальсифицировать рапорты и отчеты (причем так, чтобы те не вызвали никаких подозрений). Факты нужно будет искажать, а откровенную ложь скрывать за завесой полуправды. Свидетелей предстоит подкупать или шантажировать, дабы противоречивые голоса сделались тише или умолкли насовсем. Еще большие старания предстоит приложить для того, чтобы отвратить от себя подозрения самого Инквизитора – возможно, подходящим решением станет выборочное удаление или подавление воспоминаний – по крайней мере, тогда Аколиту нечего будет сказать на допросе или под пытками.

Аколиты-Радикалы и Пуритане

Независимо от идеологии их Инквизитора, Аколиты могут прийти к внутренним идеологическим разногласиям в пределах собственной ячейки. Там, где один может быть наивным и непреклонным поборником Истины Императора, другой, более pragmatичный персонаж, с радостью примет на вооружение любые методы, если они способны обеспечить выполнение задания. Идеологические разногласия внутри ячейки – великолепный источник сюжетных конфликтов, и для того, чтобы они вступили в игру, нужен лишь небольшой толчок.

Несомненно, первыми вестниками подобных разногласий станут различия в подходах к решению поставленных задач, а то и полноценные споры касательно действий тех или иных членов группы. Но в момент, когда Аколит, скажем, покупает интересующую его информацию у культиста Хаоса вместо того, чтобы сдать его властям, прикарманивает черный гримуар вместо того, чтобы скречь его, или казнит на месте ценного информатора только потому, что

тот – Ксенос, конфликт становится очевидным, и выходит на новый уровень. Накопившиеся претензии, как правило, разрешаются либо стремительно и кровопролитно, либо уходят в тень, где Аколиты начинают плести интриги в ожидании момента, когда настанет время всадить кинжал в спину бывшему товарищу.

Для дальнейшего обострения конфликта будет хорошо, если в него будет вовлечен еще и Инквизитор. Станут ли позиции идеологии одной из фракций Аколитов сильнее при его поддержке (осознанной или нет – не так важно), или она лишь поднимет ставки в этой игре на выживание?

Темы Радикалистской Кампании

Несмотря на то, что у Радикализма множество оттенков – никак не меньше, чем подходов к ведению Радикалистской Кампании – есть определенные темы, которые будут общими для каждой из них. Воспользуйся ими, вплети их в полотно своей собственной кампании, опиши друзей и врагов, придумай сцены и персонажей, которые станут достойным фоном, способным раскрыть грани сразу нескольких из них.

Цель Оправдывает Средства

Инквизитор должен постоянно блюсти границу между тем, что правильно и тем, что необходимо, между своими интересами и интересами Империума. Насколько далеко готов зайти Инквизитор во имя выживания Империума – ответ на этот вопрос исключительно важен не только для самой Инквизиции, но и для всего Империума в целом. Там, где один Инквизитор не моргнет и глазом, обрушивая на мир пламя Экстерминатуса во имя уничтожения культа, другой Инквизитор будет колебаться, приговаривая к смерти одного единственного культиста. Там, где один Инквизитор не станет читать демонический гrimuar, даже если результатом станет гибель целой планеты, другой с готовностью раскроет его страницы, обрекая на гибель собственную душу во имя спасения миллиардов.

Возможно, наиболее распространенной и сильной темой Радикалистской Кампании является вопрос: оправдывает ли цель те средства, которыми она достигнута? Ответ на этот моральный вопрос весьма субъективен, и Аколит должен задавать его себе на протяжении всей кампании. Многие Радикалы, естественно, уверены, что ответом на этот вопрос может быть только «да» – с их точки зрения цель оправдывает средства всегда, насколько бы ужасными они ни были, но оттенков серого между двумя крайностями, как водится, всегда куда больше.

Этот вопрос должен постоянно терзать игроков и их персонажей. Ставь Аколитов в различные неприятные ситуации, подсовывай им сложные дилеммы и смотри, как они будут себя вести. Готовы ли они пожертвовать жизнью другого человека? А как насчет десяти жизней? Сотни? Миллиона? Как насчет целой планеты? Какой из этих рубежей они откажутся перейти?

И как только этот рубеж будет определен, введи в игру врага (или союзника), который готов переступить через него, и посмотри, как на это отреагируют Игроки, и не станет ли для них этот эпизод поводом переосмыслить свой собственный моральный кодекс?

Фоновое присутствие этой темы может быть довольно прозрачным, ведь она касается не только самих Аколитов. Среди вполне очевидных представителей людей, для которых цель оправдывает любые средства, может быть Инквизитор, готовый идти на самые неблаговидные поступки ради победы над силами Хаоса, Арбитр, отпускающий мелкую сошку, ради того, чтобы выйти на «крупную

рыбу», или Планетарный Губернатор, идущий на сделку с Ксеносами, чтобы обезопасить свой мир за счет соседних систем.

Власть в Радикализм – значит отвергнуть все сомнения в своей правоте, знать своего врага, быть уверененным, что ты лучше него, и уметь обеспечить себе победу во что бы то ни стало. Поступить иначе – накликать беду на свою голову, продемонстрировать свою слабость, и признать лживость собственных убеждений.

Противоположная точка зрения на этот вопрос может быть не менее провокационной. Что если Инквизитор окажется неспособен переступить за черту, даже когда тень окончательного поражения сгустится у него за спиной? Для Аколитов, принявших путь Радикала, этот типаж вполне подходит на роль врага, ревностно преследующего дерзнувших сделать шаг, на который некогда не решился он сам.

Высокомерие

Быть Инквизитором – значит быть человеком чрезвычайно самонадеянным, обладающим почти абсолютной уверенностью в оправданности своих поступков, практически независящей от того, что по этому поводу могут думать, говорить или делать другие люди. Притом Инквизитор, облеченный властью самого Бога-Императора, очень легко может позабыть о своем истинном предназначении – быть стражем Империума, оберегающим Человечество от пополновений бесчисленного множества его врагов – и возвести на опустевший пьедестал чувство собственной важности и самоценности. Однако, несмотря на то, что подобное может случиться с любым Инквизитором, в случае с Радикалами сказанное справедливо вдвойне. Стоя перед лицом тех, кто подвергает его денонсации, честя предателем (а то и кем похуже), Инквизитор-Радикал должен хранить воистину неколебимую твердость и уверенность в своей правоте.

Существует несколько методов введения в кампанию темы высокомерия. Первый и основной из них – самонадеянность, лежащая в основе махинаций врагов – преступных гениев, нерушимо убежденных в собственной непогрешимости и надежности составленных ими планов. Такими излишне высокомерными противниками могут быть и сами Инквизиторы, и лидеры еретических культов, и предводители ксеносов, но, как бы то ни было, следует помнить, что высокомерный враг – совсем не обязательно слабый враг. Конечно, чрезмерная убежденность противника в собственной победе может и подвести его, но стоит помнить, что подобная самоуверенность отнюдь не всегда выстроена на пустом месте.

Впрочем, высокомерие и излишняя самоуверенность могут быть присущи не только врагам, но и друзьям, и союзникам Аколитов. Эти качества вполне могут демонстрировать представители вооруженных сил Империума, считающие чужих примитивными дикими, а любые внутренние угрозы – проблемами рутинными и несерьезными. Бюрократы будут надменно взирать на требующих содействия Аколитов, а Губернаторы – самонадеянно твердить, что покой их мира полностью защищен от каких бы то ни было посягательств. Инквизитор Аколитов может оказаться человеком чрезвычайно самонадеянным, убежденным в том, что Радикализм – единственный достойный путь, и что сам он достаточно силен, чтобы не поддаться влиянию зла. Вопрос о том, намереваются ли Аколиты поддерживать эти его убеждения, или же нет – очень неплохой источник сюжетных конфликтов и трений. Наконец, порок высокомерия может поразить и самих Аколитов, поглощенных собственным могуществом, и забывших об истинных опасностях, подстерегающих каждого из тех, кто дерзает заигрывать с силами зла.



Сбитая Спесь

Бок о бок с высокомерием идет спесь. В данном случае имеется в виду спесь «сбитая», то, что происходит, когда высокомерие и самоуверенность терпят поражение. Переоцени собственные способности, недооцени способности врага, и катастрофа не заставит себя долго ждать, настигнув тебя в тот самый момент, когда ты празднешь неизбежную, казалось, победу.

Спесь – тема очень мощная, всегда сопровождающая победу над излишне самонадеянным врагом. Главное в этом деле – не возгордиться самому, иначе в следующий раз поражение сбьет спесь уже с самих Аколитов. Эта тема может сыграть очень важную роль на ранних этапах кампании, когда спесивая самоуверенность друга (или врага) станет предвестником его скорого поражения.

Проявлениями спеси можно считать блестательные парады Имперской Гвардии, отправляющейся навстречу практически неизбежной победе, и терпящей позорное и кровопролитное поражение. Она может сопутствовать падению Инквизитора, схваченного и казненного по приговору его же собственных собратьев. Именно горечь уязвленной гордыни познает Губернатор, попустительствовавший какой-нибудь незначительной, но бесспорной угрозе, когда та наберет достаточно силы, чтобы предать его мир огню.

Простодушие

Знание – сила, но в Империуме оно несет с собой еще и опасность. Среди граждан Империума поощряется невежество и простодушие, поскольку серой необразованной массой куда легче управлять. Кроме того, для тех же серых масс неведение является весьма действенной защитой от многих присущих 41-му тысячелетию опасностей – именно оно уберегает их от посягательств демонов и влияния культов Хаоса. С точки зрения Радикального Инквизитора, однако, простодушие и неведение опасны сами по себе, поскольку они подобны черной пелене, затмевающей сияние любой истины (благой или проклятой – не так важно). Кроме того, они связывают Инквизитора по рукам и ногам, ограничивая его арсенал средств борьбы с врагами Империума.

Будучи в некотором роде спутником все того же высокомерия, простодушие есть незнание истинных опасностей вселенной; но если высокомерие присуще, скорее, Радикалам, то простодушие – это грех Пуритан.

Невежество полезно, когда необходимо создать систему взглядов, противоположную взглядам протагонистов, особенно если сами Аколиты придерживаются Радикалистской идеологии. Неплохой способ вызвать у Аколитов бурю эмоций – обеспечить их чрезмерно невежественным союзником (или противником) из тех, что, в принципе, могут быть весьма полезны (или, по крайней мере, менее опасны), стоит только открыть им глаза. Осталось решить, какие истины Аколитам придется явить своему союзнику, дабы он, наконец, прозрел?

Простодушие может проявляться в самом разном виде, но наиболее очевидным вариантом является чистый и невинный на вид персонаж – гражданское или официальное лицо, неспособное видеть истинную угрозу, отказывающееся верить, что такая угроза вообще может существовать. Инквизитор-Пуританин, отвергающий путь Радикализма, и клеймящий проклятием любого, кто дерзнул ступить на него – вполне достойное воплощение простодушия. Не менее подходящим кандидатом на эту роль, впрочем, будет и Аколит, бездумно заигрывающий с Радикализмом, пребывая в слепой уверенности, что он сумеет справиться с артефактом Хаоса, избежав порчи и вечного проклятия, которые поглотили уже многих его «предшественников».

Свой Сын Сын

Когда сражаешься с врагами Человечества, порой приходится принимать непростые решения. Война может свести вместе очень странных людей, а в самые отчаянные времена необходимость может заставить Инквизитора объединить силы с одним врагом, чтобы выступить против другого.

Инквизитор-Радикал, привыкший использовать любой имеющийся у него в распоряжении инструмент, столкнувшись со страшной опасностью, вполне способен обернуть оружие понятного ему врага против врага, который ему неизвестен. Инквизитор, который часто сталкивается с Демонами, и, следовательно, в какой-то мере их понимает, вполне может воспользоваться силами Хаоса, столкнувшись с неизвестной ему ксено-расой.

Следуя схожему принципу, в ходе особо опасного конфликта Инквизитор вполне может объединиться с одним из своих противников против общего врага. Так, отражая демоническое нашествие, Инквизитор может вступить во временный союз с эльдарскими пиратами, невзирая на то, что раньше между ними не существовало ни малейшей взаимной симпатии. При этом Инквизитор-Пуританин с негодованием отвергнет любой более или менее формальный союз, ибо Эльдар – ксеносы, а иметь с ксеносами дело – бесспорная ересь, и истинность этого утверждения никак не зависит от того, насколько серьезна нависающая над тобой угроза. Радикалы же, будучи людьми pragmatичными, знают, когда оставить в стороне разногласия (даже с заклятым врагом) ради долговременной выгоды.

Компоненты Кампании

Радикалистская Кампания не столько замещает обычную, со всеми её главными темами, антагонистами и тайными заговорами, сколько дополняет её, привнося в неё свои собственные испытания, тайны и конфликты. Умный Мастер объединит их при помощи целого комплекса связей и отсылок, сделав их зеркальным отражением друг друга, снабдив их новыми гранями, и заставив играть новыми красками. Ниже описаны некоторые компоненты и инструменты, которые Мастер может применить для создания Радикалистской Кампании, применив их в сочетании с различными темами, описанными ранее.

Испытание

Одним из факторов, привлекающих Аколитов на путь Радикализма, является испытание: соблазн предпочтеть легкую дорогу, применить оружие врага, чтобы одержать победу – даже если расплатой за это станет проклятие. Испытание может быть настолько изощренным или настолько откровенным, насколько ты, Мастер, того пожелаешь. Поставь игрока перед непростым выбором, в почти безвыходную ситуацию или перед практически непреодолимой преградой, а затем предложи легкий выход: демоническое оружие, дружелюбный ксенос, культист Хаоса, знающий ответ на терзающий его вопрос, и посмотри, поддается ли Аколит на испытание.

Не забывай, что искушать путями Радикалов можно не только персонажей, но и самих игроков. Предложи им различные игровые «награды» в виде новых уникальных сил и способностей. Предложи им весьма заманчивый способ спасти персонажа от неминуемой гибели или неизбежной катастрофы.

Главное – помни, что в долгой перспективе соблазнительный путь может быть отнюдь не таким легким, как казалось ранее – в конце концов, за великое могущество необходимо платить немалую цену. А значит, придется сделать так, чтобы Аколиты либо по-рядком попотели, добывая себе это могущество, либо заплатили за него вдесятеро.

Откровение

Еще один ключевой инструмент Радикалистской Кампании – откровение, внезапное понимание чего-либо, как правило, потрясающее самые основы мировоззрения Аколитов. Это должно быть своеобразным громом среди ясного неба, резким осознанием того, что всё окружающее – не то, чем кажется на первый взгляд, и что ответы могут быть отнюдь не столь однозначными, как казалось когда-то.

Откровения могут быть разными: падение близкого соратника, исповедь сотоварища-Аколита втайной приверженности Радикализму, или лицезрение истинной мощи вражеского оружия и эффективности его методик. Откровения буквально переворачивают мир Аколита с ног на голову – близкий друг может запросто оказаться злейшим врагом, а предполагаемый враг – верным единомышленником.

Откровение – чрезвычайно мощный инструмент; бодрящая затрещина, способная заставить игроков перейти к активным действиям, или открыть им глаза на существование других вариантов решения проблем. Откровение должно быть шокирующим и обескураживающим, тщательно подобранным и срежиссированным так, чтобы вызвать в Аколитах (и играх) максимально мощный эмоциональный отклик. Оно должно побудить их действовать решительно, и способствовать принятию решений с очень далеко идущими последствиями.

Безумие

По мере того, как Аколит все глубже погружается в бездну безумия, у мастера появляется все больше и больше возможностей позабавиться с его сознанием. Полубезумного Аколита начинают манить пути, которые в здравом рассудке казались ему чрезмерно опасными и даже еретическими, и даже Аколит, который полностью осознает, что рассудок начинает ускользать от него, вполне может замышлять деяния, которые никогда не пришли бы в голову тому, чей разум не являет собой разбитую на куски и сложенную как попало мозаику.

Порча

Неразлучным спутником безумия является порча, с которой неизбежно сталкивается большинство Аколитов, ведь чем пристальное вглядываешься в бездну, тем пристальнее бездна начинает вглядываться в тебя. Порча – это опасность, которая нависает над каждым Аколитом, и для Радикалов это справедливо вдвое. Станут ли они добровольно подвергать себя порче ради обретения силы – даже ради самых бескорыстных целей? Соблазнит ли их зов могущества, обретенного ценой взятого на душу греха?



Насколько Далеко – Слишком Далеко?

Как только здание Радикалистской Кампании выстроено, наступает время взяться за игроков и их Аколитов. На начало игры ты можешь иметь вполне ясное представление об их мировоззрении, идеологии, и о том, на что они готовы пойти, а на что – нет. Теперь начинай их подталкивать. Итак, Аколиты во весь голос объявили, что ни за что не станут иметь дела с культистами. Толчок. А как сейчас, когда на кону стоит жизнь их союзника? А сейчас, когда на кону их собственная жизнь? А сейчас, когда речь о целой планете? А вообще, забудьте о чёртовых культистах, как насчет демонов?

Каждый раз, когда ты испытываешь Аколитов, убедись, что испытываешь и их идеологию. Встряхни их мировоззрение, и погляди, что отвалится. Меняй обстановку, угрожай тому, что им дорого – а потом укажи им выход, и запроши за него свою цену.

Путь к Радикализму может начинаться относительно невинно. К примеру, в ходе расследования Аколиты могут наткнуться на подозрительного осведомителя, обладающего весьма ценной информацией, полученной им от бродячего пайкера, или от членов какого-нибудь культа. Что может заставить Аколитов вновь прибегнуть к этому источнику? Что потребуется для того, чтобы Аколиты решили сократить цепочку, и выйти на самого пайкера? Насколько быстро они откажутся от услуг пайкера, и сами начнут применять схожие способности? И на каком этапе это прекратит иметь отношение к расследованию, и станет вопросом личного могущества и власти?

Правильного или неправильного ответа на этот вопрос не существует – нет того тупика, которым заканчивается путь Радикала. Сама идея этого пути – испытание Аколитов, желание посмотреть, насколько далеко они намереваются зайти – во имя Императора, конечно.

Анtagонисты

Пуритане

Наиболее очевидными – и неизменными – оппонентами Радикальных Инквизиторов являются Инквизиторы-Пуритане. Рьяные, неистовые и убежденные последователи своей доктрины, Пуритане олицетворяют собой полную противоположность Радикализму. Уверенные в том, что любые сношения с врагами находятся далеко за гранью прощения, они часто (и весьма грубо) вмешиваются в дела Радикалов. Тот факт, что трения могут возникать и из-за конфликта личных интересов, лишь добавляет нюансов в и без того напряженные отношения между фракциями. Пуритане постоянно изыскивают любую возможность вывести Радикала на чистую воду, считая каждого из них еретиком и отступником. Впрочем, Радикалы тоже никогда не упускают шанса вмешаться в их дела, разбудив бурю хаоса и энтропии, борьба с которыми вполне способна заронить в душу Пуритана зерно сомнения, способное дать росток, который со временем разрушит монолит его закосневшего мировоззрения.

Радикалы

Инквизитор не будет считать себя Радикалом только потому, что кто-то заклеймил его Радикалом – естественно, это ни в коей мере не будет гарантировать и того, что у него найдутся некие общие цели с другими Радикалами. Радикалистских фракций великое множество, и интересы Инквизиторов-Радикалов куда чаще конфликтуют, чем совпадают. Именно по этой причине два Инквизитора-Радикала вполне могут быть недругами или даже врагами – к

тому же, всегда найдется Инквизитор, готовый в своем Радикализме переступить границу умеренности, и стать проклятым отступником даже в глазах других Радикалов.

Враг

Ведя Радикалистскую Кампанию, легко увлечься внутриполитическими игрищами, и забыть об истинных врагах, тех, для борьбы с которыми и была создана Инквизиция – демонах, ксеносах и еретиках. Бессспорно, междоусобные конфликты и идеологические разногласия различных фракций и сект Инквизиции – богатейшая почва для самых разных сюжетных замыслов, но стоит помнить, что в момент, когда все катится к черту, Инквизиторы на время забывают все раздоры, и объединяются против настоящего врага. Соответственно, помимо (или вместо) недругов, рядящихся в маски предполагаемых союзников, в Радикалистской Кампании должен быть истинный противник – ведь только одолев его, можно взглянуть на себя со стороны и задать себе главный вопрос: стоила ли победа пережитого в погоне за ней, и так ли уж ты отличаешься от поверженного тобою врага?

Миссии Радикалов

Базовая Книга Правил Dark Heresy описывает некоторые разновидности задач, которые Инквизиция может ставить перед своим служителям. Ниже приведены еще несколько их разновидностей, описание которых дополнено некоторыми деталями, характерными именно для миссий, которые Радикальный Инквизитор может поручить своим Аколитам (совсем не обязательно посвященным во все тонкости плана своего господина).

Культисты

Одна из главных задач Инквизиции – искоренение и уничтожение культов, посвященных Темным Богам. Для Радикального Инквизитора, однако, такие культуры являются ценным источником силы и знаний. «Ручной» культ Хаоса – неплохой способ разобраться с каким-нибудь коварным врагом, так сказать, малое зло, способное бороться с большим. Кроме того, культуры обладают доступом к самой разнообразной информации, почерпнутой, в первую очередь, в разномастных эзотерических кругах, буквально переполненных самыми разнообразными заговорами и слухами. Помимо того, культуры – верный путь к великому могуществу, представленному, как правило, в виде мощных артефактов или контактов с демонами. Радикальному Инквизитору, естественно, могут понадобиться все эти (и многие другие) ресурсы, добычей которых и предстоит заняться его Аколитам.

Охота на культуры – задача вполне обычная, которая, однако (в случае со слугами Инквизитора-Радикала) порой выходит далеко за рамки обычного «найти и уничтожить»: Аколиты вполне могут получить приказ выйти с культуистами на контакт, или попытаться внедриться в ряды самого культа. Им могут поручить «взрастить» культу, подготовив его к поступлению в распоряжение Инквизитора (без ведома культуистов, естественно). Аколитам могут приказать выкрасть демоническое оружие – задание весьма непростое и чреватое соблазнами и громадным риском впустить скверну в свою душу.

В подобного рода миссиях Аколиты вполне могут быть невольными участниками, пешками, убежденными в том, что их действия непременно приведут к падению культуры. Аколитов, взявших инициативу в свои руки, и решивших разобраться с культом самостоятельно, может ожидать самое скропостижное и бесцеремонное отстранение от операции, а также гневная отповедь со стороны их чрезвычайно раздраженного господина-радикалиста.



Демоны

Хотя охотой на Демонов занимаются очень многие Инквизиторы, ставящие перед собой цели по разрушению их нечестивых планов и махинаций в материальной вселенной, некоторые Радикалы раскидывают сети на демонов с совершенно иной целью: в этих потусторонних сущностях они видят либо источник бесценной информации, касающейся методов их же уничтожения, либо легкий путь к великому могуществу. Инквизитор-Радикал может либо пленить демона, превратив его в ценного раба, обладающего ответами на множество вопросов, и хранящего множество самых разных тайн, либо сотворить с его помощью демонхоста, и заставить варп-сущность служить себе более... непосредственно.

Аколит вполне может помочь своему господину в деле призыва и пленения демонов, или заниматься поисками самых разнообразных ресурсов, необходимых для создания демонхоста.

И хотя достаточно наивный Аколит и может полагать, что, ведя дела с культурами Хаоса, он каким-то образом способствует их уничтожению, лишь невежественный слепец будет думать так же, имея дело с демонами варпа.

Ксеносы

Война с полчищами ксеносов, а также уничтожение ксенотехнических артефактов – одна из самых приоритетных обязанностей любого Инквизитора. Инквизитор-Радикал, естественно, может обладать в корне отличным взглядом на подобные аксиомы, и видеть в ксеносе не угрозу, но потенциального союзника. Так, Радикал может заключать с ними союзы, или постигать их культуру – опыт весьма занимательный и разнообразный, ибо пути ксеносов воистину многочисленны и отличны от человеческих. Кроме того, Радикал может стремиться завладеть образчиками различных ксенотехнологических артефактов, которые он может либо обернуть против своих врагов (хотя бы все тех же ксеносов), либо пристально изучить их в надежде почертнуть новые научные знания.

Аколиты этих Радикалов могут возглавлять дипломатические миссии, призванные заключить перемирие с уже известными человечеству ксеносами, или, к примеру, провести первый контакт с неизвестными. Перед Аколитами могут стоять как вполне очевидные задачи вроде установления связей и укрепления союзов, так и тайные миссии, типа похищения таинственных образчиков технологического искусства ксеносов прямо из-под носа «гостеприимных хозяев».

Аколит, конечно, может начать подозревать неладное, если Инквизитор будет регулярно посыпать его к ксеносам с мирными визитами, но одного этого явно недостаточно для того, чтобы прийти к каким-то определенным выводам.

Инквизиторские Междоусобицы

Наиболее опасным типом Радикалистских миссий являются операции, направленные против самой Инквизиции. Инквизиторы-Радикалы часто находятся на ножах со своими коллегами по Святым Ордосам (особенно с теми, кто исповедует Пуританские убеждения), а потому часто поручают своим Аколитам расстроить те или иные их планы. Среди задач, стоящих перед Аколитами, наиболее типичными являются хищение и уничтожение собственности врага, саботаж, и распространение слухов и домыслов, способных сильно проредить сеть его контактов. Не исключены и крайние меры, вроде организации целенаправленных контр-операций, или непосредственной ликвидации враждебно настроенных Аколитов и Инквизиторов. Подобные мероприятия принято проводить за завесой глубочайшей конспирации, ибо конфликты такого рода, став достоянием общественности, могут иметь весьма и весьма печальные последствия.

Тайные Операции Внутри Империума

Возможно, наиболее опасными для Аколитов Радикального Инквизитора операциями является тайная деятельность против слуг Императора, структур Империума, и самой Инквизиции. Чаще всего подобные миссии – это долгие и непростые кампании, при проведении которых Аколитам приходится поддерживать свое прикрытие на протяжении месяцев и даже лет. Перед участвующими в этих операциях агентами может стоять множество самых разных задач, но все они, скорее всего, будут по природе своей незаконными или еретическими – если, конечно, Инквизитор решится на столь отчаянные меры.

Для тех Инквизиторов, чье мировоззрение подразумевает разрушение статус-кво (как в случае с Истваанцами или Реконгрегаторами), наиболее характерны операции по дестабилизации планетарных правительств, заказные убийства и иные террористические мероприятия, спектр которых варьируется от самых явных: покушений на видных политических деятелей или взрывов на водоочистных сооружениях, до наиболее тайных: подстрекательства и революционной пропаганды.

Главная опасность подобного рода миссий состоит в том, что ради высшего блага (по крайней мере, сами они верят именно в это) Аколитам приходится противостоять силам самого Империума, и если конспирация будет сорвана, Инквизитор будет отрицать любую связь с провалившимися агентами – естественно, никакой помощи в этом случае ждать от него не следует. Более того, если миссия находится под угрозой срыва, и существует опасность, что следы выведут на одного из служителей Инквизиции, Аколиты и сами могут стать одной из приоритетных целей своего бывшего господина.



В принципе, Аколиты могут и не подозревать, что они на самом деле работают под прикрытием. Скажем, Инквизитор вполне мог завербовать их тайно и под ложным предлогом, изначально убедив их работать против Империума, или они могли пройти процедуру очищения памяти и пересадки личности и воспоминаний, необходимых для ведения агентурной деятельности.

Участь Радикала

В общем и целом, участь Радикала сложно назвать завидной, будь дело в духовной порче, исходящей от сил, с которыми он привык иметь дело, или в отлучении и смертном приговоре, вынесенном Инквизицией, которой он когда-то служил.

Структура Святых Ордосов не предполагает строгой иерархии и формальной организации – это, скорее, собрание отдельных индивидов, совет равных. В Инквизиции нет ни отдела внутренних расследований, куда Инквизиторы могут докладывать о коллегах, отклонившихся от истинного пути или впавших в ересь, ни специального подразделения, ведущего подобные дела по долгу службы. Существует лишь слабо структурированный процесс расследования деятельности предполагаемых еретиков, отступников и Радикалов из числа служителей Инквизиции, осуществляемый властью конclave. На начальном своем этапе этот процесс именуется денонсацией, и заканчивается он, как правило, оправданием, смертной казнью, или отлучением.

Денонсация

Первым шагом, предвещающим падение Инквизитора, является его денонсация. Многие Инквизиторы ходят по самому краю того, что в Инквизиции считается приемлемым для служителя Святых Ордосов поведением, но к ответу за нарушение этих норм привлекают отнюдь не каждого – вполне логичное следствие из ситуации, где все Инквизиторы примерно равносильны друг другу, и подчиняются лишь воле Бога-Императора. Инквизитор, подозреваемый в ереси и иных ужасных деяниях, может стать объектом гуляющих среди Инквизиторов и Аколитов слухов и домыслов, расписывающих его прегрешения и порочное поведение, но при этом не понести никакого формального наказания. Неформально же какой-нибудь высокопоставленный (или просто достаточно ревностный) Инквизитор вполне может организовать пару-тройку следственных ячеек, призванных выяснить правду, после чего, в зависимости от результатов следствия, может последовать уже официальная денонсация.

Денонсация Инквизитора – шаг смелый и довольно опасный, ведь пойти на него – значит не просто выказать сомнения в моральных качествах Инквизитора, но во всеуслышание объявить его отступником, еретиком, а то и кем похуже. К подобным мероприятиям никогда не подходят необдуманно, ибо последствия их могут быть крайне неприятными: от ухудшения отношений между отдельными Инквизиторами конclave, до отлучения и казни самого неудавшегося обвинителя. Так что если обвинитель всерьез собирается убедить суд в своей правоте, ему следует очень твердо увериться в своих подозрениях (и добить как можно больше надежных доказательств).

Как только обвинитель провозглашает денонсацию, обвиняемого вызывают на суд равных, куда собираются присяжные заседатели из числа откликнувшихся на зов Инквизиторов. Затем обвинитель представляет доказательства и оглашает дело. После этого обвиняемый получает слово, а также право вызвать любого свидетеля, и явить любые доказательства своей невиновности – стоит отметить, что отнюдь не всякий обвиняемый получает время на то, чтобы должным образом выстроить свою защиту. После слушаний заседатели выносят вердикт, оправдывая подсудимого, или приговаривая его к наказанию, достойному (по их мнению) его преступлений.

Отлучение

Инквизитор, признанный своими собратьями виновным, как правило, объявляется «Экскоммунике Траиторис», и немедленно подвергается смертной казни. Однако у многих инквизиторов, обвиняемых в кошмарных (с точки зрения Пуритан, по крайней мере) преступлениях, вполне хватает духу не являться на подобные заседания в качестве обвиняемых, ведь, по их собственному мнению, они находятся превыше закона, и, кроме того, не совершили ничего предосудительного. Впрочем, суд происходит в любом случае, и участь обвиняемого в случае его отсутствия будет решена присяжными заочно.

Инквизитора, признанного виновным заочно, объявляют «Экскоммунике Траиторис», и рассыпают копии приговора по всему сектору и за его пределы. Статус этот подразумевает лишение всех Инквизиторских полномочий, возложение клейма еретика и отступника, и отлучение от Света Бога-Императора.

На вид все довольно просто, но на деле это, конечно, не так. Галактика велика, и Инквизиция – лишь одна из множества организаций, раскинувшихся на её просторах. Распространение вести об отлучении Инквизитора во все владения Инквизиции сектора может занять годы, ну а на то, чтобы о вердикте прослушал каждый агент Инквизиции, может потребоваться куда более долгий срок. Случалось так, что спустя годы после окончания суда служитель Инквизиции получал известие об отлучении одного из своих собратьев, и, обуреваемый праведным гневом, выслеживал его, и приводил приговор в исполнение, не ведая, что пару лет назад «преступник» подал апелляцию, и сумел-таки доказать свою невиновность.

Притом стоит помнить, что главное оружие Инквизиции – близнецы по имени Страх и Уважение. Инквизиторская розетта – лишь знак высочайшего почтения, символ верховной власти, и реального могущества в нем заключено не больше, чем в любом другом артефакте чисто физической природы. Отлучение, несмотря ни на что, не лишает Инквизитора его реального статуса немедленно, ибо он по-прежнему продолжает вызывать страх и уважение одним фактом того, кто он есть. С точки зрения Имперских законов он может быть преступником и предателем, но, осознанно избегая центров Имперской власти, на любом мире Империума, не отмеченном хоть сколько-нибудь значительным присутствием Инквизиции, во всех мыслимых и немыслимых отношениях он так и останется Инквизитором.

Аколиты отлученного Инквизитора также считаются отлученными, если, конечно, у них самих нет достаточно внушительных связей, на которые они могут рассчитывать в случае именно таких неприятных ситуаций. Первым делом, как правило, Инквизиция конфискует имущество и финансовые активы отлученного Инквизитора, а также, в стремлении сократить его оперативный простор, арестовывает (или отстраняет от дел иным способом) известных ей участников его агентурной сети. Однако стоит помнить, что любой достойный своего титула Инквизитор-Радикал в ходе своей карьеры так или иначе готовится к такому исходу событий, устраивая теневые фонды и создавая тайные убежища, о которых не известно даже Инквизиции. Некоторые Инквизиторы даже подготавливают на этот случай так называемые «отложенные меры» – операции, которые должны начаться сразу после их смерти или отлучения, предназначенные либо для того, чтобы задуманное ими свершилось несмотря ни на что, либо для того, чтобы тот, кто поселял ветер, воистину пожал бурю.

Отлучение особенно могущественного или влиятельного Инквизитора может ознаменовать собой череду склок и раздоров внутри конclave, которые могут быть как прямым следствием активации «отложенных мер», предназначенных посеять хаос в рядах врагов отлученного Инквизитора, так и результатом действий его союзников внутри Инквизиции, выступивших против вынесенного судом

вердикта. Подобные междуусобицы могут быть чрезвычайно разрушительными, особенно если существуют предпосылки к тому, чтобы конфликт перерос в нечто большее.

Война Инквизиторов

Наиболее разрушительным последствием фракционализма Инквизиции сектора является полномасштабная Война Инквизиторов. Как правило, начинается она из-за того, что оппозиционные и враждебные фракции конclave объявляют друг друга Отлученными, или отказываются подчиняться решениям своих собратьев. Обычно подобные разногласия разрешаются в ходе серии осторожных дипломатических переговоров, тщательно выверенных заказных убийств, или скорострельных судебных разбирательств с вынесением ряда смертных приговоров. Но порой, когда необходимые меры принимаются недостаточно стремительно, между служителями Святых Ордосов начинает шириться непреодолимая пропасть, и конфликт очень быстро набирает обороты. Когда дело достигает определенной точки, весь конclave Инквизиции погружается в состояние глобального и открытого противостояния, и наступает время выбрать одну из его сторон. Конклавы Инквизиции и в лучшие времена не являются собой образца согласия и единства, а споры подобного масштаба и вовсе могут расколоть их на отдельные враждующие организации со своими собственными целями и устремлениями.

Большая часть конфликтов на неопределенный срок застывает на этой стадии, характеризующейся мелочными и мстительными дипломатическими перебранками между дюжиной отдельных фракций. Сектор за это время, как правило, успевает погрязнуть в пучине Хаоса, ибо у Инквизиторов, занятых внутренними склоками, редко остается времени на борьбу с врагами Империума. Подобные гражданские войны могут длиться десятилетиями, но редко характеризуется чем-то большим, чем бои местного значения и налеты на пограничные миры.

Впрочем, дело становится куда более серьезным, если фракции разделяют фундаментальные идеологические противоречия, или если основным противником (пользующимся значительным влиянием и мощной поддержкой) есть что терять в случае поражения. В этом случае эскалация напряжения рано или поздно выливается в полномасштабную Войну Инквизиторов. Явление это, к счастью, чрезвычайно редкое – известно лишь несколько таких войн, случившихся за последние десять тысяч лет. Война Инквизиторов – событие воистину ужасающее, превосходящее по разрушительности любое еретическое восстание или вторжение ксеносов, ибо в этой войне Инквизиторы обращают друг против друга все подвластные им силы. Наемные убийцы отправляются за головами планетарных губернаторов. Полки Имперской Гвардии сражаются друг с другом. Целые системы горят в пламени Экстерминатуса, когда орудия судного дня открывают огонь по вражеским твердыням.

Лишь немногие из Войн Инквизиторов длились более десяти лет, и ни одна из них не тянулась более столетия. Почему? Разгадка проста – эти войны столь опустошительны, что Империум предпочитает действовать максимально быстро и эффективно. Как правило, для этого в секторе размещают сразу несколько Орденов Космического Десанта с приказом истреблять Инквизиторов сектора до тех пор, пока война не прекратится. Если по окончании бояни ни одна из фракций не одерживает верх, Империум предпочитает, так сказать, смахнуть со стола все фигуры, и, созвав Инквизиторов со всех частей галактики, сформировать из них новый конclave.

И тем не менее, конец Войны Инквизиторов вовсе не означает, что в секторе настали спокойные времена, ибо разрушительный эффект этого события настолько велик, что его последствия могут терзать сектор на протяжении тысячелетий.



Война Инквизиторов №39

Ранняя история Каликсиса омрачена полномасштабной Войной Инквизиторов, разгоревшейся вскоре после основания Сектора. Причиной её стало отлучение Инквизиторы Цердии, одной из самых влиятельных фигур за всю историю Конклава Каликсис, и всех её многочисленных последователей. Не менее тридцати Инквизиторов, а заодно и все их слуги, были объявлены отступниками совместным решением партии Инквизиторов-Пуритан, решивших дестабилизировать то, чтоказалось им политическим союзом Радикалистских элементов в рядах конclave. Отлученные Инквизиторы, однако, так просто не сдались, и сплотили вокруг себя громадные силы, дабы свергнуть власть тех, в ком они видели клику подлых узурпаторов. Война испепелила три системы в Субсекторе Мальфи – орбитальные вирусные и торпедные бомбардировки превратили поверхность их миров в безжизненные изломанные пустоши. Сама война тлела на просторах субсектора еще около ста лет, пока Цердия и её кабал не были схвачены и повешены благодаря предательству одного из их собратьев. Отдельные области Субсектора Мальфи трясло еще тысячу лет, и это, как говорят, стало одной из причин возвышения Синтиллы над Мальфи в роли доминантного мира Сектора. Так у мальфийской аристократии появился еще один повод затаить злобу на синтилльский Трезубец, чьи политические игрища и подорвали их неоспоримое благополучие.

Из Дневников Инквизитора Юонаса Каида, 5.304.722.М41

Я наткнулся на весьма интересный отчет, касающийся некоего весьма интересного индивида. Имя этого человека – Кастус Грэндель, Адепт. Собранные мною сведения гласят, что Адепт Грэндель является слугой Инквизитора Волена, одного из моих наиболее злорадных собратьев. Кое-что привлекло мое внимание: несколько рапортов Волена, из которых становится очевидна способность Адепта Грэнделя выживать при стечении самых невероятных обстоятельств. Жажда с подавления деятельности какого-то культа на Синтилле, и заканчивая кровопролитным сражением с демонами и ксеносами под сводами Улья Кантус, этот Грэндель сумел преодолеть многое из того, что другим оказалось бы не по силам.

Я не Порианец, но мне известно, что Волен разделяет их убеждения. Вероятно, он возвращает своего Адепта, следя за его прогрессом, и высматривая признаки того, что его хранит длань самого Императора.

Однако я обнаружил, что Акоат Волена привлек внимание и иных людей, включая Инквизитора Райкасса. Мои информаторы сообщают: Райкass уверен, что единственное объяснение невероятной живучести Адепта – сделка, которую он заключил с силами, против которых должен был сражаться! Более того, он утверждает, что самые конфликты, в которых участвовал Адепт, были подстроены с единственной целью – ввести Инквизицию в заблуждение, и отвлечь внимание Ордосов от более насущных проблем. И хотя эта точка зрения несколько близорука (что, впрочем, типично для Райкасса), самому делу, как мне думается, следует уделить некоторое внимание.

В моем распоряжении имеется пикт Адепта Грэнделя, полученный от одного из моих агентов. На этом снимке видно, что его сопровождает представительница Адепта Сороритас – проблема в том, что она не подходит под описание ни одной из Сестер местного Монастыря. Эта лже-Сестра, похоже, служит телохранителем Адепта Грэнделя... а может и кукловодом... Я поручил это дело своим Агентам Трона. Я должен знать истину, хотя бы для того, чтобы еще раз натянуть нос Райкассу!







CALIXIAN RADICALS

FRIEND OR FOE

• FELROTH GELT

• ARCTUROS

• HETTESH KANE

• SERAPH

• NATIUS OSRINN

• CYRRIK SCAYL

Глава VIII: Радикалы Каликсиса

Эта глава описывает шестерых наиболее печально известных и влиятельных Радикалов Сектора Каликсис. Большая их часть хорошо известна среди Инквизиторов, и многие Пуритане дорого бы дали за то, чтобы их заткнуть, или, еще лучше, уничтожить. Тем не менее, многие Инквизиторы, словно копируя твердый и терпеливый подход Лорд-Инквизитора Зербэ, занимают куда более умеренную позицию. Представленные здесь Радикалы, по большей части, работают в одиночку, хотя некоторые из них связаны с организациями и фракциями, описанными как в этой книге, так и на страницах «Последователей Темных Богов».

Друг или Враг

Описанные в этой главе Радикалы могут стать как помощниками Аколитов, так и их злейшими врагами. Кто-то из них вполне может быть даже их Инквизитором! Если Мастер будет применять их как союзников, он может вводить их в игру так и тогда, как и когда ему будет угодно: и как верных спутников Аколитов на всем их славном пути, и как «новоприбывших», стремящихся направить устремления Аколитов в «правильное» русло.

Однако в качестве врага каждый из этих Радикалов может быть только «немезидой», или «заклятым врагом». Заклятый враг – это злодей, с которым Аколитам предстоит столкнуться не один раз, и чья месть будет преследовать их по пятам, настигая в самый неподходящий момент. Заклятый враг – классический инструмент долгоиграющей кампании: игроков сильно мотивирует знание о том, что за заговором, который они расследуют, стоит их «немезида», и мало что порадует их больше, чем осознание того, что их заклятый враг, наконец, повержен. Чтобы помочь Мастеру ввести в игру «немезиду», мы приведем ниже несколько общих принципов, которые стоит запомнить:

Заклятый враг не должен стоять за каждой ересью: Несмотря на то, что периодическое появление «немезиды» – очень важный фактор кампании с его участием, эффект от его появления сильно пострадает, стоит ему стать слишком уж вездесущим. Лучше приберечь его для самых главных событий.

Заклятый враг должен быть угрозой для Аколитов: По определению являясь врагом довольно эффективным, заклятый враг должен обладать возможностями и желанием всячески мешать и вредить Аколитам, их союзникам и друзьям, и, хотя бы время от времени, совершать покушения на их убийство (удачные или нет – может зависеть уже от самих Аколитов). Более того, учитывая его влияние и могущество, после подобных историй он (как минимум, некоторое время) вполне может выходить сухим из воды. Так «немезида» может стать самым ненавистным для Аколитов персонажем, противником, ради убийства которого они пойдут на все, врагом, которого игроки полюбят ненавидеть.

Заклятый враг должен жить до финальной схватки: Для того чтобы Аколиты действительно захотели отомстить своему заклятому врагу, они должны столкнуться с ним несколько раз, и каждый раз он должен ускользать от них, как песок сквозь пальцы (если же им удается победить его, пусть окажется, что за ниточки дергает кто-то другой – подлинный враг!). Следуй этому принципу, и окончательная победа над этим противником станет для игроков еще сладче.

Как Использовать Эту Главу

Каждый из описанных в этой главе людей – монстр в человеческом обличье; преступлений, совершенных ими – легион, мерзостям, сотворенным ими, несть числа. Каждый из них может стать достойным противником для любой группы Аколитов, и любой из них способен стать архивагром целой кампании, или просто запоминающимся злодеем для одиночного приключения.

Профили Особо Опасных?

В эту главу не включены профили опаснейших еретиков Сектора Каликсис. Этот пробел допущен намеренно, поскольку нет смысла фиксировать способности, силы и, следовательно, опасность, исходящую от этих Радикалов на каком-то строго определенном уровне. Все эти факторы полностью достаются на откуп Мастеру; именно такой подход позволяет превратить каждого из них как в могущественного злодея, так и в опытного наставника, вполне подходящего для группы Аколитов-Радикалов.

Здесь же приведен новый Талант, Избраннык Судеб, идеально подходящий для могущественных противников – как раз того типа, для победы над которыми понадобится нечто большее, чем меткий выстрел из болтера.

Избраннык Судеб (Талант)

Требования: Предназначен исключительно для Неигровых Персонажей, обладающих свободой воли; им не могут обладать демоны и иные неживые создания.

НИП получает число Очков Судьбы, равное половине его Бонуса Силы Воли, округленной вверх. Он может использовать эти Очки Судьбы точно так же, как используют их персонажи Игроков, и может даже «сжигать» их, чтобы избежать смерти (если это возможно). Помни, что подобные события всегда должны происходить «за кадром». Так что в любой ситуации, которая означала бы, что НИП побежден, и ход сценария сложился в пользу Аколитов, этот НИП сможет вернуться в другой раз (вполне вероятно, с тем, чтобы отомстить!). Кроме того, для данного персонажа работает правило Праведной Ярости!

Радикалы как Злодеи

Истинным проклятием Радикала является его вера в то, что он работает на благо Империума, если не всего Человечества в целом. Поэтому в роли злодея Радикал может быть как трагической, падшей фигурой, так и настоящим чудовищем, средоточием всего зла, с которым он некогда поклялся бороться. Ведя кампанию, в которой главным злодеем выступает Радикал, необходимо помнить, что этот персонаж – нечто большее, чем просто собрание сил и способностей; у персонажей подобного типа всегда есть собственные цели, а у любых их поступков будут строго определенные мотивы!

Лучший способ сделать яркого злодея – начать с четко сформулированной идеи касательно его роли в кампании. Ему необходимо дать биографию, снабдить хорошей историей, проработать его личность, создать собственный стиль, и обеспечить его действиям достойную мотивацию. Многие Мастера даже разрабатывают для своих злодеев такие детали, как узнаваемый модус операнди, характерный визуальный стиль, или уникальный мотив, лежащий в основе всех его действий. Именно из этого и состоит первоклассный злодей – а отнюдь не из набора Характеристик, Талантов, и игровой механики. Лишь после того, как Мастер четко осознает, «кем» и «чем» является его злодей, настает время взять в руки книгу правил, и внести в образ немного конкретики – только так, и не иначе!

Инквизитор Фельрот Гельт

Имя: Фельрот Стазиус Гельт

Также Известен Как: Лорд Слайнайф, Загнанный Охотник.

Известные Союзники: Черный Полк, Лорд-Капитан «Триумфа Святого Друзуса» Ляомыр, Вольный Торговец Серрен Травиус

Методы Работы: Гельт предпочитает работать, активно используя разветвленную сеть Аколитов и бывших коллег. Харизматичный и вдохновляющий лидер, Гельт может в любой момент прибегнуть к услугам любого из множества своих агентов, разбросанных по всему Сектору Каликсис. Известно, что для защиты от сил варпа он имеет обыкновение использовать так называемых ват-псайкеров, подвешенных на невидимых нитях антигравитационных полей внутри особых капсул, оснащенных всеми необходимыми для поддержания жизнедеятельности системами. Гельт никогда не гнушается полевой работы, и при ведении расследований наилучшим подходом считает личное участие.

Фельрот Гельт – Инквизитор-отступник, которого Трезубец официально объявил Радикалом и еретиком. Бывший Пуританин-Монодоминант, Гельт был врагов Империума на просторах Сектора Каликсис на протяжении более трехсот лет. Гельт был решительным и отважным человеком, и довольно быстро привлек к себе внимание Лорд-Инквизитора Кайдена, принял его покровительство, и быстро вознесся к вершинам славы. Он исследовал мертвые миры, ходил на кораблях Имперского Флота, не раз возглавляя атаки личного штурмового полка, и разработал методику содержания захваченных псайкеров, позволяющую использовать пленных для собственных нужд. Он стал знаменит как человек, которому доводилось сталкиваться с самыми разнообразными врагами: от мутантов и чудовищ до демонов вроде Кинога и Кантресского Нечестивца. За каждую победу, однако, ему приходилось платить – как правило, жизнями Аколитов и некогда неколебимой приверженностью Кредо Монодоминанта. Каждый следующий успех постепенно терял былое значение, и казался все менее и менее важным, чем те, что были до них. Постепенно Гельт все больше времени стал уделять сведению своих дневников в одну большую книгу, своеобразное наставление молодым Инквизиторам и Аколитам, уроки выживания, за которые ему в свое время пришлось заплатить потом и кровью.

Все изменилось на проклятом мире, именуемом Каша. Гельт отправился туда, чтобы помочь в подавлении Восстания Ложных, масштабного бунта, спровоцированного местным еретическим культом. Именно в ходе этой миссии он впервые встретил Инквизитора Дрейвена, мрачного и целеустремленного человека, напомнившего Гельту самого себя в молодые годы. Но там, где Гельт придерживался Пуританского пути, Дрейвен предпочитал использовать все, что имелось под рукой. Некоторое время спустя Гельт уже лицезрел плоды трудов Дрейвена, и своими собственными глазами видел, как силы Хаоса сокрушают врагов Императора. Покоренный увиденным, Гельт присоединился к Дрейвену в его экспедициях по Имперскому космосу и за его пределами. У Гельта, принявшего учение Ксантидов, открылось второе дыхание – его тело, обновленное энергиями варпа, обрело новые силы, а могучий разум его, вооруженный тремя сотнями лет опыта, просто пересмотрел правила давно знакомой игры.

Став приверженцем доктрины Ксантидов, Гельт забросил свои дневники, прекратил выходить на связь с Аколитами, и последовательно пересмотрел каждый аспект своей прежней жизни. Вместо того, чем он занимался ранее, он посвятил себя поискам того, что может послужить оружием в борьбе с врагами Человечества, и вскоре исчез без следа. С тех пор о Гельте не было ни слуху, ни духу – столь долгое его отсутствие даже вызвало у некоторых членов Инквизиции сомнения в том, что такой человек вообще существовал – его многочисленные дневники и записки среди них принято считать фальшивкой, приманкой на дне ловушки для неосторожных исследователей. Впрочем, те же слухи утверждают, что истина известна лишь Лорд-Инквизитору Зербэ.



Инквизитор Арктурос

Имя: Ставен Арктурос.

Также Известен Как: Тот-Кто-Ищет, Гонитель Семи Скорбей.

Известные Союзники: Капитан «Лезвия Сумерек» Ультир Элларион, Вопящее Безмолвие, Труппа Убывающей Тени.

Методы Работы: Арктурос прорицает будущее посредством методик, почерпнутых им у ксено-мистиков Эльдар, и планирует все свои действия, основываясь на результатах этих пророчеств. До сих пор его расчеты оказывались точными лишь отчасти, и не раз заводили его в тупик. Тем не менее, он с упорством истинного фанатика продолжает придерживаться провидческих практик ксеносов.

Один из схоларов-ксенологов фракции Ксенос Гибрис, Инквизитор Арктурос – блестящий ученый преклонных лет, привыкший во всем полагаться только на себя. Арктуроса, члена Ордо Ксенос, известного своей въедливостью и дотошностью, в Сектор Каликсис некогда привлекло дело всей его жизни – изучение Эльдар и их влияния на различные аспекты жизнедеятельности Сегментума Обскурус. Многие десятилетия потратил он на поиски любых следов этой загадочной ксено-культуры, исследовав множество различных областей космического пространства – от Готика до Каликсиса и обратно, и, тем не менее, большая часть того, что ему удалось обнаружить, оказалась на проверку не более чем смутными намеками и пустыми сплетнями.

Первый его истинный прорыв случился после битвы с неопознанным судном ксеносов на просторах Бездны Азерот. Корабль Арктуроса получил обширные повреждения, оставшись беззащитным перед орудиями вражеского судна. В последний момент Арктуроса спасло вмешательство эльдарского крейсера, отогнавшего врага массированными залпами своих пульсар-лансов. Этот корабль принадлежал Ультириу Эллариону, знаменитому corsaru, время от времени беспокоившему своими набегами торговые маршруты Сектора Каликсис. Как говорят, его спутником был один из истинных Провидцев Эльдар, который, согласно тем же слухам, многому обучил Арктуроса за время его пребывания на борту «Лезвия Сумерек».

Никто не знает, что случилось дальше. Кто-то утверждает, что Арктурос посетил один из Миров-Кораблей Эльдар, кто-то верит, что колдовство ксеносов перенесло Арктуроса под сень далеких звезд, где тот скитался, оттачивая свое искусство предсказателя. Как бы то ни было, после этого события Арктурос сильно изменился. Он быстро стал одним из самых ревностных последователей учения Ксенос Гибрис – известно, что даже в его свите состоят ксеносы. Те, кому довелось иметь дело с Арктуросом, утверждают, что он одержим эльдарскими практиками предвидения будущего при помощи психоактивных рунных камней, и непрестанно практикует эту нечестивую разновидность прорицания грядущего, согласуя каждый свой шаг с тем, что открывается ему в узорах рун.

Не так давно Арктурос начал налаживать контакты с Вольными Торговцами, отправляющимися в Экспансию Коронус. Его исследования показали, что где-то там, на неизведанных просторах области Призрачных Звезд зарождается таинственная угроза, способная погубить весь сектор.



Хеттеш Кейн

Имя: Хеттеш Кейн.

Также Известен Как: Профессор Долороса, Владыка Ведьм, Хранитель Внутреннего Огня.

Известные Союзники: Огненная Принцесса, Монтескью (покойный), Умница Дженин.

Методы Работы: Кейн предпочитает работать из-за кулис, применяя свои психические способности для наблюдения за интересующими его объектами – свой ход он, как правило, делает лишь после того, как удовлетворится объемом и качеством собранных таким образом данных. На Кейна работает несколько «очищенных» агентов, знающих о себе лишь то, что они служат Кейну, но его непревзойденное искусство обращения с самыми разнообразными психосилами позволяет ему выбраться практически из любой неприятной ситуации.

Санкционированный псикипер Хеттеш Кейн никогда был прославленным преподавателем Схоластики Псикиана. Преданность делу поимки и уничтожения бродячих псикикеров сделала его членом Ордо Еретикус, но личные взгляды Кейна, а также его солидный жизненный опыт постепенно привели его к уверенности в том, что псикипер может достигнуть любой поставленной цели, стоит лишь подкрепить его дар интенсивными тренировками и неколебимыми моральными устоями. Со временем Кейн начал готовить и обучать захваченных псикикеров, вместо того, чтобы казнить их на месте. Несмотря на то, что усилия его не всегда приносили свои плоды, Кейн сумел превратить в верных Агентов Золотого Трона многих из тех, кто раньше числил себя среди Его врагов.

Одной из его наиболее крупных неудач принято считать блестящего молодого послушника по имени Монтескью, уроженца Кальта. Монтескью демонстрировал поистине устрашающий потенциал, во всем превзоходя своего собственного учителя уже через несколько кратких лет обучения. Кейн быстро распознал в нем дар псикиера альфа-уровня, а также осознал, что силы Монтескью быстро растут, и контролировать их становится все труднее и труднее. Так что Кейн убил молодого псикитера, и, в результате ряда экспериментов с уникальным мозгом Монтескью, создал из головы своего бывшего ученика мощный психофокус, способный усиливать его и без того весьма значительные психические способности.

Силы самого Кейна находятся в верхнем эшелоне дельта-уровня, но высочайший уровень владения психическими способностями делает его противником куда более опасным, чем можно судить, подходя к нему исключительно с этой мерой. Мастерство и точность – отличительные особенности Кейна, к тому же нельзя сказать, что он презирает людей, лишенных психического дара – его чувства скорее можно счесть жалостью. Целью всех своих устремлений Кейн видит время, когда каждый человек без исключения будет способен подчинять своей воле течение варпа – пожалуй, нет действия, на которое Кейн не готов пойти ради того, чтобы знать, что это время непременно придет. Кейна часто связывают с деятельностью Полипсикианы, несмотря на то, что сам он напрямую никогда не заявлял о принадлежности к этой фракции.



Серафима

Имя: Серафима (псевдоним).

Также Известна Как: ---

Известные Союзники: Культ Смерти Моритат, фракция Облачо-нистов.

Методы Работы: Серафима предпочитает прямой контакт с целью, атакуя из засады в момент, когда жертва меньше всего ожидает нападения. Серафима – доверенное лицо своей госпожи, и ради выполнения поставленного перед ней задания может прибегать услугами любых специалистов и пользоваться доступом к самому разнообразному оборудованию.

Убийца по имени Серафима – «очищенный разум», и бывший Аколит Инквизитора-Радикала Антонии Мезмерон. Серафима помнит о себе очень немногое – в частности, о периоде жизни, прожитой ею до поступления на службу в Инквизицию, в памяти у нее сохранилось лишь несколько разрозненных воспоминаний. Со всей уверенностью можно утверждать, что до эпизода с вселением в её тело демонической сущности (отчет Трезубец: X-17-Омега, код «Спайр») в ходе Протасской операции Мезмерон против Нечестивца, Серафима состояла в культе Моритат.

Сочетание навыков убийцы Моритат и Аколита Инквизиции сделали Серафиму вдвойне грозным противником – её выкованные по особому заказу латэйские клинки оборвали множество неугодных Мезмерон жизней. Когда в тело Серафимы вселился демон, он устроил настоящую бойню под сводами Улья Сендер, что на Лазкине. Отголоски сыгранной им кровавой пьесы коснулись представителей каждого из слоев Имперского общества, а остановить демона удалось лишь ценой самопожертвования со стороны целого взвода штурмовиков, и только после личного вмешательства Мезмерон, проведшей ритуал экзорцизма над бесчувственным телом своего излюбленного Аколита. Это действие не прошло для Мезмерон бесследно, ибо если она намеревалась провести экзорцизм, чтобы доказать свою приверженность идеям Облачонизма, то цели своей она определенно добилась.

После экзорцизма Серафима стала человеком еще более холодным и жестким, чем ранее – безмолвным и безотказным инструментом в руках своей госпожи. Для тех же, кто умудряется разглядеть клеймо хаоса, выжженное на её щеке, это зрелище, как правило, становится последним в их жизни. С недавнего времени Серафиму начинает поглощать постепенно усиливающаяся жажда битвы – с каждым разом она стремится найти себе все более и более опасного противника. Санкционировано ли это поведение её госпожой, или за ним стоит нечто куда более темное, пока остается загадкой.



Инквизитор Натиус Озринн

Имя: Натиус Озринн.

Также Известен Как: Злой Стариk, Громовой Волк.

Известные Союзники: Вопрошающий Оскал, пираты из шайки

Азеротских Кровавых Акул.

Методы Работы: Озринн – человек хитроумный, и при этом деятельный. Он ненавидит выжидать, и предпочитает наносить удар сразу, как только появляется такая возможность. Озринн сильно полагается на свою свиту из самых доверенных Аколитов, и редко действует в одиночку, не брезгя, однако, время от времени телепортироваться в самую гущу схватки.

Бывший ученик Инквизитора Ван Вайгенса, человек по имени Натиус Озринн начал свою карьеру в качестве верного и прилежного Аколита. Даже когда Озринн был еще простым бандитом из нижних уровней улья Соломон, он выделялся из толпы сверстников своим живым умом и агрессивным нравом – за пятьдесят лет безупречной службы у Ван Вайгенса он не раз доказывал, что не зря был удостоен его высочайшего доверия. В конце концов, Озринн был произведен в Интерrogаторы, а затем и удостоен ранга полноправного Инквизитора Ордо Ксенос. Однако вскоре после возвышения интересы Озрина кардинально изменились, и стали вращаться в сферах оккультной мистики и колдовства.

Со временем он удалился от своего наставника, покинул ряды Ордо Ксенос, и внезапно исчез, сославшись на «особые обстоятельства».

После этого Трезубец получил несколько рапортов касательно событий, в которых так или иначе мелькала тень загадочного Инквизитора Озрина – согласно некоторым из них, в тот период времени он активно сотрудничал с Космическими Десантниками Ордена Реликторов. Другие отчеты утверждали, что Озринн совершил путешествие к самым границам Сегментума Обскурус, добравшись, как говорят, до самого Белиала IV. Обратно в Сектор Каликсис он вернулся лишь в 803.M41.

Возвращение Озрина вызвало настоящий фурор в стенах Трезубца, ибо он был облачен в древний терминаторский доспех неизвестного происхождения, и вооружен мечом, чей внешний вид безошибочно выдавал в нем демоническое оружие. Отказываясь комментировать свои действия, Озринн оставил без внимания требования Трезубца, и, не теряя времени, скрылся в пространстве Призрачных Звезд. Кое-кто утверждает, что он собрал вокруг себя группу весьма необычных Аколитов: мутантов, ксеносов, бродячих прайкеров, и даже одного невероятной силы демонхоста. Остается только гадать, что же он собирается делать со столь пестрой свитой.



Циррик Скейл

Имя: Циррик Скейл.

Также Известен Как: Семигрешный Мастер.

Известные Союзники: Логики, Дети Ноумена Райна.

Методы Работы: Скейл руководит всеми своими операциями издалека, передавая все необходимые инструкции посредством специальных бионически улучшенных курьеров, или особых когитаторов, настроенных на работу только с носителями определенной генетической печати. С тех пор, как Скейл покинул Ордо Еретикус, немногие видели его лично, но его агенты продолжают работать на многих мирах-ульях сектора. Латэйское Техноожречество, впрочем, продолжает считать Скейла заблудшим собратом, которого надлежит вернуть в лоно Омниссии, но никак не казнить на месте.

Латэйский Техноожрец, Магос по имени Циррик Скейл, более двухсот лет тому назад покинул свой родной Хадд ради службы в Ордо Еретикус. За время службы Скейла захватила проблематика техноересей, которые он почему-то считал угрозой, эндемичной для Сектора Каликсис. Уже тогда он стал знаменит своими многоречивыми лекциями, основной темой которых был призыв обращать более пристальное внимание на преступления против Омниссии, подпадающие под юрисдикцию Инквизиции. Когда он осознал бесплодность своих неуклюжих ораторских упражнений, Скейл покинул Ордо и лично занялся искоренением техноересей.

Однако, оказавшись в поле, Скейл обнаружил, что его взгляды начали постепенно меняться. Встреча с архиеретехом Ноуменом Райном стала для Скейла настоящим откровением, и вместо того, чтобы бороться с техноеретиками, Скейл сам стал их ярым сторонником. Еще несколько лет Скейл продолжал искать любую возможную информацию о таких еретиках, как Аммикус Тоул, Гризвальди и сам Ноумен Райн, и лишь после этого начал формулировать собственные теории, и вести самостоятельные исследования. Скейл поклялся превзойти тех, кого он некогда высмеивал и презирал, и посвятил себя поиску способа скопировать человеческое сознание, воплотив его в виде разумного и полностью осознающего себя духа машины; иными словами, впал в техноересь Силики Анимус. Результаты текущих исследований Скейла показали, что процедуру переноса может пережить лишь сознание праймера – Скейл надеется, что в ближайшее время ему удастся доработать свою теорию, и, подтвердив её удачными экспериментами, сделать возможность трансформации доступной каждому.

Находящиеся под удаленным руководством Скейла секретные лаборатории и прозектории его агентов располагаются в основном на пограничных мирах Сектора Каликсис. Некоторое время назад Скейл вышел на контакт с представителями культа Логиков – бывшие коллеги Циррика по Ордо Еретикус считают, что подобный альянс может стать причиной весьма прискорбных событий. На настоящий момент местоположение и дальнейшие планы Магоса-отступника неизвестны – ни один из подосланных к нему агентов так и не сумел ни вернуться, ни хотя бы выйти на связь.





APPENDIX



Создание Собственных Ксено-существ

Используй приведенное ниже руководство для создания собственных ксено-существ. Конечно, никаких ограничений в типологии и разнообразии подобных созданий не существует, и приведенные в этом разделе таблицы ни в коей мере не претендуют на абсолютную полноту. Цель этого материала – обеспечить тебя стартовым инструментарием, пригодным для создания собственных инопланетных существ: и вселенная **Dark Heresy**, и мир фантастики в целом – безбрежный океан примеров и идей, которые ты можешь воплотить в своей игре.

Даже поверхностное изучение этого генератора дает понять, что полученное с его помощью существо будет враждебным, чудовищным, или, как минимум, абсолютно непонятным. Это сделано намеренно. Вселенная **Dark Heresy** не любит тебя, а обитающие в ней ксеносы, как правило, желают либо убить тебя, либо съесть, либо погубить, либо поработить, либо отложить в тебя яйца (одно совсем не обязательно исключает другое). Аколит, помни, твой долг – убить ксеноса!



Генератор Ксеносов

Ты можешь создать ксено-существо, воспользовавшись этой простой схемой:

Шаг Первый: Выбери Тип

Здесь тебе предстоит выбрать один из двух базовых типов существ: Ксено-раса (разумные существа с собственной цивилизацией и культурой) или Ксено-зверь (разнообразная неразумная инопланетная фауна). Просто выбери тот тип, что тебе нужен.

Шаг Второй: Напыление Характеристик

Определи Характеристики своего существа при помощи Таблицы НМ-2-1: Характеристики Ксеносов.

Шаг Третий: Выбери Форму и Размер

Определи случайным образом, или просто выбери форму своего существа. «По умолчанию» представители ксено-рас двуноги, а ксено-звери – звероподобны, хотя при желании их форма может любой, какая тебе заблагорассудится. Вне зависимости от их конкретного облика, представители ксено-рас должны обладать природными приспособлениями для совершения тонких физических манипуляций (например, руками с противопоставленными большими пальцами, ловкими щупальцами и т.п.), а также тем или иным аппаратом общения с себе подобными. Как бы то ни было, облик ксеноса лучше всего выбирать самому – в конце концов, что хорошего будет в том, что «выбранная кубиками» гигантская тварь просто не пролезет в коридоры подземной базы, где происходит действие твоей игры? Что касается размеров, то представители более-менее правдоподобных ксено-рас не должны быть более чем на один шаг больше или меньше Среднего размера. Ксено-звери, в то же время, могут быть любого угодного тебе размера. В зависимости от выбранного тобой размера, некоторые Характеристики твоего существа получат определенные штрафы и/или бонусы. Кроме того, если существо – не гуманоид, оно получит еще и ряд соответствующих Особенностей.

Шаг Четвертый: Классификация Ксеноса

Брось кубик или выбери самостоятельно одну из строчек в Таблице НМ-2-4: Классификация Ксеносов. Любая из них подразумевает некое изменение Характеристик и Особенностей существа. Классификация существа в общих чертах описывает его фундаментальную природу. Классификация как Ксено-рас, так и Ксено-зверей, при результате броска кубиков 01-90 подразумевает в основном «обыкновенных» созданий – странных, чуждых, но вполне, так сказать, нормальных, в то время как записи на 91+ – это кое-что совсем другое...

Шаг Пятый: Отличительные Черты

Определи или выбери одну (или несколько) отличительных черт для своего существа. Эти черты призваны придать твоему существу некоторую индивидуальность. Большая часть результатов хорошо «уживается» друг с другом – если это не так, просто перебрось одну из этих черт (или просто выбери ту, что тебе нравится). Для среднестатистического ксеноса будет вполне достаточно 2-5 Черт.

Шаг Шестой: Заключительные Штрихи

Наступает время представить твое существо во плоти, и наполнить его образ различными деталями вроде Умений, Талантов, Особенностей, подходящего с твоей точки зрения оборудования, и, конечно же, дать ему имя. В этом разделе приведено множество примеров, которые помогут тебе в этом деле. Так, к примеру, Умения чужого-охотника за головами вряд ли будут сильно отличаться от Умений его коллеги-человека, описанного на странице 581 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**.



Вопросы о Модификаторах, Особенностях и Случайностях

Применяя модификаторы, лучше вести их учет отдельно от напыленного показателя Характеристики, и применить их все скопом, в самом конце. Стоит помнить, что ни одна из Характеристик не может быть ниже 5 или выше 80 (помимо совсем уж исключительных случаев), так что если благодаря модификаторам Характеристика опускается ниже (или поднимается выше) этого предела, излишок следует просто отбросить. Для отображения экстраординарных способностей существа лучше всего использовать Особенности – если ты хочешь, чтобы твой ксенос мог крошить рокриевые стены голыми руками, вместо того, чтобы «задирать» Характеристику, выдай ему Сверхъестественную Силу – в конце концов, Особенности для этого и нужны! Кроме того, следует помнить, что этот генератор – лишь полезный инструментарий, а отнюдь не сборник драконовских уложений, которым следует следовать беспрекословно. Это твоя игра, ты в ней Мастер, и именно тебе решать, что следует выбрать самому, а что оставить на волю случая. Просто отбрось все, что не соответствует твоей задумке.

Пример

Допустим, ты хочешь создать коварного ксено-хищника, обитающего в вентиляционной системе заброшенной зернодробилки. Исходя из этих условий, ты можешь сделать его Ксено-зверем, Двуногим и Хищным, оставить Средний размер (чтобы тот мог без проблем перемещаться по вентиляционным каналам), и трижды бросаешь кубики по Таблице НМ-2-5: Отличительные Черты (перебрасывая все, что не подходит под задуманный тобой образ), и даешь ему Скрытность, Бесшумный Шаг, и Лазанье (которые необходимы ему для того, чтобы достойно играть задуманную для него роль), а все остальное – оставляешь на откуп кубикам.

Характеристики

Брось кубики по Таблице НМ-2-1: Характеристики Ксеносов. Кроме того, существо обязательно получает следующие Умения и Таланты:

Стартовые Умения: Все представители Ксено-рас получают Умение Язык (родной) (Инт), а Ксено-звери – Бдительность (Вос).

Стартовые Особенности: Ксено-звери получают Особенность Зверь.

Таблица НМ-2-1: Характеристики Ксеносов

Характеристики	Ксено-раса	Ксено-зверь
Ближний Бой (ББ)	15+2d10	20+2d10
Баллистик (Б)	15+2d10	---
Сила (Сил)	15+2d10	20+2d10
Выносливость (Вын)	15+2d10	20+2d10
Ловкость (Лов)	15+2d10	20+2d10
Интеллект (Инт)	20+2d10	0+2d10
Восприятие (Вос)	20+2d10	25+2d10
Сила Воли (СВ)	20+2d10	10+2d10
Товарищество (Тов)	15+2d10	---
Раны	5+1d10	7+1d10

Физическая Форма и Размер

Большая часть ксеносов принадлежит к одной из описанных ниже форм. Брось кубики по **Таблице НМ-2-2: Физическая Форма**, или просто выбери нужную. Затем брось кубики по Таблице НМ-2-3: Размеры, или просто выбери нужный.

Таблица НМ-2-2: Физическая Форма

Бросок	Тип
1-25	Двуногий
26-65	Зверообразный
66-75	Ползучий
76-95	Летучий
96-00	Аморфный

Таблица НМ-2-3: Размер

Размер	Пример	Оффект
Крошечный [Minuscule]	Токс-скарабей	Размер (Крошечный); -30 к ББ; всего 1 Рана; Сил/4; -10 Вын.
Миниатюрный [Runy]	Крыса, сервочереп	Размер (Миниатюрный); -20 ББ; -6 Ран; Сил/2.
Маленький [Scrawny]	Ребенок, пепельный слизень	Размер (Маленький); -10 ББ; -3 Раны; -5 Сил.
Средний [Average]	Человек, эльдар	---
Большой [Hulking]	Грокс, огрин	Размер (Большой); +10 ББ; +1d10 Ран; +10 Сил, +10 Вын.
Огромный [Enormous]	Болотный паук, карнозавр	Размер (Огромный); Страх (1d5-2), но не менее (1); +20 ББ; +2d10 Ран; +15 Сил; +15 Вын; 50% шансов получить Сверхъестественную Силу; 50% шансов получить Сверхъестественную Выносливость.
Гигантский [Massive]	Скальный змей, кроталид	Размер (Гигантский); Страх (1d5); +30 ББ; +4d10 Ран; +20 Сил; +20 Вын; 80% шансов получить Сверхъестественную Силу; 80% шансов получить Сверхъестественную Выносливость.

Обычный

Это – обычная для большинства ксено-рас форма. Она не налагает никаких дополнительных штрафов, но и не обеспечивает особыми преимуществами.

Зверообразный

В эту обширную категорию входит весьма широкий спектр хищных, травоядных и иных четвероногих тварей.

Таланты: Зверообразный ксенос имеет 25% получить Талант Спринт.

Особенности: Ксенос получает Особенность Четвероногий, и 50% получить особенность Коренастый.

Ползучий

Это существа, подобные червям, змеям, или насекомым. У ползучих Ксено-зверей зачастую нет ни рук, ни ног, в то время как ползучие Ксено-расы непременно будут иметь тот или иной тип конечностей, приспособленных к манипулированию различными объектами.

Умения: Ползучие существа имеют 25% шанс получить Лазанье.

Особенности: Эти ксеносы получают особенность Ползучий и 25% шанс получить Особенность Копатель.

Летучий

У этого типа ксеносов есть крылья, или какая-нибудь иная способность к полету.

Характеристики: Уменьши Выносливость ксеноса на 10.

Особенности: Ксенос получает особенность Парящий (01-50), или особенность Летун (51-00).

Аморфный

У аморфных ксеносов бесформенные желеподобные тела без определенных конечностей и вообще частей тела как таковых. Представители аморфных Ксено-рас при необходимости могут выпускать способные к точным манипуляциям псевдоподии, а для голосового общения использовать какие-либо технические приспособления.

Характеристики: Увеличь Выносливость на 10.

Умения: Ксенос имеет 25% шанс получить Лазанье.

Особенности: Аморфные существа получают Особенность Аморфный, Страх 2, Сверхъестественные Чувства (1d10+5 метров), и 25% шанс получить особенность Регенерация.

Классификация

Классификация определяет тип ксеноса, и его роль в родной экосистеме. Брось кубики по **Таблице НМ-2-4: Классификация Ксеносов**.

Таблица НМ-2-4: Классификация Ксеносов

Бросок	Ксено-расы	Ксено-звери
1-20	Ативисты	Стадные
21-30	Скрытные	Ночные
31-60	Воинственные	Хищные
61-70	Необычные	Падальщики
71-80	Дикари	Древолазы
81-90	Алчные	Вершина Пирамиды
91-95	Механисты	Варп-Мутанты
96-97	Псайкеры	Силикоиды
98-00	Бестелесные	Гештальт



Вершина Пирамиды

Эти существа – вершина пищевой цепочки своей планеты. Они, как правило, высокоразвиты, хорошо приспособляемы, и имеют очень мало естественных врагов (если имеют их вообще). Некоторые виды таких существ вполне могут находиться буквально в одном шаге от самосознания. Увеличь их Интеллект и Товарищество на 1d10, а к Восприятию прибавить +5. Существо получает дополнительно 1d10 Ран и два любых Таланта.

Древолазы

Некоторые существа приспособились к жизни над землей – на ветвях деревьев, под покровом грибных лесов, или среди холодных шпилей бритвенно-острых сталактитов. Древолазы известны своей ловкостью и проворством. Они получают +10 к Ловкости, Умения Акробатика+20, Лазанье+20, Уклонение, и Таланты Мягкое Падение и Молниеносные Рефлексы.

Атависты

Развив в себе самосознание, эти существа сохранили тесную связь с образом жизни своих животных предков. Брось кубики еще раз, но уже по колонке для Ксено-зверей. Перебрось кубик, если выпадает Стадное Существо.

Алчные

Эта раса сосредоточена на идее накопления ресурсов и богатств. Они торгуют (скрепя сердце) с теми, кого считают сильными, и грабят и угояют в рабство тех, кого считают слабыми. Эти существа получают +1d10 к своему Баллистике и Интеллекту, а также Умения Бдительность, Бартер, Оценка и Обман. Большинство из них может похвастать целой коллекцией оружия, доспехов, и наемников-ксеноносов из числа представителей рас, славящихся своей воинственностью.

Надальщики

Эти ксеноны питаются давно мертвыми и находящимися на последнем издыхании существами. «Выживальщики» от природы, они зачастую довольно крепки и выносливы. Они получают 1d10 к своему Ближнему Бою и Выносливости, Талант Сопротивляемость (Яды), Особенность Ночное Зрение, и 25% шанс получить Особенность Токсичный.

Скрытные

Культура (а, возможно, и биология) этих существ сфокусирована на обманчивости, таинственности и незаметности. Увеличь Интеллект и Восприятие существа на +10. Кроме того, он получает Умения Бдительность, Скрытность, Обман и Бесшумный Шаг.

Ночные

Это ксеноны, происходящие с миров вечной ночи, или привычные к жизни в условиях отсутствия света. Увеличь их Силу и Выносливость на +1d10. Кроме того, они получают Умения Лазанье, Бдительность и Бесшумный Шаг, и Особенности Слепой и Сверхъестественные Чувства (30м).

Необычные

Эти существа причудливы и непривычны настолько, что человеческий разум просто не в силах постичь их мотивацию, а один их вид вызывает отторжение своей «инакостью». Увеличь любые две Характеристики на +10. Эти ксеноны получают Талант Страх 1, а также взаимный штраф -20 на Тесты Товарищества при взаимодействии с людьми. Наконец, при определении Отличительных Черт, каждый раз кидай дважды, из двух результатов выбирая самый большой.

Дикари

Эта Ксено-раса сильно отстает в своем технологическом развитии – происходит это либо из-за того, что раса относительно молода, либо из-за того, что раса их в ходе своего развития претерпела ужасную катастрофу. Измени Характеристики этого существа следующим образом: +1d10 к Ближнему Бою, Силе, Выносливости и Восприятию, -1d10 к Интеллекту. Они получают +1d10 Ран, а также Умения Скрытность*, Бдительность, Выживание и Выслеживание. Эти ксеноны, как правило, используют только Примитивное оборудование.

*В оригинале здесь была некая Атлетика, я заменил её на то, что мне показалось наиболее логичным для дикаря-охотника.

Гештальт

Гештальт – это не одно живое существо, но объединенная колония отдельных, более мелких существ, формирующих единый коллективный разум, и действующих как часть единого целого. Выносливость и Сила Воли гештальта увеличиваются на 2d10, Интеллект уменьшается на 1d10, а Товарищество – на 2d10. Гештальт нельзя Оглушить, а при сопротивлении контролю разума или иных влияющих на разум психосил он всегда бросает кубики дважды (выбирая лучший результат). При определении Отличительных Черт этого существа каждый раз кидай дважды, из двух результатов выбирая самый большой.





Стадные

Как правило, травоядные и достаточно крупные, эти существа приспособились к кочевому образу жизни. Их главное преимущество – размер и численность, а наиболее характерной их особенностью, пожалуй, является стадное чувство и склонность к массовой панике в случае серьезной угрозы. Увеличь Выносливость и Раны существа на 1d10. Стадные существа получают Особенность Паникёр, 50% шанс получить Особенность Коренастый, 25% – Природное Оружие (рога, 1d10+БС У или Р), и 20% – Природная Броня (1d5 единиц).

Механисты

Представители этой расы посвятили себя познанию технологии, и сделали себя её частью. Увеличь Интеллект этих существ на 10, а Товарищество – уменьши на 10 единиц. Эти ксеносы должны иметь, по меньшей мере, один кибернетический имплантат, или, если тебе угодно – Особенность Машина.

Хищники

Тот факт, что природа беспощадна и кровожадна – истина универсальная, и хищники встречаются практически на каждом из миров, где есть хоть какая-то фауна. Увеличь Ближний бой и Силу этого существа на 1d10+10, а Выносливость, Ловкость и Интеллект – на 1d10. Эти существа получают Умения Бесшумный Шаг и Выслеживание, а также 50% получить талант Спринт. Помимо того, хищные кено-звери обладают Особенностями Ночное Зрение и Природное Оружие (когти или клыки, 1d10+БС У или Р), 25% шансом получить Природную Броню (1d5 единиц), и 20% – Токсичность.

Нсайкеры

Эта раса поставила способности своего разума выше нужд своего бренного тела. Характеристики этих существ меняются следующим образом: уменьши Ближний Бой и Силу на -10 единиц, а Силу Воли – увеличь на +10. Кроме того, эти ксеносы получают Пси-рейтинг 2,

три Малых Психосилы, и две Психосилы одной из Дисциплин (как правило, Телепатии). Наконец, каждое существо этой расы получает Психическое Чутье.

Силикоиды

Несмотря на то, что подавляющее большинство живых существ во вселенной состоит из одних и тех же биологических «кирпичиков» (углерода, железа, аминокислот и т.п.), время от времени жизнь зарождается на совершенно иных основаниях. Жизнь на основе кремния – лишь один из возможных вариантов, причудливые существа, эволюционировавшие из «живых» кристаллов или минералов. Ловкость силикоидов уменьшается на 10 единиц, и они теряют способность держаться на воде (и не могут получить Умение Плавание). При этом они получают Природную Броню (1d5+1 единиц), Сверхъестественную Силу и Сверхъестественную Выносливость. Они не страдают от Кровотечения, но полученный ими Ударный и Взрывной Критический Урон всегда считается выше на 5 единиц.

Бестелесные

Бестелесное, или призрачное существо как минимум частично обитает вне нашей фазы реальности; впрочем, эта же классификация может описывать и энергетические формы жизни. Это существо может обладать Особенностью Бестелесный или Фазовый (с вероятностью 50% каждое). При желании, Мастер может указать материалы или феномены (скажем, свинец, энергетические поля и т.п.), непроницаемые для Бестелесных существ, а также установить любые другие ограничения их способностей.

Воинственные

Эта Ксено-раса чрезвычайно агрессивна и склонна к грабежам, насилию и убийствам. Увеличь Ближний Бой, Баллистик, Силу и Ловкость на 1d10. Воинственные ксеносы получают Умение Бдительность и 25% шанс получить Талант Стремительная Атака. Кроме того, он получает два любых боевых Таланта или Природное Оружие (1d10+БС У или Р) на выбор. Воинственные ксеносы, как правило, очень хорошо вооружены и защищены.

Варп-мутанты

Когда населенные миры подвергаются эманациям энергий варпа, будь последствия мощного варп-шторма, или прямое вмешательство Губительных Сил, закономерным исходом для всех живых существ на планете становится полное вымирание. Время от времени, однако, существа эти оказываются достаточно стойкими, чтобы выжить, претерпев ряд чудовищных изменений – так на свет появляются твари, которых вообще не должно существовать в рациональной вселенной. Эти существа получают 1d5 Мутаций, 2d10 единиц Силы и Выносливости, и 1d10 Ран. Интеллект их при этом уменьшается на 2d10 единиц. Кроме того, существо теряет все свое Товарищество, получает Талант Неистовство и Особенность Страх (1d5).

Рейтингах Уэрзы

Этот аспект остается полностью на усмотрение Мастера, но большая часть существ, созданных с помощью этого генератора, можно причислить к Ксенос Минорис, самых мелких и безобидных зверей – к Ксенос Минима, а существ со «сверхъестественными» характеристиками, многочисленными Отличительными Чертами, и представителей высокотехнологичных кено-рас – к Ксенос Майорис.

Отличительные Черты

Последний шаг – определение характерных для твоего ксеноса черт. Бросай кубик, или просто выбирай то, что тебе нужно. К твоим услугам Таблица НМ-2-5: Отличительные Черты.

Таблица НМ-2-5: Отличительные Черты

Бросок	Черта	Эффекты
01-10	Обостренные Чувства	Получает соответствующий Талант для одного из пяти своих сенсорных чувств.
11-20	Природная Броня	Получает Особенность Природная Броня (1d5), а если эта особенность уже есть, увеличь её на 2.
21-30	Природное Оружие	Получает Особенность Природное Оружие (когти, клыки, рога и т.п. 1d10+БС У или Р), а если эта особенность уже есть, то природное оружие существа перестает быть Примитивным.
31-35	Сильный	Увеличь Силу существа на 1d10.
36-40	Выносливый	Увеличь Выносливость существа на 1d10.
41-45	Быстрый	Увеличь Ловкость существа на 1d10.
46-50	Крепкий	Увеличь Раны существа на 1d10.
51-55	Адаптация к Темноте	Существо получает Особенность Ночное Зрение.
56-60	Страшный	Существо получает Страх (1), а если особенность Страх у него уже есть, увеличь её рейтинг на 1.
61-62	Проворный	Получает Умение Уклонение и Талант Мягкое Падение.
63-64	Биоэлектричество	Особая атака существа причиняет 1d10+(БС-1) Энергетического Урона.
65-66	Гибкий	Существо получает бонус +10 к Захвату и Лазанью.
67-70	Ядовитый	Стандартная атака существа получает Особенность Токсичное.
71-74	Дополнительные Конечности	Существо получает дополнительную хватательную конечность (руку, гибкий хвост, щупальце и т.п.), Таланты Амбидекстрия и Стремительная Атака, а также бонус +20 к Тестам Лазанья.
75-77	Неприхотливый	Существо не дышит – оно может жить как в условиях токсичной атмосферы, так и при полном отсутствии оной.
78-80	Стойкий	Существо получает Талант Сопротивляемость (Яды).
81-83	Жуткий	Существо получает Особенность Страх (2), а если Особенность Страх у него уже есть, увеличь её рейтинг на 2 (вплоть до максимума Страх (5)).
84-85	Регенерация	Существо получает Особенность Регенерация.
86-87	Дыхательное Оружие	Существо получает способность плеваться кислотой, огнем, коррозийной жижей и т.п. (5м; 1d10+БВ У или Э; О/-/-; бесконечные «боеприпасы»). Если у существа нет Баллистика, оно получает его на уровне 15+2d10 единиц.
88-89	Предсмертная Ярость	Когда существо теряет более половины своих Ран, оно получает Таланты Неистовство и Железная Челюсть, а его Сила увеличивается на +10 единиц.
90-91	Сверхъестественная Ловкость	Получает соответствующую Особенность.
92-93	Сверхъестественная Выносливость	Получает соответствующую Особенность.
94-95	Сверхъестественная Сила	Получает соответствующую Особенность.
96	Клеймо Варпа	Получает одну Мутацию.
97-98	Кислотная Кровь	Если существо получает 5 и более единиц Урона, или любой объем Критического Урона, каждого, кто находится в непосредственной близости от него, окатывает брызгами едкого ихора, который наносит 1d10+БВ единиц Энергетического Урона, игнорирующего показатель Брони цели. Поток брызг нельзя парировать, от него можно только Увернуться.
99-00	Прирожденный Псайкер	Получает Пси-Рейтинг 1 и одну Малую Психосилу. Если существо уже обладает Пси-Рейтингом, увеличь его показатель на 1, а вместо Малой Психосилы выдай Психосилу, принадлежащую к одной из Психических Дисциплин.

Пример Существо

Кальфский Песчаный Дьявол

В ходе кампании Аколитов заносит на забытый Императором захолустный мирок под названием Кальф. Мастер решает создать пару-тройку представителей местной фауны, чтобы Аколитам было, чем заняться в раскаленных пустынях Кальфа, если им придет в голову отклониться от задуманного маршрута. Начав с общей идеи и имени «Песчаный Дьявол», Мастер берет в руки генератор ксеносов.

Мастер делает Дьявала ксено-зверем, и на кубиках выпадает: ББ 27, Б --, Сил 26, Вын 30, Лов 38, СВ 23, Инт 17, Вос 28, Тов --.

Это существо не очень сильно, не слишком сообразительно, но довольно проворно. Мастер решает, что оно будет на один Размер меньше человека – он хочет чтобы оно было опасным, но не до такой степени, чтобы крушить дома и все в таком духе! Броски кубиков по Физической Форме и Классификации сделали его Ползучим и Падальщиком. На этом этапе в голове Мастера «Песчаный Дьявол» становится пустынным червем, пытающимся падалью. Мастер записывает все модификаторы и проверяет «срабатывание» случайных Особенностей – выпадает только Копатель; Мастер записывает и её.

Уже точно понимая, что из себя будет представлять этот «Песчаный Дьявол», Мастер решает остановиться на четырех Отличительных Чертах: броски 18, 67, 99 и 07 облачают в Природную Броню, делают Ядовитым, Врожденным Псайкером, обладателем Обостренных Чувств. Природная Броня, по задумке Мастера, должна быть прочной шершавой шкурой с Броней 3. Ядовитость и Обостренные Чувства – в данном случае нюх, помогающий находить разлагающиеся тела – тоже подходят очень хорошо. Тем не менее, Мастер решает, что Врожденный Псайкер – это слишком для тупого пожирателя падали, так что этот результат он решает перебросить. Результат 56 – Пугающий, что вполне подходит для столь уродливой твари. Пришло время финальных штрихов. У существа уже есть имя, так что дело за подходящими Умениями. Получившийся зверь – эдакий «гиено-червь», ползающий по пустыне в поисках подгнивших трупов, и делающий свежие, когда чувство голода становится достаточно сильным. Чтобы отобразить эти нюансы, Мастер дает ему Скрытность, Бесшумный Шаг и Выслеживание – все это должно помочь песчаному дьяволу раздобыть себе что-нибудь живое на обед.

Полностью готовый монстр выглядит так:

Кальфский Песчаный Дьявол									
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов	
22	--	21	35	38	17	28	23	11	

Скорость: 1/2/3/6

Раны: 7

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

Таланты: Сопротивляемость (Яды).

Особенности: Зверь, Копатель, Ползучий, Ночное Зрение, Страх 1, Обостренные Чувства (Обоняние), Природная Броня 3, Природное Оружие (Укус), Токсичный, Маленький.

Броня: Нет (Все по 3).

Оружие: Укус (1d10+2 Р; Примитивное, Тест Выносливости или 1d10 дополнительного Урона).

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минима.



Правила по Ядам и Токсинам

Яды и токсины – это вещества, которые атакуют различные системы организма, вызывая вред различной степени тяжести. В Секторе Каликсис имеет хождение воистину бесконечное количество самых разнообразных ядовитых субстанций – от природных отравляющих веществ, и до токсичных побочных продуктов, которые могут убить человека с той же легкостью, что и десяток дюймов остро отточенной стали. С точки зрения игровой механики, однако, все эти яды можно разделить по признаку сочетаемости трех возможных параметров – скорости, силы, и типу воздействия.

Скорость

Этот параметр определяет, насколько быстро яд начинает действовать на организм жертвы.

Мгновенный: яд оказывает воздействие сразу, как только попадает в организм жертвы; все токсины и иные активные вещества действуют именно с этой скоростью, если не указано обратное.

Быстрый: яд оказывает воздействие спустя 1d5 часов после попадания в организм жертвы. В число этих ядов входят те, что убийцы любят добавлять в еду своим ничего не подозревающим «клиентам».

Медленный: яд оказывает воздействие спустя 1d5 дней после попадания в организм жертвы – обычное дело для «природных» токсинов и техногенных загрязнений.

Сила

Чтобы яд оказал воздействие, жертва должна провалить Тест Выносливости. Сила яда – это модификатор для этого Теста. Некоторые относительно слабые яды могут не только не облагать этот Тест штрафом, но даже обеспечивать ему бонус. Помни, что «--» обозначает, что модификатор этого яда равен +0.

Факт

Все яды, в общем и целом, разделены на четыре типа воздействия на организм жертвы; помни, что существует ряд «的独特性» ядов, воздействие которых не укладывается ни в одну из перечисленных ниже категорий:

Летальный: Этот тип ядов нарушает ход процессов жизнедеятельности организма жертвы – разрушая его нервную систему, вызывая остановку сердца, и т.п. Жертва получает 1d10 единиц временного Урона Выносливости, плюс еще 1d10 за каждую ступень провала. Если при этом Выносливость падает до 0, жертва погибает, если ей не окажать немедленную медицинскую помощь (или если жертва не сожжет Очко Судьбы, чтобы избежать этой печальной участи). Кроме того, если Урон, нанесенный Выносливости жертвы, превысит половинное значение этой Характеристики, она впадёт в кому на 1d5 часов.

Паралитический: эти яды парализуют мускулатуру жертвы, обездвиживая её, но не лишая сознания. Жертва получает 1d10 единиц временного Урона Силе, плюс еще 1d10 за каждую ступень провала. Если при этом Сила падает до 0, жертву разбивает паралич, и она теряет способность двигаться. Паралич и Урон Силе пройдут через 2d5-(БВ жертвы) часов.

Седативный: эти яды лишают жертву сознания. Тот, кто проваливает Тест Выносливости, получает Оглушение на 1d10 минут. Если жертва проваливает Тест больше чем на 3 ступени, вместо этого она теряет сознание на 1d5 часов.

Некротический: эти яды наносят локализованный урон организму жертвы, разъедая (или иным способом разрушая) находящиеся в очаге поражения ткани. Именно так действуют кислоты и ядовитые промышленные отходы, как, впрочем, и довольно широкий спектр природных ядов, чье предназначение – разжигать и переваривать плоть. Жертвы, провалившие Тест Выносливости, получают определенное количество обычного Урона (как правило – 1d10 единиц), на который не влияют ни Броня, ни Бонус Выносливости жертвы.

Пример

Морфия-V (Мгновенный/-20/Седативный). Морфия-V – быстroredействующий яд, срабатывающий сразу же после введения в организм жертвы (Мгновенный). Яд достаточно силен, и способен буквально подавить сопротивление организма жертвы (-20 к Тесту Выносливости). Наконец, попав в организм жертвы, яд отключает сознание жертвы – если жертва проваливает Тест Выносливости, она получает Оглушение на 1d10 минут (Седативный).



Знаменитые Яды Сектора Каликсис

Ниже приведено несколько примеров наиболее печально известных ядов, «распространенных» на просторах Сектора Каликсис.

Яд Черного Яникса (Мгновенный/+10/Летальный)

Этот яд добывают из желёз черного яникса, змеи, обитающей в пустошах мертвого мира Во, что в Йозефовом Заливе. На людей, переживших его воздействие, он оказывает мощное галлюцинаторное воздействие (бросай кубики по Таблице 5-8: Галлюциногенные Эффекты, страница 237 Базовой Книги Правил Dark Heresy).

Морфия-V (Мгновенный/-20/Седативный)

Яды, подобные Морфии-V, широко применяются мальфийской аристократией в качестве своеобразного «предупреждения» – намека на то, что в следующий раз яд будет смертельным!

Даский Лотос, или «Дыба»

(Быстрый/-10/Летальный; перманентный Урон Выносливости)

Еще один представитель нечистой и смертоносной флоры и фауны дикого мира Даск, что в субсекторе Мальфи. Токсин содержится в соке дасского лотоса – прекрасного белоснежного цветка, который жители этой несчастной планеты именуют не иначе как «смертоцветом». «Дыбой» его называют за то, какое воздействие он оказывает на своих жертв.

Токс-Джек (Мгновенный/-10/Некротический(1d10))

Это наиболее распространенный в Секторе Каликсис «боеприпас» для игольного оружия. Основная причина такой популярности – его чрезвычайная доступность; действующее вещество является основным компонентом стандартного промышленного хладагента, активно применяемого на мануфактурах и в ульях по всему сектору.

Сок Колодезной Лозы (Медленный/--/Летальный)

Этот природный яд чаще всего попадает в организм человека, выпившего воды из источника, зараженного колодезной лозой – водяным растением, произрастающим на агромире Дреа. Впрочем, невидимая рука черного рынка давно распространила его по всему Каликсису.

Арс Империалис Мортуса (Мгновенный/-30/Летальный)

Знаковый яд Официо Ассасинорум, Мортуса крайне редок, практически необнаружим, и чрезвычайно дорог. Мортуса, или, как его еще называют, «Серая смерть», настолько быстр, что способен убить человека буквально на полуслове – через несколько секунд кожа убитого заметно сереет, а глаза подергиваются белесой пылесоской.

Порошок из Девичьего Вьюнка (Быстрый/--/Седативный)

Обычно этот яд добавляют в еду или питье. Получают его из высушенных и размолотых лепестков девичьего вьюнка, растения, в изобилии произрастающего на феодальном Эйкридже. Предприимчивые торговцы с готовностью занимаются его экспортом – содержащимся в нем активным веществом находят применение как медики, так и лица куда менее благородных профессий.

Поцелуй Тихеи (Медленный/-30/Паралитический)

Эффект этого яда длится не часами, а днями – человека, усыпанного этим ядом (если его не подвергать медицинскому обследованию) очень легко принять за мертвого. Это вещество получают из семенных коробочек необычного вида кроваво-красных орхидей, которые, как говорят, были получены в результате селекции иокантосского Призрачного Пламени. Способность этого вещества «имитировать» смерть часто используют, чтобы обмануть правосудие, или чтобы подвергнуть жертву поистине ужасной казни, когда человек приходит в себя через несколько дней, лишь для того, чтобы на своей шкуре узнать, каково это – быть погребенным живо.

Выделения Пепельного Слизня

(Мгновенный/+20/Паралитический и Некротический (1d5))

Этот яд является собой едкую слизь, которую выделяют Пепельные Слизни – прожорливые падальщики, обитающие в зонах сброса отходов практически каждого из миров-ульев сектора. Этого нечистого ихора вполне достаточно, чтобы пепельный слизень представлял собой довольно серьезную для беспечного путника опасность. Бродяги и некоторые бандиты-мусорщики покрывают этой слизью свои ножи, и используют её при изготовлении отравленных ловушек.

Таблица ИМ-2-6: Яды Каликсиса

Имя	Цена за Дозу	Доступность
Яд Черного Яникса	800	Редкая
Морфия-V	550	Скудная
Даский Лотос	1.000	Редкая
Токс-Джек	10	Изобильная
Сок Колодезной Лозы	50	Распространенная
Арс Империалис Мортуса	5.000	Раритет
Порошок из Девичьего Вьюнка	200	Средняя
Поцелуй Тихеи	450	Редкая
Выделения Пепельного Слизня	55	Средняя

Альтернативные ранги из «Salvation Demands Sacrifice»

Демагог

“Вы были забыты! Это их ложь превратила вас в рабов! Это их закон надел на вас цепи! Это их алчность выпила вашу кровь! Но вы не склонили перед ними головы, и не преклонили колен! Пусть пройдет тысяча лет, пусть прольются реки крови, но мы сумеем завоевать себе свободу!”

- Неизвестный еретик, Тренч, незадолго до восстания Бледной Толпы

Демагоги – подстрекатели и агитаторы, способные завладеть умами толпы, и обернуть её слепую мощь себе на службу. Эти пламенные ораторы могут быть лидерами культов, идеалистами, безумцами, фанатиками, хитроумными манипуляторами или провокаторами и агентами влияния различных сил. Как бы то ни было, любой из них знает, как привлечь внимание людей громкими словами, объединить их простой и доступной риторикой, а затем спустить их на общую цель, как свору почувствовавших кровь гончих псов. Демагоги не раз и не два становились искрой, разжигавшей пламя пожаров, в которых становились пеплом целые миры. Порой именно в этом и состоит их изначальная цель – для них нет ничего слаще, чем узреть, как высеченный их словами гнев ширится и растет, становясь всепожирающей огненной бурей. Порой демагогов создает горечь несправедливости, способная, в конце концов, привести к открытому неповиновению и стремлению свергнуть власть, ставшую для них олицетворением зла. Многих Имперских Демагогов ведет за собою свет веры, речи их становятся знаменем отчаянных и безоглядных крестовых походов. Многие из ренегатов-проповедников прикрываются верой в Бессмертного Императора, но это лишь маска, скрывающая звериный оскал Хаоса, и слова, доносящиеся из-под нее – не более чем лживые послы Темных Богов.

С точки зрения Империума, большинство демагогов – угроза, которую надлежит контролировать, в том числе – если потребуют обстоятельства – силой. Сказать подобное, однако, проще, чем сделать, ибо многие демагоги очень хорошо знают, как ускользнуть от бдительного ока Имперских властей. Порой демагоги действуют достаточно долго для того, чтобы поднять полноценное восстание, а затем просто исчезают без следа, “всплывают” в другом месте, и продолжают свою деятельность уже там. Эти неуловимые подстрекатели – наиболее опасная разновидность демагогов, и многие из них входят в число самых разыскиваемых преступников и еретиков сектора.

Впрочем, стоит упомянуть, что отнюдь не все демагоги – безумные фанатики и простые бунтовщики; есть среди них и служители Инквизиции, сеющие недовольство и раздор, следя неким высшим целям – тайным и скрытым от всех, кроме самых проницательных следователей. Многие из них в той или иной степени придерживаются Радикальных взглядов – особенно много среди них последователей философии Истваанцев и Реконгрегаторов. В отличие от подлинных демагогов, эти тайные провокаторы подходят к выбору причин и целей грядущих беспорядков с тщательностью и точностью мастера-хирургеона, подбирающего инструмент для грядущей операции. Сегодня они призывают сбросить владычество горнодобывающего картеля на Сеферис Секундус, а завтра уже



поднимают кровавое восстание мутантов в подпольях Синтиллы. Для этих, самых опасных из всех демагогов, имеет значение лишь конечная цель их предприятия, а средства, которыми она будет достигнута, роли не играют.

Становление Демагога

Демагоги, состоящие на службе Инквизиции, как правило, становятся ими из необходимости. Когда твоя миссия – посеять смерть и разрушение, или привнести фундаментальные перемены в структуру Имперского общества, умение поднять бунт, разжечь недовольство, или организовать восстание может быть весьма и весьма полезным. Талантливые ораторы и Аколиты, специализирующиеся на вопросах социального взаимодействия, могут сами с готовностью примерить на себя роль демагога, в то время как кому-то приказ господина может попросту не оставить выбора.

Профессия: Адепт, Клирик, Имперский Псайкер, или Подонок.

Уровень Ранга: Ранг 3 и выше (1.000 ОО).

Новый Талант: На Крыльях Гнева

Требование: Тов 30+

Твои слова способны распалять гнев как отдельных людей, так и огромных народных масс. Ты получаешь бонус +20 к своим Тестам Социальных Умений, когда пытаешься возбудить в людях гнев или ненависть, и направить их в какую-то определенную цель. При этом ты удваиваешь максимально возможное число людей, на которых способны оказать воздействие твои Социальные Умения. При наличии Таланта Мастер Оратор этот объем возрастает еще в десять раз.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Обольщение	100	У	---
Обольщение+10	100	У	Обольщение
Командование	100	У	---
Командование+10	200	У	Командование
Командование+20	300	У	Командование+10
Обман	100	У	---
Обман+10	100	У	Обман
Обман+20	200	У	Обман+10
Маскировка	100	У	---
Маскировка+10	200	У	Маскировка
Непримечательный	100	Т	---
Аура Власти	200	Т	Тов 30
Мастер Оратор	200	Т	Тов 30
На Крыльях Гнева	200	Т	Тов 30



Инфильтратор

“Максил! Максил, что у тебя с глазами, старик? Чего это ты делаешь с этой... нет!”

- Последние слова Адепта-Аколита Дэнверса

Инфильтратор – невольный убийца, живое оружие, направленное против бывших друзей и союзников, чье первейшее предназначение – сеять ужас и смерть. Инфильтратор – оружие одноразовое, чья эффективность основывается на быстрой и тайной обработке пленников или специально похищенных людей, которые в любой момент против собственной воли могут обернуться против бывших товарищей. Плененные, подвергнутые мучительным процедурам ментальной перепрограммки (при помощи темных искусств или посредством древних зловещих технологий), не имеют ни малейшего понятия о том, что с ними случилось – вплоть до того самого момента, как происходит срабатывание заложенной в них программы, и они превращаются в бездумных и беспамятных убийц.

Несмотря на то, что процесс создания инфильтратора во многом схож с процедурой Очищения Разума (страница 27 **Базовой Книги Правил Dark Heresy**), в первом случае применяемые техники куда более торопливы и ненадежны. Ментальная программа инфильтраторов скорее перекрывает, нежели замещает собой изначальные мыслительные паттерны субъекта, грубо и жестко внедряя в них блоки ментальных команд и меметической информации.

Инфильтраторы давно и довольно широко используются как Инквизицией (для внедрения диверсантов в ряды еретических сект), так и их врагами – из всех преступных организаций Сектора Каликсис особенно популярна эта практика среди Логиков и братьев Рогатой Тьмы (хотя обе этих организаций при создании инфильтраторов применяют диаметрально противоположные подходы). Несмотря на то, что тактика эта считается достаточно трудоемкой, да еще и не особо надежной, Инквизиторы некоторых Радикалистских фракций относительно широко применяют её против своих врагов в рядах Святых Ордосов.

Особенность: Небезупречная Обработка

Ментальные блоки и меметические программы, применяемые при создании инфильтраторов, весьма далеки от совершенства, и в случае, если разум инфильтратора претерпит хоть сколько-нибудь значительное потрясение, его сознание может деградировать, а хитросплетения инфильтраторской “прошивки” – распасться на отдельные нити, и развеяться, как дым на ветру. Каждый раз, когда Инфильтратор проваливает Тест на Страх более, чем на три ступени, получает Критический Урон, претерпевает психическое вмешательство в свой разум, или совершает внушенный “прошивкой” самоубийственный поступок, его программа подвергается серьезному испытанию на прочность. Как только происходит что-то из вышеперечисленного, Инфильтратор получает шанс уничтожить прошивку, успешно пройдя **Тяжелый (-20) Тест Силы Воли**. В случае успеха, Инфильтратор впадает в кататонический ступор на 1d5 часов (или до тех пор, пока не получит квалифицированную медицинскую помощь) – сразу после этого его разум освобождается и от инфильтраторской прошивки, и от этой Особенности. В случае провала прошивка выдерживает, а персонаж получает 1d5 Очков Безумия. Как вариант, персонаж может потратить 200 ОО, чтобы пройти этот Тест Силы Воли автоматически.



Становление Инфильтратора

Первый критерий, соблюдение которого необходимо для того, чтобы стать Инфильтратором, это наличие некоего агентства, культа, или отдельной (而非 very influential) личности, у которых был бы мотив похитить персонажа, и подвергнуть соответствующей обработке. Как бы то ни было, в процессе этот персонаж неизбежно получает 2d5 Очков Безумия, Особенность Небезупречная Обработка, и право приобретать присущие этому Альтернативному Рангу Улучшения.

Кроме того, Инфильтратор получает особое задание (хищение, убийство, диверсия, или добыча определенных сведений), соответствующее целям организации (или лица), установившего программу инфильтрации – Мастер втайне от остальных сообщает Игроку, какой триггер (событие или кодовое слово) должен запустить эту программу. После внедрения инфильтраторской прошивки Аколит действует и ведет себя как обычно – ровно до тех пор, пока не сработает триггер. С момента срабатывания игрок должен прилагать максимально возможные усилия для того, чтобы выполнить вложенное в его разум задание – вплоть до момента его выполнения, распада программы прошивки, или смерти персонажа.

Профессия: Любая

Уровень Ранга: Ранг 4 и выше (2.000 ОО)



Внимание!

Этот Альтернативный Ранг предназначен, в первую очередь, для того, чтобы опытный игрок имел возможность хотя бы на некоторое время почувствовать себя в шкуре своеобразного “двойного агента”. Естественно, все может закончиться гибелью персонажа, причем, вполне вероятно, от рук его же товарищей, но при все при том, Ранг подразумевает и относительно безболезненный “путь назад” – способ разорвать путы инфильтраторской прошивки, что в целом дает интересный ролевой опыт, и является довольно запоминающимся игровым событием, не говоря уж о возможности выстроить целое приключение вокруг вполне понятного желания персонажа отомстить своим бывшим (или несостоявшимся) кукловодам. Как бы то ни было, этот Ранг следует применять с обоюдного согласия игрока (игроков) и Мастера, и помнить о том, насколько серьезно его введение может повлиять на ход текущей кампании.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Обыденное Знание (Технология)	100	У	---
Обман	100	У	---
Обман+10	200	У	Обман
Разоружение	100	Т	Лов 30
Запугивание	100	У	---
Запугивание+10	200	У	Запугивание
Выживание	100	У	---
Непримечательный	100	Т	---
Искусный Стрелок	100	Т	Б 30, два Таланта группы Основное Оружие
Мастер Рукопашной	100	Т	ББ 30
Скрытая Полость	100	Т	---
Спринт	100	Т	---
Молниеносные Рефлексы	200	Т	---
Логис Имплантат	200	Т	---
Быстрое Выхватывание	200	Т	---
Стремительная Атака	300	Т	ББ 35

Саботажник

“Тerror и зверства – вот мое искусство”.

- Приписывается неизвестному древнетерранскому военачальнику

Неизменные спутники любого Саботажника – паника, разрушение и гибель. Он – цепной пес тайной войны, гремящей под покровом теней Империума Человечества. Волк в овечьей шкуре, Саботажник – безликий посланник страха, разорения и смерти, чья цель – физические и психологические связи, что делают Империум единым. Как говорят в Администратуме, всё в Империуме опутано незримыми нитями взаимозависимости: от астропатических сообщений для сильных мира сего, до скучного пайка на тарелке простого рабочего – все в этой вселенной зависит от чего-нибудь, что, в свою очередь, опирается на что-то еще. Все эти нити – часть огромной паутины могущества и власти, камни фундамента, на котором зиждутся порядок, вера и выживание человечества. Уничтожение этих нитей – и есть то искусство, которому Саботажник посвящает свою жизнь.

Причина, по которой эти чудовища состоят в рядах служителей Инквизиции, кроется в понимании Радикалистских философских взглядов и верований, требующих от своих последователей стремиться к разжиганию любого рода конфликтов и дестабилизации Имперского общества. Инквизиторы-Реконгрегаторы и Истваанцы

считают Саботажников первым и наиболее важным инструментом достижения своих целей. Прошедший подготовку на службе в Святых Ордосах Аколит-Саботажник привыкает сеять анархию и разрушения там и тогда, где и когда это будет угодно его господину. Будь то уничтожение символа Имперской власти, или диверсия на мануфакторуме, играющем ключевую роль в снабжении близлежащей зоны боевых действий – любые операции хорошо подготовленного Саботажника направлены на достижение строго определенного эффекта, или запуск заранее просчитанной цепочки событий, и неважно, будет то просто устрашение народных масс, или предотвращение нависшей над миром смертельной угрозы.

Становление Саботажника

Выбор стези Саботажника, как правило, является результатом осознанного выбора при наличии наущной необходимости – задачи, которые Аколит выполняет для своего Инквизитора, могут иметь под собой настолько радикальные основания, что умение взрывать мосты и заставлять города цепенеть в страхе перед террористической угрозой могут оказаться весьма и весьма нeliшними. Руководствуясь подобными соображениями, Аколит вполне может начать изучение темного искусства саботажа.

Профессия: Любая, кроме Техножреца и Адепта Сороритас.

Уровень Ранга: Ранг 3 и выше (1.000 ОО).

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Химия	100	У	---
Химия+10	200	У	Химия
Химия+20	300	У	Химия+10
Скрытность	100	У	---
Скрытность+10	200	У	Скрытность
Скрытность+20	300	У	Скрытность+10
Взрывотехника	100	У	---
Взрывотехника+10	200	У	Взрывотехника
Взрывотехника+20	300	У	Взрывотехника+10
Маскировка	100	У	---
Маскировка+10	200	У	Маскировка
Безопасность	100	У	---
Безопасность+10	200	У	Безопасность
Безопасность+20	300	У	Безопасность+10
Технология	200	У	---
Непримечательный	100	Т	---
Скрытая Полость	100	Т	---

Отродье Хаоса

Несмотря на то, что варп-культы почитают мутации великим благом, знаком божественного расположения, признаком того, что плоть и разум носителя вскоре сольются, наконец, в едином порыве неземного безумия, некоторые несчастные удостаиваются особого внимания Губительных Сил. Эти проклятые создания именуются Отродьями Хаоса – они являются собой тугое клубки влажно пульсирующей плоти, несущей на себе следы самых невероятных мутаций. Не ведающие боли, и не скованные рамками установленными природой для любой естественной формы жизни, подобные существа кошмарны на вид и чрезвычайно устойчивы к любым внешним воздействиям.

Отродье Хаоса									
ХБ	Х	Сил	Вын	Пов	Инт	Вос	СВ	Тов	
35	--	12/61	12/63	22	13	22	25	--	

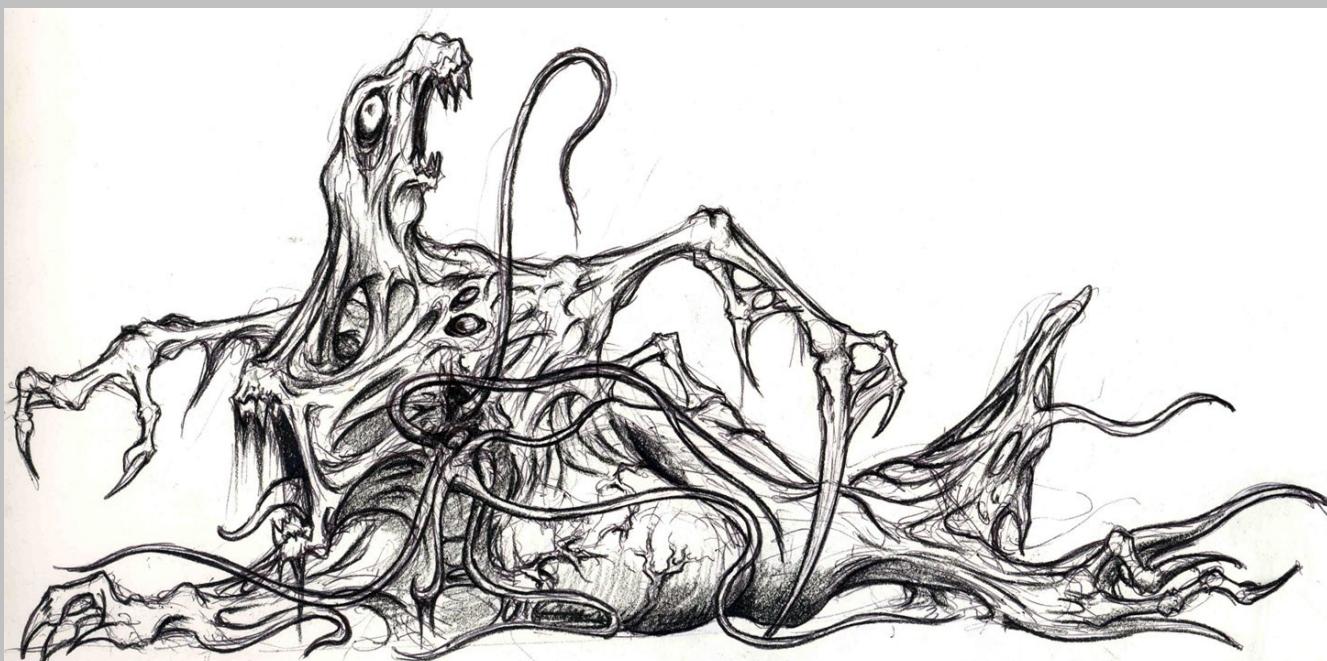
Скорость: 2/4/6/12

Раны: 30



Таблица ПТБ-4-9: Богоявленная Плоть

Бросок	Результат
01-20	Тысячеглазый Зверь: Отродье получает возможность смотреть во всех направлениях разом. Кроме того, оно получает бонус +10 к Восприятию, +2 к броскам Инициативы, а также Особенность Ночное Зрение.
21-32	Психический Вопль: Отродье источает Демоническое Присутствие (-10 к Тестам Силы Воли всем в радиусе 20 метров).
33-48	Отторжение: Сама земля отвергает это существо – оно получает Особенность Летун (8) и возможность свободно парить в воздухе.
49-60	Нескончаемые Изменения: В начале каждого Раунда определи случайным образом одну Сильную Мутацию, эффект которой сохраняется ровно до следующего Хода Отродья. Если мутация не имеет боевого применения, считай все привнесенные ею изменения чисто декоративными.
61-79	Гидра: Тело Отродья непрестанно извергает из себя самые разнообразные конечности и отростки, которые спустя мгновение вновь растворяются в хаотичной мешанине плоти этого ужасного существа. Каждый ход, в качестве Полного Действия Атаки Отродье может нанести своими конечностями 1d5 ударов.
80-93	Огненный Дух: Колдовской огонь пылает внутри этого Отродья – существо заключено в Силовое Поле, уменьшающее весь поступающий Урон на 1d10 единиц, если только Урон этот не является Психическим или Священным. Атаки самого Отродья перестают быть Примитивными, а тип их становится Энергетическим. Пламенный ореол, полыхающий вокруг этого существа, способен воспламенять любые горючие материалы, к которым прикасается Отродье.
94-99	Призрак Варпа: Чудовище может по своему желанию становиться Бестелесным (переключение между состояниями – Частичное Действие), но наносить урон оно способно только в телесной своей форме. Атаки этого существа перестают быть Примитивными, и получают Особенность Варп-Оружие.
00	Касание Перемен: Любая жертва, раненая Отродьем Варпа, должна пройти Тест Силы Воли, или немедленно получить случайную Слабую Мутацию и 1d10 Очков Порчи. На Сложность этого Теста влияет текущий уровень Очков Порчи (в точности как в случае с Тестами на Осквернение - страница 442 Базовой Книги Правил Dark Heresy).



Умения: Бдительность (Вос), Лазанье (Сил).

Таланты: Яростный Натиск, Железная Челюсть.

Особенности: Зверь, Страх (2), Потусторонний, Природное Оружие (разное), Размер (Большой), Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Бесконтрольные Мутации: Существо получает 1d5 случайных Мутаций любого из списков, приведенных в **Базовой Книге Правил Dark Heresy** на страницах 579 и 580 (повторяющиеся результаты следует перебрасывать). Кроме того, Отродье Варпа получает одну из мутаций, описанных в **Таблице ПТБ-4-9: Богоявленная Плоть**.

Оружие: Разнообразнейшие когти, клешни, клювы, пасти и т.п. (1d10+12* Р; Примитивное, Разрывное).

*Включая Бонус Силы

Оборудование: Нет.

Рейтинг Угрозы: Маллеус Майорис.

DARK HERESY™

THE RADICAL'S HANDBOOK™



SALVATION DEMANDS SACRIFICE



WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY