

# DARK HERESY™

ENEMIES BEYOND™

Ордо Маллеус  
СЕКТОРА АСКЕЛЛОН

ПЕРЕВОД  
v 1.1

WARHAMMER®  
40,000  
ROLEPLAY







# CREDITS

PRODUCED BY  
Tim Huckelberry

## DEVELOPMENT AND WRITING

Tim Cox, Robert Dempsey, Matt Eustace,  
Matthew Farrer, Jordan Goldfarb, Lee Gunby, Jeff Hall,  
Andy Hoare, Mark Latham, and Joe Sloboda

## EDITING AND PROOFREADING

Jim Jacobson and David Johnson

## MANAGING RPG PRODUCER

Sam Stewart

## GRAPHIC DESIGN

Duane Nichols and Taylor Ingvarsson

## GRAPHIC DESIGN MANAGER

Brian Schomburg

## COVER ART

Mathias Kollros

## INTERIOR ART

Alberto Bontempi, Matt Bradbury, JB Casacop, Anna Christenson, Martin de Diego Sádaba, Vincent Devault, Guillaume Ducos, Alexandre Elichev, Zack Graves, Hokunin, Taylor Ingvasson, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, Mathias Kollros, Sam Lamont, Clint Langley, Diego Gisbert Llorens, Mark Molnar, Victor Manuel Leza Moreno, Federico Musetti, Ameen Naksewee, Michael Rookard, Adrian Smith, Mark Smith, Stephen Somers, Wibben, and the Games Workshop Design Studio

В книгу интегрирован DH 2E - *Enemies Beyond Character Creation Supplement*  
и внесены исправления эпарты 1,2

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём  
восхвалений и сбор багов:  
<https://vk.com/club159850235>

## Команда перевода:

Глава I: Губкин Михаил

Глава II: Александр Викторов (Aliss) и Губкин Михаил

Глава III: Роман Мальков

Редактура: Губкин Михаил и Дмитрий Иванов

Вёрстка: Вадим (de-Zigner) Малышев

Нам помогали: Владислав Климов, Павел

Плещканёв, Денис Макаров, Александр Селезнёв

As always, thanks to everyone at GAMES WORKSHOP



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

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

*Dark Heresy: Enemies Beyond* © Copyright Games Workshop Limited 2015. *Enemies Beyond*, *Dark Heresy*, the *Dark Heresy* logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® 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: 978-1-63344-240-5      Product Code: DH25      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](http://www.FantasyFlightGames.com)

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава I: Маллеус	4	Дисциплины демонологии	58
Защищая души	4	Бичевание демона	64
В служении Молоту	6	Демонхсты	66
Пуритане и радикалы	8	Демоническая одержимость и экзорцизм	72
Бытие аколита	10	Тёмные пакты	76
Сектор проклятия	11	Глава III: Ужасы Имматериума	80
Враги аскеллонских демоноборцев	15	Сектор, проклятый с той стороны	81
Ваксианский раскол	19	Кул	82
Глава II: Война за души	23	Нексум	87
Изгоняющие демонов	23	Оссуар	93
Новый родной мир: Демонический мир	24	Песнь Императора	99
Новый родной мир: Мир-тюрьма	26	Тучулча	103
Новый родной мир: Карантинный мир	28	Демоникон Аскеллиос	108
Новая предыстория: Вычещённый	30	Воины Крови: Пантеон Кхорна	109
Новая роль: Крестоносец	32	Ткачи судьбы: Пантеон Тзинча	115
Новое элитное улучшение: Астропат	34	Герольды Разложения: Пантеон Нургла	121
Начало твоей службы...	36	Владыки Излишеств: Пантеон Слаанеш	125
Новые персонажи поддержки	42	Князья демонов	131
Изгнание демонов	44	Использование демонических НИП	136
Стрелковое оружие	44	Варп и реальность	140
Рукопашное оружие	46	Расследования Маллеус	143
Особые боеприпасы	48	Проектирование приключений Маллеус	143
Улучшения брони и оружия	48	Улики и направления Маллеус	146
Защитное снаряжение	50		
Снаряжение	51		
Ритуалы святости	51		
Демонические останки	52		
Демоническое оружие	54		



**У**верены, что комната та? Здесь начинается след демона?» — Голос Яйсена гудел от вокс-решётки, скрывающей нижнюю часть его челюсти. Техно-жрец показал пониженный ауспекс, на экране которого были лишь изумрудные значки, отображавшие аколитов, пока его первичный маканодендрит освещал тёмный интерьер широкогульным лучом света.

Наси проигнорировала и его и ауспекс. Глаза её следовали за лучом в поиске цели, стволы болт-пистолетов ещё дымились после финального столкновения во внутренней части владений лорда Котромана.

Первоначальный осмотр роскошного парадного зала позволил найти лишь пару выпотрошенных слуг, да разорванную мебель; после того, чему стали свидетелями трои аколитов, трупы их мало озабочили. Сама зала казалась не менее мёртвой чем остальная часть этого уровня улья Десолеум, тишина была абсолютной, лишь мягкие жидкые звуки серебряного водопада на одной стене прерывали покой.

Софония повернулась и посмотрела на укутанного в красную мантию техно-жреца. «Должна быть той.» прорычала она и золотой огонь сформировал корону поверх её седой головы. «Варп не обладает «стабильностью» перед которой ты лебезишь.» Она взяла себя в руки и выдохнула. «Прошу прощения, Яйсен.» сказала Софония втягивая пламя обратно. «Это был трудный день.»

Наси посчитала это преуменьшением, но ничего не сказала. Битва, которая погрузила улей в безумие сильно всех потряпала.

«Возможно, ваше заявление было оскорблением, но ваше утверждение точно.» Механический голос Яйсена не изменился, как и всегда. «Как и мнение о последних событиях. Мы, бесспорно, неоптимальны.»

«Совсем.» Софония даже слегка улыбнулась. «Но в этой комнате след Варпа самый сильный. Что бы не появилось и не спустилось вниз улья, бесчинство началось отсюда.»

Наси решила, что им необходимо больше света и забросила светошар на высокий шкаф. Теперь стал ещё более очевидным беспорядок, крошечное эхо разрушения, что поглотило Десолеум всего за несколько часов. Обычно порождаемые бойней сообщения инквизитор игнорировала, но отдельные перехваченные переговоры заинтересовали её. Храмы, растворяющиеся в аметистовую грязь, клятвенные механизмы, деформирующиеся в непристойные формы, значки, обрастающие зубами и кусающие своих носителей, — и это только сообщения которые поступали из одних лишь верхних уровней Зенита.

К счастью (к чьему конкретно, Наси не была уверена) отряд всё ещё находился в улье, где выселял архи-еретеха Сомнения Халбрilia. Местные санкционарии пребывали в растерянности, но Яйсен быстро распутал извилистую паутину отчётов. Инквизитор Карлзан взяла командование над отрядом арбитраторов и проследовала по пути разрушения вниз, по следам самых свежих событий. Трое же аколитов пошли вверх, следуя за смертями и тем, что куда хуже смерти.

По мере пересечения верхнего улья с каждым новым уровнем открывались новые ужасы, освежёванные кошмары, зазубренная плоть и слившиеся воедино кости. Хуже всего было то, что обезумевшие ульевики всё ещё были живы и с немыслимой силой противились милосердию. Однако, чем дальше продвигались аколиты, тем сущее была кровь и холоднее тела. Теперь они видели исток всего разрушения и знали, что варп-чувства Софонии были правдивы. Тысячи мертвых, вдесятеро больше испорченны. Всё из-за одного демона.

«Интересно. Это её кабинет.» отметил Яйсен. Все посмотрели в указанную им сторону — на огромный портрет, доминирующий на одной стене. Печально известная первая дочь одного из правителей улья Десолеум, леди Кассия Котроман — совершенная, элегантная и смертоносная, как клинок ксено-клиник, что она держала в оплетённой бархатной перчаткой руке. Даже аколиты слышали о множестве дуэлей с её участием. Она никогда не проигрывала, никогда не повторяла затейливые шрамы, оставляемые ею на телах противников, и всегда гарантировала, что каждый новый шрам от неё будет более запоминающимся чем предыдущий.

Наси повернулась и посмотрела на серебряный водопад. Она не видела ни одного такого археотехнического устройства с тех пор как отказалась от жизни в Зените ради возбуждения от жизни в нижнем улье, а потом служения Карлзан. Водопад был восхитителен, ибо тёк как мягкая ткань, что становилось возможным благодаря сложным энергетическим полям, делающим металл жидким и управляемым. Погодите-ка. Энергия.

«Этот уровень обесточен.» Сказала она. «Так почему же серебряный водопад работает?» Отражение в жидком серебре посмотрело на Наси, затем внезапно улыбнулось и сменилось на лицо, которое Наси видела лишь однажды, несколько минут назад. На портрете.

Никакой человек не мог бы выжить в окружении колосальных энергетических полей, управляющих серебряным водопадом, собственно, человека там не было. Её пурпурная плоть изгибалась под тонким слоем ткани, что стекала как фуксиновая река, а скрученные рога пронзали аметистовое великолепие волос, колыхавшееся будто под водой. Одна рука её была огромным зазубренным когтем, другая же была одним целым с ксено-клиником, плоть изглодала чужацкий материал и просачивалась в драгоценные камни на рукояти. Жидкое серебро не касалось её тела, будто отказываясь ощущать нечеловеческую плоть.

«Игрушки.» каждый произнесённый тварью слог рвал воздух словно плеть. «Я видела вас изнутри. Как мило прийти ко мне самим.»

В иные дни аколиты могли пасть в ужас или сбежать, но не сегодня, не после всех ужасов что довелось им узреть. Софония подняла руки и золотое пламя сплелось в защитный барьер. Наси и Яйсен стреляли в унисон, её тяжёлые пистолеты и его ручная пушка вырывали куски из резиноподобной плоти.

Существо лишь смеялось и ужасный этот смех разрывал уши. Удар был почти невидим и кривой клинок отрубил руку Яйсена, всё ещё сжимающую пистолет. Мощный удар когтистой руки швырнул Наси и Софонию в дальнюю стену.

Наси поднялась и изумлённо посмотрела на бойню отражённую серебряным водопадом — отражалось там не всё. «Тварь не отражается в зеркале!»

«Она не здесь.» сказала тварь, скользя вперёд и улыбаясь шокирующие большим количеством кинжалоподобных зубов. «Моё отражение появилось из любимого мной серебряного водопада ради последней дуэли. Мы были совершенством вместе и таков был наш танец, что Князь подарил мне новую форму, в которой я вошла в зеркальные земли. Я же подарю своей новой сестре и всему улью возможность потанцевать со мной.» Она подготовилась к прыжку.

«Танцы кончились.» Слова шли от двери. Обычно безупречные одеяния инквизитора Евангелины Карлзан были разорваны, обнажив покрытую шрамами и ихором силовую броню, но её трижды благословенный силовой меч сиял чистотой. Голос её звучал хрипло, Наси предположила, что это от истощающих ритуалов изгнания демонов. Впрочем, инквизитор была здесь, другие демоны не появились, так что Наси начала верить, что они смогут пережить эту схватку.

«Спасибо, аколиты, что оставили след из тел.» продолжила Карлзан. «Так найти тебя значительно легче.»

Тварь сплюнула нечто, что прожгло пол, её прекрасное лицо всё больше искажалось. «Я знаю тебя, шавка. Шептала тебе сквозь зеркала. Твой конец будет очень медленным и восхитительно совершенным.»

«Храбрые слова, маленький демон.» решительно сказала Наси, удивляя себя, и, ей хотелось бы верить, Карлзан, убеждённостью. Наси заметила, что Яйсен вытащил пистолет из своей отрубленной руки и приготовился стрелять, а Софония озарилась Светом Императора. Её инквизитор встала рядом с нею, силовой меч потрескивал энергией, Наси обнажила собственный цепной меч. «Пришло время твоей последней дуэли. Никто не погрузит мой улей в хаос.»

# ВВЕДЕНИЕ

«Они вне нашего понимания, вне смертной плоти, вне времени и смертности. Они вне множества вещей. Но не моей ненависти!»

— инквизитор Лайас де Ортис, Ордо Маллеус

Возможно, нет для Человечества страшнейшего врага нежели демоны, ибо они враги всех живущих. Это не просто еретики, которых надлежит выслеживать и убивать, или ксеносы, заслуживающие пленения и истребления. Каждый демон является созданием одного из четырёх ужасных богов Хаоса, во исполнение замыслов своего создателя, хотя, быть может, худшие из демонов некогда были смертными, получившими высшую награду за служение — демоничество. Независимо от принятой демоном формы и метода действий, он есть создание лжи и боли, одно существование которых является анафемой для самой реальности.

Смертные умы неспособны познать суть природы демонов, ибо она абсолютна неестественна. Она уходит к первородным кошмарам, что старше человеческого разума, инстинктивной реакции на то, чего не должно быть в одной реальности с живыми существами. При встрече с таким существом разум впадает в безумие и даже самый стойкий воин падает на колени, а здравомыслие его необратимо разрушается.

Все эти опасности исходят из того самого места где рождается каждый демон — Царства Хаоса, где сырье эмоции кружится в водовороте силы и становятся пародией на души. Это беспокойное владение, ужасные варп-шторма которого поглощают целые системы и погружают миры в трясину безумия. Души попадают сюда либо в результате дьявольской сделки, либо как приз при завоевании. Именно это делает демоническую угрозу столь ужасной для Человечества: им нужна не разум или тело, но душа.

Долг инквизиторов и архонтов Ордо Маллеус — противостоять потусторонним угрозам. В отличии от битв против человеческих еретиков или чужеродных видов их война из тех, что должно вести в тайне. Человечество использует Варп для путешествий и коммуникаций, но широкое распространение знаний об истинной его природе живущих внутри него хищниках погрузит системы в анархию и несомненно уничтожит Империум. Помимо этого, война Ордо Маллеус никогда полностью не закончится, ибо противник существует вне времени и рационального существования. Тем не менее, те, кто сражается с такими угрозами осознают, что их усилия необходимы для выживания не только Человечества, но и самой реальности.

**Enemies Beyond** раскрывает множество секретов Разрушительных Сил и проливает свет на их действия в секторе Аскеллон, разделена же книга на три части:

## ГЛАВА I: МАЛЛЕУС

Варп и его обитатели были частью истории Аскеллона с момента прибытия Человечества в этот регион космоса, но с ходом тысячелетия ярость Пандемониума всё больше вторглась в реальность. Из этой главы игроки узнают многое о природе демонов и их владений, а также о том, как эти существа стремятся пожрать реальность целиком. Также здесь освещается деятельность в секторе инквизиторов Ордо Маллеус и их архонтов, в том числе тайный квест по раскрытию секрета, что связывает зарождение Аскеллона с яростным варп-штурмом, известным как Пандемониум.

## ГЛАВА II: ВОЙНА ЗА ДУШИ

Война против порождения Варпа всегда требует новых воинов, в этой главе игроки найдут новые возможности для создания архонтов именно для этой войны: от новых опций создания персонажа, до новых талантов и психосил. Персонажи смогут получить новое оружие и доспехи, или даже кошмарные демонические останки, что породили по всему Аскеллону великое множество тёмных мифов. Игроки могут изучить секреты создания демонхостов, проведения экзорцизма, заключения тёмных пактов и иные способы борьбы с врагом потусторонним — часто клеймящие персонажей как не менее омерзительную угрозу чем любой демон.

## ГЛАВА III: УЖАСЫ ИЗ ИММАТЕРИУМА

Разрушительные Силы обращают своё оскверняющее внимание на миры Аскеллонского пространства и в этой, заключительной, главе рассматривается несколько подобных мести ужасов, что поджидают там, а также новые опции по созданию родившихся там архонтов. Также описаны четыре демонических пантеона, в том числе их роль в истории сектора и конкретные демоны, что ведут нескончаемую войну за души. Мастерам игры также будет дана поддержка при запуске посвящённых Ордо Маллеус приключений, отображении заразы Варпа во время столкновений, разработке связанных с Варпом улик и даже создании новых князей демонов, которые станут величайшим противником архонтов сражающихся с врагом потусторонним.





## ГЛАВА I: МАЛЛЕУС

**Е**сли Ордо Ксенос защищает тело Человечество от вторгающейся угрозы чужаков, а Ордо Еретикус хранит разум человека от ложных, слабых и крамольных мыслей, то Ордо Маллеус несёт тяжкое и сложное бремя — оберегать душу Империума. Душа — вещь ужасающе хрупкая, а сражение за неё процесс весьма неоднозначный. Можно укрепить тело и структурировать разум, но защитить душу от проклятия не столь легко как развить мышцы, обучиться новым навыкам или приучить тело сопротивляться мирскому токсину. Ни один человек не способен взаимодействовать с Варпом и сохранить свою душу в целости, сама Инквизиция узнала, на очень горьком опыте, что поверить в возможность этого, значит впасть в одну из самых опасных форм гордыни. Шарлатаны, предатели и обманутые оптимисты утверждают обратное, но их неизбежные неудачи несут худшие последствия нежели простое разочарование — они ввергают в катастрофу не только их самих, но и бесчисленных верных имперских жителей.

Единственный способ уберечь Человечество от соскальзывания в проклятие, это огородить любое проявление заразы Варпа, запечатать его и подвергнуть карантину, а также скечь всё, что сможет покинуть пределы закрытой зоны. Сражение, изгнание и сокрушение: инквизиторы Ордо Маллеус и их архонты стараются сдержать демона в месте его появления, а затем их неотложная обязанность заключается в очищении поражённой местности и выжигании любой оставшейся духовной скверны.

Такая оборонительная стратегия неприемлема для тех инквизиторов, что должны выискивать и противостоять вторжениям Варпа ради истребления демонов в принципе. Инквизиторы, отбрасывающие Варп собственной волей, верой и догмой, отвергают человеческие слабости, через которые в душу проникает порча. Тем не менее, взять печать Молота, значит косвенно признать возможность, а некоторые говорят неизбежность, безумия и духовного уничтожения.

Таков ненавистный парадокс Инквизиции. Ордо Маллеус поклялся защищать душу Человечества и во имя её инквизиторы должны оторвать себя от своей сути, взять на себя страшную ответственность, которая останется на их руках, красных от крови верных, всю оставшуюся жизнь.

На этот вопрос каждый инквизитор должен найти собственный ответ. Одни бездумно принимают свой долг, успокаивая совесть иными слабостями; другие пытаются пробить себе путь и ослабить отравленные плоды сомнений и вины. Третьи отрицают существование парадокса, полагая, что могут найти способ исполнить свой долг, не платя за это кровью и духом. Такие наивные измышления часто являются первым шагом на извилистом пути, идущему к падению в бездну радикализма и разрушения.

# Защищая души

«Ты же знаешь, я вижу тебя. Нет, не ту липкую темницу плоти, в которую ты заключён. Я вижу тебя. Свет, который не способен погасить никакой кусок мяса. Я смотрю на тебя и вижу, как он пылает и формирует тебя. Я вижу момент как он вытекает из тебя. Я пробую его на вкус, дитя, и обожаю его. Что же ты плачешь? О, какой ты милый маленький огонёк!»

— демонхост Мортелио,  
отпущение грехов на чёрном корабле Sharema Requii

Се десять тысяч лет истории Империума псайкерский штамм усиливался с каждым поколением. В Варпе человеческая душа сияет как искра из костра, но псайкер горит подобно звезде, или свету маяка, что манит к открытой двери. Разум псайкера, есть дверь открытая в Варп, и является для хищников Царств Хаоса не только уязвимой добычей, но и вратами в материальный мир.

Варп — это бесконечное, разрушающее море энергии, энтропии, воли, противоречий и эмоций. Крайности его обозначаются четырьмя великими богоподобными бурями, известными также как Разрушительные Силы. Эти боги Хаоса — Кхорн, Тзинч, Нургл и Слаанеш — заперты в бесконечном конфликте всех своих вневременных существованиях. Воюют они друг с другом не только собственными силами и сущностями, но и своими порождениями, незначительными узлами связанной воли и цели, созданной своими владыками и отправленными на отдельные задания. Самые примитивные и простые творения действуют основываясь на инстинктах, являясь едва ли более интеллектуальными чем растения, которые обращают листья к солнцу, или амёбы, огораживающие друг-друга. Наиболее сложные являются полководцами и князьями адского измерения, они так наполнены интеллектом, знаниями и грубой силой, что не слабее любого героя или полубога человеческой мифологии. Таковы демоны Хаоса.

Демоны не ограничивают свою непрекращающуюся войну Морем Душ. Крайне важно то, что они способны попадать в материальную реальность. Так они дают своему богу-родителю способ распространить свою власть на смертный мир, атаковать, заманивать, развращать и осквернять его обитателей.

Для смертных демоны — хищники, завоеватели и непримиримая духовная угроза, способная не просто убить смертное тело, но развратить его разум и поглотить душу. Они более чужды чем самые странные ксеносы, они рождены реальностью, которая меняется не грубой силой, но волей, воображением и эмоциями. Демоны ощущают пространство, время и причинно-следственные связи способами, непостижимыми для материальных существ. Для людей Варп — разрывающий разум энтропийный бред, для демонов же вселенная — иссушающий, удевающий гроб, желанный лишь тем, что внутри него есть души созревшие для поглощения.

Переменчивое существование демонов одновременно их самая большая сила и самая разрушительная слабость. Они способны окутать человеческий разум, внедриться в него как цепкий паразит, превратиться в худшие страхи и самые скрытые желания жертвы. Однако, их совершенная чувствительность к эмоциям и мыслям людей делает их уязвимыми. Абстрактные понятия, такие как «вера» и «цель», могут ранить или отбрасывать демонов подобно оружию, или связывать их, как физические законы связывают смертных. Многие ритуалы и печати используют уязвимость демонов к узорам и вере, как инструменты контроля или защиты. Такие методы полны опасностей как физических, так и духовных, но они являются основой защитой Человечества при вторжениях обитателей Варпа.

# ЧЕРВИ ПРОГРЫЗАЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Демоны проходят в смертный мир где нарушается порядок реальности, а безумие Моря Душ пробивается вверх подобно скрытому водоносному слою, прорывающему сломленную поверхность. Подобно воде, способной превратить твёрдую землю в трясину, Варп просачивается сквозь проходившуюся реальность и создаёт странные, дурные места, где на периферии зрения маячат искажения физики и видения. Такие места, само собой, небезопасны, но они бледнеют по сравнению с адом открытоого варп-разлома.

В месте образования разлома, Имматериум проникает в реальность подобно гейзеру, вырвавшемуся из скалы. Разломы могут образовываться спонтанно, например благодаря варп-штормам, временно вырывающимся за пределы материальной вуали и терзающим реальность. Такие разломы чаще всего встречаются в межсистемном мраке, где удалённые гравитационные колодцы звёзд и планет мало способны удержать ткань пространства на месте. Помимо этого, разломы могут открыться «естественным» образом, если конечно такое определение может быть применено к великим бедствиям, которые объединят миллионы и миллиарды живых разумов в гневе, восторге или страдании, которые взбодрят Имматериум в безумие, которое, в свою очередь, расколет реальность.

С другой стороны, пролом может быть столь маленьким, таким как отдельный разум. Человеческие псайкеры создают цепь между своим материальным телом и ярким пламенем своей души. Они могут использовать эту силу для искажения реальности вокруг себя, тем самым создавая могучие и чудесные эффекты, но сам источник их сил рано или поздно предаст псайкера. Мощные псайкеры в конечном итоге соберут в своём разуме столько нематериальной энергии, что реальность падёт, будто сметённая цунами, а сам псайкер, как и все кто его окружают, будут обречены на мучительную смерть тела, взрыв разума и прорыв демонов. Слабые же псайкеры сталкиваются с более коварной, но не менее страшной опасностью: мягким осквернением, просачивающимся в их души по разломам разума, которое постепенно растворяет их мысли и личности, опустошает их тела и души, создаёт сосуд для демонической одержимости.

## ИНКВИЗИТОР КВИКСОС

История инквизитора Квиксоса — это типичная трагедия Инквизиции, падение великого героя в бездуvu высокомерия и порчи, предательства и проклятия. В расцвете своих сил он был великим чеспионом и защитником Человечества, но всё пошло прахом и он был обречён на проклятие, когда его ранил демон, оставивший внутри Квиксоса частичку демонической сущности, разрватившую его изнутри. Квиксос же не воспротивился изменениям, но решил принять их, в глупости своей решив, что способен направить и подчинить силу, что просачивалась в него.

К тому времени как другой инквизитор, Грегор Эйзенхорн, вычислил его логово, Квиксос был испорчен за гранью физического восприятия, окружён обезумевшими псайкерами и нечестивыми тварями, которых он связал в демонхсты и даже вселил в собственный меч. Он утратил всякое понимание своего долга, распространив предательство в рядах Инквизиции и совершив бесчисленные зверства, такие как катастрофа Врат Спатиана, ради накопления псайкеров и порченых Варпом артефактов. И даже в момент собственной казни Квиксос уверял Эйзенхорна, что именно он на правильном пути и способен обратить Варп против самого себя, спася тем самым Империум.



Хватило бы и того, что демонические вторжения способны породить безумные праймеры и стихийные бедствия, но Ордо Маллеус также должен сражаться с самым отвратительным преступлением против Человечества и всей смертной жизни — преднамеренным вызовом демонов. Еретики, которые занимаются такими вещами, используют существующие уязвимости, ищут осквернённые святыни в заражённых Варпом местах или подвергают праймеров кровавым пыткам, заставляя их открыть свои пути в Имматериум. Но есть способы создать эти уязвимости и повреждения, используя способность Варпа формировать по волне и шаблону. Тщательно ритуализированные действия, отточенные тысячелетиями колдовских штудий, фокусируют мирские непристойности и зверства против самой реальности. Простое убийство может вызвать кратковременный всплеск в Варпе; убийственное предательство надёжного друга, совершённое в момент кульминации долгих ритуальных пыток, использующее шаблоны и фетиши, имеющие смысл для Разрушительных Сил, отражается в Варпе как раскат грома.

Как только демон воплощается в материальном мире, дни его физической жизни сочтены. Хоть он и походит на плоть, кровь, кости и броню, демон лишь узел энергии, воплощённая в реальности и наполненная энергиями Варпа схема. В безжизненном окружении настоящего пространства демон немедленно начинает рассеиваться, как выставленная под пылающее солнце ледяная статуя. Потому если демон не найдёт способ выжить, он вскоре ослабеет и погрузится обратно в Имматериум. Создание Хаоса должно искать всё больше силы Варпа чтобы продлить своё материально существование и вполне выполнить желания своего бога-творца. Именно поэтому, кажущееся неодолимым демоническое вторжение может внезапно приостановить завоевания ради нечестивых церемоний или создания специально осквернённых мест.

При длительных воплощениях, которые тяжело поддерживать, овладевание живым носителем становится полезной альтернативой. И снова демоны эксплуатируют природу человека как психически одарённого вида: даже самый затупленный человеческий разум, за исключением бездушных неприкасаемых, порождает искру в Варпе и несёт крошечную искру души. При одержимости демон подавляет это искру и заменяет её собственным грязным свечением.

Одержанность даёт демону твёрдую форму, которая не требует изнурительной работы воли чтобы продолжать существование за пределами Варпа. Но даже с таким носителем положение демона по-прежнему нестабильно. Человеческие сосуды прекрасно подходят, но демон по-прежнему является нарушителем и с течением времени его сила искашает, разрушает и поглощает украденное тело. Демон, полагающийся при существовании в реальности на одержимость, должен постараться не сломать свой сосуд и возможно ему придётся захватывать человека за человеком. Меж тем, создатели демонхотов часто умышленно сдерживают силы своих богомерзких творений, пытаясь удержать смертную и демоническую часть своего слуги в хоть каком-то подобии равновесия.

## В СЛУЖЕНИИ МОЛОТУ

«Моя клятва служения приведёт меня к смерти. Ежели я не утрачу жизнь в битве, то во мне неизбежно умрёт всё, что делало меня собой. Я видел такие изменения в своей господе и это преследует меня. И страх этот показывает, что пока ещё я не готов продолжить её дело»

— Джеррен Оберзин, аколит Диалы Энденварр

Задача Ордо Маллеус проста. В теории. Где бы в реальности не хотел появиться демон — отбрось его; где бы в реальности демон не ступал — уничтожь его; где бы в реальности демон не оставил свой след — истреби его. На практике же война безумна, бесконечна и неблагодарна. Даже победы в ней часто столь жестоки к одержавшим её служителям Империума, что противник всё равно что выиграл.

Поговорка «Знание — сила» никогда не бывает столько верна, как в контексте демонической угрозы. Прочие ордосы противостоят людям с иными убеждениями или чужакам с иной физиологией, но Ордо Маллеус сражается с врагом из иной реальности, подчиняющейся абсолютно чуждым и противоестественным законам. Часть различий состоит в том, что демонические познания не являются инертными; они активные, живые и воздействуют на разумы и души тех, кто его изучает. Хотя ходят истории о стойких инквизиторах-пуританах, которые пытались оставаться в безопасном невежестве, фильтруя знания врага с помощью дата-машин и одноразовых слуг, факт остаётся фактом — без понимания уникальных сил и слабостей врага потустороннего война с ним обречена на провал.

Ордо Маллеус старается расширить своё знание различными способами. Самое простое — прочесать громадную историю Империума, изучая многотысячелетний опыт войны Человечества с этим врагом. Но это не так просто как звучит. Одержанность Империума документооборотом породила безумное количество записей и архивов, под хранение данных отданы целые города и даже планеты. В то же время под давлением самых простых неудобных фактов сжигались гигантские дата-хранилища и расстреливались целые полки писцов и клерков. Небрежение, некомпетентность и простая инертность обширной бюрократии Адептус Администраторум соревнуются во вредоносности со злобой и активным вредительством, но среди рушащихся гор пергамента, инфопланшетов и свитков всё же можно найти бриллианты данных.

Также инквизиторские агенты изучают места вторжений. Даже после окончания демонического воплощения всё ещё остаётся ценная информация, которую можно выудить из посмертного анализа, психометрии и, возможно, бреда жертв и свидетелей, перед тем как одарить их Милостью Императора. Ради таких миссий инквизиторы и их аколиты даже покидают пределы Империума, извлекают сведения из реликвий ксеносов, вырождающихся человеческих культур или странных квазистроительных варп-знаков. Наиболее безрассудные даже прибегают к получению и изучению прямо еретических трактатов, отвратительных материалов, созданных не как руководство для борьбы с демонами, но инструмент ведьмовства.

Ордо Маллеус использует эти знания создавая оружие и методы для битвы. Создание столь специализированного оборудования без знаний о цели его использования очень сложно, потому Ордо Маллеус стремится заказать такую экипировку имперским структурам — многие знания ордос даже не передаёт Адептус Механикус или раскрывает лишь те крупицы необходимые исполнителю, но не дающие вычислить истинную цель. В результате Ордо Маллеус стал экспертом в производстве собственного оснащения, его секретные кузницы производят психосиловое оружие, отражающие варп костюмы аэгис и иные устройства для сражения с демонической угрозой. Меж тем инквизиторы, согнутые тяжестью разрывающего разум знания, стараются понять, каким образом лучше сорвать планы своих врагов, отразить их удары и изгнать их самих.

Открытая битва с демоном, есть окончательное призвание Ордо Маллеус и каждый инквизитор должен быть готов пожертвовать жизнью, душой и здравомыслием во время схватки с Варпом. Поскольку они не могут доверять, и даже рассказать об истинной угрозе, никому за пределами Ордо Маллеус, многие демоноборцы тренируются для схватки с противником лицом к лицу, либо лично, либо ведя в бой Серых Рыцарей, воинскую палату Ордо Маллеус.



## ВЕЛИКОЕ И УЖАСНОЕ БРЕМЯ

Знания о демонах скорее инфекция, нежели информация. Оно не лежит пассивно в человеческом рассудке, а гложет мысли и желания носителя, пытается распространиться на новых хозяев. Для неосведомлённых об этом эффекте жестокое искоренение Ордо Маллеус знаний представляется варварством; для посещённых в тайну, это лишь необходимый грех, который неотступно следует за теми, кто воплощает Волю Императора.

После победы над вторжением и сожжением всех смертных сосудов и инструментов Варпа Ордо Маллеус должен завершить мрачную работу по сокрытию произошедшего, прижигая имперское общество в месте контакта. Любой ставший свидетелем манифестации демонических сил и понимающий, что видел, получает Милосердие Императора. Видевшие лишь последствия или часть манифестации, которую они не смогли ни понять, ни опознать, вполне могут быть согнаны в лагеря и казнены вместе с прочими свидетелями, но в таких случаях чаще используется переселение. Помимо этого, инквизиторы вправе устраниć тех, кто пытался защитить или поддержать выживших.

Ценные активы, такие как космические десантники или агенты Оффицио Ассасинорум (а также начинающие аколиты, неготовые к таким истинам) могут отделаться стиранием разума, хотя ожесточённые дебаты об эффективности сей процедуры вряд ли когда окончатся, ведь даже если забыл разум, душа будет помнить. Эти меры суровы, но в архивах Ордо Маллеус слишком много упоминаний о событиях, когда мягкое сердце губило инквизиторов, ульи и целые миры. Будь то одиночный выстрел в голову молящего о милосердии невинного или экстерминатус населённого миллиардами мира, Ордо Маллеус всегда должно быть готово залить руки кровью.

# ПУРИТАНЕ И РАДИКАЛЫ

«Я знаком с их аргументами. И они ужасают меня. Радикальное мышление есть ересь.»

— приписывается инквизитору Грегору Эйзенхорну (в молодые годы)

**Q**амый старый и самый фундаментальный соблазн инквизитора: использовать псайкера для порабощения демона, использовать исходящую от Варпа силу против самих воплощений его сил. Вражда между пуританской догмой и экспериментами радикалов определяла развитие Инквизиции с момента её создания. Трактаты и стенограммы дебатов по этому вопросу могли заполнить целую планету-библиотеку, что для Империума не удивительно.

Работа Ордо Маллеус придаёт искущению радикализма почти мифическую чистоту, каждый его аспект ярче и чётче: невероятно высокие ставки, грандиозность власти и успеха, и опустошающий ужас последствий неудач. Всё это происходит во время долгой войны против врага, чьё самое лёгкое прикосновение способно ослабить человеческие суждения и тонко исказить моральный компас. Неудивительно, что даже те инквизиторы, что отчаянно цеплялись за пуританский путь могут в конечном итоге стать неуравновешенными в лучшем случае или обезумевшими экстремистами в худшем.

Немногие инквизиторы погружаются в радикализм прямо в начале карьеры — ни Ордо Маллеус, ни Инквизиция в целом не смогли бы выжить, не надзирая за новичками и восходящими членами. Несмотря на то, что некоторым хитрым радикалам удалось продвинуть своих столь же свободомыслящих протеже до статуса полноправного инквизитора, Ордос в целом сохранил среди своих новичков стабильность и ортодоксальность. Вполне возможно, что пристрастие к радикальному мышлению развивается во время работы в Инквизиции.

Даже оставив в стороне те несчастные души, что стали жертвами демонического оружия (например, трагическое и дурнопрославленное ранение инквизитора Квиксоса) демоны являются хитрыми и многогранными противниками, способными по природе своей играть с разумом своего врага. Гнев, гордость, амбиции, отчаяние, месть — всё это порождает трещины в душе, сквозь которые видны чудесные соблазны. Некоторые видят возможность уничтожить врага его собственными силами. Другие гордо заявляют, что поддавшие и павшие были слабыми и на этот раз всё будет по-другому, что они-то сделают только маленький шагок и всё ещё контролируют ситуацию. Демону достаточно ничтожного изменения морали, так что простые знания и любопытство кажутся невинными, свободными от последствий и моральных изменений, даже приманка благородным самопожертвованием может стать смертоносным оружием, когда она превращается в ложные и эгоистичные фантазии о героическом самопожертвовании.

# ТАКСОНОМИЯ РАДИКАЛИЗМА

Карьеры инквизиторов столь же уникальны как и их необыкновенные личности, но пути радикализма в Ордо Маллеус склонны следовать несколькими проторенными дорогами, пусть даже коллеги падшего инквизитора смогут опознать их только в ретроспективе.

Очень распространённым первым шагом является обретение знаний. Добродетельное стремление к маленькому, чистому и невежественному разуму для инквизиторов является непозволительной роскошью, которую требуется отвергнуть перед получением инсигнии — своего врага должно знать. Редкий инквизитор может придерживаться безопасных путей познания и изучать только самые общие моменты, набирая аколитов для каждого предмета изучения отдельно, чтобы растущее количество знаний не затуманило их разумы обещанием раскрытия секретов. Большая часть инквизиторов считает необходимым знать демонические знаки и имена, а также изучать гнуснопрославленные материалы и трактаты.

Часто инквизитор на этом не останавливается, таково человеческое стремление к познанию: облачить в формулы известный и познаваемый мир. Как только инквизитор лично становится свидетелем вечно меняющейся демонической энергии, в нём поселяется страшный инстинкт — попытаться понять это, заменить непознаваемое богохульство Варпа на нечто, находящееся в пределах разумного. Во время поиска этого понимания первые капли запретного знания воспринимаются очень легко. На первый взгляд они превращают врага в нечто рациональное и контролируемое, даже когда потусторонне влияние начинает искажать суждения инквизитора и разлагать его разум.

Когда знание является силой, короткий шаг от его приобретения до использования представляется вполне рациональным. Если инквизитор не отвергнет использование истинного имени демона для изгнания его в Имматериум (а лишь немногие откажутся так поступать), то использование несколько более эзотерических методов гадания может показаться небольшим и разумным компромиссом. Когда гадание также раскроет способ предвидеть следующую демоническую манифестацию, то сколько членов организации, гордящейся безжалостным pragmatismом при выполнении высокого долга, решит, что цель оправдывает средства? Дальнейшие шаги ведут всё глубже.

## ГРЕГОР ЭЙЗЕНХОРН

Один из самых активных и противоречивых инквизиторов нашего времени, Эйзенхорн начал карьеру в Ордо Ксенос пока не повстречал на своём пути чужацкий варп-гримуар, известный как Некротех, приведший Грегора на след падшего инквизитора Квиксоса. Эйзенхорн выследил и разоблачил обезумевшего инквизитора, и, в конце концов, убил предателя в поединке.

Это было много лет назад. Некогда уважаемый, даже восхваляемый, ныне Эйзенхорн сам погрузился в радикализм Ордо Маллеус и обитает на краю имперского общества. Как известно, он свободно общается с демонхостом Чесрубаэлем, которого Эйзенхорн некогда считал своим смертельным врагом, и, как полагают, усилил свои и без того грозные психические способности варповством. Его товарищи-инквизиторы задаются вопросом: не приведут ли его намерения и методы, какими бы они ни были, к тому, что он станет не менее опасным чем Квиксос.

## ГИДЕОН РЕЙВЕНОР

Тело Рейвенора, бывшего аколита Грегора Эйзенхорна, было практически уничтожено в бойне у Спятийских врат, что стало катализатором стремления Эйзенхорна добраться до Квиксона. Но хотя физически он был низведен до жалких, вмонтированных в движущуюся систему жизнеобеспечения ошмётков плоти, блестящий ум и потрясающие психические способности Рейвенора уцелели. Он продолжил карьеру как активный инквизитор, сражаясь как с демоническими манифестациями, так и с кабалами человеческих предателей, помимо этого Рейвенор прославился как философ, поэт и знаток множества вещей. Несмотря на все свои отличия, Рейвенор не смог избежать тени своего бывшего господина. Хотя казалось, что их пути разошлись, а различия столкнули бывших друзей лбами, Рейвенор, как многие полагают, по-прежнему поддерживает контакт и, возможно, даже союз с Эйзенхорном, в то время как углубляющиеся подозрения на счёт радикализма последнего начинают пятнать репутацию его протеже.

После абстрактного знания появляются конкретные практики и запрещённые артефакты. Хотя инквизиторы Ордо Маллеус и их аколиты усердно изучают способы уничтожения повреждений Варпа, как «живых» так и «неодушевлённых», в их руки попадает множество артефактов которые, по различным причинам, не так легко уничтожить. Одни настолько могущественны, что не в силах Инквизиции их разрушить, уничтожение же других слишком опасно — есть записи, что в таких случаях освобождались связанные демоны или создавались разломы в Имматериум. Таковые вещи должны храниться в безопасных местах. Но подобно знаниям они погружаются в память, становясь источником мании. От сжигания книг и блокирования артефактов инквизитор начинает рационально сберегать запятнанное Варпом от уничтожения, сохранять его для изучения, затем скрывать от коллег, а потом собирать подобные вещи в свои коллекции всё более грязными средствами.



Инквизиторам легко оправдать сбор библиотеки еретических текстов или расширение арсенала неосвящённым устройством или ритуалом. Лишь немногие руководствуются крайностями или подчиняются тёмным желаниям до самой нижней части радикализма — прямых сделках с порождениями Варпа. Существует немало известных способов поимки и связывания демонов, и использующие их радикалы, само собой, защищают подобную тактику. Он отмечает силу, с которой он сражается с врагами, даже декларируя этим своего рода символическую справедливость. Более того, они утверждают, что связанный демон, это крошечная доля сил, отнятая у Тёмных Богов, ослабляющая их до возвращения в Варп и воссоединения с хозяином. Стоящие на границе радикализма и ереси утверждают, что несвязанные демоны угроза скорее смешанная, убеждают себя, что инквизиторы могут сотрудничать с ними и учиться у них, как будто они лишь другой вид смертных. Дошедшие до такого инквизиторы, безотносительно их превосходного понимания и высоких целей защиты Человечества, наверняка утратили последние следы родства с родом человеческим и идут в пасть проклятия.



# БЫТИЕ АКОЛИТА

«Когда я вижу на приходящих за моими лучшими и храбрейшими учениками эмблемы Ксено и Еретикус, то склоняю голову и прощаюсь со своими воспитанниками. Но знак молота, ходит мою кровь. Не потому, что ученики отправляются на смерть. Все они умрут. Но я знаю, с чем они столкнутся пред своей гибелью и когда они выходят за двери это безжалостное знание разрывает мне сердце.»

— мадам Линда Жехайн, госпожа Схолы Прогениум

Поскольку избранные враги Ордо Маллеус прямо атакуют душу и рассудок, самое важное оружие аколита не физическая или интеллектуальная мощь, но моральная стойкость: железная воля, отказ принять любую веру помимо индоктринированных истин и отвращение к соблазнам Варпа. Так просто, так глубоко, но охотники на демонов спорили и сражались за эти правила тысячи лет.

Может ли вера быть получена благословением или её можно заслужить? Бесконечны дебаты о том, лучше ли набирать обладателей духовной стойкости, и прививать им необходимые навыки, или привлекать одарённых экспертов и перековывать их души ради необходимой твёрдости. Вопрос может казаться мучительно тривиальным, но ответ инквизитора на него может много рассказать о его точке зрения на свой долг.

Берущие себе умелых аколитов, и считающие, что способны научить сильной воле, инквизиторы исповедуют своеобразную веру в то, что человеческая природа подвержена улучшению, а вера и стойкость достижимы. Подобные убеждения кажутся пессимистам смертельно опасными, они считают человеческую природу заведомо и непроправимо слабой, но такое мнение отвергает совершенство и благородство человеческого духа, а потому является богохульством против божественного предназначения человечества в творении. Более того, набирающие способных критикуют оппонентов за вербовку твердоголовых фанатиков, независимо от их способностей, что даёт в результате ревностные, но некомпетентные свиты, неспособные удовлетворить строгим требованиям Ордо Маллеус и пригодные исключительно для смерти на поле боя, хотя да, в посмертных записях их души будут отмечены как частые и незапятнанные.

Для представителей противоположного лагеря, надеющихся научить новобранцев необходимым умениям, сила противостоять демонам — трансцендентная способность, даруемая как благословение Императора тем, кто достаточность смиренен, чтобы отказаться от собственных порочных и несовершенных личностей. Они утверждают, что каждый павший в лапы Варпа еретик когда-то считал, что демоническому легко противостоять, а оптимизм в отношении улучшения человеческой породы ничто перед целой библиотекой доказательств противного, собираемой от самого основания Инквизиции. Они говорят, что заполнение отряда слабыми духом аколитами несёт риск не только поражения, но и множества иных бедствий, таких как демоническая одержимость и ещё более ужасные последствия.

Инквизитор, основным требованием которого является нерушимая вера, может искать рекрутов тигелеподобной среде таких организаций как Адептус Министорум, Адептус Арбитрес и Официо Префектус Астра Милитарум. Вышедшие из них аколиты обладают впечатляющими боевыми навыками, столь нужными инквизитору, но без тщательной балансировки составленный из них отряд может стать излишне прямолинейным инструментом, прекрасным в своей ярости, но лишённым изящества.

Предпочитающие умелых помощников, инквизиторы

предпочитают собирать более сбалансированные отряды, способные сражаться, расследовать, шпионить и осуществлять политические интриги, но подобные группы могут также полагаться на прочное ядро исповедников Экклезиархии, аббатов-наставников и индоктринированных экспертов. Их присутствие свидетельствует о необходимости ожесточения решительности начинающих аколитов, иногда инквизиторы-единомышленники могут даже содержать и совместно использовать особенно успешные тренировочные структуры.

Несколько более спорным является вопрос вербовки психически активных аколитов, использования их способностей в битве и обнаружения демонических вторжений методами, крайне далёкими от мирских. Здесь проходит разрыв между радикалами и пуританами, каждый инквизитор создаёт свою собственную красную линию. Самый стойкий из пуритан отвергнет всякий компромисс и не потерпит психически активного аколита на своей службе. Но большая часть инквизиторов избегает этого фанатичного отрицания, они предпочитают использовать более аморфный имперский консенсус: правильно обученные и контролируемые праймеры — просто одаренные люди, использовать которых возможно без отдачи или порицаний. Инквизиторские полномочия очень полезны при реквизиции праймеров Адептус Астра Телепатика, особенно прикомандированных к Астра Милитарум.

Более радикальные инквизиторы привлекают рекрутов с меньшим вниманием к их безопасности или ортодоксальности, радикалов интересует лишь прямая полезность. Радикальные инквизиторы часто набирают несанкционированных праймеров, живущих вне закона и не прошедших тестирования и обучения Адептус Астра Телепатика, главное, чтобы они заслужили доверие самого инквизитора. Такие члены Ордо Маллеус могут контролировать эзотерические культуры или прочёсывать примитивные миры в поиске шаманов и провидцев, искр подлинной чувствительности, которую они могут извлечь и поставить на службу. Некоторые радикалы даже столь безрассудны, что используют свою власть для прямой реквизиции человеческого груза Лиги Чёрных Кораблей. Другие активно ищут рекрутов среди тех, кого коснулся Варп и которые несут его клеймо — матросов, выживших в варпштурме, солдат, столкнувшихся с демоническими силами в битве, выживших в демонических мирах или простых имперских жителей, ставших свидетелями вторжения и проявившими себя как достойные казни. Ходят особо тёмные слухи, что иные радикальные инквизиторы позволяют, и даже сами организуют, манифестацию Варпа, которая выкристаллизует конкретную популяцию до прочного резерва созревших для вербовки.

Но и это не вершина радикализма, ибо существует грань, за которой спутники инквизитора перестают быть собственно людьми. Такие радикалы захватывают или даже призывают демонов в физические носители, ставят их себя на службу силой или торговлей. Только самые высокомерные, отчаявшиеся или безумные инквизиторы возьмут тварь Варпа под крыло таким образом, но в Ордо Маллеус более чем достаточно представителей всех трёх сортов, потому желающие вряд ли закончатся.



# СЕКТОР ПРОКЛЯТИЯ

«Вызвать демона несложно. Настоящее испытание — изгнать его.»

— Фаррин Кэкс, экзорцист лорда Майлак

Из всех зол, терзающих сектор Аскеллон, от культов и заговоров, до проникновения ксеносов, величайшей, поистине экзистенциальной для каждой смертной души, обитающей на множестве миров, угрозой всегда была угроза Хаоса. Скверна Разрушительных Сил всепроникающа и многолика, от запретных знаний и колдовства, до ужасов, которые могут обрушиться на мир, поскольку один праймер-отступник способен вызвать демоническое вторжение. Но даже эти опасности бледнеют в сравнении с тем кошмаром который некогда обеспечил региону известность, а ныне становится причиной удаления его со звёздных архивов — Пандемониум, протянувшаяся сквозь пустоту вуаль бездны проглотившая множество звёзд. Он — врата Имматериума, за которыми стоят и жаждут душ Человечества четыре великих бога Хаоса.

В противоречие анархическим душераздирающим декорациям Пандемониум, погибель Аскеллона, уже действует. Штурм опускается, мерцающий адский свет пробивается через световые годы и освещает поверхность сотни миров, и никто не в силах избежать клейма за его границами. Какими бы ни были бесчисленные орудия иных врагов Человечества, махинации Разрушительных Сил остаются эффективными средствами сокрушения сектора.

Долг инквизиторов Ордо Маллеус Аскеллона и их аколитов — противостоять этой угрозе, задача, что требует бесчисленных душ, что храбрых, что трусливых, и никогда не закончится. Хотя защита Империума является святой обязанностью каждого слуги Императора, долг бороться с демоническим влиянием лежит на Ордо Маллеус, и тяжесть эта мало помогает спасению их смертных душ.





## ПАЛАТА ДИАБОЛИС

Инквизиторы Ордо Маллеус поддерживали значительное присутствие в регионе ещё до того, как это попало в самые ранние летописи Аскеллона. Это неудивительно, поскольку варп-шторма, терзающие сектор, вызывают беспокойство всё время владычества Империума над регионом, а их близость порождает бесчисленные варп-культы и праймеров-заговорщиков, сопутствующим риском демонических вторжений. На протяжении многих веков эти и иные инквизиторы действовали в открытую по всем мирам сектора, хотя, как и в случае иных представителей Терры, существовали постоянные трения между ними и откровенно обособленной аристократией древнего сектора.

Для упрощения взаимодействия с правителями сектора и прочими аристократами из древних родов Аскеллона, тысячи лет назад группа инквизиторов Ордо Маллеус начала называть себя Аскеллонской Вигилией, стараясь скрыть любой намёк на свои инквизиторские симпатии (а во многих случаях и свою истинную верность) во всех случаях, когда речь шла о правящих Аскеллоном лордах. Название это часто становилось известным в шпилях и дворцах, по мнению лордов так звались исповедники и странствующие экзорцисты, так что многих членов Вигилии уважали и привечали в самых высоких залах всего сектора. Некоторые владыки Аскеллона даже суеверно благоговели перед ними, будто лорды и леди знали, что даже они не в силах избежать проклятия и только истинные служители Императора способны защитить их никчёмные души. Подобное отношение только подпитывало растущие подозрения, имеющиеся у многих инквизиторов относительно владык и истории зарождения сектора, а также побуждало тех углубить взаимодействие, чтобы вырвать тайны истории сектора из-под контроля правящей элиты.

Таким образом действующие под прикрытием Аскеллонской Вигилии инквизиторы Ордо Маллеус работали над проникновением в замкнутые круги лордов Аскеллона и были в этом куда успешнее своих коллег. Члены Ордо Еретикус излишне прямолинейны для заискивания перед древними правящими фамилиями, а у Ордо Ксенос были более насущные дела — начались новые Войны Очищения, затеянные ради уничтожения обнаруженных видов или искоренения поднявших голову чужеродных империй.

Долгие века Вигилия сливалось в нечто похожее на формальную организацию. Агенты Аскеллонской Вигилии развились в советников многочисленных дворов сектора, субсекторов и планет, а также успешных торговых предприятий. На таких постах никогда не было полноправных инквизиторов, только их аколиты, хотя некоторые из них достигли впечатляющего карьерного роста.

Изначально, эти советники должны были консультировать лордов Аскеллона по вопросам приливов и отливов Пандемониума, а также управления сектором и выплаты десятины, в том числе праймерами, в соответствии с законами Империума. Благодаря различным средствам, начиная с чтения Имперского Таро и до управления звучанием потоков Моря Душ, советники могли обеспечить своих владык знаниями о том, какие миры рискуют потеряться в штормах и какие торговые маршруты могут быть затронуты приливом. Время от времени по их слову были эвакуированы населения целых миров, а на других мирах, признанных советниками безопасными, было разрешено селиться.

В этой роли аколиты стали для правящих домов практически незаменимы и смогли тщательно отслеживать всё более и более влиятельные фамилии так, что даже самые искусные силовые допросы были бы менее эффективны. Намёки о происхождении многих из наиболее влиятельных предков и истины, которые были преднамеренно заменены утешительными легендами, были вытащены из пучины бесчисленных поколений многослойной лжи. Чем больше правды, в особенности между основанием домов и Пандемониумом, открывалось, тем больше аколиты вкладывали сил.

И наконец, эти советники достигли высочайшей интеграции со сложными влиятельными структурами, правящими Аскеллоном. Раньше столь тесная связь была бы немыслима, никогда раньше представители далёкой Терры не проникали в паутину интриг и тайн, скрывающую правящие дома. Отдельные консультанты даже стали вступать в браки с нижними слоями аскеллонской аристократии, достижение, путь к которому занял много веков.

Всего через двадцать лет после первого такого брака весь регион перевёрнут вверх дном Ваксианским Злочинием. Хотя расследования и проверки заняли многие годы, тесная и трагическая связь двух событий: брака инквизиторских оперативников с аскеллонской аристократией и начала Злочиния, была доказана. Несмотря на многовековые аккуратные действия работа Аскеллонской Вигилии и Ордо Маллеус была уничтожена.

## ТОРКВЕМАДА КОТЕАС

Этот печально известный инквизитор не доверяет никакому авторитету или приговору помимо собственного. Он использовал свой пост, безжалостную волю и подавляющий интеллект чтобы создать охватывающую весь сектор и верную ему одному сеть войск, шпионов и материальных ресурсов. Котеас известен как несгибаемый пуританин, который скжёв своего господина за самые поверхностные исследования манипуляций с Варпом, но никто не знает, что даже его адамантинная решимость начала ослабевать. Его тайная личная империя, это работа на всю жизнь и некоторые опасаются, что даже Котеас может быть искусён неестественными способами продления жизни и служения, независимо от цены для души.

## Злочиние

Ваксианское Злочиние часто упоминается в кровавой истории региона, поскольку оно знаменует окончание открытых действий Инквизиции в Аскеллоне. После него инквизиторы и их аколиты чаще всего действуют тайно, обеспечивая соблюдение невидимого баланса интересов. Злочиние вспыхнуло, когда известный напыщенностю лорд-инквизитор Спирон Харк из Ордо Еретикус объявил своим коллегам, что намерен избавить сектор от преследующих его бесчисленных бед, очистив его, при необходимости, огнём. Харк утверждал, что конечным итогом этих бесконтрольных бедствий может быть только вызов демона, который станет предвестием общесекторального демонического вторжения.

Собравшиеся на совете коллеги Харка категорически возражали, но охотник на ведьм был решительно настроен на масштабный крестовый поход. В основе противоречий лежали не старые дрязги радикалов и пуритан, скорее одна группа унаследовала многовековую задачу по внедрению агентов и доверенных лиц в сложную и замкнутую сеть кровного родства и верности, которая и была аскеллонской аристократией. Всего двадцать лет назад этот долгий план наконец привёл к заключению нескольких браков аколитов и представителей старых родов, и время пожинать плоды многовекового непрямого контроля почти пришло. Вскоре некоторые соперники Харка из Ордо Маллеус узнали, что их марионетки унаследуют ключи к некоторыми внутренним секретам лордов Аскеллона и подготовились пролить свет Императора на их окутанные тьмой души.

Но многовековая тайная работа теперь находилась под угрозой уничтожения. Лорд-инквизитор Харк собрал своё воинство и отправился к основным мирам сектора, его соперники бросились за ним, решив остановить это несвоевременное вторжение, если потребуется силой.

Последовавшая за тем Инквизиционная Война разорила целые системы, но именно в системе Вакси суб-сектора Рубикон эти события достигли кульминации. Префект сектора сдуру попробовал противостоять вторжению и, таким образом, создал впечатление об отделении сектора от Империума. В единый миг сражавшиеся между собой лорды и леди Инквизиции прекратили междуусобицу и обернулись против лорда сектора, их воинства осуществили планетарный штурм Вакси, где собирались рати сектора и полностью их истребили.

Когда пепел погребальных костров окрашивал небеса Вакси в траурные цвета, соперничающие инквизиторы собирались на совет. Было ясно, что совершён ужасный грех и все присутствующие согласились с тем, что в дальнейшем столы открытое соперничество никогда более не должно оставлять совершенно беззащитным целый сектор, который в любой момент может стать жертвой вторжения или восстания. Вопрос о том, посвятили ли члены Аскеллонской Вигилии, и их союзники по многовековому заговору, лорда Харка в тайны попытки проникнуть в благородные фамилии Аскеллона и раскрыть их тайны, остаётся неизвестным.

Многие члены Вигилии долго скрывали свою принадлежность к ней даже от инквизиторов собственного ордоса. Единственное в чём большинство инквизиторских записей солидарны: лорд Винжет Ромонав VII, префект сектора, чья декларация об отделении объединила воюющих инквизиторов, был связан браком с агентом одного инквизитора Аскеллонской Вигилии, сконцентрировавшего усилия на попытках проникнуть в тайны правителей сектора.

Некоторые считают, что леди Ромонав использовала некий вид ментального доминирования на основе алхимии, чтобы принудить супруга объявить об отделении сектора. Полагают, что таким способом она хотела остановить очень дорого вставшую Инквизиции войну до того, как она пожрёт множество аскеллонских инквизиторов, пусть даже ценой бесчисленных миллионов лучших солдат сектора и почти всего населения Вакси. Другие считают, что она спроектировала эту бойню для других целей, быть может чтобы лишить тёмных богов ритуального жертвоприношения, необходимого для вызова немыслимого по масштабу демонического вторжения и в этот мир, или что она действовала по приказу загадочных ксеносов, предвидевших необходимость смерти этих людей ради собственных интересов. Есть ещё более страшная версия, некоторые осмеливаются намекать: что её уже не существовало, её подменили нечеловеческой силой, которая играла тайных струнах и создала эту бойню по причинам, которые смертные неспособны постичь. Спустя год, после кошмарного отравления лорда Ромонав, её больше никто не видел. Это подкрепило теорию о влиянии на Злочиние сил ещё более тёмных, нежели предполагалось, монстров, глубоко погружённых в тенета заговора и обмана, следы от которых, как и от многих иных ужасов, ведут к Разрушительным Силам.



## ПОСЛЕДСТВИЯ ЗЛОЧИНИЯ

Казалось, что после открытых последствий Злочиния Инквизиция исчезла из Аскеллона. В большинстве случаев инквизиторы сочли, что для должного исполнения долга перед Императором им лучше всего будет действовать из тени, пользуясь услугами аколитов и посредников, а раскрывать своё присутствие только в том случае, когда другие методы бесполезны. Такой подход имел место в случае инквизиторов Ордо Ксенос и Еретикус, которые часто действовали в регионе через своих аколитов. Для Ордо Маллеус же дело осложняется.

До ваксианского Злочиния тайная группа инквизиторов Ордо Маллеус, действовавшая под именем Аскеллонской Вигилии, медленно проникала в семейства лордов Аскеллона группами агентов и информаторов, и вполне вероятно, что ради создания этой сети отдали свои жизни многие сотни верных аколитов. Несмотря на клятву лорду Харку и его союзникам, данную на усыпанных пеплом пустошах Вакси, эти инквизиторы не могли отказаться от активной работы в этом регионе. Поэтому они этого и не сделали. Поступить так, значило отбросить не только века тяжкого труда, но и оказаться от конечной цели этой миссии.

А цель её заключалась в обнаружении доказательств связи между лордами Аскеллона и Пандемониумом, поскольку инквизиторы уже долгое время подозревали, что эта связь наличествовала, в том или ином виде. Предпринимаемые поколениями агентов усилия в завоевании доверия властных подтвердили начальные подозрения, этот терзающее медленный подход оказался единственным способным освятить тысячелетнюю тьму и раскрыть преднамеренно забытые тайны. Варп-саванты предполагали, что Великий Шторм то нарастает, то убывает, казалось, в ответ на процветание и усиление нескольких Великих миров Аскеллона, как будто обладал осознанной злобой и был вызван терзающимися душами, кричащими о мести, а Варп только отражал их ярость. Другие мудрецы Вигилии, занятые множеством тёмных рассказов региона, подозревают лордов Аскеллона в заключении некого договора с запретными силами, связанными с Пандемониумом, который сковывает их и Аскеллон воедино на веки вечные. Эти инквизиторы осознают, что доказательство любой связи будет стоить множества жизней и даже в этом случае истина откроется только после их собственной смерти. Ничто, даже торжественная клятва другому носителю инквизиторский печати, не отвлечёт этих членов Ордо Маллеус от их цели.

Итак, вслед за ваксианским Злочинием инквизиторы Аскеллонской Вигилии жестоко зачистили, а потом тщательно перестроили свою тайную сеть информаторов. В этом им помогло то, что сектор погрузился в эпоху анархии и неопределённости, когда расцвели бесчисленные маловажные войны и заговоры, которые прекрасно помогли скрыть активность инквизиторов от посторонних глаз. Многие инквизиторы вовсе отказались от этого сектора, поэтому Ордо Маллеус ещё сильнее укрепился. Целые сети абсолютно лояльных слуг и агентов были вычищены, так что в течении нескольких лет вся структура могла быть перестроена без какого-либо внимания прочих инквизиторов. В последние несколько десятилетий этот неизбежно жестокий процесс был завершён и теперь многие тысячи контактов, сотни аколитов и много дюжин тайных инквизиторов внедрились в сектор — и без малейшего намёка на это у посторонних.



Цель этой широко раскинувшейся сети — оставаться тайной до тех пор, пока её самые успешные агенты, в конце концов, не получат доступ в самую глубокую палату лордов Аскеллона и не изучат их темнейшие секреты, а также познают истинную природу Пандемониума и его устремления. По всей вероятности это станет возможным только в разгар кровопролития межзвёздного масштаба, которое может привести к тому, что большая часть Аскеллона будет сожжена ради предотвращения ещё большей душераздирающей бойни, а потому эти инквизиторы Ордо Маллеус готовятся к войне, которую они, вполне обоснованно, считают той, что положит конец всему. Для архитекторов этого великого заговора, некоторые из которых, как полагают, дремлют в оберегающем холде стазис-защищённых криптах в центре давно считающейся потерянной тайной крепости, это именно то, что нужно.

## ИСПОВЕДЬ КСАБАНИ

Через много десятилетий после Злочиния старый и опытный лорд-инквизитор Ксабани лежал на смертном одре на вершине уединённого шпиль-хаба Терры, а его тело уже не принимало бесчисленные продляющие жизнь процедуры. Когда лорд Ксабани призвал к себе внутренний круг, отклинулись многие его бывшие аколиты, ныне ставшие полноправными, влиятельными и могущественными инквизиторами. В последний час своей очень долгой жизни, омрачённой многими тяжкими действиями, инквизитор исповедался в тех грехах, которые считал самыми тяжкими. Когда смерть приблизилась, а сила оставила его лорд Ксабани утверждал, что присутствовал при ваксианском Злочинии и стал соучастником её совершения, за что он жаждал прощения сильнее чем за все прочие совершенные на службе Человечеству преступления.

Как утверждал лорд Ксабани, Злочиние было специально спланировано ради того, чтобы миллионы смертей породили бы в Пандемониуме исключительный всплеск. Он, по словам умирающего инквизитора, создал бы обширные области нереальности. Миллиарды душ были бы разорваны в клочья, и каждая из которых стала бы точкой выхода в материальную вселенную обитателя Варпа. Когда его побуждали раскрыть имя или имена авторов этого плана по превращению целого мира в жертвенный алтарь, Ксабани сильно развелся и его пробили судороги столь страшные, что кровь текла из его глаз подобно багровым слезам. Исповедники давили на Ксабани, понимая, что старому инквизитору осталось недолго и жизнь покидает его на глазах.

С последним вздохом Ксабани воскликнул, что не было никаких попыток, Злочиние прошло успешно — всё случилось именно так, как они планировали и молили. После этого Ксабани почил, его последние слова стали предсмертным криком до того как кто-либо смог прийти в себя.

## ВРАГИ АСКЕЛЛОНСКИХ ДЕМОНОБОРЦЕВ

Бесчисленны инфернальные угрозы, что терзают инквизиторов Ордо Маллеус, и их аколиты постоянно сталкиваются с ужасающим множеством врагов, нарушение запрета на общение с которыми может очень быстро погубить десятки миров. На десятках планет каждого суб-сектора Аскеллона бесчисленные культуры и заговоры планируют падение миров, сектора и всего Империума. Подобные группы редко представляют настоящие последствия своих действий, а также что за кошмарная судьба ждёт их, коли их планы окажутся хоть сколько-то успешны. Большинство воображает, что они призывают в свой мир некую отдалённую и непознаваемую силу, которая в один миг уничтожит правителей-угнетателей, а благословенных избранных заговорщиков вознесёт на новую и возвышенную степень существования. Реальность, разумеется, это смерть планетарного масштаба, сжигание целых миров и вечное проклятие смертных душ культистов. Таков результат призыва демонических легионов Хаоса — смерть целых миров и пожирание миллиардов душ.

## СЕРЫЕ РЫЦАРИ

Эти могущественные космические десантники воинской палаты Ордо Маллеус входят в число сильнейших солдат и смертоноснейших праймеров которых когда-либо порождало Человечество. Могущество их столь велико, что серые рыцари куда чаще действуют отрядами, а не ротами. Орден собирает крупные силы исключительно при самых ужасных бедствиях, таких как появление демонического примарха, например, манифестации Ангруна во времена Первой Войны за Армагеддон. Серые Рыцари — самое быстрое копьё и самый острый клинок из доступных инквизитору. Но хоть самые тщеславные из Ордо Маллеус и уверяют, что орден действует согласно их приказам, правда в том, что рыцарям Титана скорее посылают приглашения нежели повеления.

Враги Ордо Маллеус Аскеллона принимают множество форм, а их грехи столь же многочисленны и разнообразны как демоны Варпа. Впрочем, конечный результат любой ереси неизменно одинаков, а каким курсом пойдёт конкретный культ во многом зависит от того, какой из четырёх великих сил культа предпочитает молиться о возможности достичь своих неизменно обманных целей. Несмотря на то, что существуют целые запретные библиотеки прошлых, настоящих и даже будущих ересей, их основные качества сводятся к тому, какая из Разрушительных Сил является источником.



## КРАСАВИЦА ПОТЕРЯННЫХ ДУШ

В последнее столетие инквизиторов Ордо Маллеус стали всё больше беспокоить рассказы о подъёме в секторе нового святого, который верен не благочестивым и могущественным, как другие, а изгоям, испорченным и обездоленным. Святой известен ищущим её благословения как «Красавица Потерянных Душ», и при каждом новом пересказе многих инквизиторов всё больше беспокоит её истинная сила.

Несколько инквизиторов отследили кульпту до госпитальера Адепта Сороритас, которая полвека назад служила среди карго-илотов Хуле V. Долгое время после смерти госпитальер по-прежнему пользовалась уважением общин которым помогала, так что со временем ей забыли как человека и стали поклоняться как святой.

Но за долгие десятилетия поклонение ей стало принимать всё более мрачные и тревожные аспекты. Ищущие заступничества угнетённые бедняки и отбросы приносили ей ужасные жертвы; кажется, это привлекало её внимание, также как подрыв влияния местных правителей и унижения влиятельных. Воодушевлённые поклонники распространили её слова и неудивительно, что новая святая стала чрезвычайно популярной среди угнетённых. Известно, что поклоняющиеся ей чутят её статуи, утверждая, что во время религиозных обрядов они перемещаются и светятся, а также что чувствуют, как сквозь них проходит энергия. Конечная цель этого эффекта неизвестна.

Некоторые члены Ордо Маллеус подозревают, что Красавица является демоном Тзинча, который вполне мог начать этот маскарад давным-давно для создания текущей ситуации. Другие опасаются, что преданные последователи святой вытащили душу давно почившей сестры-госпитальера из Имматериума и превратили её в демоническую сущность, оживлённую их безумными верованиями. Какие ещё беды она может обрушить на сектор, или даже весь сегментум Обскурус, ещё предстоит выяснить, но иные уже призывают к вызову Серых Рыцарей.



## КХОРН — КРОВАВЫЙ БОГ

Единственная цель Кхорна — разжигание насильтенных конфликтов и разрушения галактического масштаба, при участии кровожадных и бессердечных лордов Аскеллона дело не слишком сложное. В отличие от прочих Разрушительных Сил, Кровавый Бог убивает не ради конкретной цели, но во имя простого, первородного акта убийства. В секторе, где Человечество уже долгое время воюет как с каждым встреченным чужаком, так и с самим собой, нет недостатка в боли, крови и гневе, которые без исключения поступают к подножию распалённого медного трона Кхорна и тем самым усиливают его влияние в Царстве Хаоса. Из всех четырёх великих богов Хаоса Кхорн оказывает наибольшее влияние на материальную вселенную, ибо война универсальна и тянется с того момента, как одно первое существо подняло руку на другое. Для Аскеллона это не менее справедливо, ведь он погружён в насилие не менее любого другого региона Империума.

Посвятившие себя Богу Крови часто собираются в воинственные ордена, в Аскеллоне же очень старые и глубоко укоренившиеся благородные классы часто раскалываются такими группами. Основная часть членов многих таких орденов даже не догадывается, где на самом деле состоит. Большая их часть выглядит столпами добродетели, привлекаемыми отстаивать

идеалы чести, мужества, воинского умения и иных сходных понятий. Будучи с виду позитивными и добродетельными, они легко извращаются в способы оправдания насилия и конфликтов ради самих конфликтов. Инквизиторы Ордо Еретикус раскрыли множество воинских культов посвящённых акту пролития крови, чья деятельность вращается вокруг ужасных подношений черепов, сделанных ради получения благословения Кхорна.

В конце М41 отряд архонтов, служивших действующему на Мире Синопа инквизитору Ордо Еретикус, успешно инфильтрировался в то, что казалось нигилистическим культом, баловавшимся ведьмовством. Однако, очень быстро стало очевидно, что кульп пытались призвать адские воинства Кровавого Бога, а цель его — смыть то, что они считают коррумпированным режимом, управляющим их планетой. Архонты вмешались и перебили весь кульп, трагически совершив именно то жертвоприношение, которого жаждал Кхорн. Отряд инквизитора подозревает варп-прорыв, но он не подтверждён.

Как прямое следствие дальнейших расследований кульпов крови на Мире Синопа, был обнаружен более широкий заговор, который ещё предстоит тщательно расследовать. Похоже, что ритуальные подношения группы несколько взболтали щупальца Пандемониума, некоторые саванты сравнили результат с пролитием крови в миску с водой, или что ещё хуже, с пролитием её в воды, полные голодных акул. С тех пор наблюдалось ещё несколько сходных возмущений Великого Шторма, которые намекают на существование как минимум одного кульпа, преследующего ужасные цели где-то в границах Аскеллона. Так что отслеживание и уничтожение таких групп пока они не организовали общесекторальное вторжение, приобрело для многих инквизиторов Ордо Маллеус и их действующих в Глубинах Асфоделя архонтов первостепенное значение.

## ТЗИНЧ — МЕНЯЮЩИЙ ПУТИ

Будучи известен по всей протяжённости и истории Аскеллона под бесчисленным количеством имён, большая часть которых совершенно непроизносима, Тзинч является силой изменения и интриг, с которыми Аскеллон более чем тесно знаком всё время своего существования. Тзинч воплощает бесконечные и дикие перемены во всех возможных смыслах, он источник сил множества актов колдовства, заговоров и амбиций, совершаемых самими прославленными злодеями сектора.

Подобно всем прочим Разрушительным Силам, Тзинч можно описать как огромную концентрацию энергий Варпа, столь сильную и активную, что она соединилась в точку непостижимого сознания. Некоторые утверждают, что поражающие сектор шторма являются своего рода отприском этой великой бури. Многие глупые аскелланцы поклоняются этой колосальной воле, надеясь тем достичь своей цели посредством хитрости и стратегии, познать древние секреты или запретные знания. Предположение о том, что Тзинч когда-либо дарует какое-либо благо простым смертным, является распространённой и фатальной ошибкой, ибо лишь самая могущественная душа просто привлечёт её внимание, не говоря уже о том, чтобы стать достойной истинных благословений этой сущности. На деле молящиеся Тзинчу оказываются либо переполненными силой настолько, что она их и губит, либо получают помочь таким невообразимым или непредсказуемым способом, что результат никак не соответствует ожиданиям. Те же что смогли привлечь внимание Изменяющего Пути, обнаруживают, что их тела и души слишком слабы и претерпевают необузданые мутации, превращаясь в непостоянные массы кипящей плоти и становясь обречёнными на краткое жестокое существование отродья Хаоса.

Аскеллон страдает от смертных, считающих себя способными использовать силу Изменяющего Пути ради удовлетворения собственных амбиций. Существует много видов таких обманутых людей. Многие стремятся использовать запретное искусство колдовства, с его помощью они стремятся занять доминирующее место паутинообразной структуре властей сектора или использовать сырью силу Варпа как оружие. Другие ищут интеллектуальную силу, жаждут плести невероятно сложные сети заговоров и ловить своих врагов в смертельные ловушки, источник которых невозможно отследить. Такие люди, ради получения власти над соперниками, часто вовлекаются во всё более сложные схемы, требующие для реализации многих лет и бесчисленного числа заговорщиков. На протяжении тысячелетий Аскеллон был заражён бесчисленными заговорами и в ответ Ордо Маллеус осуществил множество чисток, некоторые явным образом, другие маскировали под бедствия или войны.

Как при многих других взаимодействиях Человечества с потусторонними силами, редкий последователь Тзинча ухитряется использовать силу Хаоса в своих интересах без, как минимум, страшной цены. Честолюбие человека неизменно превосходит его способности и все его планы сокрушаются о гранит его собственного высокомерия, а сам он разбивается вдребезги вместе со всеми своими мечтами о власти. Тзинч не имеет отношения к судьбе Аскеллона, но если вся сила перемен найдёт выход через Пандемониум, то вся вселенная может превратиться в невероятно сложную и анархическую паутину власти, выстроенную как тёмное зеркало буйных потоков Варпа.



## Слаанеш — Князь Хаоса

Слаанеш, это Разрушительная Сила, связанная с излишеством, грехами и развращением, всеми пороками, что поганили души смертных с незапамятных времён и долгое время порабощали лордов Аскеллона. Хотя от подобных грехов не застрахован никто, ленивые и беззаботные богачи, к которым относятся многие члены правящей касты сектора, с большей вероятностью попадут в лапы так называемого Тёмного Князя Хаоса. Бесчисленное множество миров Империума управляет такими классами, аристократы наслаждаются невообразимой роскошью и множеством привилегий, а содержащие её страдают все свои короткие, полные тяжкого труда и безрадостные жизни. Некоторые из Ордо Маллеус говорят, что Аскеллон переполнен таким классом, общесекторальной кастой, пронизанной всеми возможными вариациями греха и порчи.

Но не только заскучавшие отпрыски лордов и леди Аскеллона отправляют свои души в руки Тёмного Князя. Ищущие совершенства в своём ремесле или профессии также могут стать жертвами Слаанеш, таков отголосок давно прошедшей погибели элдар. Художники часто управляют душами и у большинства может возникнуть навязчивое стремление искать всё новые и новые способы самовыражения, доходя в этом до таких вершин, какие неспособен понять разумный человек. Воины также могут попасть в схожую ловушку, поговаривают что во времена Ереси Хоруса такую судьбу встретил целый легион космического десанта, Дети Императора. По всему сектору бесчисленные воинские братства оттачивают своё мастерство, стремясь достичь немыслимых высот совершенства. От варварских обитателей диких миров до дуэльных кланов аристократии миров-ульев, воины собираются, часто втайне, стремясь оттачивать своё мастерство и неизменно стремясь к совершенству в победе над врагами. Подобное стремление неизбежно перерастает в одержимость, после чего нормы морали отбрасываются, а барьеры срываются. Попавшая в хватку греха проклятая душа уже принадлежит Слаанеш, и неважно, известно ли это ей.

## Инквизитор Ковенант

Энергичный и харизматичный Ковенант является самым известным членом организации юных инквизиторов-подстрекателей из конclave Ордо Маллеус галактического юга, чье внимание сосредоточено не на Империуме, но на рядах самой Инквизиции. Изначально отстранённые от дел как излишне фанатичные новички, Ковенант и его соратники ответили на этот цинизм жёсткими чистками своих братьев. Ходят слухи, что их крестовый поход в недра собственной организации является реакцией на несколько предательств на южной границе, где инквизиторы отчаялись противостоять вторжению тиранов и ради борьбы с флотом-ульем Кракен обратились к запретным искусствам. Ходят сплетни о пакте, в котором молодые и горячие инквизиторы поклялись карать старых и заблудших, а также что Ковенант взял себе такое имя ради того, чтобы почтить и славить этот союз. Однако, он и его соратники отказываются обсуждать своё прошлое, им интересна только работа, которую предстоит сделать, да справедливость, которая ещё не восторжествовала.

## Нургл — Отец Чумы

Сущность Разрушительной Силы известной как Нургл — уничтожить всё путём распада и вызвать необратимый и хаотичный рост, который начинается из разрушений. На протяжении всей истории Аскеллона бесчисленное количество раз влияние Нургла распространялось в прямом смысле подобно чуме, порождённое не просто микробами, но странными результатами прикосновений Варпа, идя как лесной пожар по всей популяции и приводило к смерти миллионов. Страдающие от «благословений» дедушки Нургла могут избежать смерти, если продемонстрируют готовность принять всё, что олицетворяет Бог Чумы, то есть радушно принимать поразившие их тела болезни и позволить им стать амбулаторными ульями порождённой Варпом порчи. Так было, когда одни из орбитальных некрополей Оссуара впал в инфекцию Варпа; тысячелетние мертвецы поднялись из пустотных гробниц и потребовали преклонения от ужаснувшихся скорбящих, пока инквизитор Ордо Маллеус и её отряд не отдали жизни сбросив всю конструкцию в сжигающую атмосферу мира-святилища. Некоторые из таких заболеваний оказались столь разрушительны, что превратили города в рушащиеся руины, вырывающиеся в болезненно-зелёный воздух из болот живой порчи и единственный способ очистить их — Экстерминатус.

В Аскеллоне инквизиторы уже давно заметили неумолимый прилив и отлив силы Нургла. Многовековые наблюдения сравнивают набегающую и отходящую мощь Пандемониума с циклом заражения, распада и возрождения, связь с которым Чумного Бога хорошо известна. Буря усиливается, так что пятно Варпа, безотносительно того, форму духовного недуга или физической болезни оно принимает, укореняется и медленно распространяется по всей популяции до эпидемиологического взрыва. Останется лишь разрушение и порча, а период обманчивого спокойствия будет скрывать разрастание невидимой жизни внизу. Из руин неизбежно появятся болезни, цикл жизни и смерти начнётся вновь.

Посвятившие себя Богу Чумы стремятся посеять семена разложения или, как они сами считают, даровать благословение своего благодетельного господина окружающим. Хотя они восхищены самыми отвратительными формами разложения, они отнюдь не обязательно несут его клеймо; иные публичные люди кажутся чистыми во всех отношениях, но внутри их кишат благословения Дедушки. Формы и внешность иных столь омерзительна, что они вовсе не смеют показаться на людях, они скрываются в тенях и живут втайне до тех пор, пока не получат призыв восстать и распространить свою порчу. При каждой смерти и возрождении мощь Нургла усиливается на йоту больше чем уменьшается, потому на протяжении эпох сила Чумного Бога возрастает, невидимая практически всем, за исключением служителей Ордо Маллеус и скрытых поклонников Отца Чумы.

# ВАКСИАНСКИЙ РАСКОЛ

«Горе усыпавшему слово Инфернального Обитателя Великой Бездны, ибо душа его навечно осквернена. Лучше умереть в вечном невежестве, нежели пылать в вечном пламени.»

— из Апокрафа Седьмой Печати

**Т**акти для всех инквизиторов сектора ваксианское Злочиние было ужасающей ошибкой. Но для Ордо Маллеус, которое тайно изучало правящие семьи Аскеллона, оно имеет особое значение. Для них важнее всего то, что возрождённая волна богохульства и мерзости захлестнула население сектора. По замыслу членов Ордо Маллеус большая часть их ресурсов была потрачена на восстановление их тайных сетей и проникновение в аскелианскую аристократию. Именно из-за этих ресурсов, направленных на важную, хотя и отдалённую, цель, их противники утвердились как основные силы в этом секторе.

Таким образом многие инквизиторы Ордо Маллеус Аскеллона посетили известную лишь им самим трагедию, которая называлась «Ваксианский Раскол». В эту эпоху многое достигнутое стинуло безвозвратно, поскольку несмотря на создание сетей осведомителей поклонение существиям Варпа и поиск запретных знаний проводились без помех. Даже более того, возникли расколы внутри Ордо Маллеус, а некогда искренёные фракции загнаивались и росли.

## КИЛИСТИКА

Спустя всего год после ваксианского Злочиния в среде инквизиторов Ордо Маллеус Аскеллона появилась новая и весьма противоречивая фракция. Что конкретно послужило появлению этой группы точно неизвестно, иные инквизиторы утверждают, что это не более чем словоблудие сломленных, чьи умы и души были выбиты из равновесия масштабами наблюдаемых ужасов. Другие же утверждают, что Килистика в некой форме существовала с формального основания этой части Империума или даже со времени прибытия первых поселенцев.

Килистика схожа со множеством иных ветвей мистицизма, которые во множестве распространяются в Империуме и утверждают, Человечество движется к концу времён. Такие учения усиливаются и ослабляются сообразно рубежам веков и особенно тысячелетий. Данное учение же опасно тем, что приверженцы Килистики с нетерпением ждут окончания десятитысячного периода сидения Императором на Золотом Троне.

Эти инквизиторы считают, что период правления Императора кончается, а впереди только вечность Хаоса. Никто и никогда не заявлял открыто о своём членстве в этой самой апокалиптической секте, однако множество данных свидетельствует о том, что среди инквизиторов существуют поклонники этой нигилистической философии. Многие в секторе высказались категорически против этой фракции, утверждая, что любой инквизитор разделяющий подобные убеждения является предателем своего святейшего призыва — стоять на страже будущего Человечества и неважно какими способами они его отстаивают.

Втайне же Килистика утверждает, что Император исполняет произнесённое тысячи лет назад пророчество и должен либо сойти с трона, либо взойти на него вновь, и тем самым вступить в новую, окончательную эру. По их убеждениям, изменение убеждений Килистики опасно сближает её с несколькими существующими и довольно влиятельным фракциями Инквизиции, приводя некоторых к выводу, что они являются ещё более экстремальным ответвлением иной радикальной философии, которая вышла за пределы даже грехов Истваанитов и отказалась от всякой возможности возрождения ради окончательного всегалактического апокалипсиса.

## КАРНИВОРАЦИЯ ЦЕЛА

Варп-культы редко обращают внимание на миры подобные Целу, одному из самых продуктивных агромиров сектора. Однако именно это произошло там в конце М40 и только своевременное вмешательство отряда Ордо Маллеус под руководством инквизитора Элдрика помогло предотвратить общесекторальное бедствие.

Долгое время Цел рассматривался как поставщик самых прекрасных деликатесов, мясо его мхоксенов ценилось по всему сектору и за его пределами, а его продукция была на столе высших классов Аскеллона. На протяжении веков группа фанатиков-эпикурейцев улучшала понимание деликатесов Цела, многим они казались культом и неоднократно привлекали внимание инквизиторов. Однако группа признавалась невиновной в каждом преступлении за исключением одержимости мясом мхоксена и благодаря связям в высших эшелонах власти сектора всегда выходила сухой из воды.

Страшный масштаб этой одержимости раскрылся когда было обнаружено, что члены трёх благородных домов тайно действовали на близлежащих планетах и в течении многих десятилетий злонамеренно меняли существ, идущих в пищу мхоксенам. В течении двадцати лет мхоксенов кормили существами, которым вводили вещество, получаемое культом из мозговой ткани похищенных и ритуально умерщвлённых навигаторов, таким образом члены культа намеревались обрести чистоту вкуса, который позволит им в полной мере оценить изысканность любимых блюд. В качестве побочного эффекта эта практика привела к необузданым мутациям в каждом доме, которые невозможно было скрыть. Работающие в домах под прикрытием аколиты передали эту информацию инквизитору Элдрику, который понял, что вещество это заражено Варпом и сделало отпрысков трёх благородных домов лёгкой мишенью для демонической одержимости и варп-прорывов.

Решение было простым и, как говорят, принесло Элдрику некоторое удовлетворение. Созвав своих аколитов и призвав ресурсы со всего сектора Элдрик создал специальный генофаг, настроенный на генетические сигнатуры трёх благородных домов, и ввёл его в уже скомпрометированную пищевую цепочку.

Вскоре после этого все три дома вымерли, их отпрыски-эпикурейцы застыли за большими столами пиршественных залов.

## КАТАКАЛИКСИАНСКАЯ ЕРЕСЬ

Вскоре после Килистики в Аскеллоне появилась Катакаликсианская ересь, хотя связи между ними нет, за исключением того, что им обоим проложила путь ваксианское Злочиние. Ересь принимает форму закодированных предупреждений о неизбежном крахе власти Империума по всему сегменту Обскурис, также в них содержатся предупреждения о том, что несколько соседних секторов уже постигал эта участь и Аскеллон — следующий. Сия девиантная философия, по всей видимости, распространяется по мирам региона посредством транс-секторного судоходства, предполагается, что путешественники из соседних секторов проповедуют своё учение тем, с кем сталкиваются в пути.

Особую озабоченность вызывает то факт, что Катакаликсианская ересь, похоже, ещё не завладела большим количеством поклонников, подобно многим иным культуам конца света, зато серьёзно укрепилась в высших эшелонах адепта сектора. Она нашла место в сердцах тех, чей пост или состояние даёт точку зрения, отвергаемую большинством, такими как капитаны-хартисты и вольные торговцы, старшие адепты Адептус Министорум или Адептус Администратум, а также, что наиболее тревожно, некоторые инквизиторы. Многие полагают, что когда столь высокопоставленные слуги Терры считают, что Империум неизбежно падёт, то конец в любом случае близок.

## ПОВЕЛИТЕЛИ ШТОРМА

Об этой фракции реконгенераторов мало известно даже их единомышленникам-радикалам, некоторые считают что они могут даже предшествовать Злочинию. Подобно прочим реконгенераторам они стремятся перестроить Империум в более совершенную форму очистив его от слабых и коррумпированных элементов, в крайнем случае — применением экстремального насилия. Тем не менее эти инквизиторы стремятся использовав всю силу Пандемониума очистить Аскеллона, а затем отправив Великий Шторм в остальную галактику. В конклавах Ордо Маллеус шепчут, что их усилия принесли плоды и они неким образом вцепились в подпитывающую бурю ярость. Никто и никогда не раскрывал членство в Повелителях Шторма и некоторые задаются вопросом, не является ли эта фракция одной лишь сказкой, предназначенной для сокрытия ещё больших ерессей связанных с Варпом и его обитателями.

## ПОДГОТОВКА БОЖЕСТВЕННОГО НОСИТЕЛЯ

Эта секта инквизиторов Ордо Маллеус, возникла через несколько лет после Злочиния, как ответвление торианцев сектора, всё больше разочаровывалось в поиске подходящего Божественного Аватара для духа Императора. Видя в ужасах Вакси знак того, что руководство Императора сейчас нужно как никогда прежде они глубоко погрузились в запретные познания о создании демонхостов, дабы улучшить смертную плоть для сущности Императора. Теперь погружённые в самые радикальные мышления «подготовители» действуют на тайных объектах в астероидах и подулях, используют поля Геллера ради сокрытия своих творений. Они ритуально готовят носители, используя захваченные тела или даже друг-друга, их первоначальные цели давно забыты, ибо они всё больше одержимы наполненной демонами плоти. Пережившие это процесс часто осознают свои многочисленные грехи и порывают с сектой, становясь самими убеждёнными puritanами.

## ЭКЗОРЦИСТЫ

Орден Адептус Астартес известный как Экзорцисты обладает долгой и легендарной историей, в том числе крайне успешное участие в таких кампаниях как Бадабская Война и Третья Война за Армагеддон. Меж тем, опечатанные записи и астропатические отзвуки намекают на тёмную тайну. Апокрифические записи и гуляющие по тихим залам легенды гласят, что каждый боевой брат Экзорцистов подвергается контролируемой демонической одержимости и ритуальному экзорцизму. В результате сего процесса, космический десантник получает иммунитет к искушениям и вторжениям порождения Варпа, становясь тем самым идеально подходящим для охоты на демонов. Если слухи о происхождении и индоктринационных методиках ордена правдивы, то они вряд ли обошлись без действий влиятельного кабала радикальных инквизиторов.

## АБИССИАНСКИЕ ЗРЯЩИЕ

Так называется небольшой и крайне скрытный конclave варп-савантов и адских провидцев, занятый изучением Пандемониума. Изначально они собирались вместе, когда один из них, одноразовый ученик лорда-саванта Дайрули по имени Лорн Кецимии, заметил возмущение в отливе варп-шторма во время инквизиторской атаки Вакси. Некоторые говорят, что Кецимии изучал Пандемониум куда дальше чем это следует делать разумному человеку и когда он заглядывал в глубины, нечто взглядывалось в него. Безусловно, Кецимии обрёл некоторую степень понимания перемещивых энергий Варпа без какой либо помощи иных савантов. Вскоре к нему присоединились несколько инквизиторов Ордо Маллеус, вместе они занялись получением магических познаний о Великом Штурме и его связи с различными событиями истории Аскеллона, особенно с тайнами происхождения правителей сектора.

В обычной ситуации, деятельность Зрящих без сомнения была бы обнаружена и осуждена инквизиторами пуританского склада характера. Но после Злочиния конclave продолжил свои исследования и избежал обнаружения, поскольку большая часть инквизиторов Ордо Маллеус сектора была поглощена созданием сетей тайных осведомителей и шпионов. Благодаря такому отсутствию внимания, Абиссианские Зрящие разрослись из горстки варп-проводников до крупного братства в котором состояли многие десятки учёных, занятых изучением Пандемониума и записей основателя организации, Лорна Кецимии. Его писания стали частью постоянно увеличивающейся библиотеки внутреннего круга Кецимии, архивом, заключённым в сердце свободнолетящей карликовой планеты, дрейфующей в звёздной пустоте около системы Таур, на самой границе вечно беспокойного фронта Великого Шторма.

С их довольно опасной, хотя и выгодной, точки зрения адские провидцы ордена утверждают, что смотрят в пустоту восторженно и способны прозревать взглядом далеко за пределы непроницаемой черноты космоса и наблюдать сам Варп, беспокойный вихрь которого лежит за пределами завесы реальности. Время от времени вуаль отслаивается и усики

эмпирейной нереальности скользят на целые световые годы вперёд, обматываются вокруг планетоида и каждый такой случай свидетельствует о новом кусочке ужасного знания ордена. Поговаривают, что Кецимии и глава ордена наблюдают за Великим Штурмом с помощью огромного механизма на вершине Башни Постижения, планетарне-подобная структура расположения гравированных рунами линз которого позволяет смотреть прямо в Имматериум, в то время как множество прислужников записывает каждое слово владык. Из этих транскрипций и аннотаций, предоставленных самим Кецимии, орден создал ошеломляющее собрание сведений о Пандемониуме и Варпе в целом. По всей видимости эта, оставшаяся невидимой для остальных инквизиторов Аскеллона, компиляция является одним из самых больших собраний запрещённых знаний не только в этом секторе, но и во всём галактическом регионе, и по общему количеству душевредных текстов соперничает, быть может, только с двенадцатью святынями Гефсиманского Реклюзиума.

С какой целью Зрящие собирают эту библиотеку ещё предстоит понять, но известно, что выдержки из их писаний попадали в руки еретиков и сумасшедших по всему сектору. Крупицы знаний использовались в качестве первоизводных формул в тёмных ритуалах и богохульных мессах при общении или даже призывае обитателей Варпа, а мощь обрывков трудов Зрящих столь велика, что даже глупцов и варп-дилетантов превращает в опасные угрозы.

Исходящая от Зрящих опасность только начинает оцениваться главенствующими членами Ордо Маллеус, которые, несмотря на попытки найти тайное святилище конclave, пока не получили убедительных доказательств. Большинство противостоящих секте инквизиторов знают о своих противниках лишь то, что они оставляют после себя обрывки варп-знаний, уцелевшие после попыток призыва или обнаруженные у тех, кто имеет только косвенную связь с членами секты и её действиями. Почти все эти обрывки описывают природу Пандемониума и ставят перед собой задачу по исчислению происхождения шторма, причин его появления и его неразрывной связи с судьбой всего сектора. Если эти сведения истинны, то грядущие угрозы выходят за пределы понимания даже самых настороженных инквизиторов, исследующих происхождение Аскеллона и его правителей.

## ЛОКХАРТСКОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ

Порт-Локхарт давно является региональным штабом Имперского Флота в Аскеллоне, но уже долгое время он страдает от угроз как самой станции, так и её персоналу. Никто не может понять причин такого внимания к порту, но многие связывают его с неизвестной ксено-цивилизацией, построившей древнюю орбитальную конструкцию, использующуюся для размещения флотского персонала.

Последняя активность была связана с ячейкой варп-культистов, которая проникла в офицерский корпус станции и за несколько лет погрузила его в коррупцию. Размещённые на ключевых постах и должностях еретики начали саботаж варп-двигателей боевых кораблей на которых служили. Три фрегата погибли сразу после отбытия из порта и перехода в Море Душ, из которого никогда не вернулись и с каждым кораблём десятки тысяч душ обрекались на смерть и вечное проклятие.

Устроитель этого пира стал причиной повышенного внимания Ордо Маллеус, поскольку вздрогнул сам порт, а вскоре после этого на другой стороне сектора произошёл всплеск Пандемониума.

Другая серия атак была отслежена до небольшого ядра древних, но неброских домов, чьи изначальные активы располагались в системе Локхарт. За несколько месяцев каждый дом был последовательно зачищен одним единственным ассасином Калидус, но несмотря на это многие группы с тех пор пытаются проникнуть на станцию или даже протаранить её своими кораблями. Причина столь странных действий остаётся неизвестной. Некоторые инквизиторы строят теории относительно чего-то связанного с Варпом и захороненного внутри станции, и именно это ищут несвязанные между собой группы, или же скрытое внутри станции взвыает к ним с такой силой, что они не в силах устоять.

## ФРАГМЕНТЫ БЕЗДНЫ

Эти разрозненные тексты, восстановленные Ордо Маллеус, были идентифицированы как труд Абиссианских Зрящих и в совокупности были поименованы «Фрагментами Бездны» и вместе они являются концентрированной ересью. Это одна из самых крупных коллекций в секторе, соперничающая даже с трижды стазис-закрытой Карминовой Криптою, которая вращается вокруг уже давно мёртвой звезды в сознательно неразведенном космосе рядом с окраинной границей системы Велоксис, или гнуснопрославленных Кожаных Фолиантах, которые, по слухам, потеряны в рухнувших субшпиллях нижней части улья Десолеум и детально повествуют о многих тысячелетиях демонической активности в суб-секторе Циклопия.

Некоторые инквизиторы Ордо Маллеус опасаются, что даже позволив просто собрать Фрагменты воедино они усугубят грех Лорна Кецимии и его страстных учеников, а потому восстановленные страницы хранятся не вместе, а в нескольких цитаделях и дата-убежищах по всему аскеллонскому пространству. Как следствие, только избранные инквизиторы получают возможность оценить полный ужас текста и ужасающую судьбу, что они сулят Аскеллону.

Старейший текст описывает видение, которое Кецимии получил во время очень древнего ритуала, раскрывшего ему секреты прошлого, что старше прихода Империума в аскеллонское пространство, на эоны древнее появления самого Человечества. На языке, едва транскрибируемым здравым рассудком, и с помощью систем отсчёта, совершенно чуждых человеческому существованию, видение гласило, что само местное пространство и все его звёзды были неким образом прокляты, самое близкое объяснение предполагало, что завеса между материальным и нематериальным была неким образом ослаблена или даже пробита. Когда на мирах региона зарождалась жизнь, она становилась столь испорченной, что даже самые низшие её формы впадали в проклятие и погружались в неестественные энергии Варпа. При появлении более сложных организмов пятно стало более очевидным.

В последствии Кецимии получил видение отвратительных, искалеченных созданий, бродящих по поверхностям отравленных миров, что освещались жестоким светом проклятых звёзд и первыми разрывающими реальность штормами. Описаниям этим не соответствует ни один обитатель имперских бестиариев и нет никаких доказательств их существования, но расшифрованные видения столь ярки, что немногие прочитавшие совмещаются в том, что они описывают что-либо кроме обитателей давно ушедших эонов.

Последующие фрагменты описывают становление бесчисленных звёздных цивилизаций Аскеллона за много тысячелетий, каждая из которых поднималась до вершин власти и влияния, а затем внезапно исчезала. Некоторые ушли в другие системы, но большинство пало изнутри — сердца их жителей разрывались разложением, декадансом, войной или заговорами, до тех пор, пока каждый вид не превратился в прах и пепел, разрушенный тяжестью их собственной порчи.



Прошли эпохи, варп-шторм впал в длительный период спокойствия, с далёкой Терры прибыли корабли поколений и Человечество расселилось по мирам, что в будущем станут сектором Аскеллон. В этот момент транскрипции становятся почти неразборчивыми, как если бы ведущее рассказ существо затеяло игры с Кецимии, давая ему не более чем мучающие воображение проблески знаний о той эпохе. Ибо созданная здесь великая империя людей процветала как никакая раньше.

Быть может, в первых аскеллонских поселенцах было нечто, что сделало их более восприимчивыми к разрушительной энергии, что покрала предшествующие вида, или же всё Человечество очаровано ужасами Варпа на более глубоком уровне. В Фрагментах есть намёки на горькие, разрушительные, наполненные предательствами и изменениями сражения между поселенцами, которые почти уничтожили всё созданное ими. Властвовавшие над регионом дома становились всё более могущественными, даже в тот момент, когда Великий Шторм бушевал в ответ на кошмарные их деяния.

Дальнейшие заметки Лорна Кецимии являются менее конкретными и хоть они и утверждают, что правящие дома неким образом вступили в Эру Распри, остаётся неясным, что же им нужно сделать для успокоения ужасов этого времени. Когда Империум открыл регион видения прояснились, события Компиляции закрутились до такой степени, что никто не мог сказать, кто с кем воевал и по какой причине. Когда Империум фальсифицировал историю сектора и снова отдал власть его правителям, Пандемониум взревел, будто наполняющие его проклятые души обезумели от величайшего предательства в истории Человечества. То было начало цикла, что бушует и по сей день, Великий Шторм ярится и успокаивается сообразно войнам, заговорам и грехам Аскеллона. При каждом ударе шторм подпитывается великим предательством, с каждым циклом Пандемониум становится всё сильнее, а ереси, ставшие следствием его ярости, становятся всё ужаснее, но цикл не может продолжаться вечно.

Последний Фрагмент Бездны предрекает сектору гибель. Он описывает как Пандемониум в последний раз взревел и целиком поглотил миры Аскеллона. Сочтённые достойными отправились в бурю, души же недостойных были сокрушены и сожжены дотла, а тела преданы пустоте. Видения утверждают, что весь сектор обречён стать владениями вечно-бушующей бури и вечной игрушкой в руках адских богов. Всё это возможно только после последнего предательства, ужасного акта, кошмарнее всего, что происходило в скрытной и подлой истории Аскеллона.

Последнее откровение является тайной для всех, кроме горстки членов Ордо Маллеус, поскольку многие считают его лишь ещё одним примером апокалиптического кликушества, которого в Аскеллоне полно, другие же считают его ужасным предупреждением и не сомневаются в его истинности. Уже сейчас сбываются мириады предзнаменований рока, указанные во Фрагментах Бездны, и некоторые инквизиторы Ордо Маллеус знают, что грядёт окончательная расплата.



## ГЛАВА II: Война за души

### Изгоняющие демонов

Людиные по всей галактике знают о многих войнах ведомых Империумом ради сохранения человечества, на полях битв разниящихся от титанических осад военных миров, до космических битв вокруг умирающих звёзд и очищающих операций против вторгшихся на планеты. Они знают о хищных чужаках, еретических восстаниях и предательских армиях, что угрожают Империуму каждый день. Но есть и другая война, лишь немногие обладают силой воли достаточной, чтобы познать ее, а тем более сражаться в ней. Это самая опасная и жизненно важная война, и идёт она внутри каждого человека на каждом мире, даже внутри тех, кто обитает за границами Империума. Это война за души, против врагов, которые отвергают саму реальность в своем стремлении поглотить всё сущее.

Чтобы лучше сражаться в этой войне, игроки получают новые возможности для своих аколитов, в том числе могучее оружие и таланты для преодоления воздействия Губительных Сил. Они могут завладевать демоническим оружием и даже нечестивыми демоническими останками, остающимися когда эти богопротивные твари возвращаются в Варп. Те, кто берёт силу из Имматериума могут использовать новые древа психосил, Санктик и Малефик. Новые правила описывают ужасы демонической одержимости и слабую надежду таких несчастных — экзорцизм. Те, кто опустился до радикализма или отчаяния могут создавать демонхостов, придумывая могучих существ, которые зачастую более опасны для своих «хозяев», чем для их врагов. Наконец существуют тёмные пакты, для тех, кто смеет напрямую заключать сделки с демонами ради силы, услуг или других даров — по своим эгоистичным причинам или ради помощи в нескончаемой битве с потусторонним врагом.

*«Ты плачешь, потому что потерял руку в битве. Моя душа была разорвана на части, но я плачу лишь от благодарности Императору, за то, что он стоял рядом со мной в битве, которую ты не можешь себе представить.»*

— Джайла Дарван, единственная выжившая после Вторжения Эрридо

Сорьба с жестокими существами, обитающими за гранью реальности, определяется больше чем вооружением — она определяется волей. Эта воля может приходить из веры в Императора или от знания, что неудача означает для человечества. Чтобы изгнать этих существ, воля аколита должна быть неистовой и сильной — иначе болтер и броня подведут при появлении голодного до душ демона.

В этом разделе, игроки найдут новые опции создания персонажа, предназначенные для повергающего демонов аколита. Аколиты могут прибыть с извращенных демонических миров, освободиться из штрафных колоний или сбежать с карантинных планет. Возможно они пережили ужасы одержимости демоном или почувствовали зов праведной битвы, как крестоносцы. Некоторые праймеры могут получить элитное улучшение Астропат, чтобы достичь вершины способностей в межзвездной коммуникации через Империум. Аколиты также могут вызывать новых персонажей поддержки, таких как ассасина Кулексус, психическую анафему, в то время как те, кто далёко зашёл в своем радикализме могут призвать нечестивого демонхоста.

## НОВЫЙ РОДНОЙ МИР: ДЕМОНИЧЕСКИЙ МИР

*Мирам, искупавшимся в нечистой сущности Варпа не может быть доверия, само их существование страшная тайна хранимая верховными лордами Терры и Инквизицией.*

*«Сказать, что планета потерянная в Варпе ужасающа, сильное преумножение. В ней воплощаются в реальность каждый грех, страх и желание человеческой души.»*

— исповедница Беренис Чартранд, Проявления Падших

**Ж**ители Империума происходят из всевозможных опасных мест, но ни одно из них не превзойдет ужаса демонических миров. Хаос правит в тех местах и создания Варпа бродят по перекрученным ландшафтам, сплетённым из кошмаров и безумия. Эти адские миры создаются погружением в Имматериум варп-штормами. Некоторые даже рождаются в результате преднамеренных махинаций тех, чьи действия держат Левую Руку Императора вечно бдительной. Исследование демонических миров в поисках семян собираемых в порочной жатве Разрушительных Сил необходимо, дабы предотвратить повторение подобного где-либо еще, ибо мир, единожды погруженный в мерзость Хаоса, никогда не станет прежним. Вне зависимости от своего происхождения, эти планеты — скрученные пародии на реальность, где невероятное происходит повсюду и порча наполняет землю. Жить там, часто значит быть занятной добычей или замученным рабом Разрушительных Сил, а выживание не только сохранение жизни, но и постоянная борьба за то, чтобы остаться человеком.

## ЖИЗНЬ НА ДЕМОНИЧЕСКОМ МИРЕ

Большинство визитов Инквизиции на демонические миры коротки и предпринимаются только в случае крайней необходимости. Это делает информацию о том, как выглядит и ведёт себя искупавшаяся в энергиях Варпа планета очень большой редкостью. Немногочисленные надёжные отчеты, тем не менее, обращают внимание, что за выживание приходится платить высокую цену и часть собственной души почти всегда становится первым, что взимается в качестве платы. В этих историях обычны упоминания охотничьих партий демонов на изменяющихся ландшафтах, часто встречаются столкновения со своими худшими кошмарами; и неизменны свидетельства смерти друзей и любимых. Законы природы перестают быть постоянными. Камни кровоточат или кричат, если их подобрать. Некоторые истории рассказывают о смертных, которым каждое утро приходилось собирать свои тела по частям чтобы подняться. Нет конца безумию на этих мирах.

## ПРАВИЛА ДЕМОНИЧЕСКОГО МИРА

Персонаж с демонического мира получает следующие преимущества при создании персонажа:

### МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

+ Сила Воли, +Восприятие, -Общительность

### ПОРОГ СУДЬБЫ

3 (Благословение Императора 4+)

### БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

*Касание варпа:* Персонаж с демонического мира начинает с одним рангом в умении Психонаука. Если он получит это умение снова на следующих шагах генерации персонажа, он взамен получает один дополнительный ранг этого умения. Учтите, что он не может покупать больше рангов в этом умении, если только он не получит склонность Псайкер. Этот персонаж также начинает с +10 очков Порчи.

### СКЛОННОСТЬ ДОМАШНЕГО МИРА

Сила Воли

### РАНЫ

Персонаж с демонического мира начинает с 7+10 ран.

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Адептус Астра Телепатика, Адептус Министорум, Вычещенный, Изгой

### СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР

При использовании Таблицы 2-1: Случайный Домашний Мир со страницы 35 ОКП Dark Heresy, Демонический мир может быть генерирован на любом броске, при котором сумма чисел выпавших на двух кубах будет составлять 8.

Некоторые обладатели запретных знаний утверждают, что, либо те кто застрял на демоническом мире контролируют какую-то его составную часть, либо демоны полагаются на постоянный эмоциональный поток и обеспечивают выживание и продолжающееся размножение своих «гостей». Хотя множество различных идей витает в кругах известных демонологов, совершенно ясно, что существует очень немного людей достаточно сильных, чтобы пережить вал ужасов, порождаемых этими мирами. Те немногие, кто выживает и может рассказать свои истории, неизменно говорят, что самые везучие среди них уже мертвые.

Некоторые демонические миры посвящены единственному богу Хаоса, или управляются могущественным демоническим принцем, но многие — котлы бесконечной войны, в которой ни одна из сторон не имеет решающего преимущества. Хотя их существование и не невероятно, места, в которых демоны могут найти стабильность за пределами своей кошмарной реальности — редкая ценность, и как следствие притягивают множество соперников среди иных обитателей Варпа. Многие из исследованных демонических миров это вечные поля битв, где человеческое население поймано под перекрестным огнем демонов.

## ПЕРСОНАЖИ С ДЕМОНИЧЕСКОГО МИРА

Когда планета классифицируется как демонический мир, она находится в реальном пространстве или была в нём какое-то время. Именно в эти редкие моменты имперские организации, такие как Адептус Астартес, могут получить задание на разведку местности. Порой наряду с потерянными реликвиями и новыми откровениями, находятся и выжившие с нетронутым разумом и душой. Эти благословенные индивидуумы, что выстояли против ужасов демонического мира даруют Инквизиции уникальную возможность. Тогда как большинство других выживших определенно безумны, они становятся источником хоть насколько-то надежной информации, которую почти невозможно получить любым иным способом. Хотя для безопасности всегда изолируемые после спасения, многие из этих людей обладают набором навыков слишком ценных, чтобы оставлять их бездействующими за запертymi дверями. Выбравшиеся с этих проклятых миров часто обладают прошлым, которое дало им возможность выстоять против ужасов Варпа.

Одно качество, которое проявляют многие из выживших — это сильная связь с Варпом. Они навсегда настроены на возмущения и сущностей с другой стороны завесы. Хотя похоже что подобные навыки активны только при нахождении в реальном пространстве, эта чувствительность позволяет им узнавать о демонических сущностях и психических явлениях поблизости. Те немногие, кто был способен объяснить свое видение, указывают, что это подобно вторжению цвета и блеска в остальной серый мир. Эти необычные индивидуумы поступают на службу Инквизиции неся шрамы от воздействий. Странные побуждения,очные кошмары и паранойя обычны среди этих выживших. Многие демонстрируют стальную волю, выкованную в ежедневном сопротивлении своей демонической родине, или обладают жестоким и мрачным чувством юмора отражающим пережитые ими ужасы. Зная об этом, инквизиторы использующие архитекторов с демонических миров держат этих индивидуумов на коротком поводке, ибо угроза порчи всегда велика.

## ПРИМЕР ДЕМОНИЧЕСКОГО МИРА: ИНФРАКТУС

Инфрактус — маленькая планета, близкая к Дальней окраине субсектора Туле. Сейчас экваториальный пояс этого шара, бывшего в прошлом исследовательской колонией, представляет из себя единый варп-разлом. Вокс-передачи из разлома привлекли внимание Инквизиции, так как коды дат на них соответствуют временам Великой Экспансии и Ереси. Попытки отследить излучение до сих пор оставались бесплодными по причине постоянно движущейся поверхности суши вблизи разлома. Инквизитор Рольф Сортъярл, в стремлении расшифровать смысл сообщений, держит прослушивающий пост на орбите, но отказывается посыпать кого-либо на поверхность. Несмотря на это, многие индивидуумы утверждают, даже под пытками или психическим зондированием, что они прибыли с этого мира. Как они выбрались, или кто (или что) помогло им, до сих пор неизвестно.

## НОВЫЙ РОДНОЙ МИР: МИР-ТЮРЬМА

Населенные отбросами общества и самыми опасными преступниками; эти планеты являются не более чем клетками для жестокости, ненависти и насилия, но при этом они всегда готовы предоставить инструменты для рук Империума.

«Добро пожаловать на Аллегро! Вы здесь, потому что вы пали в глазах Императора. Любой шанс на искупление начинается сейчас!»

— приветствие стражника Абеля Д'Арса новым заключенным.

В то время как большинство миров классифицируется по типу поверхности или имеющихся жизненных форм, миры-тюрьмы определяются строгим Имперским Законом. В след за каждой экспансии появляются рецидивисты, грабители, убийцы и воры. Наиболее горячие или последовательные нарушители, если их не казнят сразу при задержании по совокупности преступлений, могут быть отправлены с планеты на объекты, предназначенные для их постоянного содержания. Эти воплощенные чистилища зачастую являются разрушенными мирами, позабытыми за отсутствием стратегической важности или естественных ресурсов. Здания переназначаются и переоборудуются, чтобы вместить огромные количества заключенных, а для усмирения новых жильцов строятся автоматические защитные системы. Здесь нарушители закона остаются чахнуть и умирать — хотя некоторые выживают чтобы выйти из заключения и сражаться за Императора на других фронтах.

## ЖИЗНЬ НА МИРЕ-ТЮРЬМЕ

На многих мирах-тюрьмах жизнь чрезвычайно регламентирована и постоянно контролируется. Ежедневный труд по поддержанию имущества колонии — или реже по добыче полезных ископаемых — продуман так, чтобы выматывать даже самых энергичных, уменьшая риск инцидентов и вспышек насилия. Еда безвкусна и сильно переработана с целью затормозить рост мышц и притупить чувства. Постоянное пребывание в камерах, за исключением часов работы и приема пищи, почти уничтожает способность надеяться на что-то лучшее. Этот тонко просчитанный порядок ломает волю заключенных, но при даже при всех этих обстоятельствах работающих против нее, человеческая природа не знает предела в следовании своим основным инстинктам.

## ПРАВИЛА МИРА-ТЮРЬМЫ

Персонаж с мира тюрьмы получает следующие преимущества при создании персонажа:

### МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

+ Выносливость, + Восприятие, - Влияние

### ПОРОГ СУДЬБЫ

3 (Благословение Императора 8+)

### БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

*Рука на пульсе:* На мире-тюрьме выживает тот, кто инстинктивно знает кто здесь всем управляет и кто представляет угрозу. Персонаж с мира-тюрьмы начинает с одним уровнем в умениях Общие знания (Преступность) и Проницательность, а также талантом Связи (Криминальные Картели).

### СКЛОНОСТЬ ДОМАШНЕГО МИРА

Выносливость

### РАНЫ

Персонаж с мира-тюрьмы начинает с 10+икс ран.

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Адептус Администраторум, Адептус Министорум,  
Имперская Гвардия, Изгой

### СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР

При использовании таблицы 2-1: Случайный родной мир со страницы 35 ОКП Dark Heresy, мир-тюрьма может быть сгенерирован на любом броске при котором сумма чисел выпавших на двух кубах клю составляет 13.



Когда необходимость в расходных материалах для передовой достигает пика, лорды-генералы посыпают запросы на завоеванные ими миры с требованием отправить дополнительные силы, если планета на это способна. Миры-тюрьмы обычно в состоянии предоставить ценных солдат, которые жаждут только последнего глотка свободы и искупления на службе Золотому Трону. Установление имперских десятин для таких миров редкость, поскольку такие штрафные легионы трудно контролировать, но поток заключенных-добровольцев постоянно питает ненасытную, неостановимую военную машину Империума на фронтах по всей галактике.

Хотя это справедливо для большинства таких «поселений», некоторые из них столь отдалены от остального Империума, что они превращаются в мусорные ямы для тех, кого владыки сектора или суб-сектора считают человеческими отбросами. На этих мирах, транспортные флоты прибывают в систему увешанными одноразовыми десантными капсулами наполненными осужденными. Достигнув орбиты, они сбрасывают все капсулы и торопливо отбывают для перехода обратно в Варп, предоставляя обвиняемых самих по себе. На некоторых из этих миров подсчет и сбор Имперской Десятины обеспечивает единственная крепость, она же является и источником связи с иными мирами. На других, выжившие объединяются в свои собственные племена и пытаются выжить с останками своих капсул и теми инструментами, которые им предоставили.

## ПЕРСОНАЖИ С МИРА-ТЮРЬМЫ

Родившиеся на мире-колонии относятся в основном к одному из двух лагерей: заключенные или их потомки. Немногие происходят из рядов стражников, тюремщиков и охранников, которые надзирают за этими подонками. Вне зависимости от того к какой группе они относятся, те кто живут на мире-тюрьме вырабатывают стратегии выживания, чтобы приучить себя к окружающим ужасам. Многие заключенные объединяются в банды ради поддержки, защиты и силы; некоторые для сдерживания потенциальных угроз полагаются на запугивание или репутацию. Те, кто не может справиться, находят дорогу в могилу или оказываются еще сильнее связанными прислуживанием другим заключенным. Те немногие, способные выжить и выбраться из этой среды более сильными и устремленными чем до заключения, зачастую именно тот материал который требуется как Инквизиции, так и Имперской Гвардии.

Личности, которые обладают необычными навыками и талантами обычно замечаются теми, у кого наметан глаз на такие способности.

При необходимости охранники занимаются подготовкой тюремных рекрутов к службе в штрафных легионах. Временами инквизитор может подыскивать тех, кто обладает умением находить путь в мире теней и порочности, ведь мало какие места кроме тюрьмы могут предоставить людей достаточно решительных и способных для этого. Работа на инквизитора предлагает намного больше свободы, но и неизмеримо больше опасности чем даже чрезвычайно смертельная служба в Имперской Гвардии. Все же мало кто отвергает предложение сделанное кем-то, кто может заставить охранника склониться. Миры-тюрьмы содержат все виды преступников и как следствие всевозможные скрытые таланты. В то время как большинство обреченных на этом мире составляют грубые бандиты или безумные убийцы, некоторые из заключенных одаренные мастера, умелые посредники, воодушевляющие ораторы или одаренные техноманты, которые были схвачены и отправлены за решетку за действия, которые местные правители еретическими, революционными (или просто беспокойными). Оказавшись в заключении с другими родственными душами, они могут отточить свои навыки или приобрести новые. Отпущеные обратно в Империум они полны желания продемонстрировать свои новые способности на ничего не подозревающих противниках своих повелителей из Инквизиции.

## ПРИМЕР МИРА-ТЮРЬМЫ: ЮБИЛУС

На Передней границе Глубин Асфоделя располагается тюремная планета Юбилус. Изначально определенная как пустынная свалка для худших представителей человечества, после возврата в лоно Империума это планета стала базой для набора в один из самых печально известных штрафных легионов Аскеллона: Юбилианские Пустынные Крысы. Пустынные Крысы известны своей решимостью и твердостью, они выполняют любое поставленное перед ними задание, даже ценой каждого доступного солдата. Это часто приводит к тому, что генералы отправляют запрос на Юбилус, когда требуются солдаты для особенно смертельных заданий. Текущая командующая, полковник Бриджет Венскул, внушает своим солдатам стремление совершить одно последнее действие, дабы исправить предыдущие ошибки. Характерные дисциплинарные ошейники легиона также действуют как дыхательные маски, закрывают нос и рот, от чего полк и получил свое имя. По сей день Песчаные Крысы в одиночку спасли больше битв чем любой другой штрафной легион в секторе.

## НОВЫЙ РОДНОЙ МИР: КАРАНТИННЫЙ МИР

Миры приговоренные Священным Имперским Декретом и блокированные Имперским Флотом, несмотря на возможные природные богатства и пригодность для колонизации; любой ступивший на их таинственную поверхность приговорен к казни.

«Декретом Лордов Аскеллона и Священной Инквизиции, этот мир отныне считается находящимся под Имперским Карантином. Любые нарушители этого эдикта объявляются Пердитус и их жизни считаются утраченными.»

— завершающие слова Аскеллианского декрета о карантине

**K**арантинные миры отмечены как запрещенные для посещения, поселения или контактов любого рода. Одни могут прикидываться неопасными зелеными сферами, другие могут выглядеть предвещающими беду камнями, но Империум постановил, что исходящая от них опасность перевешивает любую возможную пользу. Такая угроза может исходить от биологических агентов или внедрения ксеносов, даже возможной варп-порчи и других нечестивых угроз. Какой бы ни была катастрофа, потенциальной или уже проявившейся, она считается несущей гораздо больший риск, чем любая возможная награда.

Как только эдикт объявлен, Имперский Флот предоставляет необходимые по ситуации силы и защитные системы, они разнятся от сигнальных буйв на внешних границах системы до патрульных кораблей и орбитальных орудийных платформ. Ни одно неавторизованное судно не будет допущено в ближний космос и любые обнаруженные обычно уничтожаются не задавая вопросов. В случаях чрезвычайной угрозы сектору человеческое население зачастую уничтожается, чтобы предотвратить потенциальные попытки побега. Вне зависимости от того выживает ли кто-то в бойне, никому не разрешается ступить на поверхность этих планет без подобающего разрешения. Быть пойманнным за нарушением декрета о карантине это смертный приговор.

## ПРАВИЛА КАРАНТИННОГО МИРА

Персонаж с карантинного мира получает следующие преимущества при создании персонажа:

### МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

+ Навык Стрельбы, + Интеллект, - Сила

### ПОРОГ СУДЬБЫ

3 (Благословение Императора 9+)

### БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

*Скрытный по натуре:* Те, кто умудряются покинуть карантинные миры, хорошо учатся хранить секреты. Когда Секретность отряда должна уменьшиться, она изменяется на две единицы меньше (до минимального уменьшения в 1).

### СКЛОНОСТЬ ДОМАШНЕГО МИРА

Полевое

### РАНЫ

Персонаж с карантинного мира начинает с 8+ик5 ран

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Имперская Гвардия, Изгой

### СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР

При использовании таблицы 2-1: Случайный родной мир со страницы 35 ОКП Dark Heresy, карантинный мир может быть сгенерирован на любом броске, в котором в разряде единиц будет ноль.

## ЖИЗНЬ НА КАРАНТИННОМ МИРЕ

Информация о жизни на карантинном мире скучна, и большинство тех, кто может её предоставить, застряли на его поверхности или пойманы и немедленно убиты, если их удалось обнаружить после побега. Слухи говорят о мирах накрытых психическими штормами, в которых здравомыслие сгорает как дрова в печи, или о мирах где эфирные останки мёртвых рас все еще бродят по руинам когда-то грандиозных храмов, или просто о событиях настолько ужасных, что Империум настаивает на том чтобы они навсегда остались тайной. Их обитатели могут меняться от тесно набитых масс испорченных пораженной Варпом чумой до несчастных выживших после вторжения чужих, которых посчитали слишком духовно зараженными, чтобы позволить внешние контакты. Хотя инквизиторы часто ищут таких людей чтобы выпытать у них информацию о мире, с которого они прибыли, и способах, которыми им удалось бежать с него, большинство капитанов быстро расстаются с такими пассажирами через шлюз как только официальное расследование подбирается к их кораблю.

На некоторых карантинных мирах, оставшиеся обитатели могут не подозревать о своем статусе, зная лишь, что сообщение с их миром было прервано на многие поколения и такова была воля Императора. На других, где население знает о своей судьбе, многие быстро теряют надежду и жертвуют собой в попытках помешать распространению угрозы. Немногие, однако, бывают достаточно мотивированы, чтобы бросить вызов року и спрятаться с угрозой, будь то уничтожение существа или патогена, или сдерживание и уничтожение заразы Варпа. Не существует записей о мирах освобожденных от карантина, хотя многие планеты обращались с прошениями поколениями, утверждая, что они очистили себя от любой порчи.

Побег с карантинного мира, впрочем, совсем другое дело. Побег своими силами обычно заканчивается смертью от рук стрелков или пилотов перехватчиков. Любое судно замеченное покидающим поверхность вызывается единожды и затем уничтожается. В то же время размещенные на орбите силы должны и сами проводить разведку, будь то путем сканирования с орбиты или запуском атмосферных дронов и летательных аппаратов для более глубокого сканирования и визуальных проверок. В таких случаях местное население может захватить корабль или спрятаться на борту таких судов, надеясь проронуть в больший корабль на орбите и там затеряться среди команды.

## ПЕРСОНАЖИ С КАРАНТИННЫХ МИРОВ

Жители клеймёных карантином миров сталкиваются с неизмеримыми трудностями в попытках покинуть планету и остаться на свободе. Неважно жил ли этот человек там в момент события, был рожден позже, или прибыл на поверхность с целью «освободить» местных обитателей или мародерствовал в поисках древних реликвий, любой кто пересек установленные эдиктом границы живет на зайдном времени. Вне зависимости от природы карантина и количества стволов предотвращающих отбытие, те кто бегут рискуют быть захваченными и казненными, и как следствие должны оставаться в бегах. Не удивительно, что они редко объединяются с какой-то определенной группой надолго.

Поскольку необходимость принудительного отделения определяется природой мира или инцидента, а не людьми, то прибывший с карантинного мира может быть кем угодно. Исследовательские станции Адептус Механикус, агро-миры, миры-ульи ... все они становились жертвами таких событий, обрекающих их обитателей на жизни постепенного упадка и вымирания. Те кто выживает и сбегает являются одними из самых разносторонних и находчивых людей в галактике. А также одними из самых недоверчивых и скрытных, полагающихся только на себя и готовых подставить товарищей; ради того, чтобы остаться на шаг впереди властей. В редчайших случаях левая рука Императора находит их и предлагает им шанс прекратить жить в бегах в обмен на службу. Только очень храбрые или глупые отказываются от такого предложения.

### ПРИМЕР КАРАНТИННОГО МИРА: ВАПАУС

В центре варп-коридора между Юноной и Пелленной лежит система Вапаус, в прошлом процветающий рудный мир и торговый центр, ныне жалкая оболочка. Он был домом для десяти миллиардов людей и оживленным звездным портом, кроме того Вапаус обеспечивал стабильную стоянку между двумя мирами Процессии, пока шестьдесят лет назад вся связь не оборвалась. Торговые корабли, которые отважились войти в систему, не обнаружили активности и большинство обитателей в вялом, вегетативном состоянии. До сих пор ни один из них не проснулся, а те кто посмел приблизиться к планете без полностью закрытого пустотного костюма приняли ту же судьбу. Адептус Администраторум на Юноне объявили карантин и начали направлять в систему оружейные и защитные платформы, чтобы ограничить движение; но это пока не остановило ни безликих торговцев, ни еретиков от попыток высадиться и вызнать больше о возможном оружии или скрытной жизненной форме.

## НОВАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ: ВЫЧЕЩЕННЫЙ

С телом и душой навсегда оскверненными пережитым ими нечестивым опытом; обладающие уникальным знанием о Потустороннем Враге, они становятся отличными — но никогда не доверенными — служителями Инквизиции.

«Однажды демон обладал твоим телом и властвовал над твоей душой, но время его власти прошло. Сейчас и то и другое принадлежит мне. Служи мне и страдай в расплату за свой грех слабости.»

— инквизитор Блития, новому аколиту

Жажда в галактике, в которой естественный порядок вещей регулярно посыпается искающими потусторонними воздействиями и становится почти бессмысленным для тех кто претерпевает каждый жестокий поворот судьбы, некоторые обстоятельства кажется всегда приводят к неизменным результатам. Таким неизменным роком является одержимость демоном, невозможно представить что-то страшнее него. И хотя одержимость почти всегда приводит к гибели и вечному проклятию сломленного демоном смертного, бывают и исключения. Немногие — к своему счастью или наоборот — освобождаются от муки при изгнании из них демона, лишь для того чтобы встретиться с воспоминаниями о пережитых ими кошмарам. Эти редкие смертные служат постоянным напоминанием об ужасах ожидающих человечество, случись Ордо Маллеус потерпеть неудачу к торжеству Хаоса.

## Роль в Империуме

Слабость духа, разложение личности, злоупотребление психическими силами и осквернение тела, вот некоторые из множества причин появления трещин в защите смертного от опасностей Варпа и тех пагубных сущностей, что обитают в нем — и одной трещинки им будет достаточно. Через вуаль Имматериума они следят за тенями тех, кто скоро будет прокляты и тянутся к реальности раздвигая щель, расширяя ее до тех пор, пока они не смогут излить всю свою нечисть в своих жертв. Процесс одержимости может занять секунды или годы. Его последствия остаются на всю жизнь или на вечность. Смертный, одержимый демоном, это воплощение муки. Разрушение окружает эту несчастную душу, и страдания оставляет она на своем пути. Семья, верность и даже любовь к Императору отбрасываются в угоду развлечениям демона. Некоторые демоны находят удовольствие оставляя след разрушения настолько широкий и горячий насколько возможно. Другие пытаются посеять семена горя используя коварные манипуляции. Большинство вселившихся демонов изгоняются обратно в Варп при обнаружении, но некоторых ждет другая судьба — экзорцизм. Но даже если душу одержимого удается освободить из хватки Хаоса, этот ужасающий процесс оставляет наследие из страдания и боли, которое прекращаются в благословенном освобождении смерти. Некоторые тем не менее переживают ритуалы и вынуждены идти по новому темному пути.

Освобожденные от оков служения демоническому хозяину вычищенные часто оказываются на всю жизнь связанными служением новой цели, какой бы короткой эта жизнь не оказалась. Немногие счастливчики сами выбирают этот путь. Они могут обратить свою слабость в новую силу, проводя остаток дней в охоте на демонов и других испорченных душой, или заполняя тома своими знаниями о природе зла, чтобы кто-то еще узнал как лучше сражаться с обитателями Варпа.

## ПРАВИЛА ВЫЧИЩЕННОГО

Персонаж с предысторией Вычищенный получает следующие преимущества:

### НАЧАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Бдительность, Обман или Дознание, Уклонение, Запретные Знания (Демонология), Запугивание или Проницательность

### НАЧАЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ

Ненависть (Демоны), Выучка с оружием (Твердотельное, Цепное)

### НАЧАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Автопистолет или стаб-револьвер, дробовик, цепное лезвие, имперские мантии, 3 дозы обскуры или транка, маскировочный набор или набор истязателя, противогаз, лампа или светошар.

### НАЧАЛЬНЫЕ РУДИМЕНТЫ

Все Вычищенные персонажи начинают с однимrudimentum выбранным из таблицы 8-15: Рудименты (смотрите страницу 355 ОКП Dark Heresy).

### БОНУС ПРЕДЫСТОРИИ

*Затронутый Демоном:* При прохождении проверок на Страх Вычищенный персонаж считает свой бонус Безумия на 2 выше (смотрите страницу 353 ОКП Dark Heresy). Дополнительно, он никогда больше не будет одержим тем же самым демоном, который когда-то им завладевал.

### СКЛОНОСТЬ ПРЕДЫСТОРИИ

Защита или Знание

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РОЛИ

Ассасин, Мудрец, Иерофант, Искаль

Другим не представляется шанса выбрать свой собственный путь. Некоторых запирают в клетки и изучают, исследуют психически и физически с целью найти ту слабость, что позволила демону подчинить их. В то же время других призывают на битву с ужасами, которые разорвали бы душу смертного не обладающего таким опытом. Избранные, обладающие достаточной силой воли или другими полезными способностями, остаются связанными с теми, кто изгнал демона и освободил их души, зачастую с инквизитором. Эти люди становятся ценных аколитами для Ордо Маллеус, особенно его радикальных представителей.

## ВЫЧИЩЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Подвергнутые экзорцизму понимают природу Варпа и его обитателей как ни одно другое живое существо. Они не просто посмотрели в бездну: они были сплавлены с ней, поглощены ей, и вытащены обратно из её нутра несгибаемой волей могущественнейшими из слуг Императора. Они могут поделиться секретами известными только демонам, рассказать любому, кто готов выслушать, о подслушанных ими скрытых заговорах. Это доводит многих Вычищенных до безумия. И знание о своей собственной слабости, о недостатке, который уже однажды

позволил им стать одержимыми, и воспоминания о зверствах совершенных против любимых и своего Императора подталкивают Вычищенного сброситься вниз с высочайшего шпиля который удастся найти.

Некоторые, обладающие относительно стабильным разумом, блуждают по галактике, используя свои тайные знания к своей выгоде, всегда заботясь о том, чтобы не раскрыть его природу. Они могут работать на вольных торговцев, показывая скрытые пути через опасные варп-штормы, о которых может не знать даже навигатор. Они могут выступать в качестве оценщиков для безликих торговцев, проверяя предметы на наличие заразы Варпа. Другие могут стать охотниками на ведьм, очищая любых проявляющих признаки психических талантов до того, как они смогут стать одержимыми, или использовать личный опыт взаимодействия с разрушительными силами, чтобы стать экспертами в изучении их пагубных проявлений.

Некоторые Вычищенные могут даже использовать остатки демонической силы, которая когда-то наполняла их тела, чтобы проникать в слабые разумы, собирая по крупицам информацию, которую они могут продать заинтересованным группам. Многие просто ищут праведной смерти, бросаясь в битву как часть кающихся сил Экклезиархии или штрафных легионов.

В конце, тем не менее, грех часто угрожает поглотить их. С духом, отчаянно стремящимся к искуплению, они бросаются служить однажды преданному ими Императору.

Эти Вычищенные представляют из себя лучших кандидатов для выполнения задач инквизитора, но пыл делает их ненадежными. Постоянная необходимость, в даже малейших похвалах, которые позволяют им приглушить боль, подталкивает их изобретать тайны и рассказывать выдуманные истории о предательствах.

Инквизитору приходится отделять истину от благонамеренной лжи. Он должен быть способен выделить существенное из бреда Вычищенного и применить полученное знание для очищения еретиков. И наконец, он должен понимать, когда приходит время разорвать связь между смертной оболочкой и остатками потустороннего влияния, будь то молотом, болтом или огнем.

## ПРИМЕРЫ ПРЕДЫСТОРИИ Вычищенный: «Навеки Проклятые»

Приглушенные слухи в рядах аскеллианского Ордо Маллеус говорят о существовании этой группы закаленных выживших, связанных службой инквизитору который изгнал демонов когда-то обитавших в их телах. Многие радикалы стремились найти её членов, чтобы получить информацию о разрушительных силах. Для некоторых из «Навеки проклятых» служба становится покаянием, поиском прощения Императора за их слабость. Другие члены ищут отмщения обитателям Варпа, в надежде что они смогут встретить их собственного демона и причинить ему столько же боли сколько они перенесли сами. Для их госпожи и спасительницы инквизитора Миранды Блитии, каждый из них лишь еще одно оружие в ее арсенале, предназначение которого быть использованным и израсходованным в её нескончаемой битве с потусторонним врагом.



# НОВАЯ РОЛЬ: КРЕСТОНОСЕЦ

*Праведные воины, которые благословленным клинком и силовым мечом сражаются в поединках с демонами и еретиками; они защищают своих союзников верой и щитом, твердо стоя против волн нечисти.*

«Император — мой щит, и я — Его меч.»

— брат Аегин Рорст, перед очищением Файрела

**П**ротив демонических хищников, вера — абсолютная защита. Крестоносцы — стойкие защитники от обитателей варпа, праведные воины, сражающиеся с нечистью, мечом и щитом. И хоть они умелы и с клинком, и с молотом, их сила воли это то, что позволяет Крестоносцам выстоять против демонов, против которых падут остальные. Хотя выкованные в аду клиники и порченые когти могут разорвать плоть и окончить жизнь, величайшую угрозу демон представляет для души. Чтобы вступить в борьбу с обитателями варпа, Крестоносец должен обладать верой несокрушимой как адамант. Крестоносец обладает верой и силой достаточной, чтобы сражаться с нечестивыми силами Архиврага человечества в героическом бою, вдохновляя союзников своей отвагой и умением обращаться с оружием.

## Роль Крестоносца

Крестоносец защищает своих союзников от нечестивых врагов, как своими воинскими навыками, так и силой своей веры. Он может играть важную роль в любом отряде, принимая на себя основной удар вражеской атаки, и бесценен при встрече с демоническим противником. Выносливый и сконцентрированный как на защите, так и на нападении, что видно по вероятно предпочитаемому им большому щиту, Крестоносец воплощает собой праведную битву. Встречаясь с противником Крестоносец принимает удар и отвечает своим противникам, демоническим или иным, в той же мере.

Крестоносец лучше всего проявляет себя в бою один на один, перенося битву на сторону врага и нейтрализуя угрозу, или давая своим союзникам время на завершение миссии. Хотя Крестоносец превосходит в героическом бою один на один, он также может держать строй против тараторящих волн ужасных врагов. Превосходная защита Крестоносца позволяет ему выживать в меньшинстве там, где другие бы пали. Но Крестоносец твердо стоит ради победы праведности, даже если ради этого он жертвует собой. Часто вдохновляющая смерть может повернуть ход битвы так же верно, как верный удар или меткий выстрел, и Крестоносец знает насколько поистине важна окончательная победа над его нечестивыми противниками, ибо уступить таким врагам означает больше чем поражение — это может означать потерю душ целого мира.

Крестоносец живет, чтобы сражаться с нечестивыми врагами человечества. Служба в отряде аколитов гарантированно предоставит ему множество возможностей проверить свои навыки против еретиков и смертоносных ксеносов. Возможно величайшее призвание для Крестоносца служить инквизитору Ордо Маллеус, и скрещивать свой меч с Архиврагами Человечества. В руках умелого воина освященный клинок — это сильное оружие. Но даже величайший мечник не справится с демоном, если он поддастся страху или дрогнет в вере. Решимость Крестоносца так же сильна, как и рука держащая его меч, и дает ему умственную и духовную стойкость сражаться и выстоять против нечестивого врага.

# КРЕСТОНОСЕЦ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Персонаж-крестоносец получает следующие преимущества:

## Склонности роли

Знание, Нападение, Сила, Выносливость, Сила Воли

## Таланты роли

Телохранитель или Отринь ведьмовство

## Бонус роли

*Сокруши Нечисть:* В дополнение к обычному использованию очков Судьбы (смотри страницу 357 ОКП Dark Heresy), персонаж-крестоносец может также потратить очко Судьбы чтобы автоматически пройти проверку на Страх с количеством успехов равных его бонусу Силы Воли. В дополнение, когда он наносит удар рукопашной атакой по цели с чертой Страх (X), он наносит X дополнительного урона и считает что пробиваемость его оружия на X выше.

Почти наверняка, Крестоносец будет мастером ближнего боя, предлагающим освященный меч, топор или булаву при искоренении демонов. Он вероятно будет сторониться любого дальнобойного оружия. Многие крестоносцы считают личный бой с демоном абсолютным проявлением веры и храбрости. В отряде Крестоносец выполняет роль передового бойца ближнего боя. Он не прячется и не уклоняется от встречи с врагом, но встречает его лицом к лицу. Такая демонстрация храбрости и веры вдохновляет других аколитов, наполняя их решимостью сражаться с потусторонним противником.

## ПЕРСОНАЖИ-КРЕСТОНОСЦЫ

Хотя многие Крестоносцы имеют связь с Адептус Министорум, они могут обладать любой предысторией. Многие приходят из рядов Фратерис Милиции со всего Империума или из орденов Адепта Сороритас, всё это гарантирует что они питают должную пылкую ненависть к своим врагам. Другие могут происходить из благородных семейств — особенно из тех, кто поддерживает гордые традиции благородных боевых искусств — или из полков Имперской Гвардии уже приученных к нескончаемой войне и врагам, с которыми сталкивается человечество. Жизнь Крестоносца может привлечь ревностного арбитра уже привыкшего выступать в качестве последней линии обороны против врагов желающих уничтожить человечество. Даже члены Культа Машины могут жить ради испытания могущества своего силового топора на гнусных творениях еретиков, заменяя свою слабую плоть машиной ради обретения тела и разума невосприимчивых к хищникам Варпа.

Однако не каждого Крестоносца выковывает его воинственное прошлое. Простой пилигрим вставший против еретика — или кого похуже — может начать крестовый поход против неправедных и демонических, сделать целью своей жизни поиск таких битв куда бы ни завела его дорога. Функционер Адептус Администраторум обнаружившая древние записи о потустороннем вторжении и расшифровавшая признаки готовящегося извержения варпа, может взяться за меч и щит чтобы предотвратить его повторение, зная что без ее действий улей может пасть — хоть и не ожидая пережить конфликт.

Крестоносца определяет его приверженность сражению с нечистыми. Как следствие, многие Крестоносцы либо могут проследить свою клятву до одного определяющего события, либо всегда знали, что их призванием будет битва с врагами Императора. Крестоносец может быть свидетелем демонического вторжения или даже происходить с демонического мира. Тот, кто остается после такого события живым и не повредившим душу и разум изменяется глубоко внутри, и вполне может посвятить свою жизнь сражению с демоническим бедствием.

### ПРИМЕР КРЕСТОНОСЦА: КАССАРА НОВИЯ

Сержант Кассара Новия много лет служила бойцом на борту крейсера Флота Несгибаемый Триумф. За это время она скрещивала свою шоковую дубинку и подавляющий щит с пиратами, налетчиками чужих и даже разбойниками Хаоса. В каждой битве она сражалась с храбростью и умением, ведя свое отделение на удержание коридоров судна против абордажников или возглавляя атакующие силы при захвате вражеских кораблей. Ее величайшее испытание произошло во время самого страшного из событий которые только могут поджидать пустотный корабль — отказе поля Геллера. В то время как демоны Варпа облепили корабль, многие из команды поддались безумию и мутациям еще до того, как пасть жертвой нечистых когтей и клинков нападающих. Большая часть команды Несгибаемого Триумфа была беспомощна перед натиском демонов. Но вера Новии оставалась крепка, когда она собирала своих бойцов для защиты корабельного инженериума, пока машиновидцы и техноадепты лихорадочно умоляли Омнисию восстановить защитное поле Геллера. Новия держала оборону против нечистых созданий достаточно долго для того, чтобы странная группа пассажиров достигла инженериума, эти могущественные лица сдерживали демоническую волну, применяя эзотерическое оружие и способности пока техножрецы завершали свою работу. В последствии, большая часть команды подверглась очищению разума или казни за то, чему они стали свидетелями, но устрашающий лидер таинственной группы предложил Новии другой выход. Отныне она странствует по сектору противопоставляя свои веру и щит демонам везде, где бы они ни обнаружились.



## ПРИМЕРЫ ПУТЕЙ КРЕСТОНОСЦА

Для многих Крестоносцев единственным способом должного служения Императору является поиск и сокрушение демонов и ведьм при каждой возможности. Это особенно верно если возможна одиночная схватка, в ней Крестоносец противопоставляет себя и свои навыки отвратительнейшим врагам Человечества. Чтобы создать такого персонажа, игроку следует развить боевые навыки Крестоносца, но также убедиться что персонаж знает об опасности представляющей его врагом и может сопротивляться его ужасающей природе.

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ УЛУЧШЕНИЯ:

**Характеристики:** Сила, Навык Рукопашной, Сила Воли

**Умения:** Бдительность, Уклонение, Запретные знания (Демонология, Псайкеры), Парирование

**Таланты:** Контратака, Ненависть (Демоны), Убийственный Удар, Сопротивление (Страх, Психические силы)

Некоторые Крестоносцы видят себя в отряде в качестве оплота против демонического, и выступают в роли защитников когда расследования приводят архитекторов к противостоянию с потусторонним. Защищенные таким образом, их товарищи могут безопасно провести ритуалы изгнания, запечатать варп-разломы и уничтожить еретические артефакты. При создании такого персонажа игроку стоит обратить внимание на защитные способности и улучшения, чтобы персонаж смог выдержать трепку. Эти Крестоносца также извлекут пользу из улучшенных лечащих навыков, а также из возможностей, позволяющих воодушевить или хотя бы устрашить своих подчиненных на сопротивление этим врагам.

### РЕКОМЕНДУЕМЫЕ УЛУЧШЕНИЯ:

**Характеристики:** Общительность, Выносливость, Сила Воли

**Умения:** Атлетика, Командование, Медика, Техпользование, Ремесло (Оружейник)

**Таланты:** Телохранитель, Мастер боя, Крепкий Орешек, Железная Челюсть, Стена щитов, Крепкое телосложение

# НОВОЕ ЭЛИТНОЕ УЛУЧШЕНИЕ: АСТРОПАТ

Хотя звёздные корабли часто действуют как курьерские суда и переносят важные сообщения требующие личной доставки, единственный надежный способ межзвездной коммуникации для Империума предоставляет только астропаты. Поэтому они жизненно необходимы для выживания Империума, а их услуги всегда пользуются высоким спросом у Имперских Адептус. Даже инквизитор не всегда может рассчитывать на лёгкий доступ к астропату. Как следствие, некоторые инквизиторы считают нужным на постоянной основе реквизировать астропата в свою свиту, гарантируя что они или их аколиты смогут общаться и предупреждать друг друга об обнаруженных угрозах Империуму.

Астропаты выделяются из санкционированных праймеров тем, что они прошли через Связывание Души - древний и почитаемый ритуал, в котором в праймер наполняется малой толикой магии Императора. Это совершенствует их способности и даёт силу необходимую для телепатического сообщения между звездами, а также защищает Астропатов от атак созданий Варпа. Для выполнения своего долга по передаче критических сообщений и темных секретов они должны обладать сильной волей. Хотя в результате Связывания Души астропаты навсегда теряют зрение, их психические чувства усиливаются. С точки зрения астропатов слепы как раз те, кто полагается на свои глаза.

## ТАЛАНТЫ АСТРОПАТОВ

### Связанный с Высшей Силой

#### *Bound To The Highest Power*

Связь астропата с Императором защищает его от опасностей Варпа и от хищничества его нечистых обитателей. Насыщения даже малой толикой магии Императора достаточно для ограждения души Астропата и защиты его союзников.

Ранг: 3

Требования: Варп-блок

Склонности: Сила Воли, Защита

Эффект: Астропат может потратить очко Судьбы на игнорирование результата по таблице 6-2: Психические феномены (смотри страницу 242 ОКП Dark Heresy) который ему выпал (включая результат Опасности Варпа), полностью нейтрализуя их эффект. Это действие заставляет его дистанцироваться от Варпа, и он не может использовать действие Фокусировка Силы или поддерживать психические силы до начала своего следующего хода.

### Высший Телепат

#### *Supreme Telepath*

Астропат — мощный праймер и мастер ментальных сил. При обращении к искусству телепатии, астропат может напрячь свои силы сверх предела, будучи огражденным от опасности связью с Императором.

Ранг: 3

Требования: Общительность 40, Сила Воли 50

Склонности: Общительность

Эффект: Перед проверкой на Фокусировку Силы для применения силы относящейся к дисциплине Телепатия или элитному улучшению Астропат, астропат может потратить очко Судьбы чтобы увеличить свой пси-рейтинг на величину равную половине его бонуса Силы Воли (с округлением вниз) для этой проверки.

# АСТРОПАТ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Элитное улучшение Астропат следует следующим правилам:

## Стоимость опыта:

300 очков опыта

## ТРЕБОВАНИЯ

- Санкционированный Праймер:** Для того чтобы получить элитное улучшение Астропат, персонаж должен обладать элитным улучшением Праймер и предысторией Адептус Астра Телепатика.
- На усмотрение мастера игры:** Элитное улучшение Астропат обычно лучше всего подходит стартовым персонажам. Становление астропатом, это изнурительный и долгий процесс который обычно является частью обучения праймера в Схоластика Праймера. Чрезвычайно редко случается праймеру сначала стать санкционированным, а потом уже стать астропатом, к тому же это требует путешествия на Святую Терру для прохождения ритуала Связывания Души. Однако аколиты являются исключительными индивидуумами по самой своей природе, и инквизитор мог бы устроить так чтобы один из праймеров среди его аколитов подвергся процессу становления астропатом.

## НЕМЕДЛЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

- Получает черту Духовная Связь. Вместо выбора побочного эффекта, персонаж постоянно теряет свое зрение.
- Получает черту Сверхъестественные Чувства (X), где X равно значению Силы Воли астропата.

## ОТКРЫТИЕ УЛУЧШЕНИЯ

Персонаж-астропат получает доступ к специальному набору талантов и психических сил. Эти таланты и психические силы доступны только персонажу-астропату и покупаются за счет опыта тем же способом что и обычные таланты, и психические силы. Психические силы не относятся к дисциплине, но могут требовать наличия определенных сил из дисциплин.

## ВТОРОЕ ЗРЕНИЕ

#### *Second Sight*

Практикой и сосредоточием астропат отточил его психические чувства и развил свой сверхъестественный взор. Даже лишённый глаз, астропат видит больше чем обычный человек.

Ранг: 2

Требования: Восприятие 35

Склонности: Восприятие, Сила Воли

Эффект: Значение черты Сверхъестественные Чувства астропата увеличивается до удвоенного значения Силы Воли.

## ОГРАДА ДУШИ

#### *Soul Ward*

Разум и тело связанного с Императором Астропата защищены от Варпа, даже когда он извлекает из него силу для подпитки своих способностей. Когда капризы Варпа и нападения его обитателей угрожают астропату, для защиты он полагается как на свою ментальную и духовную стойкость, так и на Милость Императора.

**Ранг:** 3

**Требования:** Непреклонный, Сила Воли 50

**Склонности:** Защита, Сила Воли

**Эффект:** Астропат может перебросить проверку Силы Воли, которую он должен сделать вследствие результатов проверки по таблице 6-2: Психические феномены или таблице 6-3: Опасности варпа (смотри страницы 242 и 243 ОКП Dark Heresy), с целью избежать получения мутаций, и проверок на сопротивление демонической одержимости.

## ВАРП-БДИТЕЛЬНОСТЬ

*Warp Awareness*

Психические чувства Астропата не имеют себе равных, он воспринимает пульсации Варпа так же легко как обычный человек видит свет и тьму.

**Ранг:** 2

**Требования:** Варп-Чувство

**Склонности:** Восприятие, Псайкер

**Эффект:** Астропат может использовать своё умение Психонаука вместо умения Бдительность для проверок Бдительности.

## ПСИХИЧЕСКИЕ СИЛЫ АСТРОПАТА

Следующие психические силы доступны только персонажу астропату и покупаются за счет опыта так же, как и обычные психические силы. Эти силы не образуют новую дисциплину и не принадлежат к дереву дисциплин. Но отдельные силы требуют наличия некоторых сил дисциплин.

### МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТЕЛЕПАТИЯ

*Astral telepathy*

Хотя обычная практика астротелепатии включает в себя уникальные для каждого астропата длинные и сложные ритуалы, эти псайкеры часто демонстрируют способность телепатически общаться на расстояниях невиданных среди других телепатов. Искусный астропат может общаться даже с не-псайкерами на орбитальных расстояниях.

**Цена:** 200 очков опыта

**Требования:** Телепатическая связь, Сила Воли 40

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка силы:** Тяжелая (-20) Встречная проверка Силы Воли

**Дальность:** 1000 километров х пси-рейтинг

**Поддерживаемая:** Нет

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** Псайкер выбирает известного ему субъекта находящегося в пределах дальности, который сопротивляется воздействию проверкой Силы Воли. Это может быть кто-то с кем псайкер встречался лично, или кто-то о ком ему известно по описанию. Если сила успешна, псайкер может передать короткое голосовое послание, не длиннее чем 5 секунд х пси-рейтинг.

Если цели известно о действиях псайкера, она может по желанию провалить проверку Силы Воли, в таком случае считается, что на кубах выпало 100.

### ТЕЛЕПАТИЧЕСКИЕ УЗЫ

*Telepathic bond*

Некоторые астропаты оттачивают свои способности по коммуникации с не-псайкерами. Способность вести безмолвное телепатическое общение бесценна для слуг Инквизиции. Псайкер и его союзники могут координировать планы и выполнять миссию, не выдавая своё расположение или намерения.

**Цена:** 200 очков опыта

**Требования:** Телепатическая связь, Общительность 35

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка силы:** Сложная (-10) Встречная проверка Силы Воли

**Дальность:** 20 метров х пси-рейтинг

**Поддерживаемая:** Свободное действие

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** Псайкер устанавливает телепатические узы с количеством

субъектов до половины его пси-рейтинга, которые сопротивляются воздействию проверкой Силы Воли. До тех пор, пока узы поддерживаются, псайкер и цели могут телепатически отправлять и получать сообщения. Это не предоставляет полной осведомленности о всех мыслях персонажа, а предоставляет каждому персонажу выбор какие сообщения отправлять. Все включенные в узы персонажи получают все сообщения.

Если цели известно о действиях псайкера, она может по желанию провалить проверку Силы Воли, в таком случае считается, что на кубах выпало 100. Если персонаж выходит из радиуса действия силы псайкера, она прекращает на него действовать.

### СКАНИРОВАНИЕ РАЗУМА

*Mind Scan*

Полностью проявляя свой психический потенциал, Астропат срывает слои сознания своей цели, раскрывая истины неизвестные даже самой жертве. С каждым проходящим моментом, всё больше истин открываются, пока Астропат не получает свободный доступ к разуму своей цели.

**Цена:** 300 очков опыта

**Требования:** Общительность 40, Телепатические узы, Сила Воли 50

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка силы:** Тяжелая (-20) проверка Силы Воли

**Дальность:** 1 метр х пси-рейтинг

**Поддерживаемая:** Полное действие

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** Псайкер выбирает цель в пределах дальности и находящуюся в поле зрения, которая сопротивляется воздействию проверкой Силы Воли. Цель может делать попытки сопротивления каждый раунд в котором поддерживается сила. Если цель побеждает, псайкер отторгается из ее разума и не получает дальнейшей информации. Информация, полученная псайкером зависит от количества раундов, в течение которых он удачно поддерживал силу:

- Первый раунд:** Псайкер узнает базовую информацию, включая имя, настроение и общее состояние здоровья цели.
- Второй раунд:** Псайкер получает доступ к поверхностным мыслям цели и узнает количество очков Безумия и Порчи.
- Третий раунд:** Псайкер успешно получает доступ к кратковременной памяти цели и узнает о ментальных расстройствах.
- Четвертый раунд:** Раскрывается подсознание цели.
- Пятый раунд:** Разум цели полностью обнажен, все его уголки доступны для псайкера, от счастливейших воспоминаний цели до её темнейших секретов.

### ЩИТ ПОМЫСЛОВ

*Thought shield*

Обращаясь к могуществу самого Императора, Астропат призывает щит варп-силы, для защиты разума и души от психических и демонических атак. Многие Астропаты приписывают эту способность силе своей веры.

**Цена:** 300 очков опыта

**Требования:** Непреклонный

**Действие:** Реакция

**Фокусировка силы:** Тяжелая (-20) проверка Силы Воли

**Дальность:** На себя

**Поддерживаемая:** Нет

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** Псайкер может использовать эту силу когда он является целью воздействующей на разум способности вражеского псайкера, попытки демона завладеть им или попыткой любого существа нарушить его контроль над собой. Если сила успешна, псайкер успешно защищает свой разум от влияния или попытки одержимости, которая немедленно проваливается.

# НАЧАЛО ТВОЕЙ СЛУЖБЫ

В этом разделе игроки могут найти множество дополнительных возможностей сделать своих архонтов уникальными, а также могут обрести вдохновение для создания запоминающихся персонажей и историй. Стоит отметить, что эти инструменты ни в коем случае не обязательны, они лишь предлагают помочь в создании персонажа и являются дополнением к Главе II ОКП Dark Heresy.

Помимо этого, мастер игры может использовать данные таблицы при создании инквизитора отряда, а также иных важных НИП.

Они никоим образом не являются существенными для процесса, но предназначены игрокам, желающим получить дополнительное вдохновение, чтобы изложить второстепенные детали своих архонтов, такие как внешность

## Телосложение

Бросок к100	Описание	Мужчина	Женщина
<b>Демонический мир</b>			
01-20	Мелкий	1,70 м./85 кг.	1,60 м./50 кг.
21-50	Гибкий	1,75 м./75 кг.	1,65 м./45 кг.
51-80	Мускулистый	1,80 м./95 кг.	1,70 м./65 кг.
81-90	Сухопарый	1,90 м./80 кг.	1,80 м./55 кг.
91-100	Тучный	1,65 м./105 кг.	1,55 м./70 кг.
<b>Мир-тюрьма</b>			
01-20	Цепь	1,65 м./60 кг.	1,55 м./40 кг.
21-50	Стилет	1,85 м./80 кг.	1,75 м./60 кг.
51-80	Молот	1,80 м./90 кг.	1,70 м./65 кг.
81-90	Глыба	1,70 м./100 кг.	1,60 м./75 кг.
91-100	Стаббер	1,75 м./95 кг.	1,65 м./70 кг.
<b>Карантинный мир</b>			
01-20	Шипастый	1,70 м./65 кг.	1,55 м./45 кг.
21-50	Резкий	1,80 м./80 кг.	1,60 м./50 кг.
51-80	Дряблый	1,85 м./70 кг.	1,65 м./55 кг.
81-90	Длинный	1,90 м./100 кг.	1,70 м./70 кг.
91-100	Твёрдый	1,75 м./110 кг.	1,55 м./65 кг.

и незначительные физические особенности, особые убеждения в родном мире и воспоминания из их жизней до присоединения к отряду, служащему инквизитору. Игрокам рекомендуется изучить их как отправные точки, чтобы дополнительно рассказать о воспитании и предыдущем служении персонажей — потерянные близкие, заветные воспоминания о детстве, ключевые встречи и другие события, которые сформировали их нынешнюю личность.

## ВНЕШНОСТЬ

Внешний вид охватывает все физические черты персонажа, такие как комплекция, возраст, цвет кожи и приметы. Произвольно генерировать внешний вид может быть весело, но игроки могут свободно менять любые броски по этим таблицам или даже делать собственные записи на основе мест или ситуаций, которые являются частью происхождения архонта.

## Возраст

Бросок к100	Демонический мир	Мир-тюрьма	Карантинный мир
01-10	Бегущий (16+1кю)	Свежее мясо (20+1кю)	Чистый (15+1кю)
11-20	Бегущий (16+1кю)	Свежее мясо (20+1кю)	Выживальщик (25+1кю)
21-30	Беспокойный (24+1кю)	Свежее мясо (20+1кю)	Выживальщик (25+1кю)
31-40	Беспокойный (24+1кю)	Каторжник (30+1кю)	Выживальщик (25+1кю)
41-50	Беспокойный (24+1кю)	Каторжник (30+1кю)	Выживальщик (25+1кю)
51-60	Беспокойный (24+1кю)	Каторжник (30+1кю)	Выживальщик (25+1кю)
61-70	Беспокойный (24+1кю)	Каторжник (30+1кю)	Выживальщик (25+1кю)
71-80	Беспокойный (24+1кю)	Бессрочник (40+2кю)	Ископаемое (35+1кю)
81-90	Святой (32+1кю)	Бессрочник (40+2кю)	Ископаемое (35+1кю)
91-100	Святой (32+1кю)	Бессрочник (40+2кю)	Ископаемое (35+1кю)



## Цвета

Бросок к100	Кожа	Волосы	Глаза
<b>Демонический мир</b>			
01-30	Тёмная	Медные	Пурпурные
31-50	Бронзовая	Светлые	Голубые
51-70	Светлая	Чёрные	Зелёные
71-90	Ярко красная	Белые	Красные
91-100	Золотая	Белые	Коричневые
<b>Мир-тюрьма</b>			
01-30	Тёмная	Нет	Коричневые
31-50	Бронзовая	Чёрные	Зелёные
51-70	Светлая	Светлые	Тёмно-синие
71-90	Ярко красная	Коричневые	Светло-коричневые
91-100	Бледная	Каштановые	Чёрные
<b>Карантинный мир</b>			
01-30	Тёмная	Белые	Небесно-синие
31-50	Бронзовая	Хаки	Серые
51-70	Светлая	Тёмно-красная	Лиловые
71-90	Красноватая	Светлые	Ярко-зелёные
91-100	Бледно-белая	Чёрные	Жёлтые

## Физические особенности

Бросок к100	Демонический мир	Мир-тюрьма	Карантинный мир
01-06	Перепончатые пальцы	Без отпечатков пальцев	Костлявые локти
07-12	Чрезвычайно жёсткая поза	Шрамированная спина	Дико сверкающие зубы
13-18	Удлинённые клыки	Сломанный нос	Слегка острые уши
19-24	Потрясающая притягательность	Отсутствие пальца	Радиационные ожоги
25-30	Отсутствие бровей	Татуировка банды	Резиноподобная кожа
31-36	Утолщённая кожа	Пренебрежительный оскал	Окрашенные зубы
37-42	Отсутствие волос	Порванное ухо	Длинная шея
43-48	Бурая скlera	Гуттаперчевый	Липкая кожа
49-54	Клеймение аквилой	Татуировка-номер (выжженная)	Странное образование под кожей
55-60	Масленные волосы	Волосатые кости пальцев	Шестой палец (отрезанный)
61-66	Удлинённый палец	Множественный пирсинг	Выдающийся подбородок
67-72	Вибрирующая спилома	Вырванные ногти	Выдающийся лоб
73-78	Изменяющиеся шрамы	Металлический зуб	Бородавка (выжженная)
79-84	Несочетающиеся цвета глаз	Татуировка (личная)	Искривлённые волосы
85-90	Слишком часто моргает	Шаркающая походка	Оттопыренные уши
91-96	Странный запах	Нервный тик	Слезящиеся глаза
97-100	Сделайте два броска по таблице, примените оба результата.		

# ПРЕДРАССУДКИ РОДНОГО МИРА

Следующие выборы описывают различные особые верования, существующие в родном мире аколита, они могут помочь игроку оживить персонажа. Эти социальные особенности могут быть доминирующими в мире или уникальны только для небольшой группы, из которой произошел присоединившийся к отряду аколит.



## Демонический мир

### Бросок к100 Верование

01-10	<b>Бесконечный аппетит:</b> Наслаждающиеся излишествами, будь то еда, питьё или базовые ощущения, могут оказаться обделёнными, случись им утратить подобные вещи. Самоотречение, есть единственный истинный путь к самодостаточности.
11-20	<b>Почувствуй боль:</b> Любой, кто пытается понять и разделить боль окружающих, только увеличивает страдания. Сочувствие для слабаков, Император знает боль каждого своего подданного и этого должно быть достаточно.
21-30	<b>Ищи истину:</b> Самый гнусный из ядов — незапятнанная истина. Любой настаивающий на абсолютной важности истины, должен попытаться получить всё возможное удовольствие, ибо в наполненной истиной жизни нет места Императору.
31-40	<b>Честь есть всё:</b> Построенная на абсолютной целостности своих действий жизнь, подобна зданию из хрупких кирпичей. Не требуй от окружающих достойного поведения или соответствия собственным стандартам, сосредоточься на конечных результатах.
41-50	<b>Надежда мучает вечно:</b> Рассчитывающие на лучшее будущее будут разочаровываться вечно. Откажись от любой веры в лучшее завтра, единственная достойная вера — вера в Императора.
51-60	<b>Гордость ведёт к падению:</b> Осмеливающиеся гордиться своими достижениями несомненно стремятся к разрушению. Всегда помни, что самовозвеличивание может привести лишь к высокомерию, поэтому отмахнитесь от комплиментов и сосредоточьтесь на совершённых ошибках.
61-70	<b>Совершенное видение:</b> По-настоящему пристально изучать окружающий мир, значит узреть много больше, чем способен выдержать разум смертного. Лучше видеть, но не приглядываться, и полагаться на Императора, что приглядывает за всем.
71-80	<b>Никогда не забывай:</b> Забывающие прошлое рискуют повторить его, но помнящие его вечно обречены никогда не довольствоваться настоящим. Воспоминания могут привести только к боли, потому позоволь им уйти и займись выживанием.
81-90	<b>Подавляющие толпы:</b> Немногие крути ада страшнее чем набитые толпами людей. Найди утешение в одиночестве, ибо в конце концов все мы одиноки и спасение от этого лишь милость Императора.
91-100	<b>Неотступные мечты:</b> Фантазии сна могут облегчить ночь, но те мечты, что отказываются исчезать с пробуждением лишь усиливают ужасы бодрствования. Лучше забыть свои мечты и жить в окружающем мире.



## Мир-тюрьма

Бросок  
к100 Верование

- 01-10 *Обет молчания:* Чтобы ни случилось, никогда не говори об этом с посторонними или надзирателями. Несмотря на заверения или обещания чужаков, с угрозами для себя или своих лучше справляться собственными средствами.
- 11-20 *Обет мести:* Любое оскорбление должно быть отомщено, и неважно, от кого оно исходило. Всё прочее вызывает лишь новые унижения, окружающие должны чётко осознавать вашу силу, так они поостерегутся действовать против вас.
- 21-30 *Обет крови:* Семья — это всё. Связь усиливается общей кровью или общим кровопролитием. Заботьтесь о родственниках и они позаботятся о вас. Повернись против кровных родичей и никто не поможет, когда родичи придут за твоей кровью.
- 31-40 *Обет прощения:* Единственный способ прекратить кровопролитие — даровать прощение не из слабости, а исключительно из прагматизма. Бесконечный конфликт никому не принесёт выгоды, а при необходимости всегда можно нанести удар в спину.
- 41-50 *Обет защиты:* Следите за опасностью и подготовьтесь к любому развитию событий. Так атаки и выпады будут обращены против врага, а к вам присоединятся многие колеблющиеся.
- 51-60 *Обет памяти:* Никогда, никогда не забывай. Прошлое, это всё, если оно будет утеряно, то пропадут жизни и дела всех, кто был до тебя. Это же касается и твоих собственных свершений.
- 61-70 *Обет правды:* Самая высокая милость, это полагаться на близких безотносительно текущего положения дел. Сторонники будут стоять рядом с вами когда жизнь будет висеть на волоске, а вы ответите им тем же — без такого доверия жизнь ничего не стоит.
- 71-80 *Обет уверенности:* В конце концов есть только две вещи на которые можно рассчитывать: вы и Император, но Он ожидает, что вы сами позаботитесь о себе, ведь Он очень занят. Берегите себя, а Император позаботится обо всём остальном.
- 81-90 *Обет веры:* Вокруг вас тюремные стены и железные цепи, но те, кто протянет руку и вручит свою судьбу в руки Императора когда-нибудь увидят волю. Верьте в Императора и будете вознаграждены.
- 91-100 *Обет дисциплины:* лучший способ выжить — всегда следовать внутреннему режиму и жёстко контролировать себя, независимо от царящего вокруг безумия. Лишь контролирующий себя может контролировать окружающих.

## Карантинный мир

Бросок  
к100 Верование

- 01-10 *Задержи дыхание:* Дышащие часто не дышат долго. Всякий раз при входе в новое помещение, каюту корабля или, что особенно важно, спуске на новую планету всегда задерживайте дыхание, пока не убедитесь, что другие дышат без последствий.
- 11-20 *Иди по чужим следам:* Никогда не идите первым, ибо кто знает, кто может за вами наблюдать или какие последствия может вызвать неосторожный шаг? Убедись, что ступаешь только по проторенному пути, особенно в опасных местах.
- 21-30 *Кровь к праху:* По возможности предлагай жизнь мёртвым. Несколько капель крови хватит для незначительного друга или боевого товарища, в то время как длинный разрез, а точнее поток крови и памятный шрам, станет достойным даром для ценных друзей или родственников.
- 31-40 *Береги себя:* Личную гигиену часто упускают из виду, но она не менее важна нежели броня или дыхательные фильтры. Уход за собой может выглядеть издевательски, но он может выявить болезни и недуги до того, как они станут смертельны, а также гарантирует, что после вас останется чистый труп.
- 41-50 *Наблюдай за небом:* Смерть обычно приходит сверху, будь то рейдовая партия ксеносов, рой насекомых или летучие хищники. Никогда не упускайте небо из виду и будьте готовы защититься от опасностей неба.
- 51-60 *Моргни перед взглядом:* Истинное зрение возможно только при ясном взоре, поэтому когда необходимо отчётливо всё увидеть, не забудь моргнуть по крайней мере трижды. Также это защищает от клещей, прядей опасной флоры или нечистых духов, способных проникать через глаза.
- 61-70 *Носи с собой воду:* Всегда нужно иметь запас воды. Он может быть небольшой фляжкой, парой пластиковых бутылок или даже заплечной канистрой. Забудь о воде и попрощайся с завтрашним днём.
- 71-80 *Наблюдай за другими:* Величайшую опасность несут окружающие, пусть даже они знакомы вам много лет. Доверие слишком опасно, поэтому всегда внимательно наблюдайте за окружающими в поисках предательства, чужакского контроля или нечестивых аппетитов.
- 81-90 *Святость трапезы:* Питание необходимо для выживания, поэтому любая возможность безопасно собраться и поесть должна быть отмечена и почитаема. Каждая трапеза пищи может быть последней, потому поблагодари Императора за пищу и дружбу.
- 91-100 *Паранойи недостаточно:* Всё что угодно может стать причиной мгновенной смерти. Проверь снаряжение перед путешествием, дважды проверь оружие перед боем и трижды проверь так называемых союзников перед тем, как повернуться к ним спиной.

## ПАМЯТНЫЕ ВЕЩИ С РОДНЫХ МИРОВ

Аколит хранит какую-то вещицу, напоминающую ему о месте, где он родился. Для вашего персонажа эта грошовая безделушка – бесценное напоминание о его прошлой, ничем не омрачённой жизни. Игроку стоит подумать над тем, что это за вещь, как аколит ее получил и какое она имеет значение для персонажа – возможно, это частица его родины, семейная реликвия или что-то, напоминающее о важном событии в жизни аколита.

Большинство подобных сувениров не имеют реального применения в игровой механике, как правило, это просто

безделушки, которые персонаж может вертеть в руках во время тяжких раздумий или коротая долгие часы со своими товарищами во время путешествия в Варпе. Эта ценная для аколита вещица может укрепить его дух в минуту нужды или напомнить о том, как высоко он поднялся и с чего начинал.

Сделайте бросок **икюо** по таблице, чтобы определить, каким сувениром запасся ваш аколит. При выпадении дубля (п. 22, 33, и т. д.), вы можете бросить ещё раз, чтобы получить второй предмет.

### Памятные вещи с родных миров

Бросок к100	Демонический мир	Мир-тюрьма	Карантинный мир
01-05	Запечатанная банка маслянистой земли	Окровавленная бандана	Разбитый дисплей ауспекса
06-10	Блестящее перо	Набор жонглёрских шаров	Высушенная скорлупа (5 см.)
11-15	Мёртвый компас	Треснувшие кандалы	Мешочек керамических черепков
16-20	Клубок воска	Кожаная шляпа	Маленький светящийся камень
21-25	Мешочек травы	Диск стеклянной гармоники	Деталь предупреждающего маяка
26-30	Кусок сушёного мяса	Мешочек раскрошившейся кладки	Кубик из странного металла (1 см.)
31-35	Кусок грубого стекла	Металлический ключ	Прядь сплетённых волос (ваших?)
36-40	Выцветший молитвенный Пергамент	Сломанная головка булавы	Туесок порошкообразного песка
41-45	Огарок	Фигурка из регицида	Кривая кость (не ваша)
46-50	Флакон крови (не вашей)	Кисть для рисования	Покрытая пыльцой тряпка
51-55	Обломок обсидианового рога	Сломанная заточка	Осколок черной брони
56-60	Разгрызенная болтерная пильза	Оранжевая туника (порванная)	Механический глаз (сломанный)
61-65	Железные оковы (незакрывающиеся)	Сломанный бейдж охранника	Использованный патрон фаера
66-70	Кошель костяной пыли	Металлическая стопка	Пустой контейнер из-под провизии
71-75	Корень неизвестного растения	Сломанная татуировочная игла	Фрагмент кости ксеноса
76-80	Идущее в обратную сторону хроно	Сломанная зрительная линза	Пожёванное насекомыми пальто
81-85	Высушенный фиолетовый цветок	Толстая палочка лхо	Резная фигурка из стеарита
86-90	Обломок корпуса корабля	Негерметичная фляжка	Осколок зеленоватой стеклостали
91-95	Искалеченный когтем камень	Фрагмент взрывного ошейника	Фильтрационные вкладыши (засорённые)
96-100	Деревянная аквилла ручной работы	Пакет самодельной муки	Прожжённая кислотой шляпа

## ПАМЯТНЫЕ ВЕЩИ ПРЕДЫСТОРИИ

Такие сувениры, как и памятные вещи с родных миров, должны углубить личность персонажа и рассказывать о событиях, случившихся с ним в те времена, когда он ещё не служил Инквизиции. Возможно, подобные побрякушки давным-давно осевшие в карманах персонажа, покажутся бесполезным хламом всем остальным людям – кроме, быть может, коллег, что узнают по этим безделкам человека, идущего тем же путем, что и они. Например, только товарищ-гвардец сможет понять смысл флага, обгоревшего определённым образом.

Аналогичным образом памятные вещи могут раскрывать факты из прошлого персонажа или даже служить секретным способом привлечь внимание. Подобно памятным вещам с родных миров эти предметы должны использоваться для создания слоёв личной истории персонажа, особенно из тех времён, когда он ещё не служил инквизитору.

Найдите соответствующую предысторию в таблице ниже и бросьте кубико, чтобы определить, какой сувенир, связанный с профессией или обучением аколита, остался с ним надолго, пережив много других куда более ценных вещей, которые владелец продал или потерял. Если вы выбросили дубль (п, 22, 33 и т. д.), вы можете бросать кубико еще раз.

### Памятные вещи с родных миров

Бросок  
к100

Вычищенный

01-05	Сумка кровяной муки (не из вашей крови)
06-10	Маленький железный диск
11-15	Целый ноготь пальца (ваш)
16-20	Моток грязной ленты (10 см.)
21-25	Бледно-сияющая окаменелость
26-30	Обожжённый символ Министорума
31-35	Сломанная увеличивающая линза
36-40	Запаянная трубка с солью
41-45	Блестящая игла
46-50	Ржавый гвоздь
51-55	Фиал с синеватой жидкостью
56-60	Капля крови в янтаре
61-65	Короткий обрывок толстой цепи
66-70	Сброшенная кожа рептилии
71-75	Покрытый ужасными рунами камень
76-80	Ребро (ваше?)
81-85	Пропитанный слезами платок
86-90	Обугленный пергамент
91-95	Сломанный металлический замок
96-100	Расколотая аквилла

## СОВЕРШЕННОЕ ОТРАЖЕНИЕ

Кассия Котроман металась по своим покоям от сжижающей скучки. Прошлый дуэль закончился слишком быстро, противников было всего трое, пусть отец и уверял, что это были лучшие мастера меча, которых только может нанять один из правящих владык Улья Десслеум. Один из мастеров теперь всегда улыбался, другой всегда хмурился. Третья отняла несколько большие времена. Во время схватки Кассия немного вспомнила.

Как ни раз случалось, её взгляд остановился на археотекоме серебряном водопаде. Как и всегда её отражение в жидком серебре было идеальным. Столь идеальным, что она отчаялась найти себе достойного соперника. Кассия взялась за клинок до того, как начала ходить и ни разу фам ильный меч не падал на пол турнирного поля. Она провела пальцем по текущему металлу и отражение возмущённо дрогнуло.

Когда совершенство отражения восстановилось, Кассии показалось, что она увидела нечто новое. Отблеск в глазу? Она подняла клинок в насыщенном приветствии, её двойник сделал тоже самое, а затем она пошла в атаку Лепенто. Её отражение повторило манёвр, поэтому Кассия перешла в классическую защиту, а затем сделала быстрый Юй в противовес зеркалу. Ирония быстро превратилась в грандиозную игру, поскольку она атаковала быстрее чем когда-либо, быстрее, чем в любом настоящем поединке. Восторг наполнил Кассию, каждый её удар был идеальным, будто она сражалась с настоящим противником. Это было невозможно, но она всерьёз сражалась со своей собственной металлической копией. Поединок стал похож на сон, а затем на реальность, ведь отражение начало активно драться, более дублируя движения оригинала. Клинок летал всё быстрее и дуэль продолжалась.

На Кассию смотрели её собственные глаза, большие и пьянящие, все её навыки потребовались для схватки с единственным врагом, с которым она сиё не скрещивала клинки. Она сделала финт, затем разрез и клинок прошёлся по элегантной склоне. Двойник застынал, и тонкая струйка крови потекла словно живая. Кассия почувствовала на своей щеке звук пореза, ласку, что заставляла дрожать. Клинки снова вспыхнули и теперь дуэлянты по-настоящему ударили друг друга, Кассия увидела, как её зеркальный двойник появился из серебряного водопада, будто металла отказался участвовать в поединке. Кассия улыбнулась, её отражение сделало тоже самое и поединок продолжился.

Танец разнёс покой, уничтожил большую часть обстановки, но владелице было всё равно. Сбылось её заветное желание — появился достойный противник. Встречаясь клинки сыпали искрами. Кассия сделала дуговой взмах, но на сей раз её клинок попал не в меч, но в хитиновый коготь. Она подняла глаза, отражение дымилось аметистовым дымом и меняло форму. Оно всё ещё было ею, но стало более идеальным. Когти лучше соответствовали новой форме, более смертоносной и притягательной, Кассия всё сиё видела собственное лицо, оно сладко улыбнулось, и двойник ринулся в атаку. Поединок стал ещё более ожесточённым, но всё же оставался игривым, пусть Кассия и осознавала, что малейшая ошибка станет для неё последней. Кассия вспоминала, но не желала оканчивать этот танец. Сражавшиеся приблизились обратно к водопаду, и Кассия оказалась прижатой к текущему серебру. В нём более не было её отражения, белый взгляд показал, что в ртутных глубинах таились совсем другие формы, чьи бритвенно-острые когти манили её. Кассия знала, что её ждёт нескончаемое

совершенство вечного танца и их шётому невозможно было сопротивляться. Кассия шагнула внутрь, дабы присоединиться к новым сёстрам, реальность она покидала спокойная за своё отражение — ей будет чем повеселиться с остальным Улем...

## НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ПОДДЕРЖКИ

Следующие персонажи поддержки во многом диаметральные противоположности друг друга. Один смертный, но рожденный с ужасной пустотой на месте где должна была быть душа, и убивает во имя Императора. Другой — плоть, наполненная демоническим духом и энергиями Варпа, дающая приют мерзкому созданию желающему совращать и пожирать души. Обе считаются чем-то отвратительным, и только самый радикальный или отчаявшийся инквизитор когда-либо прибегнет к их помощи.

### АССАСИН КУЛЕКСУС

**Минимальное Влияние:** 60    **Стоимость Влияния:** 11    **Талант Связи (Оффицио Ассасинорум)** уменьшает стоимость влияния на 2.

Храм Кулексус, возможно, самый зловещий из всех храмов ассасинов. Его облачённые в череполикие шлемы оперативники приносят смерть оставаясь почти невидимыми глазу кошмарами, одного их прикосновения достаточно чтобы погасить душу жертвы. Даже в среде высших инстанций Оффицио Ассасинорум к этому храму всегда относятся с чрезвычайной осторожностью. И это происходит не из-за их манеры выполнять задачи и не из-за того, что они применяют какие-то особенно отвратительные методы для убийства своих целей. Это происходит из-за самой природы ассасинов, которых отбирают среди неприкасаемых, не имеющих отражения в Варпе, не имеющих души отвратительных изгоев для остального человечества. Но после длительных тренировок эти отродья превращаются в ассасинов. В отличие от других имперских ассасинов, принадлежащие храму Кулексус полагаются в основном на свои врождённые способности как на основной инструмент убийства. Через усиление своего бездушного состояния они могут одним прикосновением высасывать жизнь из всех к кому прикасаются. Также они используют анимус спекулюм — череполикий шлем, основное предназначение которого подавлять ужасную ауру неприкасаемых на пути к цели. Его полярность может быть обращена для усиления высасывающих душу способностей носителя до такой степени что они становятся смертельны для окружающих и позволяют ему выпускать смертельные заряды негативной варп энергии.

АССАСИН КУЛЕКСУС		20
G 8	14	HP 66
01-10		HC 62
ПР 3	9	C 41
11-20		B 6
K 3	9	Лов 51
31-70		Инт 53
ПН 3	9	Vos 61
71-85		СВ 61
ЛН 3	9	Общ 12
86-00		Вл 34
Полу. 5	Полн. 10	Натиск 15
Бег 30		Угроза 31

### КУЛАКИ

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. —	СкС —	Урон 1к10 + 6 <sup>БС</sup> (У)
ПРОБ.0	Обой. 1	Перез. —
Вес. —	Дост. —	

**СПЕЦИАЛЬНОЕ: Высасывание жизни**

ПСАЙКАУТ ГРАНАТЫ (3)		КЛАСС МЕТАТЕЛЬНОЕ
Дальн. 18M <sup>БСx3</sup>	СкС O/-	Урон 1к10 (В)
ПРОБ.0	Обой. 1	Перез. —
		Вес. 1кг
		Дост. ЧР

**СПЕЦИАЛЬНОЕ: Взрыв (3). Дымовое (3)**

**Умения:** Акробатика (Лов) +10, Атлетика (Сила) +10, Бдительность (Восп) +20, Уклонение (Лов) +20, Запутивание (Сила) +20, Парижение (НР) +10, Выживание (Инт) +20  
**Таланты:** Амбидекстра, Удар Ассасина, Мягкое приземление, Мастер боя, Постоянная бдительность, Контратака, Несущий смерть (Рукопашная), Отринь ведьмовство, Выучка с экзотическим оружием (Анимус спекулюм), Ненависть (Псайкеры), Неотразимая атака, Убийственный удар, храмовый ассасин, костолом

**Высасывание жизни:** Урон от безоружных рукопашных атак ассасина Кулексус не уменьшается броней и любой удачных удар автоматически активирует Праведную Ярость. Если у цели есть черта Псайкер или Демонический, то этот урон также не уменьшается бонусом Выносливости.

**Храмовый ассасин:** Ассасин Кулексус получил превосходную физическую и боевую подготовку, это позволяет ему перебрасывать любые проверки Акробатики и Атлетики. В дополнение, он каждый раунд он получает дополнительное количество Реакций равное его бонусу Ловкости (5), которые могут быть использованы только на проверки Избегания. Он по-прежнему может попытаться избежать каждую отдельную атаку только один раз. На усмотрение мастера, этот талант может позволить ему проходить

проверки Избегания в случаях когда они кажутся невозможными, давая ему шанс уклоняться от огромных взрывов, опускающейся ноги титана «Полководец», или невидимой психической атаки.





**Психическая мерзость:** Ассасин Кулексус является неприкасаемым (смотри страницу по ОКП Dark Heresy) и обладает всеми талантами Неприкасаемого.

**Черты:** Смертоносное природное оружие, Страх (2), Потусторонний, Фазовый, Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2).

**Снаряжение:** Анимус спекулюм, этериум, индивидуальный медпакет, пикт-рекордер, комбинезон из синтекожи, вокс-передатчик

**Очки Судьбы:** 2

**Анимус спекулюм:** Активный анимус спекулюм подавляет тревожащую ауру окружающую неприкасаемого и любая попытка определить его бездушную природу получает штраф -30. Только те кто обладает элитным улучшением Неприкасаемый и прошли тренировки в храме Кулексус могут использовать этот специальный шлем. Шлем также содержит противогаз и омни-прицел, плюс два особых устройства:

- Псиоккулюм Кулексус:** Этот сканер позволяет ассасину обнаруживать то что скрыто психическими силами и дает бонус +20 к проверкам Бдительности и Проницательности с целью найти психически спрятанного индивидуума или объект.

- Колдовской Глаз:** Анимус спекулюм может быть использован чтобы испускать смертоносные лучи негативной варп-энергии, предназначенные для истребления созданий связанных с Имматериумом. Этот сильный взрыв негативной энергии наносит ужасный урон псайкерам, демонам и другим психически активным существам. Но не причиняет урона другим целям. Он вытягивает энергию из псайкеров, становясь все мощнее с каждым связанным с варпом существом поблизости. Против целей с чертой Псайкер или Демонический колдовской глаз стреляет как оружие со следующим профилем:

КОЛДОВСКОЙ ГЛАЗ		Класс Пистолет	
Дальн. 50 м	СкС О/-†	Урон 1к10 +6 (Э)	
ПРОБ.0	Обой. –	Перез. –	Вес. –
<b>СПЕЦИАЛЬНОЕ: Точное, Варп-оружие</b>			

† При стрельбе длинной очередью колдовской глаз испускает количество зарядов равное количеству персонажей с чертой Псайкер в пределах расстояния равного половине характеристики Восприятие ассасина с округлением вверх (31 метр).

**Этериум:** Этот чрезвычайно продвинутый техномагический контур встроен в синтекожу кулексуса, он позволяет носителю выходить из фазы с реальным пространством. Что делает его внешний вид еще более ужасающим, он выглядит как призрачная фигура, не имеющая ни физической, ни духовной формы.

Этериум дает кулексусу черту Фазовый. Он также усиливает его гибельную ауру пока он остается бесплотным; когда персонаж выбирает бесплотного ассасина в качестве цели своего действия Атака он должен сделать Серьезную (+0) проверку Силы Воли. Если она провалена, значит атакующий дрогнул и должен выбрать другую цель или совершить другое действие.

## ТРИЖДЫ СВЯЗАННЫЙ ДЕМОНХОСТ

Минимальное Влияние: 50 Стоимость Влияния: 5

Игровой персонаж вызывающий этого персонажа поддержки должен обладать навыком Запретное знание (Демонология) на уровне Тренирован и получает 1к5 очков Порчи.

Демонхост - это демон, привязанный к телу смертного в результате нечестивых ритуалов и церемоний, часто предназначенный для службы лидерам культа или даже радикальным инквизиторам. Это ужасающий боец, на службе своему хозяину проявляющий всевозможные потусторонние способности. Но при всей предлагаемой своему создателю силе, он возможно является для него еще большей угрозой. Демон не служит добровольно, а цепи и обереги приковывающие его к телу не могут быть идеальны. Случись демону вырваться из оков, он с огромным наслаждением будет мстить за свое заключение всем вокруг — особенно тому, кто пытался его связать. Но чем сильнее оковы, тем слабее получается демонхост, таким образом трижды связанное создание будет самым слабым, но и самым контролируемым из этих нечистых существ.

### ТРИЖДЫ СВЯЗАННЫЙ ДЕМОНХОСТ

41

G 7 01-10	15	HP 58	HC 32	C 61
ПР 7 11-20	15	ЛР 7 21-30	15	В 8 Лов Инт
K 7 31-70	15	Вос 66	СВ 68	Общ 41
ПН 7 71-85	15	ЛН 7 86-00	15	Вл 39
Полу. 2	Полн. 4	Натиск 6	Бег 12	Угроза 37
<b>Когти</b>				
Дальн. –	СкС –	Урон 1к10 + 13 <sup>4+БС(P)</sup>		
ПРОБ.4	Обой. –	Перез. –	Вес. –	Дост. –
<b>СПЕЦИАЛЬНОЕ: БРИТВЕННО-ОСТРОЕ, РАЗРЫВНОЕ</b>				

**Умения:** Бдительность (Восп) +20, Обман (Общ) +30, Запретные Знания (Демонология, Ересь, Варп), Психонаука (Восп) +20

**Таланты:** Варп Чувство

**Черты:** Ужасающее присутствие (30), Демонический (3), Ночное зрение, Смертоносное природное оружие (Когти), Страх (2), Потусторонний, Парящий (4)†, Размер (5), Псайкер (пси-рейтинг 4), Сверхъестественная сила (3)

† Демонхост — существо неестественной силы, не заботящееся о некоторых законах физики. Оно не тратит никаких действие Движения чтобы парить.

**Психические силы:** Швыряние, Проклятая Земля, Пламенное Дыхание, Психический Вопль, Варп-Чувства

**Снаряжение:** Покрытая рунами броня из плоти, многочисленные сковывающие цепи и обереги.

**Очки Судьбы:** 2

**Демоническое происхождение:** Демонхост может обладать дополнительными специальными правилами, качествами оружия и психическими силами (или их отсутствием) в зависимости от покровительствующего ему бога. Поэтому мастеру и игрокам рекомендуется использовать правила создания демонхоста на странице 66, чтобы создать уникального персонажа демонхоста за которым архитекторы могли бы обратиться и который возможно мог бы стать их повторяющейся немезидой в кампании (как описано в ОКП Dark Heresy).

# ИЗГНАНИЕ ДЕМОНОВ

«Я изгоняла тебя уже шесть раз. С чего ты думаешь, что я не смогу сделать этого снова?»

— инквизитор Диланта Алвис

Те, кто следует путем Ордо Маллеус очень хорошо знают что человеческое оружие бледнеет в сравнении с неестественными сущностями прорывающимися в реальность. Лишь освященные предметы ограждённые от козней Варпа, от психо-проводящих боеприпасов и оберегов ручной работы, до позолоченной брони и мощных молотов демонов, дают защитникам человечества шанс в противостоянии силам Хаоса.

Этот раздел описывает устройства используемые или ассоциируемые с Ордо Маллеус. Он также включает описание демонических останков: непознаваемых и разворачивающих предметов, происходящих из самого Варпа.

## СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Часто собранное вручную с превосходным совершенством, стрелковое оружие охотника на демонов создано не столько для того чтобы нанести урон демоническим врагам, сколько для того, чтобы вырвать их из реальности и вернуть в царство кошмаров, из которого они пришли.

### ЗАРЯД БЕЗДНЫ

#### *Abyssal Charge*

Коварное устройство собранное из стандартной взрывчатки и затронутых демоническим материалами, каждый заряд бездны хранит щепотку энергии варпа, достаточную для порчи того, что он не сможет убить.

### СЕРЕБРИСТЫЙ ШАР

#### *Argent Globe*

Агенты Ордо Маллеус часто используют эти безупречные сферы сверкающего серебра против групп демонических врагов. Смертных целей внезапный взрыв и поток осколков истинного серебра ранит подобно фраг гранате, но применённый против порождений варпа концентрированный взрыв оставляет даже могущественнейших демонов тлеющими в агонии.

### АДСКАЯ ВИНТОВКА

#### *Hellrifle*

Адские винтовки стреляют невозможн острыми осколками из неизвестного материала. Это хитроумное и чрезвычайно эффективное оружие вызывает неодобрение со стороны наиболее пуритански настроенных инквизиторов. Ходят слухи что эти боеприпасы имеют демоническое происхождение. Но их истинная природа остается тайной для Адептус Механикус, которым до сих не удалось получить для изучения ни одного экземпляра.

## НОВЫЕ КАЧЕСТВА ОРУЖИЯ

Следующими качествами может обладать оружие, предназначенное для изгнания поганых демонов обратно в Варп или использующее их нечестивые силы ценой души носителя.

### ПОГИБЕЛЬ ДЕМОНОВ

#### *Daemonbane*

Оружие может получить благословение, которое придаст ему моши против слуг Тёмных богов, но существуют особые ритуалы Ордо Маллеус заходящие за грань простого освящения. При использовании против целей с чертой Демонический, оружие с этим качеством получает качество Отмывающее (8) и его урон не уменьшается бонусом Выносливости цели.

### ПОРЧЕННОЕ

#### *Tainted*

Пропитанное силой варпа, это оружие использует внутреннюю тьму своих носителей. Оружие с этим качеством наносят дополнительный урон, равный бонусу

Порчи носителя или его черте Демонический (X)  
(применяется большая из величин).

### СЖИГАТЕЛЬ

#### *Incinerator*

Обычно даруемый особо умелым инквизиторам Ордо Маллеус, сжигатели используют психически обогащенный прометиум, с одинаковой яростью сжигающий и смертную плоть, и нечестивую оболочку.

Сжигатель игнорирует любые защитные бонусы дарованные психическими силами, и цели в зоне поражения получают штраф -10 к проверкам Ловкости на уворот от пламени за каждое очко пси-рейтинга носителя.



Таблица 2-1: Стрелковое оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	Проб.	Обой.	Пер.	Особое	Вес	Доступность
<b>Болтерное оружие</b>										
Псишпушка	Тяжёлое	120 м.	-2/5	2кло+5 В	5	40	3	Погибель демонов, Полн. Надёжное, Разрывное	20 кг.	Почти Уникальное
<b>Огненное оружие</b>										
Сжигатель	Базовое	30 м.	O/-/-	икю+6 В	6	10	2	Погибель демонов, Полн. Огненное, Распыляющее	3 кг.	Чрезвычайно Редкое
<b>Экзотическое оружие</b>										
Адская винтовка	Базовое	300 м.	O/-/-	икю +4 Р	4	-	-	Подрубающее (2)	10 кг.	Очень Редкое
Метатель сребросети	Тяжёлое	60 м.	O/-/-	икю У	0	1	2	Взрыв (4), Надёжное, Освящённое, Обездвиживающее (2)	25 кг.	Очень Редкое
<b>Гранаты</b>										
Заряд бездны	Метательное	БС х3	O/-/-	икю+4 В	1	-	-	Взрыв (3), Калечащее (2), Порченное	0,5 кг.	Чрезвычайно Редкое
Серебристый шар	Метательное	БС х3	O/-/-	2кло В	1	-	-	Взрыв (3), Калечащее (3)†, Освящённое	0,5 кг.	Чрезвычайно Редкое
Благовонная граната «Железная вера»	Метательное	БС х3	O/-/-	икю В	1	-	-	Погибель демонов, Освящённое, Дымовое (3)	0,5 кг.	Редкое
Псайкаут гранаты	Метательное	БС х3	O/-/-	икю В	1	-	-	Взрыв (3), Дымовое (3)	1 кг.	Чрезвычайно Редкое

† Только против целей с чертой Демонический.

### БЛАГОВОННАЯ ГРАНАТА «ЖЕЛЕЗНАЯ ВЕРА» “Ironfaith” Incense Grenade

Наполненные святой водой и очищенным пеплом аскеллонских святых, эти гранаты взрываются плотными облаками ароматных благовоний. Примененный против нечистых и порченых, благословленный дым рвет их нечестивые тела и сжигает их гнусные души.

Когда персонаж получает попадание этой гранатой, входит в её дым или начинает ход находясь вдыму, он получает Энергетический урон равный его бонусу Порчи или его черте Демонический (Х) (применяется большая величина), этот урон игнорирует бонусы брони и Выносливости.

#### ПСИШПУШКА

##### Psycannon

Замеченные только в руках влиятельных охотников на демонов, псишпушки стреляют разрывными снарядами, покрытыми истинным серебром. Каждый из этих снарядов, способных пробить психическую защиту, содержит внутри небольшую сеть из психопроводящих волокон, которые позволяют владельцу направлять часть его собственной психической силы в каждый болт.

Псишпушки обладают встроенным компенсатором отдачи, при использовании даря носителю качество Автостабилизация и всегда бывают как минимум Хорошего качества. Они игнорируют все защитные бонусы дарованные психическими силами и наносят +2 дополнительного урона за каждое очко пси-рейтинга носителя.



### ПСАЙКАУТ ГРАНАТЫ Psyk-out grenade

Эти гранаты рассеивают облако пси-преломляющих частиц, считающихся созданными как побочный эффект процесса поддерживающего Астрономикон, и нарушают соединение праймера с Варпом.

Когда персонаж с чертой Праймер получает попадание этой гранатой, входит в дым или начинает ход в дыме, он должен пройти Очень Тяжелую (-30) проверку Силы Воли или временно уменьшить свои пси-рейтинг на 1 за каждую степень провала.

Если персонаж проваливает проверку на 2 или более степени, он также должен немедленно бросить по таблице 6-2: Психические феномены (смотри страницу 242 ОКП Dark Heresy). Каждые шесть часов праймер автоматически восстанавливает 1 очко пси-рейтинга утраченное этим способом. Дополнительно, любая попытка использовать психические силы изнутри облака автоматически проваливается.



#### МЕТАЛЬ СРЕБРОСЕТИ

##### Silverseine Launcher

Класс оружия спроектированного специально для укрощения и захвата демонов, метатели сребросети выбрасывают слои проволоки пронизанной истинным серебром. От сетей редко требуется длительное сдерживание демона, но освящённые металлы болезненно вгрызаются в их плоть и помогают изгнать тварь обратно в варп.

Метатели сребросети удваивают свое Обездвиживание против персонажей с чертой Демонический. Любой такой противник пойманный в сребросеть также должен пройти проверку на варп-неустойчивость в начале каждого раунда.

# РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Соответствуя демонстрируемой многими из них воинственной природе, инквизиторы Ордо Маллеус и их последователи владеют одними из самых разрушительных существующих орудий ближнего боя, каждому из которых впору помериться силами с могущественнейшими из демонов. Все рукопашное оружие перечисленное в этом разделе используется в одной руке, если не указано обратное.

## ПСОХОСИЛОВОЙ МОЛОТ

### *Force Hammer*

Обычный предмет для тех служителей Ордо Маллеус кто обладает психическими силами, это оружие позволяет инквизитору или аколиту поражать демонов чистейшей из энергий.

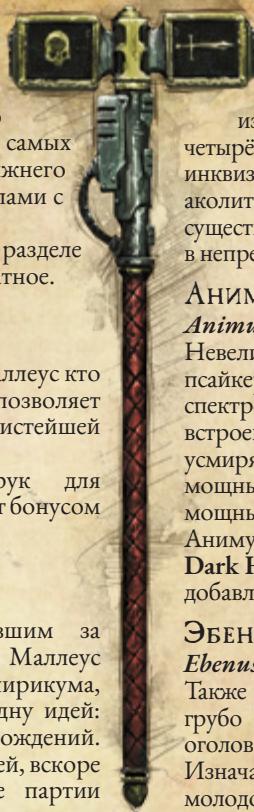
Психосиловой молот требует обеих рук для использования, если только носитель не обладает бонусом Силы 5 или выше.

## Молоты Иллириума

### *Hammers Of Illyricum*

Вопреки клятвам секретности, последовавшим за Злочинием, одна группа инквизиторов Ордо Маллеус продолжила действовать открыто. Конclave Иллириума, состоящий из пяти инквизиторов, разделял одну идею: уничтожение Пандемониума и всех его порождений. Чтобы справиться с этой монументальной задачей, вскоре после Злочиния они заказали изготовление партии особенных молотов возмездия, соответствующих излюбленным методам боя каждого из них.

Лишь двое прожили достаточно долго чтобы увидеть свое



оружие завершённым; одно было утеряно в первой же битве с Разрушительными силами, ныне оно существует лишь в виде демонических останков (смотри страницу 52) и не подлежит копированию. Многие десятилетия спустя

изначальные молоты, как и новые сделанные на основе четырёх оставшихся паттернов, встречаются во владении инквизиторов, собирателей редкостей и даже заслуженных аколитов. Что до конclave Иллириума, то он до сих пор существует и новые члены тайно избираются на замену утерянным в непрекращающейся битве против разрушительных сил.

## АНИМУС

### *Animus*

Невеликий ростом инквизитор Руфиниус был единственным псикикером в конclave. Будучи проклятым владением широким спектром психических способностей, он заказал молот со встроенной кристаллической матрицей, который помогал ему усмирять и концентрировать свою силу. Будучи сам по себе мощным силовым оружием, Анимус также является самым мощным из молотов Иллириума.

Анимус действует как пси-фокус (смотри страницу 217 ОКП *Dark Heresy*). Если носитель обладает чертой Псикикер, оружие добавляет +1 к его пси-рейтингу.

## ЭБЕНУС

### *Ebenus*

Также известный как Чёрная Булава, это необычное оружие с грубо высеченной из обсидиана рукояткой и квадратным оголовьем из редкого, поглощающего свет материала. Изначально принадлежащий инквизитору Актиусу, самому молодому и нетерпимому к псикикерам члену конclave, Эбенус высасывает близлежащую энергию Варпа, даря носителю значительное преимущество против психических и демонических врагов.

Таблица 2-2: Рукопашное оружие

Название	Класс	Дальн.	Урон	Проб.	Особое	Вес	Доступность
<b>Психосиловое оружие</b>							
Молот Анимус	Рукопаш.	—	2кло+10†Э	4	Погибель демонов, Психосиловое, Силовое Поле, Громоздкое	8 кг	Почти Уникальное
Психосиловой молот	Рукопаш.	—	2кло Р	0	Психосиловое, Несбалансированное	10 кг	Чрезвычайно Редкое
Молот демонов Немезида	Рукопаш.	—	2кло+1†Э	8	Погибель демонов, Психосиловое, Силовое Поле, Громоздкое	10 кг	Почти Уникальное
Молот Санктус	Рукопаш.	—	2кло+6†Э	4	Сбалансированное, Оглушающее (4), Погибель демонов, Психосиловое, Силовое Поле	6 кг	Почти Уникальное
Молот Тэмпус	Рукопаш.	—	2кло+4†Э	6	Погибель демонов, Психосиловое, Силовое Поле, Громоздкое	14 кг	Почти Уникальное
<b>Низкотехнологичное оружие</b>							
Рунное оружие (Меч)	Рукопаш.	—	1кло Р	0	Сбалансированное, Порченное, Разрывное, Отмшающее (8)	3 кг	Почти Уникальное
Скрытый коготь	Рукопаш.	—	1кло+4 Р	4	Подрубающее (2), Бритвенно-ост्रое, Освящённое	1.5 кг	Очень Редкое
Воющий трезубец	Рукопаш./метатель.	6 м	1кло +8 Р	4	Сбалансированное, Калечащее (3) ††, Подрубающее (3), Освящённое	9 кг	Очень Редкое
<b>Силовое оружие</b>							
Молот Эбенус	Рукопаш.	—	2кло+6†Э	10	Погибель демонов, Силовое Поле, Громоздкое	16 кг	Почти Уникальное
Силовая глефа Ордо Маллеус	Рукопаш.	3 м	1кло+8 Э	5	Сбалансированное, Силовое Поле, Проверенное (4), Освящённое	4.5 кг	Чрезвычайно Редкое
Силовой щит	Рукопаш.	—	1кло Э	1	Защитное, Силовое Поле	6 кг	Очень Редкое
Громовой молот	Рукопаш.	—	2кло+ 4†Э	10	Оглушающее (2), Силовое Поле, Громоздкое	16 кг	Очень Редкое

† Прибавьте к урону удвоенный бонус Силы носителя.

†† Только против целей с чертой Демонический.

Как единственный живой член изначального собрания, Актиус уже слишком стар, чтобы использовать свое оружие, поэтому он часто дает его и его репродукции доверенным слугам, действующим в интересах конклава.

Молот Эбенус действует как нуль-жезл (смотри страницу 216 ОКП Dark Heresy) и дарует носителю талант Отринь ведьмовство.

## САНКТУС

### *Sanctus*

Инквизитор Августина заказала Сангтус чтобы усилить значительные навыки ближнего боя, которыми обладали она и ее последователи. Изготовленный из необычно лёгких материалов, каждый из этих длинных молотов всё ещё наносит удар сравнимый с его более тяжёлыми собратьями. В дополнение к его пользе в ближнем бою, каждый молот Сангтус содержит внутри секрет: маленькую камеру наполненную очищенным прометием, дающую молоту скрытую вспышку взрывной силы.

Молот Сангтус — это двуручное оружие. Он также содержит картридж экстерминатор (смотри страницу 201 ОКП Dark Heresy) заполненный зарядом Сжигатель (смотри страницу 48).

## ТЕМПУС

### *Tempus*

Завершённый через годы после смерти своего владельца, под покровом подозрений, что скрывают его желаемое предназначение, Темпус содержит редкое стазис-устройство, которое генерирует пульсирующие волны анти-хронической энергии. Магос с Ядра Тета создавший этот паттерн считает его настолько опасным, что за возврат любого работающего экземпляра назначена большая награда, но их существует так мало, что их не видели десятилетиями. Некоторые члены конклава опасаются, что Темпусы последовали вслед за первым молотом Иллирикума и попали в руки Разрушительных сил.

Один раз за игровую сессию, в качестве полного действия, персонаж, несущий Темпус может ударить по земле, вызвав взрыв радиусом 2км метров. Каждый другой персонаж в области должен пройти Тяжёлую (-20) проверку Ловкости или потерять полдействие на следующий ход; если персонаж проваливает проверку на две или более степеней, он вместо этого теряет полное действие. Это двуручное оружие.

## МОЛОТДЕМОНОВ НЕМЕЗИДА

### *Nemesis Daemon Hammer*

Ни одно оружие не воплощает в себе Ордо Маллеус столь точно, так как молот Немезида. Каждое сделанное вручную оружие по-своему уникально и в равной мере демонстрирует тонкое искусство и разрушительную мощь. Освящённые и заговорённые в сложных, занимающих годы ритуалах, они являются проклятием для всего демонического; одного удара часто достаточно чтобы отправить вопящего демона обратно в варп.

Молот Немезида — одноручное оружие, но при использовании двумя руками он получает черту Оглушающее (X), где X равно пси-рейтингу использующего.

## СИЛОВАЯГЛЕФА ОРДО МАЛЛЕУС

### *Ordo Malleus Power Glaive*

Хотя молот является символом Ордо Маллеус, его агенты должны быть готовы противостоять бесчисленному разнообразию врагов и некоторые из которых слишком быстры для медлительных взмахов потрескивающего громового молота. Силовая глефа, оружие длинной больше роста человека, выделяется элегантным серебряным клинком и рукоятью, заговорённой против порчи Варпа.

Силовая глефа Ордо Маллеус дает носителю дополнительный бонус +10 к проверкам Парирования и является двуручным оружием.

## СКРЫТЫЙ КОГОТЬ

### *Stealth claw*

В то время как многие инквизиторы Ордо Маллеус идут в битву с могущественными оружиями разрушения в руках, бывают времена когда хитрость и скрытность приносят лучший результат. Скрытый коготь — оружие, которое легко спрятать под мантией или в тяжелых рукавах, позволяет аколитам оставаться хорошо вооружёнными, не выдавая культистам и иным врагам своего присутствия.

Скрытый коготь обладает модификацией Компактное (смотри страницу 198 ОКП Dark Heresy). Когда персонаж наносит попадание как часть действия Атака Всеми Силами, используя скрытый коготь, он наносит дополнительный урон равный его пси-рейтингу.

## СИЛОВОЙ ЩИТ

### *Power shield*

Эти покрытые силовым полем большие щиты превосходно защищают от атак, которые разорвали бы обычную броню. Инквизиторы Ордо Маллеус и их аколиты часто украшают свои силовые щиты геральдикой, демонстрирующей изгнанных обратно в Варп врагов и другие предыдущие победы.

Силовой щит добавляет 4 очка Брони Корпусу носителя и Руке, держащей щит.



## РУННОЕ ОРУЖИЕ

### *Rune weapon*

Согласно теориям, основанным на догадках и историях безумцев, многие верят что это демоническое оружие было освобождено от своих нечестивых обитателей. Почекневшее и изрубленное оно кажется функционирующим нормально и всё ещё хранит немногого демонической сущности, которая некогда наполняла его ужасающей силой.

Рунное оружие может принимать форму низкотехнологичного оружия ближнего боя; оно использует профиль этого оружия, и убирает качество Примитивное если такое присутствовало. Оно получает качества

Порченное, Разрывное и Отммающее (8), также оно не может быть уничтожено оружием с качеством Силовое Поле. Когда персонаж, использующий рунное оружие, впадает в Праведную Ярость, он получает пк очков Порчи.

## ГРОМОВОЙ МОЛОТ

### *Thunder hammer*

Громовые молоты содержат большие накопители, постоянно набирающие заряд, который бурно высвобождается при ударе. Будучи символом Ордо Маллеус, громовые молоты больше чем просто оружие — они символ службы и вечной борьбы против Темных богов Хаоса. Громовой молот — одноручное оружие, но наносит +2 дополнительного урона, если используется двумя руками.



## ВОЮЩИЙ ТРЕЗУБЕЦ

### *Wailing trident*

Оружие, используемое против крупнейших демонических сущностей, воющий трезубец, это освященный стержень из стали покрытый гравировкой из истинного серебра. Он используется в ближнем бою, но если его метнуть во врагов, то трезубец полетит крича пока воздух бежит по его гравированной поверхности. Застряв в демонической плоти освященный металл терзает нечестивое существо и делает его уязвимым для рукопашных атак.

Воющий трезубец является двуручным оружием.

## ОСОБЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Ордо Маллеус Аскеллона часто обращается к древним пактам с многочисленными мирами-кузнями ради получения психически заряженных патронов и варп-дестабилизирующих снарядов для борьбы с созданиями, которые смеются даже над самым разрушительным стандартным вооружением.

### Болты бездны

#### *Abyssal Bolts*

Это усовершенствованный вариант грубой гранаты Заряд Бездны используемый только бесстрашными радикалами, ибо в болты бездны вкраплены осколки порченого металла, разрывающие не только плоть но и душу.

**Эффект:** Оружие, использующее эти боеприпасы получает качества Калечащее (2) и Порченное, но теряет качества Надежное и/или Освященное (если у оружия они есть).

**Используется с:** болт-оружие, арбалеты.

### Заряды нитидус

#### *Nitidus Rounds*

Втайне изготавляемые немногими техножрецами Аскеллона имеющими скрытые связи с Ордо Маллеус, эти боеприпасы для дробовиков содержат микроскопические, варп-резонирующие кристаллы, при ударе вспыхивающие яркими сферами света и создающие психический вакуум, проклятие как прайкеров и демонов.

**Эффект:** Прайкер, получивший урон от этого оружия, должен пройти Сложную (-10) проверку Силы Воли или стать Оглушённым на количество раундов равное степеням провала. Когда цель с чертой Варп-нестабильность получает урон от этого оружия, она должна немедленно пройти проверку на Нестабильность со штрафом -10.

**Используется с:** боевые дробовики, дробовики.

### Пси-болты

#### *Psybolts*

Пси-болтам недостаёт эффективности настоящих боеприпасов для псишушки, но они все еще могут разорвать низших демонов на куски несколькими хорошими попаданиями.

**Эффект:** Оружие, использующее эти боеприпасы получает качества Погибель Демонов и Освящённое, игнорирует все защитные бонусы предоставленные психическими силами и наносит +1 урона за каждую очко пси-рейтинга носителя.

**Используется с:** болт-оружие.

### Пси-пламя

#### *Psyflame*

Пси-пламя производится примерно так же, как и топливо для сжигателей Ордо Маллеус и позволяют охотникам использовать против демонов даже обычные огнеметы.

**Эффект:** Оружие, использующее эти боеприпасы получает качество Освящённое и игнорирует любые защитные бонусы дарованные психическими силами. Цели в зоне поражения получают штраф к проверке Ловкости на уклонение от этого оружия, равный пятикратному пси-рейтингу прайкера.

**Используется с:** зажигательное оружие.

## УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ И ОРУЖИЯ

Демоны не боятся практически ничего и презрительно взирают на земные заботы людей безжалостным, неестественным взором. Именно из-за постоянной борьбы с этими безжалостными и почти неудержимыми созданиями аскелланские охотники на демонов превращают обычные клиники и листы брони в святое оружие и заговоренные барьеры. Для этих улучшений действуют те же правила что и для модификаций оружия (смотри страницу 197 ОКП Dark Heresy), включая максимум в четыре улучшения на каждую броню или оружие.

### ПЕНТАГРАММАТИЧЕСКИЕ ГЛИФЫ

#### *Pentagrammatic Wards*

Одна из наиболее охраняемых тайн Ордо Маллеус, эти глифы происходят из сложных и мистических оккультных ритуалов, святых символов и из применения забытых арифметических формул. Будучи завершенными пентаграмматические глифы ограждают от варп-существ, и просто приближения к ним достаточно чтобы нанести урон или изгнать демона.

**Эффект:** Когда персонаж с чертой Демонический или Варп Нестабильность вступает в рукопашную с носителем зачарованной брони или начинает ход находясь с ним в ближнем бою, этот персонаж должен пройти Тяжелую (-20) проверку Силы Воли. При провале, он получает плюс Энергетического урона за степень провала (игнорируя броню и бонус Выносливости). Но если персонаж получает 4 или более успехов при проверке, пентаграмматические глифы разрушаются и броня навсегда теряет это улучшение.

**Используется с:** любой броней.

### ЖАРОВНЯ СВЯЩЕННЫХ БЛАГОВОНИЙ

#### *Sacred Incense Burner*

Наполненное благословленными травами и пряностями, кадило священных благовоний распространяет волнующиеся облака сильно-пахнущего дыма во всех направлениях. Демоны находят святые ароматы отвратительными и становятся слабыми и дезориентированными.

**Эффект:** Кадило священных благовоний должно быть закреплено на рюкзаке, шлеме или подобном носимом предмете. Его розжиг занимает полудействие и оно может гореть в течение одного часа. Пока кадило дымит любое создание с чертой Демонический в пределах 3 метров от носителя получает штраф -10 к проверкам Навыку Рукопашной и штраф -10 к проверкам на варп-нестабильность.

**Используется с:** любая броня.

### ИСТИННОЕ СЕРЕБРО

#### *Truesilver*

Истинное серебро состоит из тонких переплетенных полос освящённого серебра и железа. Оно на удивление универсально в применении, а эффект его воздействия на демонов проявляется немедленно и разительно.

Истинное серебро может быть использовано для улучшения брони, рукопашного и стрелкового оружия следующими способами:

### ФИЛИГРАНЬ ИЗ ИСТИННОГО СЕРЕБРА

#### *Truesilver filigree*

Вплетенная в броню филигрань из истинного серебра больше чем украшение. Свет отраженный от искусной резьбы может заставить демонов дрогнуть, открывая возможность для критических контратак.

**Эффект:** Насколько в ближнем бою с носителем брони покрытой филигранью из чистого серебра, любой персонаж с чертой Демонический получает штраф к Навыку Рукопашной равный пятикратному бонусу Силы Воли носителя.

**Используется с:** Любая броня.

Таблица 2-3: Особые боеприпасы

Название	Доступность
Болты бездны	Очень Редкое
Заряды нитидус	Очень Редкое
Пси-болты	Чрезвычайно Редкое
Пси-пламя	Очень Редкое

Таблица 2-4: Улучшения брони и оружия

Название	Вес	Доступность
Пентаграммatische глифы	—	Чрезвычайно Редкое
Жаровня священных благовоний	+3 кг	Редкое
Филигрань из истинного серебра	—	Очень Редкое
Покрытие из истинного серебра	—	Очень Редкое
Вплетение истинного серебра	—	Чрезвычайно Редкое
Оберегающие мази	—	Почти Уникальное
Высасывающая варп канистра	+1 кг	Очень Редкое

### ПОКРЫТИЕ ИЗ ИСТИННОГО СЕРЕБРА

#### *Truesilver gilding*

Оружие с покрытием из истинного серебра проявляет невероятную прочность при встрече с неестественными врагами, как будто самого присутствия освящённого серебра достаточно для того, чтобы отклонить зачарованные клинки и отразить демонические когти.

**Эффект:** Оружие с покрытием из истинного серебра дарует носителю бонус к проверкам Париования атак врагов с чертой Демонический равный пятикратному бонусу Силы Воли носителя.

**Используется с:** Любое низкотехнологичное рукопашное оружие.

### ВПЛЕТЕНИЕ ИСТИННОГО СЕРЕБРА

#### *Truesilver weaving*

Более дорогой и трудоемкой чем традиционные способы использования истинного серебра этот процесс применяется некоторыми мастерами для вплетения микроскопических нитей истинного серебра в поверхность пуль, стрел и даже некоторых видов взрывчатки. Количество используемого вещества незначительно, но его воздействие на всё демоническое бывает весьма впечатляюще.

**Эффект:** Вплетение истинного серебра улучшает не оружие, а используемые им боеприпасы. Эта модификация требует умелого мастера и применяется к одной обойме за раз. Когда цель с чертой Демонический пытается увернуться от атаки оружием использующим боеприпасы улучшенные вплетением истинного серебра, цель получает штраф к проверке на Уклонение равный пятикратному бонусу Силы Воли атакующего.

**Используется с:** любым метательным, Низкотехнологичным или Твёрдотельным стрелковым оружием.

### ОБЕРЕГАЮЩИЕ МАЗИ

#### *Unguents of Warding*

Оберегающие мази даруют носителю крепкую защиту от существостей Варпа и психических атак, но для применения требуют значительного времени и навыка.

**Эффект:** нанесение на броню занимает приблизительно один час и опустошает один контейнер за каждую обрабатываемую зону попадания. Часть процесса состоит в аккуратном исполнении ритуалов при нанесении рун и литаний на броню. Это требует Тяжелой (-20) проверки Ученого знания (Оккультизм) или Запретного знания (Имперское кредо) для каждой зоны; провал означает что мази должны быть счищены с этого места и ритуал должен быть начат заново. За каждую зону попадания, обработанную оберегающими мазями, броня дает своему носителю бонус +5 к проверкам на сопротивление Страху вызванному персонажами с чертой Демонический и к сопротивлению психическим силам. Эффект от мазей длится один месяц (или меньше из-за износа или загрязнения, на усмотрение Мастера).

**Используется с:** любая броня.

### ВЫСАСЫВАЮЩАЯ ВАРП КАНИСТРА

#### *Warpleech canister*

Высасывающая варп канистра покрывает каждый выпущенный заряд жидкостью неизвестного происхождения, придавая каждому выстрелу большую эффективность против демонов Хаоса. Некоторые верят, что жидкость получается из отфильтрованной крови подвергнутых экзорцизму, тогда как другие рассказывают о более зловещем происхождении.

**Эффект:** оружие с этим улучшением получает качество Калечающее (2) против целей с чертой Демонический. Каждая канистра содержит жидкости достаточной для 40 зарядов.

**Используется с:** любое твердотельное стрелковое оружие без глушителя.

## ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Борьба с демонами требует не только закалённых нервов и освящённого оружия. Броня благословенная и зачарованная против неестественных сил варпа, так же необходима для защиты тела и души от происков разрушительных сил.



### ТЯЖЕЛАЯ СИЛОВАЯ БРОНЯ

#### *Heavy power armour*

Дозволенная лишь немногим кроме элитных Адептус Астартес и Адепта Сороритас, силовая броня была частью Империума с момента завоевания Терры Императором. Инквизиторы, и иногда самые заслуженные архитекторы, временами получают эти древние защитные костюмы перед встречей с самыми могущественными из врагов.

Тяжелая силовая броня дарует носителю черты Авто-Стабилизации и Сверхъестественная Сила (1) и увеличивает величину его черты Размер (Х) на 1. При использовании со снимаемым шлемом она герметична и предоставляет собственный запас кислорода и системы вак-связи. Ее источника питания достаточно для работы в течение 2x5 часов пока не потребуется перезарядка или пополнение запасов топлива, также пока броня запитана, вес костюма не учитывается при подсчёте веса носимого использующим (смотри страницу 303 ОКП Dark Heresy)

### ИКОНА ПРАВЕДНЫХ

#### *Icon of the Just*

Гордый сияющий символ монстра Инквизиции, каждая Икона Праведных проецирует персональное силовое поле достаточно сильное чтобы остановить как оружие смертных так и разрушительные атаки демонических существ. Немногие, кроме самых доверенных и ревностных инквизиторов Ордо Малеус, получают эти благословенные устройства, часто стилизованные под миниатюрные молоты или символы Инквизиции.

Каждая Икона Праведных также содержит святые обереги, которые отгоняют порождений варпа. Противники с чертой Демонический получают штраф +10 к проверкам на атаки и Фокусировки Силы против носителя.

### ОБСИДИАНОВАЯ КИРАСА

#### *Obsidian Plate*

Чрезвычайно тяжелая и кажущаяся примитивной, обсидиановая кираса притупляет эффекты психических сил; записи многих аскеллонских инквизиторов отмечают ее эффективность, особенно при сражении с существами связанными с Тзинчом. В тоже время их грузная природа — и стремление не допустить их попадания в окровавленные руки культистов, почитающих бога черепов — предотвращают широкое распространение обсидиановых кирас по сектору.

Персонаж одетый в эту броню получает талант Сопротивление (Психические силы) или дополнительные +10 к проверкам на сопротивление психическим силам если у персонажа уже есть этот талант. Обсидиановая кираса считает свои указанные очки брони устроеными против ударов нанесенных психическими разрядами. Псайкер одетый в обсидиановую кирасу не может усиливать свои психические силы и уменьшает свой пси-рейтинг на 3 (до минимума в 1).

Таблица 2-5: Защитное снаряжение

Название	Защищаемые зоны	ОБ	Макс. Лов.	Защитный рейтинг	Вес	Доступность
Тяжелая силовая броня	Все	8	35	—	65 кг	Чрезвычайно Редкое
Икона Праведных	—	—	—	55	0,5 кг	Чрезвычайно Редкое
Обсидиановая кираса	Корпус	6	35	—	35 кг	Очень Редкое

# Снаряжение

Кроме разрушительного оружия и грандиозных комплектов брони инквизиторы Ордо Маллеус используют всевозможные странные и мистические устройства, каждое из которых играет свою роль в истреблении демонического.

## Изгоняющий жезл *Banishing Rod*

Сделанные из потемневших железных блоков, покрытых священными пергаментами и вьющимися печатями чистоты, изгоняющие жезлы не столько подавляют Варп, сколько успокаивают его. Удерживаемые в воздухе или даже воткнутые в землю, они создают область в которой поток психической энергии замедляет своё течение. В группах такие устройства могут ограждать большие площади, помогая в экзорцизмах и замедляя продвижение пагубных сущностей.

Псайкеры в пределах 5 метров от одного или более изгоняющих жезлов не могут усиливать психические силы и уменьшают результат любых своих бросков по таблице 6-2: Психические феномены (смотри страницу 242 **ОКП Dark Heresy**) на -20 (до минимума в 1). Персонажи с чертой Демонический считают это область коварной окружающей средой (смотри страницу 301 **ОКП Dark Heresy**). При использовании в экзорцизме (смотри страницу 74), каждый жезл установленный вокруг цели экзорцизма дает бонус +5 к проверке на Владычество над Демоном.

## Освящённые свитки *Consecrated Scrolls*

Вымоченные в священных маслах и покрытые сияющими текстами молитв, освящённые свитки предоставляют немного защиты против козней варпа.

Перед проверкой на Фокусировку Силы, персонаж обладающий одним из таких свитков может сжечь один в качестве свободного действия, это уничтожит данный свиток. Если персонажу придется бросать по таблице 6-2: Психические феномены (см. стр. 242 **ОКП Dark Heresy**) в результате последующей проверки Фокусировки Силы, он может перебросить результат.

## Эфирная мозговая мина

### *Empyrean Brain Mine*

Считающиеся созданными с использованием запретных технологий, найденных на мире-призраке, эти объекты цепляются за тело жертвы и направляют разрушительные энергии прямо в мозг, оставляя цель временно парализованной. Мозговая мина должна быть прикреплена к врагу в результате успешного действия Захват в рукопашном бою. На старте каждого своего хода в течение следующих 3 раундов цель должна пройти Тяжелую (-20) проверку Ловкости. В случае успеха, она может сделать полудействие; в противном случае она не может делать никаких действий, включая реакции, в течение этого раунда. В случае принудительного удаления мины наносит 1кю+5 режущего урона, который не уменьшается броней, но после трёх раундов она выгорает и открепляется от цели.

Таблица 2-6: Снаряжение

Название	Вес	Доступность
Изгоняющий жезл	8 кг	Очень Редкое
Освящённые свитки	1 кг	Дефицит
Эфирная мозговая мина	1 кг	Очень Редкое
Псиоккулюм	1.5 кг	Редкое

## Псиоккулюм

### *Psyocculum*

Мистическое скопление странных линз и едва-понимаемых эфирных предсказателей, псиоккулюм отслеживает варп-сигнатуры как псайкеров, так и демонов. Обременительное при носке и утомляющее при использовании устройство не оставляет тем, кто наполнен силой Варпа ни единого укрытия, так как они видны подсвеченными короной белого света.

В качестве полудействия носитель может сделать Серьёзную (+10) проверку Бдительности чтобы обнаружить псайкеров и персонажей с чертой Демонический без нужды в стандартном освещении до завершения столкновения. Пока цели подсвечены таким образом, носитель получает бонус +10 к проверкам Навыка Стрельбы против них. Однако псиоккулюм искажает обычное зрение, приводя к штрафу -20 на все другие, основанные на зрении, проверки на время своего использования. Также он не может быть использован одновременно с другим носимым на голове снаряжением, таким как шлем, и требует полудействия как для своего снятия, так и надевания. Использование псиоккулюма заставляет носителя получать один уровень Усталости за каждые 5 минут использования после первой минуты.

## Ритуалы святости

Противопоставленные обитателям Варпа, самые важные качества любого оружия часто оказываются недостаточными. Острота клинка или взрывная сила гранаты мало что значит для существ отвергающих саму реальность. Ордо Маллеус, так же, как и некоторые в рядах Ордо Еретикус и Адептус Министорум, обладают ритуалами которые очищают обычное оружие и позволяют использовать его против неописуемых противников. Отдельные редкие личности даже знают как воплотить большую чистоту в процессе создания оружия. Поиски любого способного на организацию подобных ритуалов затруднительно, но это более чем стоит того, когда альтернативой является потеря собственной души.

Следующие новые услуги используют правила со страницы 218 **ОКП Dark Heresy**. Как и со всеми реквизициями, мастер игры должен определить окончательную доступность основываясь на текущем расположении отряда и ситуации. Например, Освящение может быть более доступно на безмятежном храмовом мире, но его скорее всего будет намного труднее найти в нецивилизованном подулье во время восстания мутантов.

## Освящение

### *Sanctification*

Освящение оружия включает в себя тщательно продуманные литургии, исполняемые одновременно с помазанием благословленными маслами. Оно имеет доступность Очень Редкое и требует Влияния 40. Эта услуга занимает как минимум день для завершения и придает оружию качество Освященное или убирает с него качество Порченное.

## Очищение конструкции

### *Purified Construction*

Очищение конструкции подобно Освящению, но ремесленник полностью разбирает оружие и реконструирует его часть за частью, применяя сложные очищающие ритуалы на каждом этапе процесса. Эта услуга имеет доступность Почти Уникально, требует Влияния в 60 и уменьшает Влияние персонажа на 1кю. На завершение этой услуги уходит несколько дней или даже недель, и в завершение она придает оружию качество Погибель Демонов.

# ДЕМОНИЧЕСКИЕ ОСТАНКИ

Оставшиеся после демонических вторжений предметы часто обретают силы многое более ужасные, нежели любой богохульный символ или чужацкий артефакт. Желаемые лишь глупцами и проклятыми, эти порождённые Варпом реликты оскверняют души и тела всех, кто на них смотрит, а использовать их всё равно что продать свою душу Тёмным Богам.

В этом разделе описаны лишь некоторые из великого множества демонических останков, что терзают Аскеллон. Каждый из них, за исключением гибельного камня, уникален, и аколиты не могут приобретать их обычным способом, посредством Доступности и Реквизиции. Вместо этого, их требуется разыскать, сдержать или вырвать из рук безумных демагогов, одержимых безумцев и безликих торговцев, причём чаще всего демонические останки являются основной частью кампаний или следствия (которые описываются в дополнении *Enemies Within*). В правилах имеются дополнительные повествовательные эффекты или предложения по альтернативным использованию; само собой разумеется, мастер игры вправе менять их по собственному разумению. МИ также рекомендуется создавать собственные демонические останки, ибо бесчисленные порождения злобы, такие как Горящая корона, Зловещий том или Бледный саван, готовы стать основой новых расследований.

## Гибельный камень

### *Balestone*

Многие аскеллианские демонологи считают гибельные камни высущенными останками изгнанных демонов. Серые и пористые, они, как кажется, постоянно выделяют тепло, но рассыпаются в прах при прикосновении. Множество отрядов стремится вернуть и изолировать скопления гибельных камней, но многие культуры Хаоса обладают небольшими тайниками этой мерзостной субстанции, используя её для создания кругов призыва, оружия и даже покрывая ею обнажённую плоть. Эффект всегда ужасает.

### СДЕРЖИВАНИЕ ПОРЧИ

Пользующиеся большим спросом по всему сектору гибельные камни, по большей части, просто зола от трупов; подлинные можно найти только в зонах недавнего демонического вторжения или призыва. Для противостояния эффекту, гибельные камни следует хранить в стазисе, ведь испускаемый веществом нечистый жар в конце концов разрушит любой контейнер.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Любой ритуал вызова демонов, проводящийся внутри сделанного из гибельного камня круга или символа получает бонус +30. Покрытие гибельным камнем оружия наделяет его качествами Перегрев и Порченное, а также навсегда удаляет качество Священное. Покрытие гибельным камнем кожи даёт на X минут черту Демонический (X), где X равен половине бонуса Силы Воли персонажа. Любой использующий гибельный камень персонаж получает 1к5 очков Порчи за минуту воздействия и получает штраф -20 на любые проверки Пагубы и Мутации. Гибельный камень можно использовать для уличения силы психических сил дисциплины Демонологии Малефик (см. стр. 62) или повышения шанса или эффекта психического феномена

# ПРОКЛЯТЫЙ КАРИЛЬОН

### *Cursed Carillon*

Легендарный объект, слухи о котором ходили ещё до Имперского Согласия, Проклятый Карильон является вестником бедствий. Говорят, что вечно окутанные облаками зелёного смога колокола карильона без предупреждения появляются возле городов и поселений, и звонят даже в совершенно неподвижном воздухе. Со временем шум возрастает до тошнотворного шквала, способного отправить в пучину отчаяния и безумия даже самого здравомыслящего человека.

### СДЕРЖИВАНИЕ ПОРЧИ

Никто не знает, что такое Проклятый Карильон, о нём повествуют только повторяющиеся тысячи лет сообщения, описывающие его как несколько колоколов, окружённые гнилыми пергаментами. Некоторые инквизиторы утверждают, что это своего рода инструмент для кормления, поскольку посещаемые колоколами города обычно поддаются голоду, болезни и навязчивому безумию. Сопровождающий Карильон смог быстро одолевает любого дерзнувшего приблизиться, пусть даже тот облачён в герметичную броню.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Проклятый Карильон может оставаться на месте несколько недель. Он способен сам передвигаться и, как кажется, исчезает в облаке дыма при прямой атаке, но через несколько мгновений появляется неподалёку. Персонаж должен пройти проверку Силы Воли в конце каждого часа воздействия Карильона (за каждый день присутствия останка на проверку налагается штраф -10), за каждую ступень провала персонаж получает 1 очко Безумия. Получаемые от Карильона ментальные расстройства всегда являются Обессией/Компульсией, сосредоточенной вокруг каталогизации безвредных и не связанных между собой предметов. Окружающее Карильон облако смога обладает радиусом в 20 метров, который увеличивается на 5 метров в день; любое находящееся в дыму живое существо начинает страдать от удушья через 30 минут воздействия (см. стр. 289 ОКП), вне зависимости от наличия герметичной брони или дыхательных аппаратов. В качестве альтернативы проклятые колокола могут быть причиной вибрирующих брешей в реальности или даже осквернения полей Гэллера. Также Карильон может привлечь внимание демона, потерявшего его давным-давно и желающего вознаградить несчастных смертных, нашедших ценное имущество.

# ПЕРЧАТКА СОБАЧЬИХ ЗУБОВ

### *Hound's Teeth Gauntlet*

Предположительно вырванная из пасти убитых гончих Кхорна во время Седьмого очищения Юноны, перчатка является комплектом уродливых и очень крупных клыков, укреплённых на скелетоподобное медной перчатке. Это не оружие в прямом смысле, обрывистые записи наблюдений за ней указывают на то, что перчатка действует как фокусирующий инструмент, позволяющий находить и выслеживать людей посредством Варпа. Также как гончие Кхорна.

### СДЕРЖИВАНИЕ ПОРЧИ

Связанные с рядом чрезвычайно громких убийств, проходивших на протяжении всей истории Аскеллона, известные силы перчатки делают её основной целью множества организаций. Пираты, Безликая Торговля и даже некоторые отщепенцы Адептов Механикус жаждут обладать перчаткой. Некоторые влиятельные аскеллианские инквизиторы посвящают жизни уничтожению нечистого устройства, а несколько кабалов ксантидов хотят сами его использовать.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Персонаж может использовать перчатку для обнаружения цели почти на любом расстоянии или находки путём через неизвестные области. Перчатка даёт бонус +30 к любым проверкам Навигации и Психонауки, а также Выслеживания (специальное использование Выживания). Каждый раз, когда персонаж совершает такую проверку он получает 1к5 очков Порчи, плюс по одному дополнительному за каждую степень успеха проверки. МИ вправе наказать пользователя за слишком частое использование останка: натравить на него гончих Кхорна (см. стр. III) или даже развернуть перчатку и откусить персонажу руку.

В ближнем бою перчатка действует как меч, а также обладает качествами Порченное и Громоздкое. Другие способности перчатки включают введение в ярость любого, кого коснётся, или нанесение незакрывающихся кровоточащих ран.

## РЕАЛИТУС

### *Realitus*

Первый созданный для конclave Иллириум молот демонов, Реалитус участвовал только в одной битве, прежде чем был захвачен силами Хаоса. Герольд Кхорна убил тщеславного лорда-инквизитора Д'осия одним ударом и вырвал из его рук молот прежде чем лидер конclave смог замахнуться.

### СДЕРЖИВАНИЕ ПОРЧИ

Фундаментально изменённый прикосновением Врапа, Реалитус ныне не просто оружие, но переменчивый проводник варп-энергии, действующий как громоотвод богохульной злобы. Запрошедшие с момента трансформации годы молот побывал в руках и смертных, и демонов, но ни одна попытка вернуть молот не увенчалась успехом. Многие опасаются, что однажды его пагубное воздействие вызовет непреодолимую волну демонического разрушения.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Владеющий Реалитусом персонаж получает черты Ужасающее Присутствие (X), Демонический (X), Фазовый и Варп-нестабильность, где X равен бонусу Силы Воли персонажа. Обладающие чертой Демонический теряют черту Варп-нестабильность (если они ею обладали), поскольку молот поддерживает их присутствие в реальности. Персонажи, ранее не обладавшие чертой Демонический получат 1кю очков Порчи за каждый час обладания молотом; прочие персонажи без этой черты и находящиеся в радиусе 10 метров от молота должны пройти Тяжёлую (-20) проверку Силы Воли за каждый час нахождения в этом радиусе или получат 1кю очков Порчи за каждую степень провала. Также Реалитус даёт умение Командование уровня 4 и талант Аура Власти, а в ближнем бою функционирует как молот демонов Немезида с качеством Порченное вместо Погибель демонов. Нечестивый молот может привлечь внимание Бога Крови, жаждущего его возвращения в битву, или даже использован против демонов Кхорна, поскольку молот помнит свою первую неудачу и жаждет мести.

## ПРИЗРАЧНОЕ ПЛАМЯ

### *Spectral Flame*

Последний замеченное около трёх десятков лет назад, во время Гибели Родини IV, Призрачное Пламя, это мерзкий артефакт, активно действующий против того глупца, что использует его. В набросках он изображается как богато украшенная подставка под казалось бы обычную свечу с бесконечным неестественным пламенем. Огонь бесконечно превращается в демонические лица, когти, потерянных друзей и иные, вовсе неописуемые, ужасы.



### СДЕРЖИВАНИЕ ПОРЧИ

В трудах инквизитора Береники Турчи описана долгая история этого предмета и несчастные души, попавшие под его влияние. Её слова намекают на наличие у пламени собственного разума и сулили запретное знание любому, кто сможет выдержать его взор. К сожалению записи инквизитора не содержат никаких указаний не способ потушить огонь, зато в изобилии описываются те, кто пытался и потерпел неудачу, о чистом безумии, в которое они погрузились просто глядя на пламя.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Пламя может подарить внимательно смотрящему в огонь любой желаемый уровень умения (вплоть до 4) Знания, для этого нужно пройти проверку Силы Воли со штрафом, равным [желаемый уровень]х10 (так, для уровня 3 штраф будет -30). Эффект длится [количество степеней успеха проверки] дней, но за каждый полученный уровень пользователь также получает 1кю очков Порчи. Провал проверки приведёт к урону в 1кю очков Интеллекта за каждую степень провала. Пламя может привлечь внимание демонов, жаждущих скакать в неестественном огне или стремящихся вернуться в недра Варпа. Вглядываясь в пламя можно уничтожить слабый разум, ибо он не выдерживает раскрытия жутких секретов.

## ПУСТОТНЫЙ КОГОТЬ

### *Void Talon*

Один из самых страшных объектов в секторе Аскеллон, Пустотный Коготь несёт в себе саму силу Варпа. Многие опасаются, что это на самом деле отрубленный коготь демонетки, удерживаемый в материальном мире древними и давно забытыми ритуалами. Он слишком хрупок для боя, но в силах разорвать завесу реальности и открыть врата прямо в Имматериум.

### СДЕРЖИВАНИЕ ПОРЧИ

Мало какие реликвии в секторе привлекают столько внимания как Пустотный Коготь. Даже самых слабых слухов достаточно, чтобы инквизитор Ордо Маллеус бросил десятилетия жизненно-важных исследований в надежде окончательно уничтожить омерзительный объект. Культы, что каким бы то ни было образом получили Коготь, обычно ничего не знают о масштабах вызываемого им ужаса и часто становятся первыми жертвами потока ужаса, невольно вызываемого ими самими.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Любой обладатель Пустотного Когтя может открыть прямой путь в Варп, в буквальном смысле прорезав дыру в реальности. Те, кто достаточно храбр (или глуп) чтобы остаться рядом с дырой должны проходить Адскую (-60) проверку Силы Воли каждую минуту или получить 1кю очков Безумия и Порчи за каждую степень провала. Дыра держится 6 минут, в течение которых сырья нереальность изливается в Материум, разрушая всё вокруг. МИ также может извлечь из дыры демонов (особенно порождений Слаанеш), запускать психические феномены или даже вызвать демоническую одержимость на ближайших смертных.

# ДЕМОНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

«Этим клинком я пронзил бесчисленное множество еретиков и изгнал множество демонов. Более слабый человек стал бы слушать его обещания и ложь, но я силён волей и остаюсь чистым. Ты не имеешь права судить меня.»

— инквизитор Вулврайт

Демоническим зовётся оружие, в котором заключён демон Варпа. Он ненавидит своё состояние, но его нечестивая сущность наполняет оружие, наделяя его мощью и способностями много превышающими любое творение смертных. Демоническое оружие является одним из самых мощных инструментов поклонников Тёмных Богов, а также Инквизиции. Каждое оружие — уникальное создание, обладающее злобным интеллектом, почти столь же опасное для владельца, как и для его врага.

Большинство демонического оружия содержит малых варп-тварей или меньших демонов, но даже они невероятно сильны. Сильнейшие экземпляры содержат герольдов и князей демонов, иногда даже великих демонов, такое оружие невероятно смертоносно и обладает способностями, превосходящими всякое воображение.

Нижеписанные правила регулируют использование и создание демонического оружия. Аколиты могут столкнуться с таким вооружением в руках тёмных культистов и поклоняющихся демонам колдунов, но более радикально настроенные волны взять такое оружие из мёртвых рук врагов. Самые влиятельные и беззастенчивые радикалы могут даже сами создавать демоническое оружие, выковывая инструменты для борьбы с еретиками и демонами, ибо демоническое оружие является одним из самых эффективных инструментов против порождений Варпа.

## СОДЕРЖАЩЕЕ ДЕМОНА ОРУЖИЕ

Демоническое оружие демонстрирует ошеломляющее количество форм, зависящее как от метода создания, так и от природы находящейся внутри сущности. Однако, общие черты у него есть. Демоническое оружие очень опасно, много опаснее нежели обычно оружие такого типа, и ненормально прочное. Определяющей чертой всего демонического оружия является запертая внутри злобная сущность, которая не желает ничего отличного от освобождения из тюрьмы, чтобы сеять разрушения в материальной вселенной.

Большая часть демонического оружия имеет форму архаичного оружия ближнего боя: мечей, топоров, булав и так далее. Даже простой стальной клинок со связанным могущественным демоном, опаснее силового меча. Однако, некоторые искушённые ремесленники и магистры способны привязать демона в весьма сложное устройство, такое как болтер, плазмаган и даже более эзотерическое орудие.

**Смертоносность:** В дополнение к любым даваемым ими силам и способностям, это оружие наслаждается убийством и разрушением. Демоническое оружие с качеством Примитивное теряет его. Всё оружие добавляет бонус Силы Воли привязанного существа к значению Урона и Пробиваемости. Кроме того, из-за своей богохульной природы, оружие изначально имевшее качество Освящённое, теряет его навсегда при вселении демона. Урон демонического оружия игнорирует преимущества черты Демонический. И наконец, любое стрелковое демоническое оружие теряет свои изначальные значения обоймы и перезарядки — боеприпасы производят сидящий внутри демон, так что оружие не требуется перезаряжать, хотя и теряется возможность использования другого типа боеприпасов.

**Жуткая Стойкость:** Безотносительно внешнего вида и видимой конструкции демоническое оружие чрезвычайно трудно повредить. Оно считается изначально имеющим 20 очков Брони и не уничтожается при парировании против оружия с качеством Силовое Поле или со сходными эффектами. Если демоническое оружие было каким-либо образом уничтожено немедленно сделайте бросок по таблице 6-3: Опасности Варпа, что на странице 243 **ОКП Dark Heresy**. При любом результате, указывающим на демоническое проявление заключённый в оружие демон освобождается, после чего пытается убить каждое живое существо которое сможет найти, начиная с носителя оружия.

**Внутренний Зверь:** Всё демоническое оружие по смей своей природе содержит связанное и порабощённое варп-существо, подчинённое воле владельца оружия. В большей части демонического оружия существо сравнительно слабо и неспособно ни на что кроме инстинктивной ярости и бесконечной жажды крови. Однако, более амбициозные мастера, как известно, заключают в оружие более могущественных демонов, получая в результате легендарное и ужасающее устройство. Чем сильнее демон, тем сильнее получается оружие, но тем больше риск для владельца.

Перед использованием демонического оружия владелец должен выиграть Сложную (-ю) проверку на Владычество над Демоном (см. стр. 63). Демон при этом получает штраф на встречную проверку -5 x [Сила Связывания], которая определяется при создании оружия. Успех превращает оружие в послушное. Если после этого концентрация владельца снизится, например, он будет Ошеломлён, упадёт Без сознания или его Сила Воли станет ниже чем у связанного демона, сущность попробует вернуть себе контроль, заставив заново проходить проверку на Владычество над Демоном. Если в какой-либо момент владелец проигрывает проверку на Владычество над Демоном, то демон получает контроль над владельцем. Это состояние длится до тех пор, пока оружие не покинет руку владельца. На усмотрение МИ контролируемый владелец может попытаться совершить ещё одну проверку на Владычество над Демоном при изменении условий. Если персонаж освобождается от контроля демона, он получает 1к5 очков Порчи.

## СОЗДАНИЕ ДЕМОНИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

Акт создания демонического оружия опасен и труден, а также требует запретного знания, которое может обречь на вечные муки даже самую чистую душу. Каждая стадия сего процесса несёт свои опасности, но те, кто успешно создал богохульный шедевр получают уникальное и смертоносное оружие, которое может оказаться неоценимым помощником для инквизитора или архонта, который осмелился им владеть.

Чтобы получить демоническое оружие архонт должен либо вырвать его из рук врага, либо создать самостоятельно. Демоническое оружие столь редко и могущественно, что попросту недоступно для покупки. Таким образом, обретение демонического оружия должно быть частью сюжета, а не результатом броска на Реквизицию.

## ПОДГОТОВКА

Прежде чем приступить к созданию демонического оружия требуется получить две вещи: знание как это следует делать и подходящее оружие. Ритуалы призыва и связывания демонов можно найти в отдельных томах запретных знаний, выучить у мастера-демонолога или даже получить в результате тёмного пакта (см. стр. 76), все эти способы могут принести очки Порчи. Вне зависимости от источника знаний получение их не должно быть простой задачей, нужен хороший отыгрыш и преодоление сложностей.

Хотя демона можно вселить в почти любое оружие, мастера запретных знаний полагают, что некоторые объекты подходят для этого лучше остальных. Демона проще уговорить войти в подходящий сосуд. Есть две категории оружия пригодного для превращения в демоническое: специально созданные для этой цели и обладающие наследием бойни. Оружие Скверного качества или повреждённое, никогда не может быть перековано в демоническое.

### Специально созданное

Покрывая оружие нечестивыми символами, создавая его приятным для демона или даще нанося на него истинное имя демона мастер может создать оружие, прекрасно подходящее для помещения демона, возможно, даже конкретной сущности Варпа. Этот процесс проходит по правилам создания предметов, которые описаны на странице 19 **ОКП Dark Heresy**. Создание такого оружия крайне сложная задача, требующая многих дней работы. Помимо этого, создание столь уникально предмета делает проверки умений Очень Тяжёлыми (-30). Поскольку большая часть демонического оружия обладает очень оригинальным дизайном, но основано на простом оружии, лучше всего для его создания подходит умения Ремесло (Оружейник). Впрочем, в случае более продвинутого оружия основанного на существующих паттернах, МИ может затребовать умение Техпользование.

Перед созданием оружия персонаж должен пройти Сложную (-10) проверку Запретных Знаний (Демонология). Некоторые ситуации, такие как использование томов запретных знаний или наличие демонического наставника, изменяют проверку, также на усмотрение МИ эту проверку может пройти другой архитектор, нежели создающий само оружие. За каждую степень успеха Запретных Знаний (Демонология) проверки умений создания получают бонус +5, а за каждую степень провала — штраф -5.

### Наследие бойни

Каждый раз, когда оружие отнимает жизнь, оно порождает психический отпечаток, резонирующую с Варпом эмоциональную связь. По этой причине оружия с богатым послужным списком смертей и разрушений более сородично демонами. Однако, для привлекательности в глазах существ Варпа, оружие должно обладать поистине гнуснопрославленной историей.

Маловероятно, что даже опытный архитектор обладает таким предметом, так что поиск его может занять месяцы и даже годы. После обретения кандидата персонаж должен пройти Очень Тяжёлую (-30) проверку Психонауки, чтобы подтвердить наличие или отсутствие подходящего эмоционального заряда. При двух степенях успеха он узнает силу эмоционального заряда (сколько приблизительно жизней забрало оружие), а с тремя и более узнаёт, связано ли оружие с конкретным богом Хаоса.

### Призыв

Прежде чем заключить демона в оружие необходимо призвать. Правила призыва демона даны на странице 70. Важно определить тип призываляемого демона, поскольку Сила Воли демона влияет на способности демонического оружия. Конкретный ритуал определяет тип демона или конкретного демона. В зависимости от ритуала МИ может выбрать профиль демона из этой книги или со страниц 512-514 **ОКП Dark Heresy**, также можно генерировать характеристики случайным образом, с помощью таблицы 2-14: **Характеристики демонов**, что на странице 68.

## Связывание

Успешно вызвав демона его требуется сковать с оружием. Это требует не только запретного знания необходимых ритуалов и действий, но и схватки с волей демона, ибо ни одно порождение Варпа никогда добровольно не согласится на такую участь.

Чтобы запереть призванного демона в оружии призыватель должен пройти проверку на Владычество над демоном (см. стр. 63). Изначальная сложность Адская (-60), но она модифицируется таблицей 2-7: **Модификаторы ритуала ковки**. Как и во всех прочих проверках на Владычество над демоном это Встречная проверка Силы Воли против демона. Демоны ненавидят быть неподвижными и беспомощными превыше любой другой участи. Если демон знает, что вызван для привязки к оружию, то он получает бонус +20 к проверке Силы Воли.

Количество степеней успеха прерывателя в проверке Владычества над демоном определяют максимальную Силу Связывания демонического оружия. Призыватель может предпочесть создать менее надёжно связанное оружие, обменяв безопасность и контроль на силу.

## Определение способностей

Как только демон привязан к оружию, он оказывается в ловушке, не в состоянии освободиться и вынужден служить тому, кто им владеет и смог взять над ним контроль. Само же оружие получает различные способности, описанные в разделе **Содержащее демона оружие** на странице 54, и несколько особенностей демонического оружия, точное количество которых равно бонусу Силы Воли демона минус Сила Связывания оружия, но не менее одной. Всё демоническое оружие может иметь особенности из таблицы 2-8: **Общие особенности**, но демоны конкретного бога Хаоса могут давать особенности из бого-специфических таблиц со страниц 56 и 57. Для каждой особенности МИ может либо выбрать из двух таблиц, либо определить случайным образом. Демоническое оружие может иметь особенности из разных таблиц. МИ должен модифицировать Скрытность отрядов с демоническим оружием; обратите внимание, даже если оружие хорошо скрыто праймеры всё ещё могут обнаружить его нечестивое присутствие.

Таблица 2-7: Модификаторы ритуала ковки

Обстоятельства ритуала	Модификатор
Оружие ни разу не отнимало жизнь	-30
История создания или использования оружия связано с историей бога-противника демона	-20
Оружие Обычного качества	-10
Оружие Лучшего качества	+10
Низкотехнологичное оружие ближнего боя	+10
Наследие бойни: убито 1,000 или более	+10
Наследие бойни: убито 10,000 или более	+20
Оружие изготовлено специально	+20
Наследие бойни: убито 100,000 или более	+30
Известно истинное имя демона	+30

## ОСОБЕННОСТИ ДЕМОНИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

Демоническое оружие может демонстрировать почти бесконечное разнообразие сил и особенностей, которые неохотно дарует сидящий внутри монстр или которые являются следствием его нечестивого присутствия. Ниже описаны лишь некоторые возможности и МИ рекомендуется раздавать различные качества оружия или создавать свои собственные, уникальные способности.

При желании оружие может обладать собственной личностью, основанной на личности связанного демона. Для её определения можно воспользоваться **таблицей 2-13: Личности демонов** со страницы 57 или МИ может создать новую, лучше соответствующую конкретным демонам.

Таблица 2-8: Общие особенности

### Бросок 1к5 Особенность

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <b>Холод пустоты:</b> Каждый раз, когда оружие попадает в цель, та получает +10 урона Выносливости                                |
| 2 | <b>Воюющее:</b> Когда оружие подготовлено, носитель получает черту Страх (1) или увеличивает значение имеющейся черты Страх на 1. |
| 3 | <b>Раняющее:</b> Оружие получает качество Калечащее (X), где X равняется бонусу Силы Воли демона.                                 |
| 4 | <b>Злобное:</b> Оружие получает качество Разрывное. Если оно уже ранее имело это качество, оно получает качество Бритвенно-остре. |
| 5 | <b>Проклинающее:</b> Урон оружия увеличивается на +10 и оно получает качество Подрубающее (4).                                    |

Таблица 2-9: Особенности Кхорна

### Бросок 1к5 Особенность

- |   |  |
|---|--|
| 1 | <b>Кровожадное:</b> После извлечения оружия носитель должен пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли или впасть в Неистовство, как под действием таланта Неистовство, за Свободное действие.   |
| 2 | <b>Алчущее:</b> Каждый раз, когда оружие попадает в цель, та получает 1 уровень Усталости.   |
| 3 | <b>Зануляющее:</b> Любая нацеленная на носителя психическая сила получает штраф -20 на проверку Фокусировки Силы.  |
| 4 | <b>Яростное:</b> Оружие даёт бонус +10 на все проверки атаки, которые пользователь проводит им.  |
| 5 | <b>Собирающий черепа:</b> При совершении действия Объявленный Выстрел против головы цели владелец может потратить Полудействие, сложность при этом будет Серьёзной (+0). Помимо этого, при совершении Объявленного Выстрела оружие считается имеющим качество Отмщающее (8). |



Таблица 2-10: Особенности Тзинча

### Бросок 1к5 Особенность

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <b>Иллюзорное:</b> Если наблюдатель не пройдёт Тяжёлую (-20) проверку Бдительности оружие выглядит как обычное оружие своего типа. Оружие накладывает штраф -20 на все попытки Увернуться от его атак.  |
| 2 | <b>Пожирающее разум:</b> Каждый раз, когда оружие попадает в цель, вместо получения обычного урона та получает урон Интеллекта и Восприятия равный половине значения урона оружия (округляется вверх).  |
| 3 | <b>Хранящий заклинание:</b> Оружие даёт обладателю одну пси-силу, выбранную при создании оружия, которая проявляется с использованием характеристик демона. Проверка Фокусировки Силы требует обычного для этой силы действия и получает штраф -10 за каждые 100 ОО после первой. |
| 4 | <b>Варп-пламя:</b> Оружие получает качества Огненное и Варп-оружие.   |
| 5 | <b>Колдовская сила:</b> Оружие получает качество Психосиловое, которое владелец всегда активирует используя Силу Воли и пси-рейтинг демона вместо собственных.  |

Таблица 2–11: Особенности Нургла

**Бросок 1к5 Особенность**

- 1 **Разливающий желчь:** Раненое этим оружием существо теряет Полудействие следующего хода. Не влияет на обладателей черт Потусторонний, Демонический и Машина.
- 2 **Ослабляющее:** Каждый раз, когда оружие попадает в цель и наносит урон, цель также получает 1кю урона Силе.
- 3 **Несущее чуму:** Каждый раз, когда оружие попадает в цель, та заражается на следующие 7 раундов. В начале каждого своего хода заражённая цель должна пройти Серёзную (+0) проверку Выносливости или получить 2кю очков ударного урона (игнорирующего броню и бонус Выносливости). Любое существо которого касается заражённая цель также заражается на 7 раундов (и страдает от вышеописанного эффекта). Носитель оружия невосприимчив к инфекции.
- 4 **Поток порчи:** Оружие можно использовать для совершения стрелковой атаки как Базовое оружие с дальностью 30 метров, наносящее урон 2кю + [бонус Силы Воли демона] ударного урона, с качествами Подрубающее (2), Коррозийное, Распыляющее и Токсичное (3).
- 5 **Пагубное зловоние:** Когда оружие подготовлено, все существа в радиусе [бонус Силы Воли демона] метров, за исключением владельца и посвящённых Нургу, получают штраф -10 на проверки Навыка Рукопашной, Навыка Стрельбы, Ловкости, Интеллекта и Восприятия.



Таблица 2–12: Особенности Слаанеш

**Бросок 1к5 Особенность**

- 1 **Отравляющее:** Оружие получает качество Токсичное (X), где X равняется бонусу Силы Воли демона.
- 2 **Хлещущее:** Оружие ближнего боя с этой особенностью получает качество Гибкое, а дальность возрастает на [бонус Силы Воли демона] метров. Стрелковое оружие получает качество Обездвиживающее (X), где X равняется бонусу Силы Воли демона.
- 3 **Ускоряющее:** Пока владелец держит оружие в руках, он получает черту Сверхъестественная Ловкость (X), где X равняется половине бонуса Силы Воли демона (округляется вверх).
- 4 **Усыпляющий мускус:** Все существа, кроме владельца, в радиусе [бонус Силы Воли демона] метров получают штраф -20 на проверки Восприятия и Ловкости.
- 5 **Завораживающая аура:** Оружие ближнего боя с этой особенностью позволяет владельцу совершать действие Финт за Свободное действие, один раз за свой ход. Стрелковое оружие накладывает на противника штраф -10 на проверки Уклонения от так им.

Таблица 2–13: Личности демонов

**Бросок 1к5 Особенность**

- 1 **Бульгарное:** При каждом падении Секретности отряда, она уменьшается ещё на 1к5.
- 2 **Ревнивое:** После того, как пользователь совершил атаку другим оружием, это демоническое оружие теряет все демонические особенности и действует как обычное оружие своего типа до конца столкновения.
- 3 **Гордое:** Это демоническое оружие нельзя использовать для Парирования атак.
- 4 **Злопамятное:** Всякий раз, когда пользователь проваливаетбросок атаки с использованием этого оружия, онокусает его, нанося 1 очко режущего урона, который игнорирует броню и бонус Выносливости.
- 5 **Властное:** Всякий раз, когда пользователь получает 1 и более очков Безумия, он получает на 1 очко Безумия больше.

# ДИСЦИПЛИНЫ ДЕМОНОЛОГИИ

«О могучий развратитель смертных и истребитель миров!  
Молю тебя, явись!»

— из Малефикум Ауспикус

**И**з всех психических дисциплин Демонология, пожалуй, наиболее опасная и, разумеется, наиболее специализированная. Большая часть владеющих силами Демонологии-Санктик прайнеров являются служителями Ордо Маллеус и сражаются с демонами, для чего подходят немногие избранные.

Тёмным отражением Демонологии-Санктик является Демонология-Малефик. Это запрещённое искусство связано с призывом демонов и усилением их противоестественных форм. Так что, это область еретиков, а также наиболее радикальных инквизиторов и их слуг.

Таким образом Демонология делится на две принципиально различных дисциплины: Санктик и Малефик. Персонажи могут приобретать силы этих дисциплин так же, как и из дисциплин из ОКП Dark Heresy. Однако, использование Демонологии-Малефик является страшнейшей из ересей против Адептус Астра Телепатика, самого Империума и всех инквизиторов, кроме придерживающихся наиболее отчаянных и анти-пуританских воззрений. Выбор этой дисциплины не должен быть лёгким и игроки должны учитывать последствия таких действий для отыгрыша. Кроме того, игроки и МИ должны работать совместно, чтобы объяснить доступ аколита к дисциплине, например, обладанием томом запретных знаний или даже тёмным пактом (см. стр. 76)

## ОТКРЫТЫЙ ПУТЬ ДЛЯ ПОРЧИ

Практика Демонологии-Малефик и вызов демонов оставляет на прайнере неизгладимое пятно. Персонаж использующий всю свою силу, или даже усиливает, открывает саму свою душу Варпу, а сдерживающий себя минимизирует пагубу на своей душе.

При каждом успешном применении психосилы Демонологии-Малефик прайнер получает очки Порчи, в количестве равном используемому при проявлении психосилы пси-рейтингу. Они применяются после разрешения силы.

## ДЕМОНОЛОГИЯ-САНКТИК

Направленная против демонов дисциплина является одним из самых сложных искусств, которому прайнеры только могут научиться, и одним из самых мощных. Немногие обладают достаточной волей для этой дисциплины, входящей в сферу компетенции легендарных Серых Рыцарей. Многие пытающиеся овладеть этой дисциплиной потеряли рассудок и поддались искущению тёмной ветви Демонологии.

### ИЗГНАНИЕ

#### *Banishment*

Произнося слова изгнания прайнер опирается на свою веру и старается разорвать узы, связывающие демона с реальностью. В случае успеха демон не способен удержаться в реальности и отбрасывается назад, в глубины Варпа.

Цена: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 3

Действие: Полное действие

Фокусировка Силы: Тяжёлая (-20) проверка Силы Воли

Дистанция: 10 метров x пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Прайнер выбирает в пределах дальности и в зоне прямой видимости цель, которая должна обладать чертой Варп-нестабильность. Целевой демон немедленно должен совершить проверку Силы Воли, со штрафом -5 за каждую степень успеха проверки Фокусировки Силы. Цель получает 1 очко энергетического урона (игнорирующего броню и бонус Выносливости) за каждую степень провала. Если таким образом будет нанесён урон, равный или превышающий оставшиеся у цели раны, она немедленно выбрасывается обратно в Варп.

### ОЧИЩАЮЩЕЕ ПЛАМЯ

#### *Cleansing Flame*

Прайнер воплощает собственную чистоту в поток священного пламени. Лазурный огонь пылает ярче любого обычного, ибо он — праведность Императора. Еретики и демоны не могут надеяться устоять против очищающего пламени.

Цена: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 4

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серебряная (+0) проверка Силы Воли

Дистанция: 5 метров x пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Когда персонаж поджигается этой силой, огонь считается имеющим качество Освящённое.

#### Очищающее пламя

Пси разряд

Дальн. 5м x ПР

Урон 1к10+ПР+БСВ (Э) Проб.0

Специальное: Огненное, Освящённое, Распыляющее

# Силы Санктик



## ЭКЗОРЦИЗМ

### *Exorcism*

Многие следующие по пути Демонологии праймеры знают, что лучшее оружие против демона, это вера и психические силы; только с помощью энергии Варпа можно успешно бороться с ним. Подкрепляя ритуал психическим давлением праймер может изгнать демона.

**Цена:** 200 ОО

**Требования:** Сила Воли 40

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка Силы:** Сложная (-10) Встречная проверка Силы Воли

**Дистанция:** 5 метров x пси-рейтинг

**Поддержание:** Полудействие

**Подтип:** Атака, Концентрация

**Эффект:** Праймер выбирает одного целевого персонажа с чертой Демонический, который противостоит психосиле с помощью проверки Силы Воли. Если праймер выигрывает встречную проверку, персонаж получает урон Силе Воли, равный пси-рейтингу пользователя за каждую степень успеха проверки праймера.

## РУКА-МОЛОТ

### *Hammerhand*

Наполняя свои мышцы психической силой праймер обрушивает гнев Императора могучими ударами, которые разрушают керамику и пласталь.

**Цена:** 300 ОО

**Требования:** пси-рейтинг 3

**Действие:** Полудействие

**Фокусировка Силы:** Сложная (-10) проверка Силы Воли

**Дистанция:** 5 метров x пси-рейтинг

**Поддержание:** Свободное действие

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** Праймер выбирает равное своему пси-рейтингу количество союзников, в том числе он может выбирать себя. Пока сила поддерживается выбранные персонажи получают черту Сверхъестественная Сила (X), где X равняется пси-рейтингу пользователя, или увеличивают значение имеющейся черты на 4. Действие преимущества оканчивается, если персонаж выходит за пределы дальности силы.

## ХОЛОКОСТ

### *Holocaust*

Псайкер воспламеняет собственную душу разрушительным пожаром, который распространяется от него во все стороны. Поговаривают, что порождаемое этой силой пламя сжигает не только плоть, но и души врагов псайкера, обрекая их на окончательное уничтожение, а также то, что псайкер рискует полностью сжечь свою душу в процессе.

**Цена:** 500 ОО

**Требования:** пси-рейтинг 5

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка Силы:** Тяжёлая (-20) проверка Силы Воли

**Дистанция:** Сам

**Поддержание:** Полное действие

**Подтип:** Атака, Концентрация

**Эффект:** Каждый раунд, пока псайкер поддерживает Холокост, он испускает психический взрыв, центрированный на нём самом. Псайкер не подвержен эффекту взрыва, но за каждый ход поддержания этой силы он получает +1к + пси-рейтинг очков энергетического урона (игнорирующего броню и бонус Выносливости).

### ХОЛОКОСТ

#### *Пси взрыв*

Дальн. Сам

Урон 1к10 x ПР (Э)

ПРОБ.0

**Специальное:** *Взрыв (ПР), Огненное, Варп-оружие*

## ПСИХИЧЕСКОЕ ЕДИНСТВО

### *Psychic Communion*

Установив между союзниками психическую связь псайкер гарантирует, что сообща они покарают врагов Императора.

**Цена:** 100 ОО

**Требования:** Восприятие 35

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка Силы:** Ординарная (+10) проверка Силы Воли

**Дистанция:** 10 метров x пси-рейтинг

**Поддержание:** Свободное действие

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** Псайкер выбирает равное своему пси-рейтингу количество союзников в пределах дальности пси-силы. Пока сила поддерживается, псайкер и выбранные союзники получают +2 к Инициативе. Этот бонус может изменить существующий порядок инициативы.

## ОЧИЩЕНИЕ ДУШИ

### *Purge Soul*

Используя порчу в душе врага как топливо псайкер сжигает развращённую душу цели.

**Цена:** 200 ОО

**Требования:** Сила Воли 35

**Действие:** Полудействие

**Фокусировка Силы:** Сложная (-10)

Встречная проверка Силы Воли

**Дистанция:** 10 метров x пси-рейтинг

**Поддержание:** Нет

**Подтип:** Атака, Концентрация

**Эффект:** Псайкер выбирает в пределах дальности и в зоне прямой видимости цель, которая противостоит силе проверкой Силы Воли. Если псайкер выигрывает встречную проверку, то цель получает 1 очко энергетического урона за каждую степень успеха, плюс количество урона равное, собственному бонусу Порчи (это урон игнорирует броню и бонус Выносливости).

## СВЯТИЛИЩЕ

### *Sanctuary*

Псайкер призывает барьер святой силы, отталкивающий демонов и отражающий удары еретиков.

**Цена:** 400 ОО

**Требования:** Сила Воли 45

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка Силы:** Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

**Дистанция:** Сам

**Поддержание:** Полудействие

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** Псайкер выбирает равное своему пси-рейтингу количество союзников, в том числе он может выбирать себя, на расстоянии не более [10 x свой пси-рейтинг] метров. Пока сила поддерживается выбранные персонажи получают преимущество силового поля с рейтингом защиты 5 x ПР и без шанса на перегрузку. Помимо этого, демоны обязаны пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли чтобы подойти к выбранному персонажу.

## СЛОВО ИМПЕРАТОРА

### *Word of the Emperor*

Псайкер говорит голосом самого Императора, заставляя врагов съёживаться от ужаса и боли. Подкрепляя обличия и катехизисы ненависти психическим резонансом псайкер гарантирует, что еретики и демоны должны, прежде чем поднять на него руку, пересилить святые слова.

**Цена:** 200 ОО

**Требования:** Общительность 30

**Действие:** Полудействие

**Фокусировка Силы:** Сложная (-10) проверка Силы Воли

**Дистанция:** 10 метров x пси-рейтинг

**Поддержание:** Полудействие

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** Пока сила действует, всякий раз, когда персонаж в радиусе действия силы совершает действие Атака по псайкеру, атакующий должен пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли или получить штраф -5 к броску атаки за каждую степень провала.



## ДЕМОНОЛОГИЯ-МАЛЕФИК

Эта изначально пагубная дисциплина не рассматривается Адептус Астра Телепатика как психическая дисциплина, а относится к тягчайшему колдовству и варпству. На практике, Демонология-Малефик открывает душу порче и коли будет обнаружена знающий её будет заклеймён отлучённым предателем.

### ПРОКЛЯТАЯ ЗЕМЛЯ

#### *Cursed Earth*

Псайкер вызывает трещащие нити чёрной энергии, наполняющие окружающую землю силой Варпа. Эта область проклятой земли ослабляет завесу между Материумом и Варпом, что помогает демонам удерживаться в реальности. Ступившие на проклятую землю испытывают отвращение и ужас, отшатываются от нечестивого присутствия.

**Цена:** 100 ОО

**Требования:** Сила Воли 40

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка Силы:** Сложная (-10) проверка Силы Воли

**Дистанция:** 1 метр х пси-рейтинг

**Поддержание:** Свободное действие

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** Псайкер выбирает участок земли радиусом [его пси-рейтинг] метров. Пока сила поддерживается находящимся в этой области демоны увеличивают значение своей черты Демонический на половину пси-рейтинга и получают бонус 5 х пси-рейтинг на проверки Варп-нестабильности. Кроме того, используемые в затронутой области психические силы добавляют +10 проверкам Фокусировки Силы и броскам по таблице 6-2: Психические Феномены (см. стр. 242 ОКП Dark Heresy). Находящиеся на проклятой земле могут испытать тревожащие эффекты варп-феноменов на усмотрение МИ (см. таблицу 2-3: Варп-феномены, стр. 141).

### ТЁМНОЕ ПЛАМЯ

#### *Dark Flame*

Опираясь на собственную порчу псайкер проецирует ступок тёмного варп-огня. Противоестественное пламя горит огнём проклятия псайкера и пожирает души врагов не менее верно, нежели тела.

**Цена:** 100 ОО

**Требования:** 10 очков Порчи

**Действие:** Полудействие

**Фокусировка Силы:** Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

**Дистанция:** 5 метров х пси-рейтинг

**Поддержание:** Нет

**Подтип:** Атака, Концентрация

**Эффект:** Любой получивший урон от Тёмного Пламени персонаж должен пройти Лёгкую (+30) проверку Силы Воли или получить 1 очко Порчи за каждую степень провала.

#### ТЁМНОЕ ПЛАМЯ

#### Пси разряд

Дальн. 5 м х ПР

Урон 1k10+ПР+БП (Э)

Проб.БП

Специальное: *Огненное, Распыляющее*

### АДСКИЙ ВЗОР

#### *Infernal Gaze*

Псайкер открывает свою душу Варпу, а глаза его отражают тёмные видения Царства Хаоса. Узревшие это оказываются травмированы до глубины души.

**Цена:** 200 ОО

**Требования:** 15 очков Порчи, Сила Воли 45

**Действие:** Полудействие

**Фокусировка Силы:** Сложная (-10) проверка Силы Воли

**Дистанция:** 5 метров х пси-рейтинг

**Поддержание:** Нет

**Подтип:** Атака, Концентрация

**Эффект:** Эта сила влияет на всех, что дружественных, что враждебных, персонажей в пределах видимости, за исключением обладающих чертой Демонический. Каждый затронутый персонаж противостоит силе Серьёзной (+0) проверкой Силы Воли. Любой проваливший персонаж получает [пси-рейтинг + бонус Порчи псайкера] очков энергетического урона (это урон игнорирует броню и бонус Выносливости), плюс [половина пси-рейтинга псайкера] очков Порчи и Безумия.

### ВТОРЖЕНИЕ

#### *Incursion*

Не довольствуясь простым призывом демона в реальность, псайкер направляет свои противоестественные силы на устрашение нечестивых существ. Манипулируя веществом Варпа, из которого созданы демоны, псайкер подчиняет демонов своей воле.

**Цена:** 100 ОО

**Требования:** Сила Воли 45

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка Силы:** Сложная (-10) проверка Силы Воли

**Дистанция:** Сам

**Поддержание:** Свободное действие

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** До тех пор, пока сила активна псайкер получает бонус к проверкам на Владычество над демоном (см. стр. 63), равный 10 х пси-рейтинг.

### ОДЕРЖИМОСТЬ

#### *Possession*

Для большинства псайкеров возможность того, что их телом овладеет демон, является набольшим страхом, с которым им предстоит бороться при каждом применении своих сил. Для некоторых же, это лишь ещё один путь к власти. Уверенный в своей силе воли псайкер позволяет малой варп-твари временно войти в свою плоть, наделяя себя нечестивой силой и стойкостью.

**Цена:** 200 ОО

**Требования:** 20 очков Порчи

**Действие:** Полное действие

**Фокусировка Силы:** Сложная (-10) проверка Силы Воли

**Дистанция:** Сам

**Поддержание:** Свободное действие

**Подтип:** Концентрация

**Эффект:** До тех пор, пока сила поддерживается, псайкер получает черты Демонический (Х) и Сверхъестественная Сила (Х), где Х равняется половине пси-рейтинга, а также черту Смертоносное Природное Оружие. Кроме того, каждый раунд, пока сила поддерживается, псайкер должен проходить Серьёзную (+0) проверку Силы Воли или войти в состояние Неистовство, как при одноимённомtalante (см. стр. 157 ОКП Dark Heresy). Будучи в Неистовстве псайкер должен продолжать поддерживать эту силу (вопреки обычному запрету на поддержание психических сил в Неистовстве).

**Психический феномен:** Приглашение персонажа принял более сильный демон, выбранный МИ. Псайкер должен пройти Встречную проверку против Силы Воли демона или стать одержимым (см. стр. 72).

# Силы Учебник



## ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

### Sacrifice

Псайкер использует плоть и кровь жертвы, безотносительно её желаний, для подпитки своих тёмных сил. Будь то прерывание жизни или просто вскрытие вены, но жертвоприношение взвывает к Варпу, привлекая внимание демонов и усиливая злобные способности псайкера.

Цена: 100 ОО

Требования: Сила Воли 45

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Ординарная (+10) проверка Силы Воли

Дистанция: Сам

Поддержание: Нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Эта сила может быть использована только в том случае, если псайкер нанёс урон цели (или самому себе) с начала предыдущего раунда. Если проверка Фокусировки Силы пройдена, псайкер получает бонус +5 за каждое очко нанесённого урона (после снижения бронёй и бонусом Выносливости) к следующей проверке Фокусировки Силы. Этот бонус должен быть использован в течении 1 часа.

## ВЫЗОВ

### Summoning

Опираясь на свои дарованные Варпом силы псайкер ославляет завесу между реальностью и Имматериумом, прокладывая путь его нечестивым обитателям.

Цена: 50 ОО

Требования: Сила Воли 35

Действие: Полное действие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

Дистанция: Сам

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: До тех пор, пока сила поддерживается, псайкер получает бонус +10 к пси-рейтингу к проверкам Запретных Знаний (Демонология) при призывае демонов.

# ПРИЗЫВ ДЕМОНОВ

Некоторые силы Демонологии-Малефик влияют на вызов демонов. Для этого почти всегда необходим соответствующий ритуал, который и получает преимущества от данных психических сил. Призывающий не обязан быть прайкером, но колдуны, несомненно, наилучшим образом подходят для призыва и контроля

## Изучение ритуала

Хотя все ритуалы уникальны, многие обладают определёнными схожими качествами или несут схожие признаки. До попытки вызвать демона персонаж должен изучить ритуал или создать его самостоятельно, с помощью собственных исследований. Способов получить знания о демоническом ритуале множество: чтение душевредных книг, обучение у мастера тёмных искусств или заключение сделки с демоном.

Несмотря на это, изучение ритуала должно быть важным событием в кампании, включающим хорошую долю отыгрыша и вызовов. В случае князей демонов, герольдов и иных могущественных демонов существует

демонов. Формы ритуалов бесчисленны, так как демонологи и варп-дилетанты тысячелетиями выкапывали из Варпа всё более и более безумные обряды. Но их все объединяют две вещи: неизгладимое пятно на душе призывающего и немалая опасность, ибо вызвать демона и контролировать его — совершенно разные вещи.

## СОВЕРШЕНИЕ РИТУАЛА

Детали ритуалов существенно различаются и могут включать извращённые заклятия, галлюциногенные наркотики, человеческие жертвоприношения, оргии, тёмные артефакты и многое другое. Специфика ритуала оставляется на усмотрение МИ и игрока, но почти всегда должна требовать материального компонента, такого как кровь, живая жертва, пепел, свечи или богохульная реликвия. Приобретение необходимых для ритуала предметов может стать проблемой само по себе или требовать простой проверки Реквизиции.

Совершение ритуала требует прохождение Адской (-60) проверки Запретных Знаний (Демонология). Помимо использования психических сил данная проверка может быть модифицирована качеством применяемых компонентов, количеством помощников или помогающих призывающему культистов, потраченным на подготовку

ритуала временем, силой демона и любыми иными факторами. Если призывающий знает истинное имя демона, то получает бонус +30 к проведению ритуала. Ритуал должен занимать как минимум один час, а то и несколько дней, в зависимости от природы и силы демона, а также происхождения ритуала. МИ должен модифицировать время на основе степеней успеха при проверке.

Если во время кульминации ритуала призывающий успешно совершил проверку Запретных Знаний (Демонология), то он вызовет ожидаемого демона. В зависимости от ритуала демон может переступить через разрыв реальности, овладеть плотью ритуальной жертвы или вырваться из тела одного из участников ритуала.

Любой участвующий в тёмном ритуале (или даже ставший его невольным свидетелем) обязан получить очки Порчи, сообразно с правилами со страницы 353 ОКП Dark Heresy.

## ПРОВЕРКА НА ВЛАДЫЧЕСТВО НАД ДЕМОНОМ

Факт призыва демона не означает получения над ним контроля. Как только демон появляется призывающий должен, ради контроля над ним, пройти проверку Владычества над демоном. В противном случае демон волен действовать по собственному усмотрению, что, скорее всего, означает напасть на призывающего. Проверка Владычества над демоном, это встречная проверка Силы Воли против демона.

Базовая сложность проверки Очень Тяжёлая (-30), ибо демоны не желают служить смертным. Если призывающий является слугой того же бога что и демон, то получает бонус +10. Если персонаж знает истинное имя демона, то

он получает бонус +30. МИ может разрешить дополнительные бонусы, основанные на обстоятельствах ритуала, как описано выше (и черты демона Ужасающее Присутствие).

Если призывающий выигрывает встречную проверку, демон обязан служить ему один час за степень успеха. По истечении этого срока призывающий может попробовать пройти ещё одну проверку на Владычество над демоном, чтобы продолжить поддерживать контроль. Если демону приказано действовать противно своей природе, призывающему необходимо ещё раз пройти проверку на Владычество над демоном, но со штрафом -10.

# БИЧЕВАНИЕ ДЕМОНА

«Веруйте и не страшитесь, ибо сам Император с нами!»

— проповедник Эсиар Кейн

**Ч**тобы противостоять демону и изгнать его, инквизитор и аколит должен быть равно силён верой и решителен волей. Изо всех врагов человечества демоны являются наихудшей для тела и души. И чтобы пройти через испытания в здравом уме и с неповреждённый душой охотящиеся на таких созданий должны обладать особыми способностями.

Нижеописанные таланты доступны всем аколитам, само собой, если те отвечают необходимым требованиям. Игроки вольны приобретать эти таланты так же как и таланты из ОКП Dark Heresy: оплачивая ОО в соответствии с рангом таланта и имеющимися у персонажа склонностями.

## ОПИСАНИЯ ТАЛАНТОВ

В этом разделе описан каждый новый талант, включая его эффекты, требования и склонности.

### Вдохновляющая Аура

#### *Inspiring Aura*

Сила воли аколита в равной мере вдохновляет подчинённых и соратников. Видя его пример союзники могут побороть страх и исполнить свой долг перед Императором.

Ранг: 2

Требования: Аура Власти

Склонности: Лидерство, Сила Воли

Эффект: Персонаж может влиять специальным использованием умения Командование Устрашить (см. стр. 126 ОКП Dark Heresy), не только на подчинённых, но и на союзников. Это не обязательно могут быть угрозы и запугивание, вполне возможны вдохновляющие речи, слова ободрения или просто проявление стойкости перед ужасающими врагами.

### ДЕМОНОБОРЕЦ

#### *Daemonhunter*

Благодаря многолетнему опыту и многочисленным схваткам, что погубили бы здравомыслие и душу более слабого человека, аколит отточил свои способности обнаружения и истребления демонов, где бы те ни скрывались. Он распознает и выследит демона, а праведный гнев гарантирует, что удар аколита настигнет богохульного врага.

Ранг: 2

Требования: Запретные Знания (Демонология), Сила Воли 40

Склонности: Нападение, Сила Воли

Эффект: Аколит может перебросить проваленные проверки Бдительности и Психонауки, совершённые для обнаружения демонического присутствия. Помимо этого, его атаки против демонов получают качество Проверенное (3).

### ДЕМОНОЛОГ

#### *Daemonologist*

Аколит разбирается в тёмных искусствах и знает, как сильные стороны, так и слабости варп-существ. Особенно он искусен в изгнании, или укрощении, демонов с помощью своих психических способностей.

Ранг: 2

Требования: Пси-рейтинг 3, Сила Воли 45, Запретные Знания (Демонология)

Склонности: Псайкер, Сила Воли

Эффект: Когда персонаж совершает действие Фокусировка Силы и целью психосилы является демон, то персонаж получает бонус +10 к проверке Фокусировки Силы. На усмотрение МИ этот бонус применяется и к другим проверкам, например, при вызове или связывании демона.

## ЖЕЛЕЗНАЯ ВЕРА

#### *Iron Faith*

Вера аколита крепка как пласталь и защищает его от противоестественной ауры порождений Варпа. Силой своей убеждённости он противостоит богохульным ужасам Варпа, в тех ситуациях, когда менее стойкий человек давно бы убил себя.

Ранг: 3

Требования: Железная Решимость

Склонности: Защита, Сила Воли

Эффект: Персонаж невосприимчив к эффектам черты Ужасающее Присутствие.

## ЖЕЛЕЗНАЯ РЕШИМОСТЬ

#### *Iron Resolve*

Аколит привык как к ужасам боя, так и к кошмарам Варпа, ибо он знает, что лишь контролируя свой страх можно противостоять врагам, равно опасным для тела и души. Решимость аколита не поколеблют ни происки еретиков, ни угроза жизни, ни потеря конечности, ни даже омерзительнейшие порождения Варпа.

Ранг: 2

Требования: Сопротивление (Страх), Искушённый

Склонности: Защита, Сила Воли

Эффект: Персонаж может перебросить проваленные проверки на Страх и Подавление со штрафом -10.



## ЗАКАЛЁННАЯ ДУША

#### *Hardened Soul*

Аколит знает, что должен пожертвовать своим спасением ради защиты человечества, но он сопротивляется порче до последнего.

Практикуя медитацию, самобичевание, молитву и пост, силу воли и даже колдовские ритуалы, персонаж избавляется от последствий захлестывающей порчи, оттягивая неизбежное.

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 35, 10 очков Порчи

Склонности: Защита, Сила Воли

Эффект: Всякий раз, когда персонаж получает очки Порчи, он может уменьшить получаемое количество вдвое (с округлением вверх) и получить столько очков Безумия сколько не получил очков Порчи.

## ОДИН НА ОДИН

#### *One-On-One*

Мастерство аколита в поединке несравненно. Не отвлекаясь на многочисленных противников, он не упускает ни одной прорехи в защите врага и не даёт ему ни единого шанса поразить себя.

Ранг: 2

Требования: Навык Рукопашной 40

Склонности: Изящество, Навык Рукопашной

Эффект: При ближнем бою с одним противником (т.е. в этой схватке участвуют только два персонажа, а также ни один из них не был целью стрелковой атаки в течении последнего раунда) персонаж получает дополнительно [половина его бонуса НР (округляется вниз)] степени успеха к пройденным проверкам Навыка Рукопашной.

## Оплот Веры

### *Bulwark Of Faith*

Для архонта вера и щит, и меч. Он настолько наполнен праведной страстью, что демоны отшатываются от ослепительного света его веры, а их нечестивые формы распадаются.

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 45, Железная Вера

Склонности: Защита, Сила Воли

Эффект: Когда персонаж приходит вызванную демоном проверку Страха, демон получает 1 очко энергетического урона (игнорирующего броню и бонус Выносливости) за каждую степень успеха проверки.

## Орудие Его Воли

### *Instrument Of His Will*

Архонт со священной яростью поражает демонов, его удары словно направляет рука Императора. Отточенное сочетание веры и ненависти является большей угрозой для демонов, нежели физическая сила или мощь оружия.

Ранг: 3

Требования: Сила Воли 50

Склонности: Нападение, Сила Воли

Эффект: После успешной атаки демона (в том числе попадание психической силой) персонаж может потратить очко Судьбы чтобы увеличить урон первого попадания, которое наносится в рамках этой атаки, на [бонус Силы Воли х2] очков. Этот дополнительный урон игнорирует броню и бонус Выносливости.



## Разрушение Демонов

### *Daemonic Disruption*

Само присутствие неприкасаемого — анафема для демонов и только самые сильные порождения Варпа могут ему угрожать. Касающиеся неприкасаемого создания Варпа должны приложить все усилия чтобы удержаться в реальности, иначе одиночное прикосновение отбросит их в Имматериум.

Ранг: 3

Требования: Бич Демонов, Сила Воли 50, элитное улучшение Неприкасаемый

Склонности: Сила Воли

Эффект: Всякий раз, когда существо с чертой Варпа нестабильность проходит проверку атаки против этого персонажа, оно должно совершить проверку на Варпа нестабильность после разрешения атаки.

## Ритуалы Изгнания

### *Rites Of Banishment*

Сражаясь против демонов архонт непрерывно поёт священные гимны и заклинания против демонов, призывая Императора вышвырнуть мерзость обратно в Варп. Эти святые слова подрывают силы демона в материальной вселенной, ослабляя его богохульную форму.

Ранг: 2

Требования: Общие Знания (Имперское Кредо) +10 или Запретные Знания (Демонология)

Склонности: Нападение, Сила Воли

Эффект: Один раз за раунд персонаж может за Полудействие провозгласить литаний и воззвания, которые ослабляют демонов. До начала следующего хода демоны на расстоянии [бонус Силы Воли персонажа] метров получают штраф -10 на проверки Силы Воли.

## Святая Праведность

### *Sanctic Purity*

Демонология-Санктник часто считается самой чистой из психических дисциплин. Практикующие её могут казаться

выше опасностей Варпа, что слишком часто преследуют прочих праймеров. Такой контроль даётся нелегко, но опытный демонолог может противостоять влиянию Варпа там, где иной праймер бы сломался.

Ранг: 3

Требования: Демонолог, Благоволение Варпа, Сила Воли 50

Склонности: Праймер, Сила Воли

Эффект: Когда персонаж вызывает психический феномен при проявлении силы из дисциплины Демонологии-Санктник он может потратить очко Судьбы, чтобы полностью избавиться от результата.

## Телохранитель

### *Bodyguard*

Архонт обучен защищать союзников или повелителей, если необходимо он готов встать на пути болтерного снаряда или ревущего цепного клинка.

Ранг: 1

Требования: Ловкость 35

Склонности: Ловкость, Защита

Эффект: После того как враг успешно атакует союзника, персонаж может использовать Реакцию для перемещения на расстояние своего Полудвижения чтобы встать между атакующим и его целью. После этого атака разрешается против персонажа вместо изначальной цели. В случае атаки в ближнем бою, персонаж также может попробовать Парировать атаку как часть своей Реакции.

## Тёмная Душа

### *Dark Soul*

Будь тому причиной преданность Императору, чистая сила воли, верность долгту или благословение некой тёмной силы, но внутренняя порча архонта остаётся внешне невидимой. В отсутствии мутаций, клеймящих его как проклятого, архонт может продолжать творить радикальные деяния без раскрытия.

Ранг: 3

Требования: Закалённая Душа, 20 очков Порчи

Склонности: Выносливость, Сила Воли

Эффект: Когда персонаж будет совершать проверку на получение мутации при достижении порогового значения очков Порчи он может автоматически пройти проверку. В таком случае он получает Пагубу и увеличивает Порчу на 1кю.

## Щитоносец

### *Shield Wall*

Архонт достиг вершин искусства владения щитом. Отказавшись от атакующих возможностей второго оружия или преимуществ стрельбы, он доказывает превосходство древнейшего и почётнейшего боевого стиля. Кажется, что его щит всегда находится в правильном положении чтобы блокировать удар врага, оставляя того открытым для неизбежной контратаки.

Ранг: 3

Требования: Амбидекстр, Навык Рукопашной 40

Склонности: Защита, Навык Рукопашной

Эффект: Экипированный щитом персонаж может перебросить одну проваленную проверку Избегания при Парировании атаки за раунд.

# ДЕМОНХОСТЫ

«Покричи для меня, «хозяин»..»

— Забратиель, только что освободившийся демонхост

 Одним из самых ужасных существ, с которым только может столкнуться архитектор на службе Золотому Трону, является демонхост. Однако, несмотря на это, некоторые архитекторы и инквизиторы стремятся сами создать это мерзкое существо, чтобы использовать его для борьбы с Хаосом. Демонхост — это могущественный демон, который ритуально привязан к плоти живого человека. Обычно демон способен овладевать людьми, особенно психопатами, такое случается по выбору демона и является временными. Помещенный же в демонхоста демон связан против своей воли, а состояние это постоянно, до тех пор, пока существо не будет уничтожено, после чего демон изгоняется обратно Варпа.

## ПРИРОДА ДЕМОНХОСТОВ

Демонхост — почти неописуемо омерзительная сущность. В ней демон связан, скорее всего, не по своей воле, с плотью человека, удерживается в материальной вселенной, но чаще всего всё ещё способен творить зло. Лишь самые презренные культисты и наиболее радикальные инквизиторы могут даже задуматься о создании подобной мерзости. Демонхост может быть могучим, но опасным инструментом. Даже крепко удерживаемый на поводке он всё равно могущественное существо, более сильное и выносливое нежели любой человек, а также обладающее колоссальными психическими способностями. Познания демонхоста также крайне обширны и обычно превышают способности большинство злонамеренных учёных, ибо демон не связан ограничениями реальности. Как обитатель Варпа он осведомлён о путях Имматериума и может видеть глубины душ смертных.

Несмотря на колоссальный риск для создания демонхоста, есть множество причин. Демонические культуры могут создать его как акт поклонения или дать объекту своего почитания возможность ходить среди своих почитателей. Культ может связать демонхоста для демонстрации сил и благосклонности богов магистру, или просто как оружие против слуг праведности. Инквизиторы и их служители могут создать демонхоста по собственным мотивам. Один инквизитор желает получить могущественное оружие для борьбы с Хаосом, полагая, что только другое порождение Варпа может помочь в бою против демонов. Другой может связать коварное существо только для допроса, используя глубины его немыслимых знаний для помощи в работе или понимания действий врага.

Демонхосты, подобно прочим демонам, лживы. Несмотря на могучие колдовские обряды, заставляющие служить создателю, демонхост постоянно строит заговоры и козни против него, а в зависимости от силы и природы привязывания может льстить или обманывать господина. Демонхост может предпочесть играть роль послушного слуги, выжида, пока не представится возможность разорвать оковы и отомстить поработителю. Независимо от поведения, ни один демон не будет служить человеку добровольно. Каждый демонхост ненавидит и презирает своих владык и постоянно ищет способ изменить положение дел.

Каждый демонхост — могущественное существо, материальное воплощение Варпа. За редким исключением в демонхоста заключают весьма сильного демона, на уровне герольдов и князей демонов, ведь связывание и сковывание ослабляют силы демона. Привязанные к телу смертного младшие демоны резко слабеют и редко стоят вызова и связывания. Но князья демонов, герольды и более сильные демоны остаются немыслимо сильными даже после связывания. Однако, создающий демонхоста стоит перед выбором: как крепко связать демонхоста. Сильно связанный демон менее могущественен, а связанный слабо сильнее сопротивляется хозяину и скорее всего, избежит привязки вовсе.

## ДЕМОНХОСТЫ В КАМПАНИИ

Существует два основных способа использования демонхоста в кампании Dark Heresy. МИ может ввести демонхоста в текущий сюжет как НИП или архитекторы могут создать его сами, возможно призвав как персонажа поддержки (см. стр. 42). В первом случае демонхост может быть, в зависимости от наклонностей архитекторов, союзником или противником. Во втором случае, архитекторы являются в лучшем случае, опаснейшими радикалами, в худшем — достойными костра еретиками.

При предоставлении демонхоста как союзника очень важны наклонности инквизитора отряда. Радикальный инквизитор может ввести такое существо в неготовый к этому отряд, для которого перспектива работать с подобной богохульной мерзостью чревата раздорами и деморализацией. И наоборот, если отряд создаст демонхоста без учёта мнения господина, то, скорее всего, будет объявлен отлучёнными предателями.

Демонхост может быть одним из страшнейших врагов архитекторов или сильнейших, и наиболее двуличных, союзников. Демонхост станет для отряда хорошей немезидой (которые описаны на стр. 460 ОКП Dark Heresy) или абсолютным оружием. В любом случае, присутствие демонхоста в кампании может иметь заметные последствия, которые мастерам игры следует внимательно рассмотреть до ввода такого существа.

Создание демонхоста говорит об обширных ресурсах культа или крайнем радикализме инквизитора. Если архитекторы берутся за создание демонхоста, они должны обладать проклятыми знаниями, получение которых может стать основой целого приключения. Создание демонхоста клеймит архитекторов как радикалов и еретиков в глазах большинства, более того, этот омерзительный поступок является точкой невозврата.

## ГЕНЕРАЦИЯ ДЕМОНХОСТА

Данные правила позволяют МИ создать демонхоста НИП или определить результат проведённого архитекторами ритуала (см. стр. 66). Чтобы сгенерировать демонхоста случайным образом совершите следующие действия: определите силу связывания, назначьте черты, назначьте умения и таланты, определите специальные правила и назначьте психосилы. МИ волен свободно выбирать результаты, вместо случайной генерации, когда это кажется целесообразным или для целей кампании желателен специфический демонхост.

## СИЛА СВЯЗЫВАНИЯ

Хотя конкретика условий и способов связывания очень разнообразна, демонхости классифицируются по четырём уровням связывания. Если МИ создаёт демонхоста-НИП, он сам выбирает силу связывания. Если демонхоста создаёт архитектор, то сила связывания определяется успешностью ритуала (см. стр. 63).

**Несвязанный:** В ходе ритуала что-то пошло не так: демон сломал оковы или настоящий безумец и не пытался контролировать его. Несвязанный демонхост не зависит от господина и может использовать свою невероятную силу как считает нужным во всей её полноте.

**Единожды-связанный:** Демонхост апокалиптически силён, но кое-как сдерживается.

**Дважды-связанный:** Крепко связанный могучими оковами демонхост использует свои грозные силы как приказано, но вечно строит заговоры против хозяина.

**Трижды-связанный:** Наиболее крепко связанный демонхост реже всего восстает против хозяина, но всё ещё обладает нечеловеческой мощью и силой.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ДЕМОНХОСТА

Для определения характеристик демонхоста у МИ есть два варианта. Он может сгенерировать характеристики на основе принадлежности демона, способностей конкретного демона или типа демона (например, кровопускатель или князь демонов Хазарад), взяв их за основу и изменив в соответствии с силой связывания. Если МИ предпочитает генерировать характеристики случайным способом ему поможет таблица 2-14: Характеристики демонов, которая находится на странице 68.

Способности демонхоста зависят от силы его связывания. После определения базовых характеристик демона определите характеристики самого демонхоста в соответствии со значениями из таблицы 2-15: Модификаторы характеристик, которая находится на странице 68.

## ЧЕРТЫ ДЕМОНХОСТА

От силы связывания зависят не только характеристики демонхоста, но и его черты:

**Несвязанный:** Ужасающее Присутствие (X)†, Жестокий Натиск (3), Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие (Когти)††, Страх (4), Потусторонний, Парящий (5)†††, Размер (5), Порождение Кошмара, Сверхъестественная Сила (5).

**Единожды-связанный:** Ужасающее Присутствие (X)†, Жестокий Натиск (3), Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие (Когти)††, Страх (3), Потусторонний, Парящий (4)†††, Размер (5), Порождение Кошмара, Сверхъестественная Сила (4).

**Дважды-связанный:** Ужасающее Присутствие (X)†, Жестокий Натиск (3), Демонический (4), Ночное Зрение,

Смертоносное Природное Оружие (Когти)††, Страх (3), Потусторонний, Парящий (3)†††, Размер (5), Порождение Кошмара, Сверхъестественная Сила (4).

**Трижды-связанный:** Ужасающее Присутствие (X)†, Жестокий Натиск (3), Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие (Когти)††, Страх (2), Потусторонний, Парящий (2)†††, Размер (5), Порождение Кошмара, Сверхъестественная Сила (3).

† Значение черты Ужасающее Присутствие равно половине его бонуса Силы Воли.

†† Природное оружие демонхоста обладает Пробиваемостью 2 и наносит режущий урон.

††† Как противовесное порождение Варпа демонхосту нет нужды тратить какое-либо действие на поддержание парения.



Таблица 2-14: Характеристики демонов

Характеристика	Демон Кхорна	Демон Тзинча	Демон Нургla	Демон Слаанеш	Неизвестный демон
Навык Рукопашной	30+3кю	20+3кю	25+3кю	30+3кю	25+3кю
Навык Стрельбы	30+3кю	30+3кю	25+3кю	25+3кю	25+3кю
Сила	40+3кю	25+3кю	30+3кю	30+3кю	30+3кю
Выносливость	30+3кю	30+3кю	40+3кю	30+3кю	30+3кю
Ловкость	30+3кю	25+3кю	20+3кю	40+3кю	30+3кю
Интеллект	25+3кю	40+3кю	30+3кю	30+3кю	30+3кю
Восприятие	30+3кю	30+3кю	30+3кю	40+3кю	30+3кю
Сила Воли	35+3кю	50+3кю	40+3кю	40+3кю	40+3кю
Общительность	10+1кю	25+3кю	5+3кю	40+3кю	30+3кю
Влияние	25+3кю	30+3кю	25+3кю	25+3кю	20+3кю
Раны	25+2кю	25+2кю	25+2кю	25+2кю	25+3кю

## УМЕНИЯ ДЕМОНХОСТА

Все демонхсты обладают следующими умениями: Бдительность, Обман, Запретные Знания (Демонология, Ересь, Варп) +30 и Психонаука +20. Помимо этого, демонхст обладает умениями, основанными на бого-покровителе демона. МИ волен свободно добавлять умения, особенно Знания и Лингвистика, так как демоны осведомлены о многих недоступных для смертных материалах.

- **Кхорн:** Атлетика +10, Уклонение +10, Запугивание +10
- **Тзинч:** Обман +20, Психонаука +30
- **Нургл:** Запугивание +20, Медика +10
- **Слаанеш:** Бдительность +10, Обаяние +20, Обман +10, Уклонение +10

## ТАЛАНТЫ ДЕМОНХОСТА

Все демонхсты обладают талантом Варп-чувство, а также талантами, основанными на бого-покровителе демона. МИ волен свободно изменять этот список, создавая для своих архитекторов уникальных противников и союзников.

- **Кхорн:** Амбидекстрация, Мастер Боя, Несущий Смерть (Рукопашное), Неостановимый Натиск, Сокрушительный Удар, Неистовство, Быстрая Атака, Оборукий Мастер, Оборукий Воин (Рукопашное)
- **Тзинч:** Постоянная Бдительность (Интеллект), Благоволение Варпа
- **Нургл:** Яростный Натиск, Истинная Стойкость
- **Слаанеш:** Постоянная Бдительность (Восприятие), Трудная Мишень, Нечеловеческая Скорость.

Таблица 2-15: Модификаторы характеристик

Характеристика	Несвязанный	Единожды-связанный	Дважды-связанный	Трижды-связанный
Навык Рукопашной	+5	+0	+0	-5
Навык Стрельбы	+0	+0	+0	+0
Сила	+10	+5	-5	-10
Выносливость	+10	+5	-5	-10
Ловкость	+0	-5	-5	-10
Интеллект	+5	+0	+0	+0
Восприятие	+0	+0	-5	-10
Сила Воли	+0	-5	-10	-15
Общительность	+0	+0	+0	+5
Влияние	+0	-5	-10	-15
Раны	+5	+0	+0	+0

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЕМОНХОСТОВ

Демон получает одно или несколько правил в зависимости от своего бога-покровителя.

### ХОРН

Демонхост Хорна получает следующее специальное правило:  
**Кровожадность:** Природное оружие демонхоста получает +2 к Пробиваемости и качество Разрывное. Кроме того, при любом броске атаки набравшем три и более степени успеха заставляет цель получить состояние Кровотечение. Демонхост Хорна может за Свободное действие войти в состояние Неистовство как при обладании талантом Неистовство.

### ТЗИНЧ

Демонхост Тзинча получает следующее специальное правило:  
**Прирождённый Колдун:** Демонхост Тзинча может перебросить любую проваленную проверку Фокусировки Силы. Однако, если на любом из кубиков при перебросе выпадает 9, происходит Психический Феномен. Если бы Психический Феномен произошёл в любом случае, каждая девятка прибавляет +10 к броску по таблице 6-2: Психические Феномены со страницы 242 ОКП Dark Heresy.

### НУРГЛ

Демонхост Нургла получает следующее специальное правило:  
**Аура Распада:** Природное оружие демонхоста получает качество Токсичное (3). Всё находящееся в 10 метрах от демонхоста всё оружие, броня и снаряжение, за исключением имеющего качество Освящённое, функционируют как имеющие Скверное качество, вне зависимости от фактического. Различные предметы могут быть невосприимчивы к этому эффекту на усмотрение МИ.

### СЛААНЕШ

Демонхост Слаанеш получает следующее специальное правило:  
**Мучительные Ласки:** Природное оружие демонхоста получает +1 к Пробиваемости и качество Шоковое. Кроме того, его атаки накладывают штраф -20 на проверки Уворота.



## ПСИХОСИЛЫ ДЕМОНХОСТОВ

Все демонхсты, кроме, само-собой, демонхстов Хорна, обладают психическими силами. Пси-рейтинг демонхста зависит от силы связывания:

**Несвязанный:** Пси-рейтинг 7

**Единожды-связанный:** Пси-рейтинг 6

**Дважды-связанный:** Пси-рейтинг 5

**Трижды-связанный:** Пси-рейтинг 4

Демонхсты мастерски используют силы Варпа и их способности почти безграничны. Демонхст может обладать силами любой психической дисциплины, ему нет нужды подчиняться требованиям сил или следовать дереву дисциплины. МИ должен выбрать силы в зависимости от бога-покровителя и натуры демона. В качестве ориентира демонхст обладает 2000 ОО на психосилы.

Обратите внимание, демонхсты Хорна не обладают пси-рейтингом: бог Крови презирает колдовство.

## НЕЧЕСТИВЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Все демонхсты отмечены клеймом первородной нечестивости. Со временем плотская тюрьма демона искажается и изменяется, дыбы лучше отразить своего обитателя. МИ может свободно изменять внешность демонхста, наделяя его деформированными конечностями, светящимися глазами,rudimentарными рогами, плачущими язвами, раздутой плотью и любыми иными атрибутами. Кроме того, совершите бросок по таблице 2-16: Нечестивые изменения, чтобы определить, какие игромеханические эффекты имеет форма демонхста. Сгенерируйте одно нечестивое изменение для трижды связанного демонхста, два для единожды и дважды-связанного, и три для несвязанного. МИ может выбрать результаты для конкретного демона или создать дополнительные черты для большего эффекта.

Таблица 2-16: Нечестивые изменения

	Бросок 1к10	Атрибут
1		<b>Руки-клиники:</b> Конечности демонхста переплавились в костяные клинки или иное оружие. Природное оружие наносит 2лко очков урона.
2		<b>Крылья:</b> Из спины демонхста проросли крылья, похожие на крылья летучей мыши или противоестественные химеры из костей и сухожилий. Он получает черту Летун (X), где X равен удвоенному бонусу Ловкости.
3		<b>Варп-огонь:</b> Демонхст пылает нечестивым пламенем. Тип урона его природного оружия меняется на энергетический и получает качество Огненное.
4		<b>Обугленная форма:</b> Тело демонхста обуглено и тлеет изнутри. Он невосприимчив к энергетическому урону, за исключением психосил и Святых источников.
5		<b>Сводящие с ума испарения:</b> Демонхст источает сокрушающие разумы смертных пары. Его атаки получают качество Галлюцинопенное (3).
6		<b>Улей:</b> Под кожей демонхста гнездятся варп-насекомые.
7		<b>Змеиное гнездо:</b> Тело демонхста состоит из противоестественных змей и ещё более мерзких существ. Он получает черту Токсичный (4).
8		<b>Рога:</b> Из головы демонхста вырастают громадные звериные рога. Увеличьте значение черты Жестокий Натиск на 3.
9		<b>Бронированный:</b> Демонхст защищён рептилиеподобной чешуйей, костяными пластинами, насекомоподобным панцирем или деформированной плотью. Он получает черту Природная Броня (5).
10		<b>Кажущаяся нормальность:</b> Откатите все иные нечестивые изменения. Помимо инструментов своего связывания (клейма, татуировки и т.д.), демонхст кажется совершенно нормальным. Увеличьте Общительность на 1к10.

# СОЗДАНИЕ ДЕМОНХОСТА

Для создания демонхоста требуются специфические и душевредные знания, но даже тогда это весьма трудоёмкий и опасный процесс. Обычно демонхостов создают злобные культуры, но, очень редко, к ним прибегает и Инквизиция. В этом разделе даны рекомендации по созданию аколитами и инквизиторами ПИ собственных демонхостов.

## ПРОКЛЯТОЕ ЗНАНИЕ

Прежде связывания демона, будущий господин должен изучить необходимые обряды и процессы, также необходим собственное демоны. Не существует единого ритуала связывания демона в демонхост, так как учёные малефики разрабатывали, а точнее, открывали, их на протяжении тысячелетий. Во многих случаях ритуал включает конкретного демона, в этом случае процесс адаптирован к конкретной сущности. В иных случаях, шаги по правильной подготовке тела отделены от вызова демона.

Прежде чем отряд, или самостоятельно действующий аколит, сможет создать демонхоста, необходимо получить знания о том, как это делается. Существует много способов получить их, этот процесс может стать приключением сам по себе. Два наиболее вероятных источника: фолианты запретных знаний и наставник в тёмных искусствах. Такие книги бесценны и одно обладание такой является основанием для отлучения от рода человеческого. Знатоки демонологии встречаются ещё реже текстов, с которыми они часто консультируются, поскольку мало кто способен заниматься подобными штудиями и сохранить хотя бы грань здравомыслия. Тайна создания демонхоста может быть получена в результате тёмного пакта (см. стр. 76), либо некоторые демоны получают великое удовольствие, видя, как их соперники попадают в тюрьму из плоти и костей.

Обретение тайны создания демонхоста никогда не должно быть результатом простой проверки Реквизиции, хотя таковая и может быть частью поиска. Доступность описывающего создание демонхоста текста редко ниже Уникальной, поскольку при попадании в руки слуг Империума такие книги сжигаются. Книга может содержать инструкции по подготовке тел или истинное имя демонической сущности и конкретные шаги по её привязыванию к подготовленному носителю.

## ПОДГОТОВКА НОСИТЕЛЯ

Для создания демонхоста требуется живой человек, чья душа обрекается на вечные муки по завершении ритуала. Для текущего обладателя тела процесс подготовки весьма напряжённый и мучительный. На кожу носителя необходимо нанести мистические глифы и запретные руны. Возможны и временные способы, но для лучшего связывания демона и защиты знаков от повреждений до завершения ритуала, слова связывания лучше вытатуировать или выжечь на коже.

Наряду со словами силы многие ритуалы используют освящённые булавки, которыми прокалывают кожу носителя, и защитные цепи, в которые его заковывают. Эти объекты загоняют демона в ловушку и причиняют эквивалентную боль варп-твари. В зависимости от природы ритуала и его создателя, применяются различные символы. Культисты Тёмных Богов будут применять восьмилучевую звезду Хаоса, клеймя ю плоть или закрепляя металлическую версию на носителе, а также иные богохульные символы и руны. Инквизиторы и им подобные, вероятно, будут

Таблица 2-17: Модификаторы связывания

Обстоятельство ритуала	Модификатор
Влияние демона (если оно есть) выше чем у связывающего	-10
Каждая степень провала проверки при подготовке носителя	-5
Каждая степень успеха проверки при подготовке носителя	+5
Связывающий ранее встречался с конкретным демоном	+10
Известно истинное имя демона	+30

применять, для последующей защиты от демона, символы веры и Инквизиции.

Подготовка носителя требует 2кю часов минус бонус Интеллекта лидера ритуала, но не менее 1 часа. По окончании этого периода лидер подготовки совершает Очень Тяжёлую (-30) проверку Запретных Знаний (Демонология). МИ может модифицировать её в зависимости от точности следования инструкциям. Каждая степень успеха даёт бонус +5 к проверке на связывание демона (см. ниже), а каждая степень провала накладывает на неё штраф -5.

## ПРИЗЫВ И СВЯЗЫВАНИЕ ДЕМОНА

После подготовки хоста необходимо призывать демона и связать его. Пожалуй, это самая опасная часть процесса, либо неконтролируемый демон желает только отрывать от призываителя конечность за конечностью. Правила призыва демонов находятся на странице 63.

Как только демон призван, призыватель должен пройти проверку на Владычество над демоном (см. стр. 63). Сложность проверки Адская (-60), но модифицируется согласно таблице 2-17: Модификаторы связывания. Как и все прочие проверки на Владычество над демоном это Встречная проверка Силы Воли.

Результат проверки показывает максимально возможный уровень связывания, как указано в таблице 2-16: Сила связывания, на странице 69. Лидер ритуала может выбрать любой уровень до максимально возможного при данных результатах проверки. Так набравший 3 степени успеха персонаж может создать несвязанного, единожды-связанного или дважды-связанного демонхоста, но не трижды-связанного.

Если призыватель проваливает проверку на Владычество над демоном на 3 и более степени, демон вовсе не привязывается к носителю и волен поступать как пожелает, что почти всегда означает ужасную гибель для глупых смертных. Несвязанный демонхост, физически удержаный, но не контролируемый, также способен отомстить призываителю, за исключением тех чрезвычайно редких обстоятельств, когда демона устраивает текущая ситуация, но подобные существа не славятся способностью держать слово.

Таблица 2-18: Сила связывания

Результат проверки	Максимальная сила связывания
1–2 степени провала	Несвязанный
1–2 степени успеха	Единожды-связанный
3–4 степени успеха	Дважды-связанный
5+ степеней успеха	Трижды-связанный
Известно истинное имя демона	1–2 степени провала

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕМОНХОСТОВ

Существует два основных способа использования созданного отрядом демонхоста: НИП или персонаж поддержки. НИП-демонхост может сопровождать отряд в миссиях, вероятно скрываясь до тех пор, пока его сила не понадобится. Демонхост поддержки, скорее всего, также будет укрыт в тихом и, вероятно, защищённом месте на крайний случай. Наличие демонхоста поблизости само по себе может вызвать проблемы, так как такие существа весьма заметны. В глазах инквизиторов и иных осведомлённых о существовании подобных мерзостей персон, например, Серых Рыцарей, использование демонхоста делает архитекторами еретиками и врагами Империума.

Демонхости ненадёжные союзники. МИ должен учитывать, что, скорее всего, демонхост не испытывает к архитекторам ничего кроме лютой злобы и осознанно стремится интерпретировать их приказы максимально противным их сути образом. Особенно, если он предвидит, сколь ужасная судьба настигнет его «хозяев» в результате его действий. Чем ниже сила связывания, тем большей свободой обладает демонхост в поведении и особенностях поведения; это относится как к выполнению приказов, так и к высказыванию собственного мнения. Трижды-связанный демонхост может stoически молчать и действовать только по приказу, а единожды-связанный волен льстить архитекторам и подначивать их, а также проявлять инициативу, на благо или горе отряда.

### ДЕМОНХОСТ КАК ПЕРСОНАЖ ПОДДЕРЖКИ

Из демонхостов получаются необычные персонажи поддержки не только по тому, что это демон в человеческом теле, но и потому, что его может создать отряд. Безотносительно того, сотворили ли архитекторы ритуал призыва и связывания самостоятельно или запросили помочь созданного союзниками, возможно, их инквизитором, демонхоста, он является прекрасным персонажем поддержки. Могущественный и опасный, он обычно появляется на сцене только в исключительных ситуациях, и даже если применение демонхоста позволяет победить, вопрос цены будет мучить отряд ещё много лет.

Минимальное Влияние и его цена основана

Таблица 2-19: Демонхост как персонаж поддержки

Сила связывания	Минимум Влияния	Цена Влияния
Несвязанный	70	10
Единожды-связанный	60	8
Дважды-связанный	55	7
Трижды-связанный	50	5

на базовой силе связывания демонхоста. Однако, МИ волен свободно менять их, если отряд сам создал демонхоста. В такой ситуации МИ должен задуматься об отказе от требований к Влиянию и снижении цены вдвое.

Рекомендации по назначению минимального Влияния и цены для созданных по правилам этого раздела находятся в таблице 2-19: Демонхост как персонаж поддержки. Несвязанные демонхсты включены, так как некоторые персонажи могут договориться с такой сущностью или иным образом получить её услуги. Несвязанный демонхост не находится под контролем архитекторов: он может быть союзником, но никогда — слугой.



# ДЕМОНИЧЕСКАЯ ОДЕРЖИМОСТЬ И ЭКЗОРЦИЗМ

«Нечто внутри меня становится всё сильнее. Во снах он говорит мне о великих и ужасных вещах. Я пытаюсь покончить с собой, но он не даёт мне умереть. Он говорит, что на меня у него есть планы.»

— из секретного дневника Херайи ДюКларк

**D**анна из величайших угроз от врага потустороннего — это одержимость. Целые миры были разрушены когда высокопоставленный лидер стал жертвой демонической одержимости. Одержимость коварна, демон может скрываться внутри носителя и реализовывать свои мерзкие планы, пока его не выдаст явные признаки. Псайкеры наиболее уязвимы к одержимости, это одна из причин отбраковки псайкеров каждым миром Империума. Одержимый псайкер может быть катастрофически опасным и спровоцировать демоническое вторжение.

## ОДЕРЖИМОСТЬ В КАМПАНИИ

Из-за своей страшной опасности, одержимость для архитекторов Ордо Маллеус является немаловажной опасностью. Хотя одержимость временна, заполучивший смертное тело демон может нанести огромный урон за весьма краткое время, особенно, если останется неразоблачённым. Архитекторы должны изучить признаки одержимости и действовать решительно. У ранее сталкивавшихся с одержимыми развиваются параноидальные наклонности и свойство видеть намёки на злобное влияние даже там, где его нет.

В кампанию Dark Heresy одержимость может войти несколькими способами. Архитекторы могут столкнуться одержимым демоном врагом. Если носитель — важная персонажа, архитекторам может быть трудно действовать против него или подтвердить свои подозрения. В других случаях, на демоническое влияние могут указывать странные события, в такой ситуации разоблачение одержимости и её окончание, желательно, до момента осуществления планов демона, остаётся на усмотрение архитекторов.

Наибольшие же последствия для кампании могут произойти, когда одержимым становится союзник или даже один из архитекторов. Доверенный НИП или член отряда способен нанести огромный урон. Одержимость архитектора имеет важные последствия для кампании, так как архитектор может, даже зная свою тайну,

скрывать её, подрывая усилия группы.

Несмотря на то, что, скорее всего, архитектор станет одержимым не по своей воле, столь крупное и имеющее столь далеко идущие последствия событие не должно происходить вне контроля игрока и его согласия.

## ПРИРОДА ОДЕРЖИМОСТИ

Постоянность — анафема для Царства Хаоса, поэтому нет двух одинаковых демонических одержимостей. Последствия одержимости зависят от природы демона и обстоятельств одержимости. Некоторые внезапны и подавляющи, демон берёт носителя под абсолютный контроль и перекраивает тело смертного в странные и неестественные формы. Другие, малозаметны — демон медленно разворачивает носителя без его ведома.

В отличие от демонхоста, одержимость является времененным состоянием, хотя носитель почти всегда уничтожается, тем или иным способом. Если действия демона не приведут к прямому конфликту и уничтожению носителя, то в конце концов несчастного поглотят, а демона освободят, энергии Варпа. Очень редко носитель может пережить одержимость благодаря экзорцизму. В отличии от демонхоста, одержимый не связан контролем смертного и волен делать всё, что заблагорассудится. Цели демонов разнообразны и, в зависимости от природы существа, могут варьироваться от простого распространения разрушения и хаоса, до создания и превращения в жизнь изящных планов.

В попытке каталогизировать и понять



одержимость, исследователи запретного, и инквизиторы Ордо Маллеус провели бесчисленные часы изучая и исследуя мириады форм одержимости. Хотя эта задача невозможна, демонологи часто грубо и весьма приблизительно разделяют одержимость на два типа: полная одержимость и семя одержимости. Одержимость каждого типа может быть вызвана атакой демона или целенаправленным ритуалом смертных. Исследователям запретного и магического такая классификация позволяет изучать и каталогизировать конкретные случаи одержимости. Разумеется, такие исследования носят фрагментарный характер и должны совершаться тайно по самой своей природе. По этой причине мало кто из учёных-малефиков согласен с подобной классификацией и многие вводят свои собственные термины и системы исследования.

### ПОЛНАЯ ОДЕРЖИМОСТЬ

В случае полной одержимости демон целиком обитает в носителе, существуя в реальности и нося жертву как костюм из мяса и костей. Одержимый смертный находится под абсолютным контролем демона, его сознание заперто в маленьком уголке его собственного рассудка и вынуждено наблюдать кошмарные действия нового владельца тела. Одержимый может немедленно муттировать, поскольку тело пытается сдержать энергию Варпа. Не обращая внимания на боль и повреждения носителя, демон может вывести тело за пределы возможного, пользуясь противоестественной силой и стойкостью.

При полной одержимости демон получает полный контроль. Одержимый персонаж получает +10 к Силе и Выносливости, а также +1кю ран, поскольку демон привык к боли и мало заботится о повреждении носителя. Демон использует собственные показатели Интеллекта, Восприятия, Силы Воли и Общительности, кроме того, он может использовать любые имеющиеся у него психосилы. Вдобавок он получает преимущества черты Демонический. На усмотрение МИ одержимый персонаж может получить выгоду от иных черт и способностей демона.

### СЕМЯ ОДЕРЖИМОСТИ

При частичной одержимости демон остаётся в Варпе, наполняя тело и душу носителя небольшой частью своей сущности. Со временем демон всё больше разворачивает носителя, создавая мост между Варпом и реальностью. Во-первых, носитель, вероятно, не имеет представления о ситуации. По мере роста семени растёт сущность демона, которая оказывает всё большее влияние на носителя, изменяя его поведение или даже временно захватывая контроль над телом. Носитель может обнаружить пробелы в памяти или обеспокоиться странно реалистичными кошмарами о своих тёмных действиях. Со временем, наискажённой плоти носителя могут появиться физические изменения и семя, в конечном итоге, станет полной одержимостью.

Об игромеханических эффектах семени одержимости повествует раздел **Одержимые аколиты**, расположенный далее.

### НАСИЛЬНАЯ ОДЕРЖИМОСТЬ

Одержанность может возникнуть когда демон использует слабость смертного и вонзает когти в его душу. Скорее всего, это случится с прайкером, особенно при использовании им потусторонних сил. Однако души почти всех людей сияют в Варпе и потенциально любой способен привлечь ужасное внимание демона. Но одержимость не даётся демону легко, это требует большого

количества энергии и эмоционально уязвимого или духовно слабого носителя. Потому одержимость происходит редко, но когда случается демон обычно очень силен, а носитель способен поспособствовать планам демона.

Демон может обращаться к потенциальному носителю во сне или шептать в минуты слабости, предлагая силу, знания и всё что тот пожелает. Если смертный слаб волей и верой, то может прислушаться к обещаниям и осознанно, или нет, позволить демону поселиться в своей душе. Оттуда демон может начать процесс одержимости.

### РИТУАЛЬНАЯ ОДЕРЖИМОСТЬ

В редких случаях злобные культы или радикальные слуги Инквизиции могут целенаправленно приглашать демона завладеть носителем. Столь тёмное деяние требует богохульных ритуалов, направленных на то, чтобы уговорить существо Варпа поселиться в носителе, добровольном или нет. В зависимости от целей и задач ритуала процесс может принимать любые формы. Культ может подготовить носителя для демона, которому поклоняется, чтобы он мог ходить среди своей пасти. Известно, что некоторые радикальные инквизиторы призывают демона в тело аколита исключительно для последующего экзорцизма, это делает аколита эффективным инструментом для борьбы с демонами, если конечно, аколит сей процесс переживает (см. Переживший одержимость, далее).

Также одержимость может быть результатом тёмного пакта (см. стр. 76). В качестве одного из условий договора демон может потребовать от смертного просителя позволить наполнить его частью своей сущности, иногда беря контроль над смертным как над марионеткой.

### ОДЕРЖИМЫЕ АКОЛИТЫ

В ходе игры аколит вполне может поддаться демонической одержимости. Хотя скорее всего, это произойдёт при вызове прайкером опасности Варпа, одержимость может являться частью текущей истории. Демоническая немезида может сознательно выслеживать конкретного аколита или, тот может открыть душу чтением душевредных книг. Если результат броска по таблице 6-3: Опасности Варпа (стр. 243 ОКП Dark Heresy) указывает на демоническую одержимость или когда она возникает в ходе повествования, игрок за аколита и МИ могут обсудить, уместны ли для конкретного случая нижеприведённые правила.

Одержанность несёт огромные последствия для аколита и, скорее всего, в конечном итоге приведёт к его уничтожению, причём, вполне возможно, от рук его соратников-аколитов. Из-за серьёзных изменений в персонаже и влияния на кампанию одержимость не должна случаться без согласия игрока. Кроме того, МИ и игрок должны тщательно рассмотреть последствия того, как ступить на тёмный путь.

Когда аколит поддаётся одержимости, игрок и МИ должны совместно определить, какой демон проник в персонажа. В зависимости от ситуации это может быть очевидно или зависеть от капризов Варпа. При определении игромеханических свойств демона последнее слово остаётся за МИ, он может как выбрать подходящий профиль из этой книги или другой, так и сгенерировать характеристики случайным образом, в соответствии таблицей 2-14: Характеристики демонов, которая находится на странице 68.

## ЭФФЕКТЫ ОДЕРЖИМОСТИ

По природе своей аколиты — сильные и ведомые судьбой личности, поэтому для них семя одержимости более уместно, поскольку они менее уязвимы к немедленной полной одержимости (см. стр. 73) Во-первых, аколит может даже не знать, что одержим (хотя игрок должен быть в курсе происходящего) Первоначальные атаки демона на тело и душу аколита почти незаметны и аколит сохраняет над собой контроль. По мере роста Порчи, эффекты одержимости становятся более явными и аколит теряет контроль над демоном. В конце-концов наполняющие аколита варп-энергии поглощают его и освобождают демона.

После одержимости аколит получает 2кю очков Порчи. Это может привести к тому, что персонаж получит пагубы и мутации как обычно. Длительные эффекты одержимости указаны в таблице 2-20: Путь одержимости. По мере роста Порчи аколита демон берёт всё больший контроль, что проявляется в неестественных способностях. Кроме того, одержимый аколит наполняется силой Варпа, а присутствие демона искажает его тело и разум. Пока аколит одержим, он должен перебросить любую успешную проверку на сопротивление получению пагуб и мутаций.

## ВЫСВОБОЖДЕНИЕ ДЕМОНА

Хотя внутри аколита сидит демон, большую часть времени его присутствие скрыто. Однако, в определённые моменты, особенно при сильных эмоциях аколита, демон вырывается на поверхность в пылающем проявлении сил Варпа.

Одержаный аколит может выпустить демона некоторое количество раз за игровую сессию, как указано в таблице 2-20: Путь одержимости. Демон может быть высвобожден одним из двух способов. Игрок за одержимого аколита может высвободить демона, при этом наличие или отсутствие у игрока контроля над демоном зависит от того, осознаёт ли аколит происходящее. В ином случае МИ может высвободить демона в подходящее время, обычно когда аколит находится под большим давлением (например, при провале проверки на Страх, опаснейшем поражении или очень сильном потрясении) Если аколит не осознаёт наличие демона и не приглашает его сознательно, то он сопротивляется проверкой Силы Воли, сложность которой зависит от количества очков Порчи, как указано в таблице 2-20: Путь одержимости. Если аколит проходит эту проверку, то он перебарывает влияние демона и сохраняет контроль. В случае провала проверки, или осознанного приглашения демона, демон высвобождается.

При высвобождении демона аколит сразу получает черту Страх (2). Кроме того, он может заменить любое количество собственных характеристик на значения характеристик

демона, а также получить любые его умения, таланты, черты и специальные способности, такие как Усыпляющий мускус демонетки или рвотная атака чумоносца. Скорее всего, в этом вопросе у аколита не права голоса, игрок может выбрать, какие способности получит его персонаж, хотя у МИ есть последнее слово относительно уместности умений, талантов, черт и способностей.

В повествовательном времени эффекты высвобожденного демона делятся одну проверку умения или характеристики, хотя МИ может расширить этот период до одной сцены. В структурированное время эффекты делятся [бонус Порчи аколита] раундов. При каждом высвобождении аколит получает 1кю очков Порчи, +1 за каждую заменённую характеристику, а также +1 за каждый полученный талант, черту, умение или иную способность.

При высвобождении демон полностью контролирует аколита. В зависимости от потребностей игры и особенностей ситуации, МИ может на это время взять аколита под собственный контроль или позволить игроку продолжать контролировать своего персонажа, однако МИ даёт ему указания о действиях и намерениях демона, но не его истинных целях и мотивах. Зачастую демон стремится сохранить своего носителя, как минимум временно, так что его действия вполне могут соответствовать желаниям аколита.

## ПОДДАВАЯСЬ ДЕМОНУ

Вероятнее всего одержимый аколит будет милосердно казнён своими товарищами или, в лучшем случае, будет изгнан как только его состояние будет раскрыто. Однако, если по какой-либо причине аколит доживёт до того, как его Порча достигнет 100, он полностью поддастся внутреннему демону. В пламени варп-огня и вулкане из разрываемой и исковерканной плоти аколит погибнет, на его месте возникнет демон, а душа несчастного аколита будет обречена на вечное проклятие.

## ЭКЗОРЦИЗМ

Большинство подвергшихся одержимости смертных встречают свою судьбу на костре или поглощении варп-сущностью, немногие редкие везунчики подвергаются экзорцизму и переживают его. Во время экзорцизма демон изгоняется трудным ритуалом, после чего смертный освобождается от одержимости, но меняется навсегда. Экзорцизм опасен и изнурителен для всех участников. Скорее всего экзорцизм провалится, зля демона и подвергая риску души не только экзорциста, но и всех присутствующих. Именно по этой причине на экзорцизм идут только в крайних случаях.

Таблица 2-20: Путь одержимости

Всего Порчи	Черты одержимости	Высвобождение демона	Сопротивление демону
01–30	Демонический (1), Сверхъестественная Сила (1)	1 раз за сессию	0
31–60	Демонический (2), Сверхъестественная Сила (2)	2 раза за сессию	-10
61–90	Демонический (3), Сверхъестественная Сила (3)	3 раза за сессию	-20
91–99	Ужасающее Присутствие (10), Демонический (4), Страх (2), Потусторонний, Ночное Зрение, Неумирающий, Сверхъестественная Сила (3)	Неограниченно	-30

## Отыгрыш ОДЕРЖИМОСТИ

Одержаный архитектор сохраняет контроль над собственным телом и способностями, но находится под влиянием обитающего внутри демона. МИ и игрок должны совместно определить, как это может повлиять на поведение и цели ГИ. Архитектор может иногда отключаться, в это время демон берёт на себя контроль. Он может обнаружить, что его мотивы и желания незаметно изменяются, ведь демон манипулирует им ради собственных целей. Личность архитектора может меняться, сначала незаметно, но со временем, и развитием одержимости, перемены становятся всё явственнее. Демон может даже говорить с архитектором, шептать насмешки или обещания, слышать которые может только он, а также появляться во снах и видениях. Нет конца возможностям скользить в проклятие, работающие совместно игрок и МИ могут создать незабываемое и драматичное приключение.

успешного изгнания демона экзорцист должен получить [Бонус Силы Воли демона + бонус Порчи одержимого] степеней успеха. При каждом провале экзорцистом проверки он получает 1 уровень Усталости за каждую степень провала. Если это приводит к потере экзорцистом сознания, то он получает 1кю очков Порчи, а сам экзорцизм терпит неудачу.

Как только экзорцист получает необходимое количество степеней успеха, демон изгоняется из одержимого. Но вырывание нечистой сущности наносит большой урон одержимому, которому требуется пройти Серьёзную (+о) проверку Выносливости или умереть (персонаж может сжечь порог Судьбы для выживания, по обычным правилам).

## ПРОВЕДЕНИЕ ЭКЗОРЦИЗМА

Как и всегда в оккультизме, существует множество форм экзорцизма. Некоторые — тёмные и злобные обряды, прибегающие к запретному знанию, другие — акты веры и чистоты, которые вытесняют демона светом Императора. Какую бы форму не принял ритуал, экзорцизм в конечном счёте сводится к поединку воли между экзорцистом и демоном. В большинстве случаев экзорцист, это другой человек, либо союзник одержимого, либо некто, завербованный специально для проведения ритуала. Однако, на усмотрение МИ, одержимый может попробовать провести экзорцизм на самом себе.

Подготовка к экзорцизму может быть довольно сложной, а специфика её зависит от конкретного ритуала. Большинство ритуалов требуют священного ладана, символов веры и освящённого места. Практики тёмных искусств могут вместо этого применять богохульные руны и даже человеческие жертвы.

Во время ритуала экзорцист говорит громко и твёрдо, хотя его слова, в зависимости от характера обряда и экзорциста, могут быть как молитвами и призывами именем Императора, так и увещеваниями богов Хаоса. Безотносительно этого, большинство ритуалов включают призывы к более сильной сущности изгнать демона. Однако, в конечном итоге, именно воля экзорциста должна победить волю демона.

Перед началом ритуала экзорцист совершает Серьёзную (+о) проверку Запретных Знаний (Демонология). За каждую степень успеха экзорцист получает бонус +5 к проверкам на Владычество над демоном. Во время экзорцизма присутствие демона поднимается на поверхность одержимого, открывая скрытую в нём сущность, поэтому действуют черты демона Страх и Ужасающее Присутствие.

Сам экзорцизм разрешается как длительная проверка на Владычество над демоном, каждая проверка занимает 1кю часов. Базовая сложность такой проверки — Очень Тяжёлая (-30), хотя таблица 2-21: Модификаторы экзорцизма содержит некоторые примеры её модификаторов. Для

Таблица 2-21: Модификаторы экзорцизма

Обстоятельство экзорцизма	Модификатор
Экзорцизмом занимается сам одержимый	-10
У экзорциста нет подходящих инструментов (священных книг, святых книг, ладана и т.д.)	-10
Влияние демона (если оно есть) выше влияния экзорциста	-10
Экзорцизм происходит в месте слабой завесы (осквернённая земля, корабль в Варпе)	-10
За каждую степень успеха проверки Запретных Знаний (Демонология)	+5
Экзорцизм происходит на святой земле	+10
Экзорцист — слуга бога-покровителя демона	+10
Известно истинное имя демона	+30

## ПЕРЕЖИВШИЙ ОДЕРЖИМОСТЬ

Даже если одержимый переживает экзорцизм, последствия такого противоестественного опыта будут длительными. Слияние с сущностью демона — уникальное событие, которое навсегда меняет одержимого как телом, так и душой. Но вместе с тем как одержимость травмирует ментально и физически, оно также действует как своего рода прививка против дальнейшего воздействия Варпа.

Бывший одержимый претерпевает несколько изменений. Он получает 1кю очков Безумия, таланты Сопротивление (Психические Силы), Сопротивление (Страх) и Железная Вера, а также умения Запретные Знания (Варп), Запретные Знания (Демонология) и Психонаука +10. Его Общительность и Выносливость навсегда уменьшаются на 1кю. При всяком получении очков Порчи или Безумия он получает их вдвое меньше и не мутит. И наконец, узнав секреты обитавшей в его плоти сущности он более никогда не сможет стать одержимым ею. Обратите внимание, эти правила несколько отличаются от правил предыстории Вычищенный (см. стр. 30), отображая то, что основная предыстория персонажа не определяется более ранней изменившей жизнь встречей.

# ТЁМНЫЕ ПАКТЫ

«Я получил больше власти, чем мог помыслить, но с годами стал задумывать о цене. То, что ныне Иной приказывает мне делать слишком страшно, даже для того чтобы видеть, но какой у меня есть выбор?»

— из дневника Камилана Ворхеса

**Н**а протяжении всей истории Империума демоны соблазняли людей знаниями, силой, властью или иными дарами. Именно нашептывания Разрушительных Сил соблазнили Хоруса и разорвали Империум на куски в первые дни его существования. Хотя все демоны — лжецы, энергии Варпа в силах исполнить обещанное, но всегда высокой ценой. Заключающий сделку с Варпом смертный проклинает себя и предаёт Человечество.

Инквизиторы и их служители не застрахованы от искушений, более того именно сильные и властные являются основной целью, а превыше того — слуги Ордо Маллеус. Стремящийся изгнать демона аколит может услышать шёпот его конкурента из Варпа, а инквизитор, отчаянно нуждающийся в древних знаниях, может встретиться с их обладателем во снах. Такие сделки зовутся тёмными пактами и могут стать важным дополнением к кампании.

## СДЕЛКА С ТЬМОЙ

У инквизитора или аколита есть много причин заключить тёмный пакт. Для некоторых это жажда мести или личной выгоды. Другие рассматривают его как ещё один инструмент в своём арсенале, жертвуя собой на благо Человечества: обменяв свою душу на помощь демона против его же рода. Трети убеждены в том, что их проницательности и силы воли достаточно для контроля демона и сохранения собственного здравомыслия и целостности души.

В Dark Heresy игровой персонаж может заключить тёмный пакт во время игры. Такое действие должно быть тщательно рассмотрено игроком и МИ, поскольку он оказывает серьёзное влияние на всю кампанию. Тёмный пакт всегда должен быть естественным продолжением истории и характера персонажа, а не способом его раскачки. Хотя тёмный пакт действительно может дать аколиту новые силы и способности, значительно более важно то, что он даёт отличную повествовательную возможность и поворот в истории персонажа.

Поскольку тёмный пакт всегда включает в себя сделку с демоническим НИП, доступность таковых всегда остаётся на усмотрение МИ. Он должен тщательно подумать перед разрешением ПИ заключить такую сделку, ведь это повлияет на весь отряд. Если другие аколиты раскроют эту тайну, они могут казнить заключившего сделку или же его могут заклеймить еретиком и выследить другие слуги Золотого Трона, возможно, инквизитор отряда. Однако, если МИ и игроки договорятся о новом направлении, это может привести к интересным приключениям, поскольку будучи разоблачены аколиты выступают против друг друга, сражаются с врагами без какой либо помощи и сталкиваются с порицанием инквизитора.



## ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ

Прежде чем заключать сделку с демоном, сначала требуется привлечь его внимание. Сделать это можно многими способами, кои зависят от того, ищет ли аколит демонического покровителя или злокозненный демон старается приблизиться к ПИ. Благоприятные для тёмного пакта условия обычно развиваются в ходе кампании естественным образом, так что возможности безграничны. Ниже описаны некоторые возможности, которыми аколит может выйти на контакт с демоном или привлечь его внимание.

Для тех аколитов, которые целенаправленно ищут демонического покровителя это может стать центром игрового процесса. Радикально настроенный отряд может поддержать такие стремления или аколиту придётся обманывать товарищей. Поиск необходимой информации или достаточно осквернённого места для контакта может даже стать основой приключения, следствия или экспликации (из дополнений Enemies Within и Enemies Without).

## ПСАЙКЕРЫ

Связанные с Варпом скорее попадут в поле зрения демона нежели обычные люди, ибо их души сияют ярче. Тем не менее, псайкер не может просто отбросить свою защиту и надеяться на предложение от могучего демона, куда более вероятна ужасная гибель от когтей варп-зверя или одержимость. Однако, когда дело доходит до привлечения внимания демонического покровителя, у псайкеров есть преимущество. МИ может отобразить это повествовательно или дать бонус +10 x пси-рейтинг к любым проверкам для получения внимания демона. На усмотрение МИ демон может даже искушать псайкера в результате броска по таблице 5-3: Опасности Варпа со страницы 243 ОКП Dark Heresy.

## ЗАПРЕТНЫЕ ЗНАНИЯ

Исследующие природу Варпа и демонов рисуют привлечь внимание объектов исследований. Учёные могут почувствовать наблюдение или увидеть странные феномены. Это не является плодом воображения, ибо Варп реагирует на эмоции и мысли смертных. Демонов может привлечь многое: особенный отрывок забытого тома, записанные в дневнике тёмные руны или истинное имя демона.

## ПРОКЛЯТИЕ МЕСТА

Там, где завеса между реальностью и Имматериумом тонка, скрываются за пределами восприятия нечестивые вещи. Проситель помочи демонов может найти участок нечестивой земли, дом с приведениями или иные места, считающиеся проклятыми или сулящими дурное. Псайкер может найти утончение завесы Серьёзной (+о) проверкой Психонауки, но странные явления могут показать близость к Варпу даже не-псайкерам (см. раздел Варп и реальное пространство на стр. 140). В таких местах обитателям Варпа легче общаться со смертными. Там демон может возвратить к смертному, который кажется уязвимым или алчным, а стремящиеся к договору с демоном могут проще получить ответ.

## ТЁМНЫЙ ПРИЗЫВ

Практики тёмных искусств могут вызвать демонов не для подчинения или связывания, но ради торга. Вызов демона подчиняется правилам призыва со страницы 63, но призыватель проводит переговоры с демоном, так что проверка на Владычество над демоном не требуется. Действуют обычные правила социального взаимодействия. Само собой, предполагается, что демон хочет послушать персонажа, а не выпотрошить или испепелить его.

## ЗАКЛЮЧАЯ СДЕЛКУ

При тёмном пакте персонажу нужно предложить нечто демону. У каждого смертного есть интересующая демонов вещь — душа. Но у просителя может быть другое предложение, особенно, если он связывается конкретным демоном, которого он исследовал. Это может быть предоставление демону сосуда для обитания, наказание потомков изгнавшего демона или даже организация жертвоприношений других душ. Если демон обращается к персонажу, он также может взимать определённую плату. Подробнее о цене тёмного пакта рассказано в разделе Плата, на странице 79.

Как и при любой важной сделке, а редко встречаются более важные сделки, при работе с демоном необходимые тщательные переговоры. Имеет ли персонаж такую роскошь — совсем другое дело и зависит от особенностей ситуации и отчаяния просителя. Некоторые демоны, особенно Кхорна, могут прямо изложить свои условия и не желают торговаться со смертными, другие же, особенно Тзинча, могут наслаждаться долгим и сложным обсуждением.

Торг с демоном может быть разрешён так же, как и любое другое социальное взаимодействие. МИ может затребовать проверки умений Взаимодействия. Мысли и мотивы демонов непостижимы для смертных, так что большая часть проверок должна быть как минимум Тяжёлыми (-2о). МИ может назначить или создать Индивидуальность демона по правилам со страницы 339 ОКП Dark Heresy. Даже торгуясь со смертным демон презирает и ненавидит его, так что вряд ли будет делать то, что смертный хочет, особенно, если это примет вид подчинения или желания

оказать помощь. Отношение демона начинается с 15+ количество очков Порчи персонажа. Для заключения сделки демону не нужно проходить проверку Отношения, это требуется только чтобы заключить сделку таким образом, чтобы она в целом соответствовала пониманию ПИ.

Каким бы полезным и очаровательным ни выглядел обитатель Варпа, ему нельзя доверять. Демон охотно дарует смертному исполнение желаний в соответствии со сделкой, но искачет их любым возможным образом, гарантируя, что всё произойдёт к величайшему удовольствию самого демона, то есть наихудшим образом.

## ПАКТЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ

Возможности пактов безграничны как приливы и отливы Варпа. В конечном итоге МИ должен определить, какие последствия будет иметь пакт, в зависимости от запросов персонажа. На результаты пакта влияет несколько факторов, в том числе то, насколько успешно персонаж торгуется с демоном, как тщательно формулирует условия, а также характер персонажа и демона, в том числе его богатства и покровителя.

Ниже описаны некоторые примеры пактов и эффектов. Они лишь отправная точка и МИ может совершенно свободно комбинировать атрибуты из разных пактов или создавать новые эффекты, адаптируя ПИ к его демонической сделке. Пакт может иметь любое количество эффектов, но чем больше в нём положительных эффектов, тем выше его стоимость, которая может включать негативные побочные эффекты (см. Плата, стр. 79). Каждый тип тёмного пакта имеет как блага, так и проклятия, потому что имея дело с демоном смертный редко получает то, к чему стремится. В дополнения к полезным благам, которые соответствуют запросам персонажа, МИ должен назначить подходящие проклятия, отображающие негативные эффекты сделки с тьмой. МИ должен назначать количество и сущность проклятий основываясь на числе и ценности получаемых благ.

## ПАКТ ВЫЖИВАНИЯ

В глупости своей некоторые готовы пожертвовать своей бессмертной душой ради сохранения смертной жизни. Демоны Повелителя Чумы особенно рады даровать это благо, но за гротескную цену.

### БЛАГА

**Адская живучесть:** персонаж невосприимчив к ядам и эффектам оружия с качеством Токсичное или атакам существа с чертой Токсичный.

**Выпивающий жизнь:** При каждом убийстве персонаж восстанавливает икю ран.

**Вечный:** Персонаж медленно возвращается к внешности и силе своего расцвета, а потом прекращает стареть. Помимо этого, персонажу для выживания при неминуемой смерти нужно всего лишь потратить 2 очка Судьбы, вместо сжигания порога.

**Тревожащее восстановление:** Персонаж всегда исцеляет все повреждения (включая критические) в течении 24 часов, хотя это не восстанавливает потерянные конечности и не возвращает его к жизни.

**Нечестивая стойкость:** Персонаж получает черту Сверхъестественная Выносливость (2).

## ПРОКЛЯТЬЯ

**Мертвенная бледность:** Персонаж приобретает болезненный вид и бледен как труп.

**Болеющий:** У персонажа развиваются симптомы чумы, но он остаётся невредим.

**Голод:** Персонаж всегда голоден, особенно до свежего влажного мяса.

**Отвратительный:** Вокруг персонажа всегда роятся мухи, личинки, крысы и иные паразиты.

## ПАКТ ВЛАДЫЧЕСТВА

Обычно люди жаждут власти над окружающими и обитатели Варпа готовы её дать. Демоны Архитектора Судеб могут направить предназначение человека к величию, но рябь в потоке судьбы может погубить миры.

### БЛАГА

**Тёмная милость:** Персонаж увеличивает своё Влияние на 15. Кроме того, при проверках Влияния он может заменить бонус Влияния на бонус Порчи.

**Судьба сплетённая с тенями:** Когда персонаж тратит очко Судьбы, сделайте проверку против общего количества его Порчи. В случае успеха, персонаж возвращает потраченное очко Судьбы.

**Командное присутствие:** Персонаж всегда получает уважение от всех встречных и никогда не получает штрафы на любые проверки Обаяния, Командования или Запугивания.

**Беспрекословное подчинение:** Персонаж может применять умение Командование на тех, кто не является его подчинёнными.

### ПРОКЛЯТЬЯ

**Неудача:** Куда бы ни пошёл персонаж и его союзники, неудача следует за ними. МИ может обсчитать это дополнительными степенями провала в проваленных проверках или случайным, хотя и незначительным, увеличением сложности проверок.

**Клубки судьбы:** Когда персонаж получает выгоду от блага, кто-то близкий ему или большое количество незнакомцев безмерно страдает.

**Низвергающий рок:** Каждый раз, когда персонаж скрывает очко Судьбы чтобы пережить смерть, вместо него умирает друг или союзник, не являющийся ПИ.

**Превратности судьбы:** Каждый раз, когда персонаж тратит очко Судьбы бросьте 1к6. При выпадении 9, персонаж тратит очко Судьбы, но не получает желаемого эффекта.

## ПАКТ МЩЕНИЯ

Когда человек вызывает к мести, его одержимость отзывается эхом в Варпе. Мщение может принимать различные формы, от любимого Кхорном яростного убийства, до близкой Тзинчу холодной и сложной расплаты.

### БЛАГА

**Позови и я приду:** Один раз персонаж может призвать своего демона-покровителя и принести страшную месть своим врагам.

**Смерть одним словом:** При заключении пакта персонаж указывает одного человека, который умирает в течении 1к6 дней, если не защищён более высокой силой.

**Разрушение:** После заключения пакта персонаж указывает семью или организацию, которая терпит полное финансовое и социальное разорение.

**Убийца:** При атаке цели своей мести (конкретного человека или члена определённой группы) оружие персонажа получает качества Отмшающее (7) и

Разрывное. Помимо этого, при нацеливании на предмет своей мести персонаж считается имеющим талант Неотразимая Атака.

### ПРОКЛЯТЬЯ

**Любой ценой:** Персонаж становится жестоким к любому, кто мешает его мести, получая талант Ненависть против них.

**Одергимость:** Персонаж становится одержим целью своей мести и не способен концентрировать ни на чём другом до её завершения.

**Цепь мести:** Месть персонажа заставляет его союзника поклясться в столь же ужасной мести ему самому.

## ПАКТ ЖЕЛАНИЯ

Повинуясь желаниям сердца некоторые смертные жертвуют спасением во имя одержимости. Демоны Слаанеш, Тёмного Князя, с огромным энтузиазмом исполняют такие желания и побуждают просителя к ещё большему.

### БЛАГА

**Обожание:** Персонаж выбирает индивида или группу, которая с этого момента безоговорочно поклоняется ему и любит его. МИ может оцифровать это одним или несколькими уровнями таланта Связи.

**Совершенное начинание:** Персонаж указывает одну работу или объект, например, картины, музыкальное произведение или оружие, и преуспевает в его создании до такой степени, что его можно охарактеризовать исключительно как «совершенство».

**Владение:** Персонаж указывает объект, титул, деяние или размер богатства и вступает во владение им.

**Непревзойдённый:** Персонаж получает одно умение 4 ранга (+30) и талант Мастерство для этого умения.

### ПРОКЛЯТЬЯ

**Зависимость:** Персонаж становится зависимым от объекта своего желания или чего-либо связанного с ним, например, пищи, которую персонаж связывает с определённым моментом своей жизни, или наркотика, который, как персонаж думает, помогает ему в свершениях.

**Тёмная фиксация:** Персонаж зацикливается на связанной с его желанием деятельности, будь то создание произведений искусства, преследование предмета обожания или обслуживание оружия.

**Эскалация:** После получения желаемого у персонажа развивается неконтролируемая тяга к большему.

## ПАКТ ПОЗНАНИЯ

Институты Империума почитают невежество добродетелью, ибо жажда знаний ведёт во тьму. Великий Заговорщик знает и видит всё, а его демоны могут даровать понимание, выходящее за пределы самых жутких мечтаний смертного.

### БЛАГА

**Богохульное знание:** Персонаж получает одно умение Запретные Знания 4 ранга.

**Тёмный гений:** Персонаж увеличивает свой Интеллект на +5 и более.

**Провидец:** Персонаж получает способность к пророческим видениям, такие как далёкие или скрытые люди, места, вещи или события, как нынешние, так и грядущие. Персонаж может иметь контроль над тем как или когда видения приходят, а может и не иметь оного.

**Истинный учёный:** Персонаж может использовать любые умения Общие Знания, Учёные Знания или Запретные Знания как если бы он обладал в данном умении 1 рангом. Если такое умение у него уже есть, он может перебрасывать проваленные проверки этого умения.

## ПРОКЛЯТЬЯ

**Отстранённый:** Общительность персонажа падает на 10.

**Ужасные истины:** Персонаж получает 1кю очков Безумия.

**Неутолимая жажды:** Персонаж становится одержим поиском запретных знаний в ущерб всему.

## ПАКТ МОЩИ

Некоторые смертные жаждут физической силы и воинского мастерства. Особенно склонны отвечать на такие мольбы демоны Кхорна, иногда требуя лишь того, чтобы проситель использовал свои новые способности ради собрания черепов для Бога Крови.

## БЛАГА

**Могучий:** Персонаж получает черту Сверхъестественная Сила (2).

**Повелитель битв:** Персонаж увеличивает свой Навык Рукопашной на +5 и более.

**Потрошитель:** Один раз за ход персонаж может перебросить проваленную проверку атаки. Кроме того, он получает талант Неистовство.

**Недосягаемый:** Персонаж получает таланты Мастер Боя, Контратака и Шаг В Сторону.

## ПРОКЛЯТЬЯ

**Аспект войны:** У персонажа развиваются неестественно большие и рельефные мышцы, почти звериные черты лица, когтистые пальцы или какая-либо неочевидная, но тревожащая особенность.

**Кровавая ярость:** Всякий раз, когда это возможно персонаж при вступлении в бой должен войти в состояние Неистовство в течение первого раунда.

**Кровожадный:** Персонаж должен пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли, чтобы позволить побеждённому врагу жить.

## ПАКТ СИЛЫ

Иные лишённые дара праймера от рождения жаждут этой силы. Демон Тзинча, Повелителя Волшебства, может подарить праймера этой мутацией или дать запретные колдовские знания для усиления существующих сил.

## БЛАГА

**Фамильяр:** Демон-покровитель дарует персонажу фамильяра, который может принять форму маленького существа или демонического гуманоида Размером (3) или меньше. Фамильяр не принимает участия в сражениях, но когда находится в 5 метрах от персонажа даёт праймеру бонус +10 при проверках Фокусировки Силы. Кроме того, фамильяр и праймер могут телепатически общаться на расстоянии 1 километра.

**Невыразимая сила:** Праймер получает 500 ОО (или более), которые он может потратить на психосилы, за исключением относящихся к Демонологии-Санктик.

**Колдовство:** Персонаж увеличивает свой пси-рейтинг на 1. Кроме того, отныне он считается Несвязанным праймером.

**Вирд:** Персонаж получает черту Праймер и аналогичную склонность.

## ПРОКЛЯТЬЯ

**Откровенная порча:** У персонажа проявляется мутация.

**Благоволение Тзинча:** При проверках на Фокусировку Силы персонаж вызывает психический феномен при

любом результате в 9.

**Магистр:** Персонаж находит использование грязного колдовства лучшим решением всех проблем, даже когда обыденное решение более эффективно.

**Касание Варпа:** При каждом получении очков Порчи, он получает на 1 очко больше.

## ПЛАТА

В дополнение к обязательным для каждого пакта проклятьям, демоны почти всегда ожидают дополнительной платы за свои услуги, хотя некоторые коварные варп-сущности могут рекомендовать свои услуги как «подарки», цена которых станет очевидной по прошествии времени. Цена тёмного пакта должна соответствовать конкретной сделке и основывается на демоне и аколите. Также пакт может модифицировать Секретность отряда. Слух о сделке члена отряда с демоном может распространяться среди коллег, мастеров тёмных искусств или пуританских охотников на демонов, на самом деле их может распространять сам демон, для собственного развлечения. В других случаях блага пакта могут выражаться в улучшении Секретности, поскольку многие демоны умеют маскировать своё вмешательство от глаз смертных. Если смертный стремится отказаться от пакта (или смог это сделать МИ), само собой, может совершено свободно создать сколь угодно ужасное возмездие как для самого смертного, так и для всего, что его окружает. Ни один демон не позволит простому смертному вырваться из своих когтей и коли аколит попытается отказаться от своей части сделки, то получит могущественную немезиду (см. стр. 451 ОКП Dark Heresy).

Ниже приведены некоторые возможные способы оплаты, доступные для смертного участника тёмного пакта. Помимо этого, в дополнение к любым другим расплатам и эффектам заключивший тёмный пакт персонаж получает 2кю + 10 очков Порчи.

## УСЛУГА

Заключающий тёмный пакт смертный может поклясться служить демону. Инструкции могут приходить часто или с разницей в годы, и доставляться оккультными путями, от предзнаменований до сновидений. Требуемые от персонажа действия могут варьироваться от ужасающих, до, на первый взгляд, благих. В некоторых случаях они могут быть легко скрыты или даже соответствовать обычным обязанностям персонажа по борьбе с враждебными похождениями Варпа.

## ЖЕРТВА

Демоны часто требуют жертвоприношений в обмен на услуги. От персонажа может потребоваться живая жертва демону, осквернить душу другого, удалить часть собственного тела или получить любезную демону пагубу или мутацию.

## СОБЛЮДЕНИЕ

Демон может потребовать от персонажа соблюдения определённых ритуалов и тёмных обрядов, которые даёт нечестивому существу силу и мощь. Такие обряды могут потребоваться совершать регулярно, в таком случае скрыть их от товарищей-аколитов весьма сложно.

## ПРОКЛЯТИЕ

Заключивший тёмный пакт персонаж навсегда покидает Свет Императора и может столкнуться со множеством иных последствий на усмотрение МИ. Персонаж может потерять способность проявлять психосилы Санктик, пользоваться определёнными религиозными талантами или удалять очки Порчи через молитвы и паломничества.



## ГЛАВА III: УЖАСЫ ИММАТЕРИУМА

**В**арп одновременно поддерживает и отравляет жизнь Империума, а также является постоянным источником напряжения для всех, кто знает об истинной природе Имматериума. Существование Варпа претит живому и рационально мыслящему, он является домом для существ, запретных для Человечества, врагов, во много раз более ненасытных, чем любой чужак, и более разрушительных, чем любой культ. Потусторонние обитатели не ищут порабощения или завоевания — они требуют душ и отвратительного разрушения не только человечества, но и всей реальности. Тём не менее, Империум должен полагаться на Варп для непрерывного существования, без которого не было бы фактической связи или межзвездных путешествий. Отказ от использования Варпа приведёт Империум к падению в новую Тёмную Эру, из которой он может никогда не восстановиться.

Аскеллон не только разделяет эту ужасную зависимость, но и был навсегда переплётён с Морем Душ еще до того, как Человечество только узнало о существовании Варпа. Расы чужих появлялись здесь эры назад, оставляя за собой лишь кроваво-красную пыль, нечеловеческие руины, и древние надписи, указывающие на пугающие силы и двуличных богов, что привели эти расы к концу. Ужасные действия людей с момента их прибытия взывали и усиливали Имматериум и его обитателей до новых высот среди этих звёзд, делая Варп ещё более ужасающим, нежели за прошлые века. Пандемониум исторгает крики с яростью бесчисленных миллионов обманутых душ, и демоны скитаются по порченым мирам. Это сектор, пронизанный Хаосом, и только действия Ордо Маллеус могут предотвратить его судьбоносный конец.

Эта глава углубляется в миры Аскеллона, являющиеся примером оскверняющего влияния Имматериума. Тюремная колония Нексума содержит негодяев и каторжников со всего региона, но также укрывает демоническую порчу. Оссур же является одним из самых почитаемых миров-храмов и местом паломничества со всего Аскеллона, хотя некоторые страшатся того, что внутри почитаемых стазис-склепов расположены проклятые останки. Пустотная станция, известная как Песнь Императора, является надёжным ретранслирующим маяком Астрономикона в течение тысячелетий, его яркое сияние в Варпе выливается в бесконечную битву против тьмы неистовой ярости Пандемониума. Тучулча представляет собой ужаснейшее из мест, так как Имматериум поглотил эту систему и создал не только демонический мир, но и разрыв в невозможном широкий регион, где правит безумие. Более подозрителен, хотя и менее опасный запретный, мир Кул, однажды погружённый в Варп, но сейчас вернувшийся в реальность, хотя ожесточённые споры о том, какие эффекты произвело это погружение на планету и её обитателей, ведутся до сих пор.

В этой главе, мастера игры получат шаблоны расследований для создания новых приключений в этих локациях, а также больше деталей о демоническом пантеоне Варпа и его влиянии на приключения. Эта глава также содержит советы для начала приключений с тематикой Ордо Маллеус и руководство по использованию демонов-НИП, в дополнение с правилами по созданию князей демонов для создания запоминающихся врагов и кампаний, способных бросить вызов архонтам по всему Аскеллону.

# СЕКТОР, ПРОКЛЯТЫЙ С ТОЙ СТОРОНЫ

«Смертные называют его Аскеллон. Я называю это моей игровой площадкой и всегда жажду поиграть здесь.»

— Савферас, князь демонов Тзинча

Варп — это квинтэссенция ужасной судьбы, которая ожидает Человечество, если инквизиторы Ордо Маллеус и их аколиты не выполнят свой долг. Это вечное царство воплощенного в реальности безумия, где безумные эмоции сгущаются в форме кошмаров. И когда бы оно не просачивалось в реальность, даже малейшие капли могут усилить ужасы вселенной Dark Heresy и помочь подготовить почву для увлекающих приключений в 41-ом тысячелетии. По существу, мастерам игры следует стремиться вплести элементы Имматериума в игру, даже если их фокус не полностью касается Врагов Потусторонних.

Миры, пустотные станции — по всему Аскеллону можно найти места, подходящие для этих тем, так как Пандемониум является вездесущим беспокойством для аколитов вне зависимости от того, что они расследуют. Простое путешествие к новой планете предлагает мастеру игры возможность ввести угрозы из Имматериума, когда мерцающее поле Геллера или одержимый астопат сами по себе превращают рутинный рейс в приключение. МИ может ввести эти угрозы почти в любую ситуацию, так как они, однако, могут появиться везде. Демоны могут разрывать ткань пространства при громком чтении запретных томов или при открытии прайкера, чтобы завладеть его разумом. Другие сущности Варпа могут быть пойманы внутри древнего оружия или иных мистических реликвий, жаждущих воплотиться и возместить века заключения. МИ также может начать кампанию, изначально включающую активность культа или ритуалы чужих, только для развития в них темы активности Варпа и вторжения демонов, в которой аколиты будут вынуждены ускоренно реагировать, чтобы сразиться с этой нежданной угрозой.

Эти угрозы не ограничены фактическими демоническими сущностями, они могут состоять из самого Варпа. МИ может использовать области, где грязные ритуалы, кровопролитные битвы, опасные эпидемии или иные ужасные действия создали регионы, где границы между реальностью и Имматериумом ослаблены. Здесь реальность поддаётся безумию и чистые энергии Варпа пронизывают местность, приводя с собой всё, от кошмаров и шепчущих голосов до мутаций, загрязнения души и появления диких прайкеров.

Потусторонние угрозы касаются не только всего Человечества целиком, но и персонально каждого аколита и могут привести к возможным самым ужасным последствиям для тех, кто сражается в незримой войне. Культы и ксеносы лишь порабощают или захватывают, в то время как демоны могут овладевать плотью и пожирать души, - что-то, на чём МИ следует концентрироваться, где возможно, когда аколиты наталкиваются на останки демонических столкновений или исследуют порченые пергаменты, относящиеся к историям об одержимости. Не все аколиты могут, однако, знать об опасности в полной мере. Весьма возможно, что некоторые аколиты инквизитора из Ордо Еретикус или Ордо Ксенос могут многое не знать о хищных сущностях, существующих в Варпе, благодаря их господину, (возможно мудро) выбравшему не обременять их таким пугающим знанием — невежество и ограниченность всегда благословение.

## МИРЫ АСКЕЛЛОНА

Каждая из локаций в этой главе включает новые правила для использования миров как родных при создании персонажа, а также уникальные на них шаблоны расследований для мастера игры. Это позволяет использовать их и как сеттинг для приключений, и как неотъемлемую часть истории аколитов.

### ПРАВИЛА РОДНОГО МИРА

Новые правила родного мира, включенные как часть каждой локации, созданы для замены Бонуса Родного Мира, используемого при создании нового аколита. Это позволяет игрокам выбрать специфический родной мир в Аскеллоне вместо обычного архетипичного, например — использовать Оссуар вместо стандартных правил мири-храма со страницы 44 основной книги правил Dark Heresy. Это может быть особенно полезно, когда у группы приключения на этой планете, и к ней присоединяется новый игрок, или существующий персонаж игрока не выжил и ему требуется замена.

### ШАБЛОНЫ ДЛЯ РАССЛЕДОВАНИЯ

В книге представлены шаблоны расследования — короткие наброски расследования, которые описывают особенности жителей и темы, для каждого из миров в этой главе. Мастер игры может вплести шаблон в уже идущую кампанию, чтобы предложить варианты продолжения текущего расследования, или сделать приключение альтернативного типа для изменения темпа группы. Каждый шаблон может быть расширен до полноценного приключения, или запустить новую кампанию для полного погружения аколитов в ереси, которые содержит каждый из миров.

## Кул

«Предупреждение приближающемуся судну: эта планета помещена в карантин и объявлена *perditionem in aerumnit* (заброшенной навечно) по заказу Управления Префекции, Священного Синода Аскеллона и Аскеллианских Ордосов. Вы входите в объявленную зону отчуждения и будете обстреляны судами военного флота Аскеллон, если вы продолжите свой текущий курс. Поверните, повторяю еще раз, поверните... Предупреждение приближающемся судну: эта планета помещена в карантин...»

— автоматический предупреждающий сигнал от орбитали номер XVIII Оцепленной зоны Кула

**К**ул — засушливый и опустошённый мир пустыни, преследуемый песчаными бурями и пыльными дьяволами, которые прогуливаются по его осыпающейся поверхности. Планета покрыта грубым песчаником; пустынные руины достаточно больших размеров поселений-фронтов и городов-призраков усеивают его поверхность неравномерно, их улицы опустошены благодаря ветрам и беспощадному свету золотисто-белой звезды Кула. Кул простаивает в конце извилистого, затухающего тупикового пути в Варпе, который уходит вдаль от множества нежилых систем. В обычном ходу событий мир был бы оставлен на свое усмотрение, смог бы угаснуть, был бы забыт. Однако в свете его трагической, чудовищной и ужасающей истории Кул трезво оценивается как явная и существующая опасность для морального и духовного благополучия всего сектора.

Таким образом, Кул был помещен в карантин и блокирован, заперт от обычных звёздных странников региона несколькими орбитальными защитными платформами и вниманием небольшой и постоянно чрезвычайно напряженной специальной группы военного флота Циклопия. Теперь внимание наиболее враждебных сектору рецидивистов приковано к мертвому миру, как мотылек к пламени, ожидая постоянных слухов об обломках в Варпе кораблей с неисчислимой ценностью. Это самые жадные и самые безжалостные члены Безликой торговли, бездумно играющие не только со своими душами, но и с душами бесчисленных других людей Аскеллона, потому что пятно, которое осело и уничтожило Кул, может претендовать и на опустошение других миров.

## ОТПРАВЛЕН С КРИКАМИ В АД

Ранняя история Кула теряется в глубокой древности. Однако с самых ранних зарегистрированных дней он обладал впечатляющей репутацией как пограничная глушь с небольшой стратегической ценностью; даже за тысячи лет обитания его жители мало преуспели в развитии своего мира. Неспособность населения развивать достойный экспорт мало способствовала возникновению любви любых внешних агентств к планете. Существующие записи, относящиеся к ранней истории Кула, показывают повсеместное презрение к жителям планеты; их внешность, нравы и интеллект, по-видимому, служили посмешищем в субсекторе Циклопия.

Одним из факторов сомнительной репутации планеты, возможно, была ее связь с местным состоянием Варпа. Всегда непредсказуемые, даже по ужасающим стандартам Аскеллона, потоки Варпа вокруг Кула были особенно склонны к причудливым скачкам, что в лучшем случае превращало межзвёздную навигацию внутри системы в сложную проблему, заставляя суда покидать Имматериум вдали от нормального пункта перехода. Корабли, которые пересекали эти колебания, обнаруживали, что время этих рейсов неизменно совпадало с увеличением количества рожденных на судне мутантов и

## Родной Мир: Кул

Игроки могут выбрать Кул в качестве своего родного мира при создании нового архонта, особенно в качестве заменяющего персонажа, когда приключаются в этом

месте. Персонажи из Кула следуют правилам карантинного мира (см. стр. 28), но со следующим новым бонусом родного мира вместо обычного:

### БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

*Миф, ставший правдой:* персонаж из Кула видел детские рассказы и суеверия, принимавшие ужасающие формы, скитаясь по поверхности своей проклятой планеты, и инстинктивно прозревает Имматериум. Он считается имеющим умения Запретного Знания (Варп, Демонология), в каждом из которых имеет количество рангов, равное половине его бонуса Интеллекта (окрубленно вниз), если только количество рангов в ином случае не будет выше.

жестоких преступлений, что способствовало ужасному существованию планеты. На протяжении тысячелетий изолированная планета воспринималась среди сил Аскеллона, верно или ошибочно, как неприглядное пятно, не заслуживающее внимания или поддержки.

Как бы с сарказмом комментируя восприятие Кула в таком виде, почти тысячелетие назад, после двухвекового периода относительной бездеятельности, Пандемониум внезапно ворвался в мир, переворачивая и перемалывая всё как великий океанский хищник, приводя связи по всему региону в беспорядок. Ткань реальности вокруг Кул порвалась, и вся планета была втянута в Варп за считанные секунды. Это аномальное событие вызвало огромные потрясения среди правителей Аскеллона на Юоне; в то время как Кул и его люди не имели значения сами по себе, страх перед аналогичным событием, происходящим с миром, который на самом деле имел бы значение, серьезно занял их умы. Однако в секторе, где новые угрозы возникают все время, это событие было быстро забыто, и жителей Кул не удостоили даже размышлений.

Примерно через сто лет удаленная станция мониторинга Адептус Механикус в субсекторе Циклопия сообщила, что транзитная фотометрия звезды Кул показала наличие аномальной планеты на орбите. Кул вернулся.

## Мир Порчи

Спешно спланированная разведка военного флота в субсекторе Циклопия провела исследование и обнаружила, что блудная планета была бесповоротно изменена пребыванием в Варпе. На первый взгляд она была лишена жизни, стала миром огромной песчаной пустоши и высохших океанов. Большинство поселений находились в руинах, но некоторые районы казались замершими во времени, с тарелками, наполненными еще свежей пищей, тщательно накрытой на столы, и кухонными приборами, воткнутыми в сочущееся мясо, и обедом, прерванным навсегда. Старые, запекшиеся кровью пятна покрывали другие поверхности с признаками борьбы и насилия; свидетельства стрельбы, частые перезарядки оружия, но не было никаких признаков того, что было причиной кровавой бойни. Мир в целом сохранил адскую и неустойчивую психическую ауру зверства, страха и ужаса.

В первых зачистках не был обнаружен ни один выживший, несмотря на аномальные дальние огни, тревожные крики в ночное время и неровные следы, следовавшие по следам

наземных команд Космофлота, что вызывало беспокойство. Усложняло всё наличие тел — тысяч тел — но среди них не было урожденных жителей Кула.

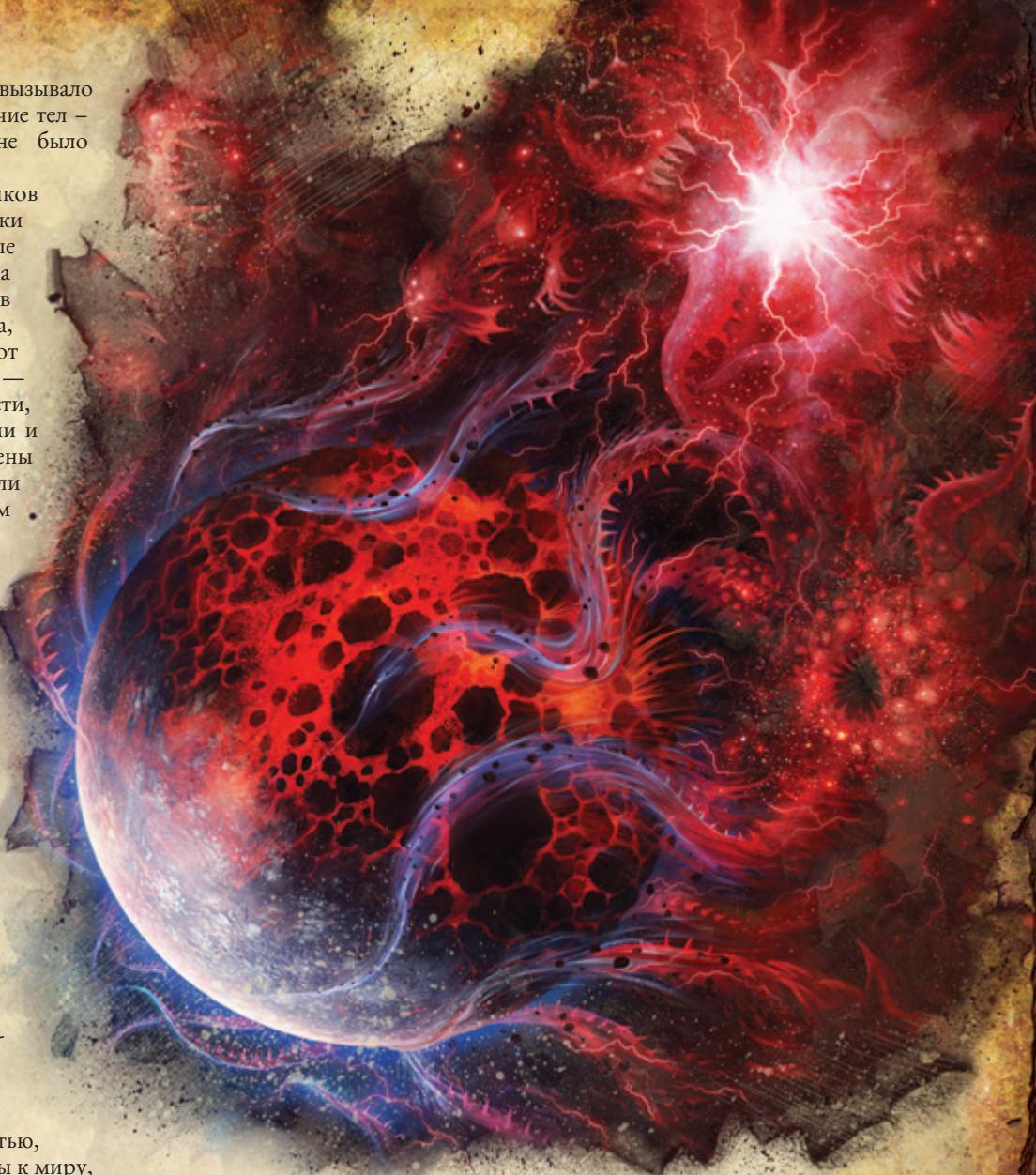
Вместо ожидаемых останков граждан Кула разведчики обнаружили ужасно искривленные трупы и-го Джакаанского полка Астра Милитарум, потерянного в Варпе столетиями ранее. Их тела, некоторые — свежие, как и в тот день, когда они погибли, другие — просто выбеленные кости, поочередно оставались то свежими и нетронутыми, то были повреждены до неузнаваемости, то были скомбинированы самым тошнотворным образом. Увидеть такое безумие было достаточным для военнослужащих флота, и они отступили в спешке к кораблям. Их послания встревожили префекта сектора, и были отданы громогласные приказы о том, что мир будет опечатан навечно против злоумышленников всех мастей, «Дабы гибель, принесенная Кулу, не была перенесена на другие миры наших областей».

Первоначально трио крейсеров вело блокаду, но на протяжении веков возможности эскадрильи серьезно упали. Теперь только одно военное судно охраняет варп-подходы к системе, медленный и недостаточно мощный аскеллонский корвет класса Сика «Праведный хранитель» с двадцатью, охраняющими внутренние подходы к миру, защитными платформами, плохо поддерживаемыми сервоторами.

Кул теперь помещен в карантин, мир-призрак пыли и костей. Мало кто знает, что выжившие действительно были, как в смертной, так и в духовной форме, прячущиеся среди останков старых домов и негостеприимных мест, наполненных разлагающимися, замученными костями давно погибших солдат. Живых мало, но они все еще сохраняют свои стойкий, пограничный образ жизни. Большинство из них были сведены с ума или мутировали, оставшись без веры лишь на одно мгновение, что оказалось брешью перед ужасной энергией Варпа, но общинный дух остается сильным, и они отказываются бросить кого-либо. Все знают, что им грозит смерть, если Империум обнаружит их существование. Некоторым по-прежнему удается выйти за пределы мира, часто прокладывая себе путь с порчеными предметами, которые были получены на Куле за время пребывания в Имматериуме.

## БЕРЕГА МОРЯ ДУШ

Особые обстоятельства кончины мира выступили как зов сирены к мусорщикам, еретикам и варп-дилетантам, очарованным остатками отвратительных сущностей, которые скрываются по ту сторону. Те, у кого есть рабочее знание о путях Моря Душ, признают в Куле редчайший из варп-феноменов Аскелона — центр варп-вихря.



Варп часто уподобляется планетарному морю, и сравнение верно, если считать его упрощенным. У Варпа есть волны, течения и хищники. Кроме того, как и обычное море, его великие волны иногда отдают свои сокровища, выбрасывая артефакты из непознаваемых глубин на берега реальности. Эти «берега» редки и временны; места, где они появляются на постоянной основе, известны как центры варп-вихря. Кул, как он есть, — это полный порчи приливной бассейн Варпа, и великие сокровища в виде древних варп-осколков могут быть найдены здесь выброшенными на берегах реальности.

Как океанско дно, заваленное затонувшими кораблями древних морских судов, Кул усеян артефактами из каждой эпохи истории человеческих Варп-путешествий, большими и малыми: археотек, кислотные отрезки блестящих щупалец, инфопланшеты с древними текстами на давно забытых языках, грязные и непристойные демонические останки, все еще тлеющие следы, выжженные в сплошной скале, блестящие звездолеты, погруженные в гигантские пустыни и другие запретные богатства. Все лгут, ожидая новой находки на поверхности планеты, и тех, кто рискнет всем, чтобы их достать.



## ВАР КАВАС

Безликая торговля — это аскеллианский термин для черного рынка предметов, запрещенных законами Империума, обширной сети контрабанды среди взаимно свободных торговцев и тесно связанных между собой преступных империй. Многие из Безликих довольствуются торговлей предметами, которые обычно запрещены на местном, планетарном уровне (опасные наркотики, рабы, человеческие органы и т.п.), но самые мощные и опасные из этих организаций имеют дело с более ценной контрабандой, такой как артефакты и технологии ксеносов, прайкеров или продажа порченых Варпом артефактов.

Вар Кавас — старый, прирожденный клан пустоторождённых кочевников и торговцев, которые на протяжении большей части своей истории работали по всему Аскеллону. Их презрение к Империуму, похоже, восходит к истокам сектора, и его суть в том, что они без труда собирают запрещенные артефакты с поверхности обреченных миров, таких как Кула, и продают их на открытом рынке. Изобретательные и одаренные в способах контрабанды, Вар Кавас могут исчезать на десятилетия, отступая от космических путей, чтобы избежать имперского контроля, только чтобы вновь появиться в каком-то забытом форпосте, чтобы торговать несанкционированным материалом самого смертоносного рода. Они стали мастерами в том, чтобы их корабль не поддавался обнаружению скучной эскадрильи блокады Кула, отключая все системы, за исключением самых основных функций поддержки жизни, в течение нескольких недель. На регулярной основе они совершают незаметные походы на поверхность, передавая поддельные сигналы друзей / врагов на древние и неисправные орбитальные защитные платформы. Время от времени Вар Кавас оставляет за собой небольшие сообщества, незнающие (или безразличные к) об огромных духовных опасностях, с которыми здесь сталкиваются поселенцы, на орбите вокруг Кула, чтобы охотиться за бесценными Варп-бломками.

Периодически самые смелые и отчаянные из них высаживаются

на поверхность, одетые в поношенные защитные костюмы, чтобы защитить себя от энергий, которые они не могут надеяться понять, чтобы искать предметы, представляющие интерес для еретиков на дюжине миров. Эти «собиратели костей» — это не более чем простачки для мастеров Безликой торговли, плохо освещенные и не осведомленные об опасностях артефактов, которые они собирают. Тем не менее, они сражаются до смерти, чтобы сохранить собранные смертельные безделушки, опасаясь гнева зловещих вождей своих кланов.

## СОБИРАТЕЛИ КОСТЕЙ ВАР КАВАС (Рядовой)

9

	Г 3 01-10	HP 38 В	HC 35 Лов	C 30 Инт
	ПР 3 11-20	ЛР 3 21-30	ВОС 34 СВ	Общ 29 Общ
	К 3 31-70	ЛН 3 71-85	Вл	—
Пол. 3	Полн. 6	Натиск 9	Бег 18	Угроза 6
<b>Ручной лазмушкет</b>				
Дальн. 25м	СкС О/—	Урон 1к10+4 (Э)		
ПРОБ.0	Обой. 6	ПЕРЕЗ. Полу	Вес. 2 кг	Дост. РД
<b>Особенности: Максимальное, Ненадёжное</b>				
<b>Клинок Чести</b>				
Дальн. —	СкС —	Урон 1к10+3 <sup>с</sup> (Р)		
ПРОБ.1	Обой. —	ПЕРЕЗ. —	Вес. 1,5кг	Дост. РД
<b>Особенности: Сбалансированное</b>				

**Умения:** Бдительность (Вос) +10, Общие Знания (И) (Преступность, Сектор Аскеллон, Капитаны-хартисты) +10, Лингвистика (И) (торговый жаргон Вар Кавас) +20, Навигация (И) (Наземная, Звёздная), Управление (Л) (Аэронавтика)

**Снаряжение:** Свинцовая труба, карты с отметками прошлых находок, старый и потрепанный пустотный костюм, рационы, ненадёжный компас, vox-передатчик.

## ОСТАТКИ ПОТЕРЯННЫХ ДУШ

Во время попадания в Варп Кул был домом для почти 15 миллионов человек. Когда планета очутилась в Варпе, многие были разбиты на клочки полной боли психической энергии, зверства, которое оставило его эхо в самой ткани мира. Первые сотрудники армии, которые исследовали возвращение Кула, сообщали о необычных проявлениях этой психической травмы. Названные Клоками Варпа теми, кто был достаточно в своём уме, чтобы разговаривать после встречи с ними, они кажутся бесплотными воплощениями умирающих поселенцев во время последних моментов жизни. Они описываются как кричащие трупы, которые выходят из пыльных дьяволов и песчаных бурь, обугливаясь и горя невидимым огнем. Улюлюкая, мыча и визжа, они цепляются за свои собственные незрячие глаза и бездумно атакуют ненавистное живое существо обуглившимися, разлагающимися руками, которые могут разорвать плоть, несмотря на их невещественную форму.

## Клок Варпа (Рядовой)

9

	Г	ЛР	В	Вос	Лов	СВ	Общ
01-10	5	21-30	5	5	34	29	07
11-20	5	31-70	5	46	05	25	35
K	5						
ПН	5	ЛН	5				
71-85	5	86-00	5				
Полу. 3	Полн. 6	Натиск 9	Бег 18	Угроза 10			
<b>Зубы и Когти</b>				Класс Рукопашное			
Дальн. -	СКС -		Урон 1к10+3 <sup>БС</sup> (Р)				
Проб. -	Обой. -	Перез. -	Вес. -	Дост. -			

Особенности: *Максимальное, Ненадёжное*

**Умения:** Атлетика (С) +10, Психонаука (Вос) +10

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Жестокий Натиск, Демонический (1), Страх (1), Потусторонний, Бестелесный, Варп-нестабильность, Варп-оружие

**Мимолетный Ужас:** Клок Варпа является иллюзорной и мимолетной сущностью и не может долго оставаться в смертном мире. Объект получает двойной нормальный ущерб в соответствии с правилами Варп-нестабильности на странице 163 Dark Heresy ОКП.



## Ссс'Элгиагин, ГЕРОЛЬД ТЁМНОГО ПРИНЦА

Зачатая от безумия, рожденная в зверстве и извергнувшаяся из душ жителей Кула, когда планета погрузилась в Варп, Ссс'Элгиагин - могущественная и смертоносная демонетка Слаанеш-герольд бесчисленныхеголегионов. Сформированная таким же образом, как и ее покровитель, из коллективного подсознания поселенцев Кула, когда они были в смятении и страхе, она представляет невысказанную похоть, ужасы и желания мертвых целой планеты, своей заманчивой и страшной формой. Жители Кула были преимущественно грубыми и примитивными крестьянами, которые сохранили многое своеобразных традиций из давно забытого переполненного улья, из которого они были схвачены в один прекрасный день, чтобы построить себе новый дом. Странные народные сказки изобиловали среди народов Кула, относясь к легендарному ночному ужасу — Салли Шесть Душ, красивой женшине-ведьме, которая в прямом смысле украла сердца своих любовников, оставив после себя пустую, бездушную оболочку.

В течение многих поколений рассказы о её подвигах росли и росли у камина у людей Кула, начиная с простых сказок, чтобы пугать детей и превращаясь в более тёмные эпосы, чтобы вызывать страсть и ужас у потомков. Вызвала ли эта традиция в итоге образование Ссс'Элгиагины во время попадания Кула в Варп, никогда не будет известно. Ссс'Элгиагин теперь является на родине как сознающий и расчетливый ужас, древняя легенда, обрекшая плоть, смерть для всех, кто верил в нее. Теперь она стремится расширить свое влияние и власть за пределами Кула и накладывает искушения на пути тех, кто рискнул ступить на поверхность планеты, надеясь поймать их в сложные, томные интриги.

## Демон-Герольд Ссс'Элгиагин (Мастер)

33

	Г	ЛР	В	Вос	Лов	СВ	Общ
01-10	13	21-30	13	10	9	8	7
11-20	13	31-70	16	49	66	59	50
K	6						
ПН	3	ЛН	3				
71-85	13	86-00	13				
Полу. II	Полн. 22	Натиск 33	Бег 66	Угроза 50			
<b>Дрожащий Клинок</b>				Класс Рукопашное			
Дальн. -	СКС -		Урон 1к10+14 <sup>БС</sup> (Р)				
Проб. 2	Обой. -	Перез. -	Вес. 5кг	Дост. УН			

Особенности: *Галлюцинационное (2), Шоковое*

**Умения:** Акробатика (Л) +30, Атлетика (С) +20, Бдительность (Вос) +20, Парирование (НР) +30, Психонаука (Вос) +30

**Таланты:** Мастер Боя, Контратака, Несущий Смерть, Трудная Мишень, Вихрь Смерти

**Черты:** Ужасающее Присутствие (20), Демонический (4), Страх (3), Потусторонний, Псайкер (ПР 6), Размер (6), Усыпляющий Аромат (см. стр. 125), Сверхъестественная Ловкость (3), Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2), Сверхъестественная Сила Воли (3)

**Психические Силы:** Доминирование, Ослабление, Галлюцинации, Устрашение

**Снаряжение:** Доспехи из душ

**Воплощение Роскоши:** Ссс'Элгиагин – герольд Слаанеш и отображает соблазняющее и безумящее присутствие ее лидера. Любой персонаж без черты Демонический или Машина который находится в радиусе 10 метров от Ссс'Элгиагин, страдает от -10 штрафа к тестам Силы Воли.

## ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: ОБЛОМКИ КОРАБЛЕКРУШЕНИЙ

**Обзор:** Аколиты расследуют дело о предметах, связанных с Варпом, с места преступления до карантинного мира Кул, где их попытки остановить торговлю этими запрещёнными предметами становятся борьбой за выживание на поверхности, полной призраков. Там они вынуждены сотрудничать с еретиками, которых они преследовали, чтобы избежать смерти на планете, затенённой Варпом. В ходе попытки побега они обнаруживают, что запрещённые сокровища на поверхности планеты используются зловещей демонической сущностью, чтобы заманить простаков на Кул, позволяя распространять порчу Варпа по всему сектору.

Этот шаблон можно вводить в рамках длительного расследования деятельности Безликой торговли или между другими приключениями в кампании, когда аколиты отдыхают на мире-улье или в другом мире с давно установленным имперским порядком. Он предлагает игрокам возможности для борьбы с врагами, которых они не могут просто убить, если аколиты хотят выжить, и смертельные сражения с останками тех, кто погиб, когда Кул попал в Варп.

### Акт I: СЕРДЦЕ ВОЛН

Аколиты вызваны на место ужасного зверства в густонаселенном мире-улье. Там они находят доказательства того, что местный куль Хаоса использовал оружие, тронутое Варпом, во время стычки в местном хабе, и им поручено найти источник поставок оружия. Проследив куль и, вероятно, участвуя в насильственном допросе его членов, аколиты узнают больше о том, как куль получил оружие. Расследования в системе обнаруживают доказательства подобных ужасов, и ИП выясняют общую связь между этими инцидентами: присутствие древнего транспорта, принадлежащего клану торговцев из пустот, Вар Кавас. Аколиты должны найти судно Вар Кавас, проникнуть или тайно следить за ним и найти источник этих смертоносных предметов.

### Акт II: ПАДАЮЩИЕ АНГЕЛЫ

Аколиты преследуют Безликих торговцев до орбиты Кула; здесь, при помощи блокадного военного флота Циклопии, они могут попытаться захватить корабль Вар Кавас. Однако в сражении корабль контрабандистов оказывается сильно повреждён; Аколиты вынуждены покидать корабль, мчась к поверхности планеты в спасательной капсуле или от судна Вар Кавас, или от блокадного корвета. Как только они достигают поверхности планеты, ИП сталкиваются с группой «собирателей костей» Вар Кавас и в скором времени понимают, что у каждой группы не хватает сил для выживания в одиночку. Чтобы выжить, обеим группам необходимо будет работать вместе, чтобы восстановить неисправный челнок Вар Кавас и вернуться на орбиту.

Нападения Клоков Варпа в нарастающем числе убеждают в необходимости этих действий. Помощники должны отбивать эти нападения и решать, как поступить с Вар Кавас, либо преодолевая свою известную ненависть, чтобы работать вместе с Безликими торговцами, либо подчиняясь первым помыслам и вести переговоры исключительно через лаз-разряды и цепные мечи.



### Акт III: Большая Угроза

Во время переговоров, заходящих в натянутый тупик, Аколиты обнаруживают бесценное сокровище прошлого Аскеллона, относящееся к основанию сектора: Сломанный меч святого Валерия. Аколиты могут раскрыть похожие предметы путем обыска близлежащих руин, но собиратели костей нелюбезно относятся к требованиям ИП, заявляющим права на такие предметы. Раствущее чувство обречённости пронизывает воздух; те, у кого есть способности к обнаружению Варпа, понимают, что нечестивые существа появляются и что сам Кул вскоре может вернуться в Имматериум.

Из песков появляется соблазнительный демон Слаанеш, которого группа должна победить в короткий срок, чтобы обеспечить побег с Кула. Собиратели костей, однако, быстро поддаются очарованию, превращаясь из союзников в бешеных врагов. Торговцы, со своей стороны, стремятся только украсть любое из обнаруженных сокровищ, даже уничтожая их в процессе, так что их демонический хозяин улыбается их пылкой страсти к наживе. Подбор любого из этих артефактов может привести к более сложному побегу, чем предполагалось, и аколиты могут захотеть оставить торговцев, чтобы осуществить побег, прежде чем придут новые демоны. Даже по прибытию на орбиту отряд может столкнуться с обольстительным герольдом Слаанеш, желающим соблазнить аколитов проблесками оставшихся внизу сокровищ, которых будет достаточно, чтобы купить собственную планету, если только аколиты уступят своим желаниям.

### ВОЗМОЖНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

- Аколиты встречают небольшую группу выживших, также стремящихся бежать с Кула. У них есть много артефактов, которые они могут предложить в обмен, а также знания и опыт в отношении демонических врагов, но пособничество им нарушало бы Аскеллонский указ и, возможно, освободило порченые Варпом души в секторе.
- Псайкеры-аколиты спонтанно испытывают на поверхности серию неземных и заманчивых видений, посланных им обитателями Варпа. Галлюцинации мира, славы, богатства и т.д. предстают перед аколитами сильными искушениями, и они должны подавлять все свои сокровенные желания, чтобы выполнить миссию.
- Аколиты могут достать древнюю реликвию с Кула и передать ее законному владельцу (возможно, главе ордена космодесантников, архимагу Адептус Механикус или даже их инквизитору). Однако, втайне для аколитов, эта реликвия была секретно отправлена при контакте с Варпом. Через несколько дней после доставки артефакта они получают весть о том, что его хранитель присягнул Хаосу, и они должны отправиться к нему и уничтожить порченый артефакт навсегда.

# НЕКСУМ

«Две смены, одна по пятнадцать часов, одна по шесть. Чем дольше работаешь, тем меньше спишь. Избегай авторитетов, они убивают тебя, только посмотрев на тебя. Поднимайся и беги быстро к отску обмынтирования, копуши получают костюмы с протечкой и умирают быстрее из-за легочной гнили. Ешь всё, что дадут, потому что не получишь много. Есть только один побег: смерть. Не позволяй себе надеяться на что-то. Мы не надеемся здесь».

— заключенный-ветеран новоприбывшему на Нексум VIII

Промерзший насквозь скалистый мир из хрупкого камня, Нексум VIII — каторжная колония, которая лежит на стабильном, но забытом второстепенном варп-маршруте, менее чем за восемь месяцев от целого ряда цивилизованных Податных Центральных систем Мира Сноупа. Единственная обитаемая планета своей системы, она вращается вокруг огромной умирающей звезды, известной как Медея. Для писаной истории сектора Аскеллон эта смертельная звезда мерцала и вспыхивала как пылающая свеча в ночном небе десятков окружающих систем; на примитивных и цивилизованных мирах, Медея является признаком жестокого предназначения, предвестника темных времен впереди. В течение тысячелетий жители сектора знали, что звезда обречена на крах когда-нибудь взорваться в сверхновую под своим огромным весом, уничтожив Нексум и опустошая или облучая каждую звёздную систему на расстоянии дюжины световых лет. Во времена давно прошедшего Тёмного века технологий человечество, возможно, имело средства с точностью предсказать, когда это ужасное событие произойдет; в 41-м тысячелетии даже самые проницательные магосы Астрономика не могут ничего предложить, кроме смутных оценок того, когда молот может упасть.

Вращаясь на холодных внешних контурах своей системы, хлестаемый случайными потоками чистой плазменной струи от умирающего монстра в её центре, лежит Нексум VIII, когда его семь планетарных братьев и сестер, уже поглощены Медеей. Нексум не привлек внимание великого Империума, если бы не присутствие на его поверхности некоторых редких и ценных минералов и элементов, которые при надлежащей обработке необходимы для производства керамика. Керамит представляет собой сложное соединение высокой упругости и используется по множеству назначений, хотя наиболее известен как компонент силовой брони Адептус Астартес. Наличие этих минералов на поверхности Нексума сделало бы его полезным миром в обычном ходе событий; однако, учитывая опасное местоположение планеты, на орбите звезды, находящейся вблизи от сверхновой, он уже давно игнорируется.

Навигаторы обходят систему. В отличие от неясной опасности сверхновой, они знают, что относительная лёгкость, с которой может быть достигнут Нексум, возникает из-за легко проницаемого локального барьера между реальностью и Варпом. Семейства навигаторов Аскеллона понимают, что в некоторых регионах безумие Моря Душ приближается к поверхности мира смертных ближе, чем к другим. Ни один навигатор не может путешествовать в Нексум, не чувствуя холодную ласку безумия, издалека давящую на его психику, или не услышав бормотания отдаленных голосов, повторяющих имена непристойных, запрещенных божеств. Вся звёздная область — это психическая губка, эхо, усиливающее и отражающее эмоции ее обитателей; в области мира и процветания это создало бы приятную и освежающую среду. На Нексуме же эта психическая обратная связь генерирует спиралевидный вихрь отрицательных эмоций, где воплощенная сущность Варпа спокойно сочится в жизни жителей с ужасающими последствиями.

## Родной Мир: НЕКСУМ

Игроки могут выбрать Нексум в качестве своего родного мира при создании нового архитектора, особенно в качестве заменяющего персонажа, когда приключаются в этом месте. Персонажи из Нексума следуют правилам миранты (см. Стр. 26), но со следующим новым бонусом родного мира вместо обычного:

### Бонус Родного Мира:

*Найди Слабое Место:* Всякий раз, когда персонаж из Нексума наносит критический урон, он может добавить +1 при определении того, какой результат применить из соответствующей таблицы критических эффектов.

## СУРОВОСТЬ ТЕЛА И ДУШИ

Нексум — это мрачный силикатный мир, поверхность которого целиком состоит из зубчатых черных осколков скал и разбитых, выгнутых шипов гор, которые втыкаются пиками в небо. Это суровая планета, непригодная для комфорта размещения человеческой жизни. Хотя она обладает атмосферой в своем роде, воздух терпкий и неприятный, проявляющийся в виде ужасных ветров, богатых микроскопическими, но жесткими осколками местных чёрных скал, которые болезненно истирают и вычищают ткань легких после нескольких минут воздействия. Защитные фильтровальные устройства необходимы для длительных операций на поверхности, хотя многие из них вынуждены использовать грубую ткань и тряпки, если их оборудование выходит из строя.

Нексум также иногда ударяют огромными завитками плазмы, которые вытекают из бушующей печи его солнца. Это светило, Медея, висит в небе, надвигаясь и пульсируя ужасным красным светом, постоянно напоминающим, что вся жизнь на мире столкнётся с неизбежным разрушением. В мире нет воды, кроме той, что может быть доставлена посетителями с более милосердных планет. Какие бы человеческие обитатели ни были на планете, они обычно герметически запечатаны, часто зарыты как можно глубже в земле.

На поверхности мира мало построек. До прихода Империи, в последние столетия, единственными рукотворными структурами была серия из дюжины, или около того, необычных дольменов, вырезанных из местной скалы, расположенных концентрическими окружностями или гребнями и соединённых прямыми каналами или траншеями в эксцентричной и, по-видимому, случайной манере.

Единственными занятymi структурами на планете являются тюрьмы. Их несколько десятков, каждая из которых — титаническая крепость, как правило, гигантская сетевая система подземных бункеров, шахт и общежитий. Эти структуры группируются вокруг огромных, герметично закрытых орбитальных посадочных куполов, изготовленных Адептус Механикус. Каждая тюрьма полностью зависит от шатлов, которые периодически поставляют припасы с мира Сноуп. Сделанные из местной породы, крошащиеся и воздвигнутые с большой скоростью из сырого черного цемента большие стены, эти тюрьмы являются неприступными и смертоносными местами, эпицентрами страданий, чьи психические эманации действительно сильно отражаются благодаря странным местным условиям Варпа.

## ИСТОРИЯ НАСИЛИЯ

Нексум был обнаружен во время ранней истории сектора, судя по некоторым звёздным картам древнего происхождения, хотя такие конкретные записи отмечают его исключительно с точки зрения опасности звёздного судоходства. Некоторые ссылки в обрывочных данных, относящихся к тёмным годам после Великой ереси, упоминают Нексум явно в контексте списка локальных миров, «очищенных» во время серии жестоких войн и битв, известных как «Великое вычищение», но от чего они были очищены мучительно неясно, как и в большинстве ранней истории Аскеллона.

В течение нескольких тысяч лет мир пребывал в спокойствии и игнорировался, его ресурсы оставались неиспользованными. Однако надвигающаяся угроза Пандемониума призвала отчаянные хищнические инстинкты циничного купеческого класса сектора вводить новую культуру большего коммерческого риска. В рамках этого процесса миры, ранее считавшиеся слишком опасными или нестабильными для использования, были рассмотрены заново.

Три столетия назад особенно тесносвязанная группа торговцев сформировала сложное юридическое лицо в коммерческих кругах Аскеллона под названием «Синдикат Нексум», посвященное эксплуатации минеральных ресурсов Нексума. Только отчаяние могло привести к добыче мира, вращающегося вокруг звезды, известной как потенциальная сверхновая, мерой, похожей на строительство дома рядом с извергающимся вулканом.

Естественно, никто не найдёт добровольцев на такую безумно опасную работу; рабский труд был решением. Рабочие были получены из десятка местных миров: крепостные рабы, заключившие временный контракт и служащие в откомандированном подневольном состоянии, чтобы искупить семейные долги, и отбросы десятков тюрем и исправительных лагерей были тихо куплены и вытащены на планету в цепях.

Теперь зловещие агенты «Синдиката Нексум» прочесывают окружающие системы в пределах Глубин Асфоделя каждые несколько месяцев, с холодным сердцем торгуя человеческими жизнями с бессердечными и деспотическими планетарными правителями, которые видят в этом возможность избавиться от разрушительных и опасных элементов в своём собственном обществе. В настоящее время и невинные, и виноватые перевезены на Нексум, население которого растет с каждым годом.

Таким образом, как ни парадоксально, мир, который был всем известный обречённым, стал более полезным для сектора Аскеллон, чем многие из других. Огромные инвестиции в мир, которому суждено столкнуться с неизбежным разрушением, характерны для безумного, рискованного и отчаянного способа мышления всех правителей Аскеллона.



Десятки обширных тюрем теперь покрывают поверхность планеты, каждая из них является идеалом эффективности, насколько можно судить по их жестоким стандартам. Они приносят огромную прибыль для торговых концернов, которые действуют за кулисами, концернов, которые ни в малейшей степени не обеспокоены гибелью сотен заключенных, которые ежедневно умирают в смертельных шахтах.

## МИР ЗАКЛЮЧЁННЫХ

На Нексуме преобладают огромные тюремные крепости, которые определяют его ценность для Империума. Каждая тюрьма — это мир, сам по себе, убранный от глаз посторонних, его хозяева ушли, чтобы вести свои дела по своему усмотрению. Хотя являясь формально имперским доменом и, как таковой, подчиняясь Адептус Администратум, Нексум номинально управляет от имени этой организации Старшим Надзирателем, чиновником, выбранным из тюремных надзирателей, исходя из прибыльности его объекта.

Большинство тюрем на Нексуме являются рабочими лагерями, где заключенные живут в камерах или общежитиях во время коротких периодов отдыха. Они надевают грубые, многократно заплатанные и ненадежные костюмы для дыхания и ведутся (как правило, бегом) по направлению к поверхности мира, где они вырубают чистые минералы из голого камня.

На Нексуме существует около тридцати тюрем различных размеров. Каждая из них, как город, имеет собственную внутреннюю культуру, общество и цель. Самыми крупными являются шесть основных лагерей по удержанию и переработке, прилегающих к небольшому центральному звездному порту планеты. Управляемые непосредственно «Синдикатом Нексума», десятки тысяч заключенных доставляются в эти почти подземные объекты для оценки их в качестве кандидатов на более специализированные тюрьмы каждый месяц, каждая из которых управляется различными зловещими имперскими агентствами. К таким объектам относятся центр обработки Тета-Каппа 686, структура Адептус Механикус, которая активно ищет физически здоровых, но умственно отсталых заключенных с целью превращения их в более полезных серваторов посредством серии операций, направленных на удаление высших функций мозга и интеграцию заключённого в специализированное горное оборудование. Затем «продукт» Тета-Каппы возвращается на работу, но будучи эффективнее; это человечество, сведенное к голой функциональности, идеалу Механикум, потому объект пользуется большим уважением и ему пытаются подражать по всему аскеллианскому Адептус Механикус. Заключенные боятся переселения на этот объект больше всего остального и совершают самые жестокие и самые гнусные действия для того, чтобы других отдавали туда вместо них.

Другие печально известные тюрьмы включают «Яму» — гигантскую открытую шахту семи километров в диаметре и двух километра в глубину, ограниченную широким, круговым съездом, который лениво спускается к дымящемуся сердцу шахты. Вдоль этой рампы ползет «Зверь» — мобильная установка по переработке руды, грубо переделанная в кошмарную тюрьму, использующая десятки ячеистых прицепов, тащущихся за ней на огромных повозках. С дюжиной траков размером с танки, «Зверь» — это древнее чудо — грязное, запятнанное, бесценное сокровище из технологичного прошлого человечества. С каждым рабочим циклом тысячи заключенных вытаскиваются из клеток под

ударами шоковых цепей, берут выданные кирки и пролетают мимо «Зверя» в сердце ямы, чтобы добывать руду в глубине раскопок, пока их сердца не остановятся.

За столетия лишь небольшое количество заключенных сбежало в дикие места, выскрёбывая отчаянные и короткие жизни, выживая на отходах, выброшенных большими тюремами. Существующие как презираемый класс воришек и торговцев в грубо вырытых норах и траншеях, эти изгои и их дети представляют истинных выходцев из Нексума. То, что все большее число проявляет проклятие прайкера, ещё не известно ни одному из правителей планеты, но астропат Старшего Надзирателя начал в последние годы страдать от ужасных кошмаров и использовать свое сверхъестественное зрение в поисках причины.

## ХУДШИЕ СРЕДИ ХУДШИХ

Культура банд доминирует в большинстве тюрем Нексума. В каждой Имперской тюрьме те, кто достаточно жесток, чтобы использовать слабость своих собратьев, быстро поднимаются в завуалированной иерархии различных рабочих лагерей, жертвуя своей человечностью, чтобы выжить. Даже те, кто родился и вырос здесь, по закону Нексума наследуют приговоры своих родителей, отбрасывая семейные связи, если это означает большую власть внутри фракции заключенных. На Нексуме, где стены между Варпом и реальностью тонкие, жертвовать своей человечностью может быть гораздо более буквальным опытом, чем где-либо еще.

Для тех, кто может воспринимать течения Варпа, тюрьмы Нексума — адское место. Гнев, отчаяние и стремления заключенных — это ощущимые силы, которые истекают кровью в саму ткань тюремного объекта, все время заражая его. Этот процесс каким-то образом изменил и извратил психику многих заключенных. В последние годы надзиратели сообщали о всплесках насилиственной деятельности банд по тюремам Нексума, каким-то образом связанными между собой; после этого несколько месяцев прошли без подобных спонтанных убийств самого отвратительного вида.

В лагере Таккрид, управляемом Департаментом Муниторум объекте, который обрабатывает как опальных гвардейцев, так и физически одарённых гражданских психов, превращая их в штрафных легионеров Астра Милитарум, в прошлом году были сотни убийств, намного выше среднего уровня по всем тюремам. Многие из жертв были обезглавлены; другие показывали признаки участия в ритуальном бою до смерти. Это, однако, не прекращало производства новых полков Нексума, уходящих каждые несколько десятилетий, чтобы сражаться и умереть (и даже иногда сбегать) на мирах по всему сектору.

В медицинском крыле крупнейшей тюрьмы Нексума, Центре общей обработки населения I, уважаемый врач более чем с сорокалетним стажем, был пойман за вводом пациентам ужасных химикатов его собственной разработки. Последующие исследования связали его с семьюдесятью смертями за всё его время пребывания на планете.

Многие из этих специфических событий приписываются «эмее», зловещему тюремному наркотику, который, по-видимому, имеет происхождение на планете. Сначала он встретился три года назад в крыле Моральных девиантов VI изолированной тюрьмы высокой безопасности, этот препарат, судя по всему, создается из вырезанных надпочечников заключенных, подвергшимся ужасным пыткам в последние несколько часов со стороны их пока еще неопознанных убийц. Он сильно затягивает, и его использование постепенно распространяется по поверхности планеты и даже в другие миры.

Другие охранники не считают «змею» причиной недавнего подъема в аномальной насильственной деятельности, ссылаясь вместо этого на появление нового таинственного культа, поклоняющегося Императору, который, как говорят, спонтанно появился в ночи среди общеизвестно суеверных глубокообитающих узников Нижних Лагерей. Известные как Слуги Радужной Аквилы, эти культисты якобы фанатичны в своем поклонении Богу-Императору, но, как известно, постоянно плетут интриги против других тюремных конфессий; ходят слухи, что их доктринальные различия иногда перетекают в прямое насилие.

Наконец, Тюремщики, тесно связанное братство наследственных стражей и органов правопорядка Нексума, не были защищены от растущего насилия. Это традиционно сплоченное и изолированное общество на протяжении веков контролировало планету, вытесняя заключенных с койки в шахты ударами цепного хлыста. Однако их социальная сплоченность сейчас разрушается перед лицом увеличения насилия в бандах, и все больше смертей на Нексуме можно отнести к жестокому и зверскому контролю худшего рода.

### ЗАКЛЮЧЕННЫЙ НЕКСУМА

Жалкие и отчаянные люди, которые составляют огромную массу населения Нексума, известны множеством имен в зависимости от того учреждения, в котором они заключены. В Яме они просто «заключенные», но в Тета-Каппа 686 они известны как «субъекты». Каким бы ни был их титул, заключенные Нексума все выживальщики в глубине души, иначе бы они не цеплялись бы за жизнь наперекор всему. Как правило, полуголодные, одетые в различные яркие тюремные униформы, и ковыляющие на рабочую смену или с нее, все они имеют болезненный блеск отчаяния в глазах. Они готовы сделать что угодно, чтобы покинуть Нексум, и не постесняются ни на секунду, чтобы воспользоваться любой возможностью, которая лишь намекает на возможность побега.

### ЗАКЛЮЧЕННЫЙ НЕКСУМА (РЯДОВОЙ)

		8			
		Г 1 01-10	HP 32 11-20	HC 29 ЛР 3 21-30	C 36 Б 31 ВОС 33
ПР 1 11-20	4				
К 1 31-70	4				
ПН 1 71-85	4				
ЛН 1 86-00	4				
Полу. 3	Полн. 6	Натиск 9	Бег 18	Угроза 3	

### ЗАТОЧКА

Класс Рукопашное

Дальн. —	СкС —	Урон 1к10+3 <sup>вс</sup> (Р)
Проб. 1	Обой. —	Перез. — Вес. 0,5 кг Дост. ИЗ

Особенности: Примитивное (6)

Умения: Бдительность (Вос), Общие Знания(Преступность) (И)

Снаряжение: Идентификационные бирки, пробитые через мочку уха, контрабандный предмет, костюм для дыхания (респиратор) плохого качества, одеяние заключенного

Скрытая Смерть: Заключенный налагает штраф -20 на любые проверки, чтобы обнаружить любые скрытые предметы, которые он несет.

### АВТОРИТЕТ НЕКСУМА

Даже среди самых жестоких преступных отбросов есть те, кого опасаются, те, кто охотится за своими собратьями, используя вымогательство, запугивание и угрозу грубого насилия. В большинстве исправительных колоний эти подонки поднимаются на вершину, криминальные руководители самого низкого рода, мелкие военачальники и короли своих собственных несущественных областей.

Однако на Нексуме происходит что-то странное с членами банды. Они ведут себя своеобразно, участвуя в странном, ритуальном поведении, слышат голоса в стенах своей тюрьмы, вздрагивают от теней, но смеются над неизбежностью смерти. Это может быть отчасти обусловлено давлением скованной жизни, окончательно разрушающей их умственную защиту, или злоупотреблением запрещенными веществами. Однако какой-то внешний фактор явно разрушает их психику и заменяет их мысли идеями о доме в самых темных глубинах самого Варпа.

### Авторитет Нексума (Рядовой)

		Г 3 01-10	HP 38 11-20	HC 35 ЛР 3 21-30	C 30 В 34 ВОС 29
ПР 3 11-20	6				
К 3 31-70	6				
ПН 3 71-85	6				
ЛН 3 86-00	6				
Полу. 3	Полн. 6	Натиск 9	Бег 18	Угроза 6	

### СТАБ-РЕВОЛЬВЕР

Класс Пистолет

Дальн. 25м	СкС О/—	Урон 1к10+3 (У)
Проб. 0	Обой. 6	Перез. 2Полн Вес. 1,5 кг Дост. ИЗ

Особенности: Надёжное

### ЦЕПНОЙ КИНЖАЛ

Класс Рукопашное

Дальн. —	СкС —	Урон 1к10+3 <sup>вс</sup> (Р)
Проб. 1	Обой. —	Перез. — Вес. 1,5 кг Дост. РД

Особенности: Сбалансированное

Умения: Атлетика (С), Бдительность (Вос) +10, Общие Знания(Преступность) (И) +10, Уклонение (Л), Запугивание (С) +20

Таланты: Неостановимый Натиск, Ненависть (Все)

Снаряжение: Подогнанная по мерке одежда заключенного, импровизированная броня, цвета и знаки банды, костюм для дыхания (респиратор) плохого качества, 3 дозы «змеи»

Скрытый Мутант: Тонкий барьер от Варпа в некоторых нижних пределах тюрем наложил мутацию на ряд членов банды, многие из которых с гордостью носят свои искажения. Один любой член банды в группе может иметь любую из следующих качеств: Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Сонар, Коренастый, Токсичный (1), Сверхъестественная Сила (1), или Сверхъестественная Выносливость (1). По желанию МИ может использовать результаты из таблицы 8-16: Мутации (см. страницу 356 Dark Heresy ОКП), чтобы создать очень сильных авторитетов.

## Надсмотрщик

Несмотря на своё неустойчивое положение на орбите вокруг обречённой звезды, тюрьмы Нексума и поныне заняты на протяжении веков. За это время было создано небольшое закрытое сообщество силовиков и охранников, которые рассматривают эту практически необитаемую адскую дыру как свой дом. Поколения тюремных охранников, которые несут созданную самими эмблему скованного солнца и идут под самоназванным титулом Надсмотрщики, жили и умирали в мире, не зная ничего, кроме сурового блеска Медеи и тяжелого труда жизни в исправительной колонии. Многие роли в тюремной системе стали полностью наследственными, в свою очередь передаваясь от отца к сыновьям, а затем и внукам. В то время как многие из Надсмотрщиков стали жестокими из-за своей роли или были испорчены условиями Варпа в окрестностях Нексума, иные же стали достойными семьями, выполняя свои обязанности в полную меру своих возможностей и будучи бдительными к нападениям заключенных, обезумевших от «змеи», к предупреждающим гудкам о неизбежной буре из плазмы, или, что еще хуже, к постоянному звуку сирены, оповещающему о эвакуации ключевых кадров и оборудования перед окончательными смертельными мучениями Медеи.



## Нексумский надсмотрщик (Элита)

10

G	4 01-10	7	HP	HC	C
ПР	4 11-20	7	38	37	33
ЛР	4 21-30	7	37	30	30
K	4 31-70	7	Вос	СВ	Общ
ПН	2 71-85	5	36	31	29
ЛН	2 86-00	5	Вл	—	—

Полу. 3 Полн. 6 НАТИСК 9 Бег 18 Угроза 6

### РУЧНАЯ ПУШКА-РЕВОЛЬВЕР

КЛАСС Пистолет

Дальн. 30м СкС О/-/ Урон 1к10+4 (У)  
ПРОБ.2 Обой. 6 ПЕРЕЗ. IПолн Вес. 3,5 кг Дост. ДЕ

Особенности: Надёжное

### ШОКО-ЦЕПНОЙ БИЧ

КЛАСС Рукопашное

Дальн. — СкС — Урон 1к10+5<sup>БС+2</sup>(Р)  
ПРОБ.0 Обой. — ПЕРЕЗ. — Вес. 4кг Дост. РД

Особенности: Гибкое, Разрывное, Шоковое

**Умения:** Бдительность (Вос) +10, Общие Знания (Нексум) (И), Командование (О), Запутывание (С) +10, Внимательность (Вос)

**Таланты:** Боевое Чутье, Разоружение, Нокдаун,

**Снаряжение:** Броня с цепями на спасательном костюме, закрытый шлем с респиратором и встроенным микронаушником, большая связка наручников и ключей, 6 патронов «дум-дум», 12 стандартных патронов

## ЗМЕЯ

Так называется ужасный препарат, сделанный из собранных надпочечников убитых заключенных, которые, все неосознанно, были мутантами на пороге раскрытия психических сил. Используя методы, не полностью понятные аптекарами Нексума, эти железы погружаются в отвратительные растворы, привезенные контрабандой в тюрьму, высушиваются и затем превращаются в бледно-розовый порошок, который можно курить или вдыхать. Он вызывает галлюцинопогенное состояние транса, характеризующееся чередованием вялости, мании и садистских мыслей самого тёмного вида. Как заключенные научились это делать, остается загадкой, хотя несколько дилеров «змей» настаивают на том, что рецепты пришли к ним в цветных снах, которые были более яркими, чем реальность пробуждения.

«Змей» имеет Доступность Очень Редко (ОР) и вызывает за-висимость. После приема препарата пользователь получает черты Сверхъестественная Ловкость (1) и Сверхъестественное Восприятие (2) на пк5 + 5 раундов. Впоследствии он становится уступчивым и покорным, теряя -10 Силы Воли и получает 1 очко Порчи.

## ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: ЦЕПЬ СНАБЖЕНИЯ

**Обзор:** Кошмарный новый препарат, распространяется среди нижних слоев ульев Аскеллона, и конфликт вовлекает архитекторов в тайную войну против поставщиков этого отвратительного продукта. Архитекторы следуют по цепочке зависимых наркоманов, поставщиков и беспощадных контрабандистов в страшную исправительную колонию Нексум VIII. Чтобы выяснить происхождение препарата, архитекторы должны разработать метод тайного проникновения в одну из худших тюрем в Империуме.

Там, скрытые среди десятков тысяч убийц и извергов похуже, архитекторы обнаруживают, что расплывающееся пятно Варпа отравляет души жителей Нексума, и встречаются лицом к лицу с ужасным источником наркотиков. Архитекторы должны бежать от безумия в сердце Нексума, преодолевая неприступные стены тюремных городов и защищаясь от безумного внимания заключенных и их тюремщиков.

Этот шаблон можно использовать для привлечения архитекторов к тому, что начинается как расследование незаконного оборота наркотиков и переходит в область демонической активности, с интересным сочетанием исследования и борьбы, поскольку они следят за наркотиком до источника. Его также можно использовать, когда они доставляют пленных в Нексум для заключения под стражу — возможно, по указанию их инквизитора, у которого могут быть свои причины для изучения планеты.

### Акт I: Кольца змеи

Архитекторы призваны исследовать смертельный новый наркотик «змею», которая распространяется по ульям Аскеллона, наркотик, потребители которого становятся жестокими, видящими галлюцинации садистами. Они узнают, что этот препарат испорчен материалом Имматериума, распространяя пятно Варпа, где бы он ни находился. Они должны отправиться в одно из недавних мест разрушения, вызванных этим наркотиком (которое может быть их текущим местоположением), чтобы разработать путь с нуля в цепочку поставок наркотиков.

Архитекторы начинают со скрывающихся дилеров мелкого уровня и покупателей, уклоняющихся от силовиков мира, и защищаются от жестоких и непокорных наркоманов «змеи», которые бродят по низшим уровням планеты. Работая с контрабандистами и дилерами среднего уровня, ИП открывают межпланетную торговлю «змеей». Отслеживая сеть дилеров до источника, архитекторы прячутся на борту судна контрабандиста или действуют самостоятельно и отправляются к источнику препарата: Нексуму VIII.

### Акт II: ПРИЛИВ АДРЕНАЛИНА

По прибытию, архитекторы должны пробраться со своего орбитального судна на поверхность Нексума и проникнуть в тюремную систему под видом заключенных, охранников или какого-то их сочетания. В качестве альтернативы они могут принять громогласные облики, такие как посещение высокопоставленных лиц или представителей Синдиката или даже действовать открыто как агенты инквизитора. Они должны исследовать затененные коридоры и общежития в протяженных тюрямах, исследуя кошмарное минное поле разборок банд.



В свою первую ночь запертными в своих камерах или расследующими темные залы огромных тюрем, они на собственном опыте испытывают извращенное явление Варпа, протекающего в реальное пространство через истощенную реальность окружающей тюрьмы. Здесь ГМ может захотеть использовать таблицу 3-2: Феномены Варпа на стр. 141, чтобы ввести подходящие тревожные события. Борьба с бандами происходит недолго до рассвета, так как заключенные (некоторые из которых, возможно, мутанты), съеденные с ума силами Варпа, стремятся разорвать всех вокруг них. Битва, или исследования в ближайшие дни, приводят архитекторов в одно из логов производителей наркотиков, тем самым выявляя ужасный источник варп-зараженных наркотиков, заполняющих сектор: сами заключенные.

### Акт III: ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ ПОБЕГ

Открыв наличие пятна Варпа и источника препарата, у архитекторов есть несколько вариантов. Они могут уничтожить любые следы центров создания лекарств или предупредить власти о ситуации. Если персонажи выступали в качестве заключенных, им может потребоваться раскрыть себя или попытаться сбежать из тюрьмы на свободу и безопасность. Бунт мог бы скрыть их побег, но может также позволить бандам окончательно завладеть тюрьмами.

Надзирателей, возможно, мало интересует прекращение оборота наркотиков, возможно, они получают здоровый кусочек прибыли, и архитекторы, возможно, должны будут быстро покинуть планету, так как они могут встретиться не только с заключенными, но также и с надсмотрщиками, которые повернутся против них. ИП должны работать быстро в любом случае, поскольку существа, которые находятся в ответственности за распространение «змеи», не успокаиваются, когда смертные осмеливаются нарушить их планы.

### Возможные осложнения

- Высокопоставленный член банды признаёт одного или нескольких архитекторов из-за предыдущих видов деятельности, либо как товарища по банде из-за маскировки, используемой для проникновения в криминальный картель, либо как фактического агента инквизитора. Архитекторам может потребоваться привлечь заключенного к своей миссии, продолжить какие-либо предыдущие маскировки, использовать его или даже обеспечить его постоянное молчание, которое может вызвать бандитскую войну, если это обнаружат.
- Архитекторы обнаруживают, что один из надзирателей раскрыл древние тексты, описывающие как предлагать души варп-сущностям в обмен на мощные милости. Однако, столкнувшись с этим, надзиратель настаивает на том, что его текущие действия необходимы для того, чтобы Медея не взорвалась.
- Сбегая в пространства, окружающие тюрьмы, архитекторы обнаруживают анклавы беглых заключенных, которые открыто демонстрируют психические способности и привлекают внимание демонов. В качестве альтернативы, архитекторы могут прибыть слишком поздно и найти одного беглеца, который преднамеренно стал одержимым, чтобы отомстить тюреммам и сектору, который допустил его тюремное заключение.

# ОССУАР

«Ваше Высокопреосвященство, я восстановил самую необычную запись среди вещей прошлого епископа».

— проповедник Лэн, незадолго до его таинственного исчезновения

**Н**асто почитаемый самым святым местом во всем субсекторе Туле и одним из самых святых во всем Аскеллоне, Оссуар является домом как для Синода Экклезиархии суб-сектора, так и для останков некоторых из величайших святых этого сектора, таких как Павонар, Гентис и самый доверенный слуга святого Валерия, Кесал. Это мир, посвященный Культу Империалис, планета, полностью отданная поклонению Императору и почитанию святых Аскеллона. Оссуар — сияющий мир, где яркий солнечный свет отражается от витражей и мраморных скульптур. Так было с самого начала Имperiума, но этот священный мир скрывает тёмные тайны, которые, будучи раскрыты, могут проклясть его.

Тысячи лет назад именно здесь лорд-командир Валон Кордиус постановил, что Оссуар станет последним местом отдыха для величайших героев, которые встретили свой конец в дни Ереси Хоруса. Указ, как он сказал, основывался на видении, предоставленном Императором. Много десятилетий спустя, святой Кордиус будет похоронен на Оссуаре. В последующие века мир был возложен на зарождающийся Адептус Министорум, который превратил уже значительные ресурсы планеты в задачу почитания Императора и самых ранних аскеллианских святых.

Оссуар управляет Кредом Летописцев, епархией Адептус Министорум на мире. Архи-кардинал Баварус Консейг является лидером Креда Летописцев и самым высокопоставленным чиновником Экклезиархии в субсекторе. Это также делает его одним из самых влиятельных людей во всем секторе, особенно учитывая нынешнее отсутствие префекта субсектора Туле. Архи-кардинал занимает свою должность уже более века и торжественно и благочестиво следит за своими обязанностями в течение этого времени. Как и все священники Креда Летописцев, Консейг одержим прошлым, а именно мифами и легендами святых сектора.

В качестве власти в суб-секторе Туле Оссуар критически важен для Адептус Министорум. Отсюда Экклезиархия координирует деятельность епархии в этом регионе. Как и подобает такому важному миру, Оссуар впечатляюще оборудован великими соборами, триумфальными арками, колосальными статуями, сверкающими колокольнями и сотней других великолепий, чтобы восхвалять Императора и святых Аскеллона.

Жизнь на Оссуаре вращается вокруг почестей прошлого Аскеллона. От великих статуй генералов и священнослужителей до гробниц святых — памятники истории повсюду. Соборы и базилики Оссуара содержат бесчисленные реликвии, собираемые со всего сектора на протяжении всей его истории. Поверхность не может содержать всех, и поэтому существуют также орбитальные некрополи и полые астероиды, чтобы показывать останки освященных мертвцов и сокровищ более ранних эпох. Точно так же прошлое часто является темой проповедей архи-кардинала Консейга и многих священников мира, которые призывают граждан и посетителей мира подражать героям и святым прошлого в эти смутные времена. Проповеди архи-кардинала транслируются вокс-связью по всей планете, чтобы все граждане и паломники Оссуара могли слышать его слова и черпать в них вдохновение.

## РОДНОЙ МИР: ОССУАР

Игроки могут выбрать Оссуар в качестве своего родного мира при создании нового аколита, особенно в качестве заменяющего персонажа, когда приключаются в этом месте. Персонажи из Оссуара следуют правилам мира-храма (см. страницу 44 ОКП Dark Heresy), но со следующим новым бонусом родного мира вместо обычного:

### БОНУС РОДНОГО МИРА:

*Абсолютная вера в прошлое:* в дополнение к нормальному использованию очков Судьбы (см. страницу 44 ОКП Dark Heresy), один раз за столкновение персонаж из Оссуара может потратить очко Судьбы после того, как он терпит неудачу в проверке Страха, чтобы считать, что он прошел ее с 1 степенью успеха, но также получает 1 очко Безумия.

Каждый год многочисленные миллионы паломников отправляются в Оссуар по маршрутам, известным по всему сектору. Такие маршруты паломничества часто являются мишенями для рейдеров, но влияние Оссуара и близость к Порт-Лохарту обеспечивают им значительную защиту флота. Тем не менее, смелые пиратские атаки, как человеческие, так и ксеноские, становятся всё более опасными. Паломники приходят со всего сектора, а некоторые тратят всю свою жизнь на путешествие. Столы огромные толпы отправляются в Великий Собор, что путешествие от посадочной площадки до собора занимает годы. Многие паломники не переживают эту заключительную стадию путешествия, умирая от старости, погибая растоптанными чужими ногами или даже от обезвоживания среди давящих тел. Просто прожить последние дни на священной земле Оссуара близко к святым — великое благословение, достойное долгого путешествия.



## МАВЗОЛЕЙ ПАМЯТИ

Оссаар — это мир возвышающихся соборов и огромных статуй, импортированных из Воксис-Прайм, но величайшей особенностью является Мавзолей Памяти, массивная структура, которая охватывает большую часть основного континента в мире. Именно здесь хранятся тела святых и сюда бесчисленные паломники стекаются в нескончаемый поток. Мавзолей поистине массивен, его арки и башни поднимаются высоко над плитами среди колосальных статуй и витражей, в поперечнике достигающих сотен метров. Благоговеющие паломники глазеют на это; многие получают исступленные видения при входении в мавзолей.

В пределах мавзолея паломники проходят под большими арками, чтобы посмотреть на прекрасно сохранившиеся останки некоторых из самых почитаемых святых Аскеллона. По древним договорам Адептус Механикус поддерживает плохопонимаемые стазис-поля, которые сохраняют смертные останки некоторых из самых почитаемых святых Аскеллона. Благодаря этим археотехническим устройствам святые остаются в значительной степени нетронутыми разрушением времени, позволяя паломникам смотреть на их такие же блаженные лица, какими они выглядели при жизни. Преподобные святые являются одним из величайших чудес сектора, гордостью как Адептус Министорум, так и Адептус Механикус.

В дополнение к святым, охраняемым стазисом, Великий Мавзолей и его многочисленные подуровни и катакомбы являются домом для останков тысяч и тысяч священников со всей истории Оссаара, а также других героев и достойных людей со всего сектора. Живые члены Креда Летописцев перемещаются среди умерших, проводя древние обряды, чтобы почтить их память. Регулярные обряды проводятся в присутствии святых, охраняемых стазисом, с паломниками, толпящимися в залах мавзолея, пока те не падут под давлением тел.

## МОНАСТЫРЬ СИЯЮЩЕГО КЛИНКА

Неудивительно, что в Оссааре находится монастырь Сестер Битвы Адепта Сороритас. Канонесса Лиона ведет более 300 боевых сестер Ордена Сияющего Клинка, которые готовы защищать мир-храм от любой угрозы. В любое время Сестры ордена разбросаны по Оссаару, наблюдают за паломниками и охраняют святыни, сверкая своими белыми и золотыми доспехами. Местоположение монастыря примыкает к Мавзолею Памяти, и одна из главных обязанностей сестёр — охранять мавзолей и проводить паломников по его великим коридорам.

По воле действующих архи-кардиналов Оссаара Сестры Битвы Сияющего Клина участвовали в многочисленных действиях по всему Аскеллону в течение тысячелетий с момента основания ордена в качестве преемника Ордена Эбонитовой Часи. Отряды боевых сестер сражались с еретиками и восставшими далеко в Десолеуме и Селе. Такие развертывания обычно отвечают запросам других епархий, но некоторые действия, такие как подавление улья Сузумм, были по воле Адептус Администраторум.

## ТЕМНЕЙШИЙ СЕКРЕТ

Несмотря на то, что Кредо Летописцев чтит и почитает прошлое, многое из него было забыто, в некоторых случаях, умышленно. Рассказы о ранних днях сектора и первых святых обрывочны и часто противоречат друг другу. Основание Аскеллона и многие последующие тысячелетия известны только по недостоверным сказкам и разрозненным и незавершенным записям. Для верующих это более чем достаточное доказательство славы Аскеллона, поскольку невежество — это благословение и добродетель.

Существует много легенд и историй, рассказывающих о жизни и деяниях святого Акальруса Оссаарского, который был канонизирован через несколько столетий после смерти. Общеизвестно, что Акальрус поднялся до ранга кардинала в жизни около двух тысячелетий назад и что ему были приписаны многочисленные чудеса, которые привели к его святости. Однако официальные записи об Акальрусе малочисленны и противоречивы.

Источники не согласны с тем, когда именно он был канонизирован или за какие поступки заслужена святость. Такие расхождения нередки при работе с обширной бюрократией Империума и течением времени, но уровень несоответствия между записями в одном мире о такой важной фигуре примечателен.

Хотя ни один паломник и лишь несколько священников расследовали это глубоко, странно, что Акальрус был канонизирован так поздно после смерти, учитывая, что его сохранившееся тело хранится за одним из немногих и очень ценных стазис-полей Оссаара. Монахи и учёные, которые рассматривали этот вопрос, считают, что Акальрус воспринимался как святым в течение его жизни, следовательно, его поместили в стазис-поле после его смерти, хотя официальное признание святости произошло позже. Верно, что такие случаи не являются неслыханными, потому что истории о чудесах распространяются быстро, а массивная структура Экклезиархии и превратности астропатической связи приводят к большим задержкам. Обсуждения среди кардиналов о том, достоин ли человек святости, могут легко растянуться на века.

Однако причины этих расхождений и вопросов намного темнее, чем можно было бы мечтать. Кардинал Акальрус был амбициозным человеком, который жаждал власти и влияния, а его вознесение в рядах Креда Летописцев нельзя было назвать иначе как молниеносным. Были шепоты и слухи, но ни один из его товарищ-священников не осмеливался заподозрить правду, пока не стало слишком поздно.

Амбиция Акальруса и стремление к успеху перевешивали его веру и его волю, и эта слабость стала известна нечестивому демону Варпа. Сущность, демон-герольд Тзинча, известный смертным как Ч'фор'тка, Говорящий во Тьме, начал медленно исказять амбиции Акальруса, сдвигая его с пути праведности. Вкрадываясь в его мечты и мысли в последующие годы, демон питал амбиции священника, подрывая его веру и лояльность. Наконец, была заключена тёмная сделка, дающая Акальрусу успех

и влияние в жизни в обмен на вечное проклятие. Признал ли

искаженный ум Акальруса истинную цену сделки, никто никогда не узнает.

В последующие десятилетия Акальрус быстро встал в ряды Креда Летописцев, достигнув ранга кардинала в течение первого столетия своей жизни. Акальрус стал известен своими пламенными проповедями и его беспрецедентными ораторскими навыками. Многие, кто слышал его, уверяли, что такие вдохновенные и восхитительные проповеди могли прийти только благодаря милости Императора – нельзя было ошибиться сильнее этого. Он закрепил свою репутацию демонстрацией чудес — исцелением больных, изгнанием нечистых духов и даже предсказанием будущих событий.

### РАСКРЫТАЯ ТЬМА

Акальрус получил всё, чего хотел от нечестивого пакта, достигнув звания кардинала и получив признание как живого святого. Тем не менее, Говорящий во Тьме имел гораздо более грандиозные планы, чем просто требование души одного человека. В назначенное время, хотя наверняка гораздо раньше, чем ожидал Акальрус, демон заявил о своем долге, поглотив душу Акальруса и завладев его телом. Теперь кощунственный демон Хаоса шел по святой земле Оссуара, одетый во плоть кардинала Адепту Министорум.

С его высокого положения демон приступил к работе на следующем этапе своего непостижимого плана. Полная степень ущерба, нанесенного душам паломников и граждан Оссуара, никогда не будет известна, поскольку демон тонко пронизывал свои проповеди кощунственными мыслями и грязным колдовством. В

Базилике Святого Барома сущность, что носила вид

Акальруса, завела свою паству в проклятый ритуал, который завершился массовым жертвоприношением служителей и разрыванием ткани реальности – варп-разломом.

Демоны Хаоса прорывались сквозь дыру в пространстве и времени, нисходя на бесчисленных паломников, собравшихся у Мавзолея Памяти. Одержимый кардинал хотел, пока благочестивые мужчины и женщины погибали от когтей или поглощались магическим огнем. Возможно, демон не ожидал ревностной веры и стойкости защитников Оссуара, или, может быть, истинный финал его плана еще не достиг успеха, но Оссуар не уступил в тот день. В то время как бесчисленные паломники и жители Осуара падали к ногам демонов или поддавались безумию, проповедники сплотились и контратаковали. Спасители Оссуара были Сестрами Битвы Сияющего Клинка. Воины Адепта Сороритас, защищенные верой, изгнали жалких демонов обратно в Варп болтером, огнем и благословенными клинками. Однако орден пострадал от ужасных жертв и духовных шрамов, от которых он так и не оправился.

Вера и боевое мастерство Сестер Битвы изгнали демонов, подавляя их слабое присутствие в реальности. Тем не менее могущественный Ч'фор'тка остался, взрывая бронированных воительниц стуками магической энергии, защищенный демоническим колдовством. Сестры не смогли уничтожить демона, но с помощью выживших проповедников они отбросили его и святыми заклинаниями связали и покорили на достаточное время, чтобы выстроить стазис-поле, лишив демона силы и загнав его в ловушку.



## СКРЫТАЯ ПРАВДА

Это было одно из величайших бедствий в трагической истории сектора Аскеллон, однако Вторжение Акальруса практически исчезло из истории, известное теперь лишь немногим. Вместо того, чтобы быть осужденным как еретик или проклятым за разрушение, которое он совершил, Акальрус почитается как святой. Это случилось благодаря действиям правящих клириков Оссуара после демонического нашествия. Зная о невозможности открыть правду о случившемся, священники торжественно решили убрать инцидент из истории, чтобы их мир и вера людей не были навсегда испорчены. Знание о демонах не имело права сохраниться, и не имело права быть известно, что такой почитаемый клирик был пешкой Разрушительных Сил.

Сестры Битвы, которые пережили испытание, поклялись замолчать и каждая из них приняла обет Репенции. Свидетелей предали мечу или сожгли, чтобы они не раскрыли, что здесь произошло или кто поддался мучительной порче. Земли, на которых были демоны, были вновь освящены, и все священники поклялись молча хранить знание о том, что случилось с могилами, на благо Оссуара и жителей сектора.



Со временем тёмные события, которые вызвал Акальрус, были забыты, в то время как его предыдущие достижения были запомнены. Никто не посмел бы подозревать, что его стремления и чудеса были результатом нечестивого влияния. Сегодня Акальрус, один из величайших еретиков Аскеллона, почитается по всему сектору как святой. Если бы стазис-поле не справилось или было dezaktivировано, а демон был выпущен, ужасающая правда могла бы поставить сектор на колени.

## Святой Акальрус/ Ч'фор'тка (МАСТЕР)

40

Г	-	9	HP	HC	C	8
01-10			44	33	58	
ПР 3	12		56	35	66	
11-20		ЛР 3 12	Вс	Лов	Инт	
K	3	31-70	Вос	СВ 8	Общ	
ПН 3	12	71-85	54	67	37	
ЛН 3	12	86-00	Вл			
			71			

Полу. 3 Полн. 6 НАТИСК 9 Бег 18 Угроза 66

## КОГТИСТЫЕ КУЛАКИ

Класс Рукопашное

ДАЛЬН. – СКС – Урон 1К10+8БС(P)

ПРОБ.1 ОБОЙ. – ПЕРЕЗ. – ВЕС. – ДОСТ. –

Особенности: Отмчивающее (8)

**Умения:** Едительность (Вос) +10, Обаяние (О) +20, Обман (О) +30, Уклонение (Л), Запретные Знания (Все) (И) +20, Психонаука (Вос) +30

**Таланты:** Бастион Железной Воли, Боевое Чутье (Интеллект), Благоволение Варпа, Быстрая Атака, Варп-чувство

**Черты:** Ужасающее Присутствие (20), Благословение Тзинча (см. стр. 15), Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие (Кулаки), Страх (3), Псайкер (ПР 7), Порождение Кошмара, Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Сила Воли (2)

**Психические Силы:** Пылающая Форма, Огненный Щит, Адский Взор, Инферно, Расплавляющий Луч, Самопроизвольное Возгорание, Телекинетический Щит

**Снаряжение:** Мантия священника, разбитая аквила

**Прирожденный Колдун:** Демон может перекинуть любую проваленную проверку Психических Сил. Однако, если результат на любом кубике во втором броске равен 9, он вызывает Психический Феномен. Если Психический Феномен сработает независимо от этого, каждая 9 вместо этого добавит +10 к результату.

**Архиразложитель:** Используя Полное Действие, демон злорадствует и использует свой блаженный вид как святого, чтобы подорвать веру своих врагов. Демон делает Серьёзную (+о) проверку Обмана. Те, кто слышат его богохульную проповедь, возражают этому с помощью Серьёзной (+о) проверки Силы Воли, или получают 1 очко Порчи за каждую степень успеха в проверке демона.

## ТЕ, КТО ПОМНИТ

Несмотря на все усилия тех, кто пережил вызванное Акальрусом демоническое вторжение некоторые кусочки истины сохранились, передаваемые среди священнослужителей Креда Летописцев. Хранители — это маленьконое тайное общество среди клира, которое знает, что действительно живет за стазис-полем, которое удерживает святого Акальруса. Это тёмное знание висит на Хранителях тяжелым грузом; они клянутся могущественными клятвами защищать тайну и не дать демону убежать, чтобы продолжить свой адский план. Члены выбираются по силе воли и преданности, поскольку только самые сильные могут продолжать выполнять свои обязанности и сохранять свою веру после изучения истины.

На протяжении десятилетий Хранители заняты скрытым конфликтом с Богохульниками Акальруса, нечестивым культом, который объединяет слишком многих священников и мирян Оссуара. От члена к члену Богохульники передают искаженную версию истинной истории Акальруса, на которой основаны верования культа.

Богохульники уверяют, что божественность Императора — это ложь, и что на Золотом троне сидит труп, не более живой, чем мёртвые

святые, которые сидят на позолоченных местах в Мавзолее Памяти. Они считают, что единственным источником потусторонней силы и чудес является Хаос. Богохульники не видят в Акальрусе уникальный случай — они считают, что многие так называемые святые действительно находились в союзе с Разрушительными Силами. Это даже привело к тому, что некоторые приняли Хаос, поскольку их ум был переломан такими откровениями. Эти извращения веры именно то, чего священники Оссуара надеялись избежать, похоронив правду.

Из всех преступлений Богохульников, возможно, самое ужасное — их конечная цель: сбить стазис-поле, захватив Акальруса, и показать массам ужасную истину их убеждений. До сих пор Хранители, с помощью своих союзников среди техно-жрецов, которые связаны с древним стазис-святынями, срывают попытки культа. Однако лишь одно мгновение слабости может привести к гибели Оссуара и подорвать веру по всему сектору.

## БОГОХУЛЬНИК

Богохульники прячутся на виду среди священников и жителей Оссуара, в масках благочестия и послушания, под которыми они скрывают свои кощунственные убеждения. Вера и здравомыслие культистов были повреждены тёмными истинами, которые они узнали, и теперь они поражены безумием, которое сдерживается лишь преданностью миссии культа. Каждый знает, что открытые высказывания о своих взглядах приведут к массовой чистке и сожжению из какертиков. Культу потребуется достаточно доказательств, чтобы разрушить веру других, и для этого им нужно пробудить демонический сосуд, который лежит в центре самого священного мавзолея. До тех пор они выжидают своего времени, плетя интриги и скрываясь среди верных масс, которые ухаживают за миром-храмом.

### Культист Богохульников (Рядовой)

12

Г	1	4	HP	HC	C
01-10		4	34	37	36
ПР	1	4	В	Лов	Инт
11-20		4	34	35	38
ЛР	1	4	Вос	СВ	Общ
21-30		4	41	37	45
K	1	4	Вл	—	
31-70		4			
ПН	1	4			
71-85		4			
ЛН	1	4			
86-00		4			
Полу.	3		Полн.	6	
			НАТИСК	9	
			Бег	18	
			Угроза	8	
Карманный Лазпистолет					
Класс Пистолет					
Дальн.	20м	СкС О/2/-	Урон	1к10+1 (Э)	
ПРОБ.0		Обой.	20	Перез. Полу	Вес. 1 кг
					Дост. СР
Особенности: Надёжное					

**Умения:** Обаяние (О), Обман (О) +10, Запретные Знания (Демонология) (И), Скрытность (Л)

**Таланты:** Лицо В Толпе

**Снаряжение:** Общие или мантии священника

**Раздробленная Вера:** Вера Богохульников была разрушена и воссоздана в соответствии с их ужасными откровениями, и теперь угроза боли и смерти — ничто. Богохульник может перебросить проверку Силы Воли, чтобы противостоять угрозам и физической боли, включая использование умений Запугивания и Допроса.

# ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: ПРОБУЖДАЮЩАЯСЯ ТЬМА

**Обзор:** Аколиты отправляются на пресловутый мир-храм Оссуар, где они узнают о секретном ордене в Креде Летописцев, которое управляет планетой. В ходе своего расследования, аколиты оказываются втянуты в конфликт между двумя скрытыми группами со знанием тайны святого Акальруса — Хранителями и Богохульниками Акальруса. Чтобы спасти Оссуар и сохранить веру сектора, аколиты должны различить друга от врага и не дать Пересмотревшим освободить оболочку демона или изгнать его, пока не откроется истина.

Этот шаблон дает возможность исследовать вероучения, управляющие Аскеллоном, и взаимодействовать с силами Экклезиархии как в социальных, так и в боевых условиях. Изучение большего количества святых Аскеллона может также побудить аколитов углубиться в историю этого сектора и узнать множество секретов в нем, что попытаются предотвратить многие влиятельные агентства и некоторые отдельные личности.

## Акт I: МИР СВЯТИЛИЩ И СЕКРЕТОВ

Причины, по которым аколиты посещают Оссуар, зависят от текущей кампании; они могут просто искать благословленное редкое оружия, разыскивать специалиста по оккультным знаниям или просто желать воздать дань уважения останкам святых. В качестве альтернативы, их инквизитор может приказать им расследовать слух о тайном обществе или культе среди мирового духовенства или демонического присутствия в прошлом в мире. Независимо от их причин, после прибытия, аколиты должны бороться с массивными толпами паломников, которые препятствуют движению. Если некоторые аколиты открыто носят символы Инквизиции или Экклезиархии, они, вероятно, будут схвачены обожающими паломниками, желающими исповедаться или осудить других. В конце концов, аколиты интересуются слухами о тайных встречах в темных переходах Мавзолея Памяти. Дальнейшее расследование среди духовенства встречает непокорность и запутанность, но тщательный допрос, наблюдение или прямое запутывание дают подсказки о том, что в рядах Креда Летописцев существует секретная группа, участвующая в незарегистрированных действиях в Мавзолее Памяти. Вряд ли аколиты поймут на этом этапе, что в действительности существуют две разные и противоположные группы — лояльные, но скрытные Хранители и еретические Богохульники.

Проникнув в Мавзолей ночью, Аколиты могут обнаружить встречу между Хранителями (используйте профиль Проповедника на странице 481 ОКП Dark Heresy), обсуждающими усиливающиеся попытки саботажа в стазис-святыни святого Акальруса. Первоначально аколитам должно быть неясно, планируют ли Хранители саботаж или планируют его остановить. Если Хранители обнаружат, что за ними наблюдают, они могут предпринять отчаянные действия, чтобы сохранить тайну.

## Акт II: СКРЫТАЯ БОРЬБА

Хранители не желают делиться истиной о святом с незнакомыми людьми, и вполне вероятно, что аколиты посчитают, что они имеют дело с каким-то еретическим культом. Как они узнают больше, полностью зависит от методов помощников. Они могут захватывать и допрашивать одного из вовлеченных проповедников, или исследовать Святого Акальруса. Исследование святого дает много противоречивой и недостающей информации, и особенно успешные проверки умений могут обнаружить обрывочные сообщения о большой катастрофе во время смерти святого. Сотрудничая с Хранителями или шпионя за ними,

разговаривая с техно-жрецами, которые поддерживают стазис-святыню, исследуя записи или даже допрашивая захваченного Богохульника, аколиты узнают о повторяющихся попытках саботажа против стазис- поля вокруг святого Акальруса на протяжении многих лет. В зависимости от того, насколько хорошо они преуспели, они также могут узнать, что только действия Хранителей помешали атакам преуспеть. Теперь вопрос в том, почему кто-то хотел отключить поле и почему это так важно.

Изучение святыни святого Акальруса также может дать подсказки. Проверки Психонауки могут выявить мощное присутствие Варпа, исходящее изнутри стазис- поля. Аколиты, квалифицированные в применимом Запретном Знании, могут обнаружить, что святые иконы, печати чистоты и хвалебные песни, которые украшают святыню и тело святого, указывают не на почитание или поклонение, а на связывание и защиту. Даже когда аколиты исследуют, как Хранители, так и Богохульники продолжают свои соответствующие миссии. Если аколиты терпят неудачу во время проверки Секретности во время исследований, одна или обе группы могут начать скрытно наблюдать за ними или даже атаковать. Члены любой группы могут попытаться нейтрализовать аколитов, объявив их еретиками и побуждая верующих действовать против них.

## Акт III: ДЕМОН РАСКРЫТ

Наконец, аколиты должны заслужить или потребовать сотрудничества Хранителей, успешно допросить члена любой группы или открыть древний журнал. Из одного из этих источников аколиты узнают по крайней мере часть правды о святом Акальрусе, в том числе о том, что он несет ответственность за демоническое вторжение.

Нынешний лидер Богохульников, прелат Йиннин Нарлос, планирует, чтобы его последователи вырубили стазис-поле, а он провёл церемонию в честь святого Акальруса, в которой участвовали б тысячи паломников и оссуарцев. Аколиты могут узнать об этом плане от захваченного культиста, проникнув в группу или работая вместе с Хранителями, или они могут услышать о предстоящей церемонии и использовать предоставленную им возможность.

В благословенный день среди собравшихся проповедников и просителей надвигается огромное количество скрытых культистов, чтобы штурмовать стазис-святыни, даже когда проповедь прелата Нарлоса утверждает кощунство. Аколиты должны сдерживать еретиков с помощью Хранителей. Если стазис-поле ослабнет хоть на мгновение, оно освободит Акальруса — оболочку демона. Тогда аколиты должны будут сражаться не только с мощным демоном, но и с тысячами морально убеждённых свидетелей. Если правда распространится, то наверняка будет иметь ужасные последствия.

## Возможные осложнения:

- Архи-кардинал Консейт является членом Хранителей и обращает все ресурсы Оссуара на прекращение вмешательства аколитов, возможно, даже развертывая против них группу Сестёр Битвы.
- Группа паломников каким-то образом заражена Варпом, превращаясь в ужасных тварей и развязывая психические взрывы в одной из второстепенных базилик. Так как это произошло среди такого благочестивого общества, аколиты раскрывают еретическую секту, стремящуюся уничтожить одного из святых, погребенных на Оссуаре, святого, связанного с тайным прошлым Аскеллона.
- Богохульники используют свои темные знания, чтобы призвать демонов против аколитов или даже позволить одному из своих стать демонхостом, чтобы защитить свой главный зал сбора.

# ПЕСНЬ ИМПЕРАТОРА

«Такая величественная красота ... работа тысяч скульпторов ... всё расходуется на слепых астропатов и унылых техно-жрецов, которые никогда не оценят это!».

— вольный торговец Саорайз Ромалла при первом посещении станции.

Сияние во тьме Аскеллона — это ретрансляционная станция Астрономикона Песнь Императора. Эта могучая крепость, созданная в прошлой эре во имя укрепления Света Императора в этой проблемной области космоса, скрепляет субсектор Циклопия уже более четырех тысяч лет. Хотя Аскеллон находится в диапазоне действия Астрономикона, присутствие Пандемониума и других нестабильных полей Варпа препятствует силе эфирного маяка. Песнь Императора помогает преодолеть эти опасности, чтобы упростить путешествия через аскеллианский Варп.

Строительство станции началось, когда в Навис Нобилите поняли, что злобные волны Пандемониума заставили ряд судов сильно сойти с курса (а некоторые исчезнули вовсе). Растущее богатство и важность Аскеллона требовали стабильного путешествия, и единственным способом обеспечить это было создание ретрансляционной станции, которая могла бы усилить силу священного света Императора. Дома Навигаторов в Аскеллоне отправились к Адептус Астра Телепатика и начали переговоры о создании ретрансляционной станции.

Как это часто бывает в Империуме, планы создания этой станции встретили многие задержки и бюрократические препятствия, и для завершения потребовалось почти три десятилетия. Споры бушевали по поводу всего, от формы станции до материалов, которые будут использоваться; эти задержки привели к тому, что несколько кораблей были потеряны, и в конечном итоге Адептус Администратум взял всё в свои руки, и Песнь Императора стала реальностью.

## Сияющий в Ночи Самоцвет

Цель Песни Императора заключается в том, что ее хор астропатов усиливает свет Астрономикона в темноте Аскеллона. Объединив свои таланты, эти инициаты укрепляют сигнал, исходящий от Святой Терры, и гарантируют, что он достигнет как можно большей части сектора.

Многие праймеры, размещённые на Песне, являются членами хора, учатся использовать свои силы и открывают для себя, насколько их труд нужен Империуму.

Триумвират Избранных, членов настоящего Астрономикона, помогает и усиливает способности праймеров и контролирует их повседневную работу. Эти специально отобранные люди рассматривают эту службу как еще один шаг на своем конечном пути к служению на Терре в Палате Астрономикона.

На станции работает более пяти тысяч праймеров, причем примерно одна тысяча в любой момент времени посвящает

## РОДНОЙ МИР: ПЕСНЬ ИМПЕРАТОРА

Игроки могут выбрать Песнь Императора в качестве своего родного мира при создании нового архитектора, особенно в качестве заменяющего персонажа, когда приключаются в этом месте. Персонажи с Песни Императора следуют правилам пустоторождённого (см. страницу 46 **ОКП Dark Heresy**), но со следующим новым бонусом родного мира вместо обычного:

### БОНУС РОДНОГО МИРА:

*В Гармонии с Варпом: персонаж с Песни Императора получает талант Отврати Ведьмование.*

всю свою энергию усилиению сигнала Астрономикона. Остальные праймеры обеспечивают повседневную работу станции и проводят время в молитве и созерцании, готовясь к своей очереди среди хора. Хотя это не так интенсивно, как служение в настоящей Камере Астрономикона на Терре, ментальная стойкость, необходимая для усиления сигнала в Аскеллоне, по-прежнему весьма значительна. Многие праймеры гибнут каждый месяц из-за психического напряжения, и Адептус Астра Телепатика регулярно поставляет на станцию свежих новобранцев.

Руководство станции — это Совет Песни. Состоя из пяти человек из Адептус Астра Телепатика, он контролирует операции и координирует их с присутствующими на станции для ремонта и другой необходимой работы Адептус Механикус. В состав Совета входят Бол Иллур, Нагама Прадаам, Катор Севиль, Эррол Драйл и Грейл Самак. Самак — старший иллумастер Совета, выбранный его региональными начальниками на Юоне, чтобы управлять станцией.

Грейл Самак — это аномалия среди его сверстников в Адептус Астра Телепатика. В тех случаях, когда большинство членов престижного ордена заботятся только о службе, у Грейла есть более глубокие амбиции — он хочет подняться во власть и контролировать как можно большую часть ордена и силы, которой он владеет. Его размещение здесь на борту Песни Императора является неудачей для амбициозного человека, и он убеждён, что соперники, вышестоящие в ордене, отправили его сюда, чтобы убрать его от влияния на Терру. В свою очередь, мастер-астропат уверен, что сможет завоевать благосклонность многих вольных торговцев и других путешественников и шайкеров здесь, в Аскеллоне. Он тесно сотрудничал с магосом Сигмуном Лорнаном, лидером культа Машины на станции, чтобы сформировать прочную связь между своими сторонниками и Адептус Механикус. Только вопрос времени, когда это сотрудничество окупится.



ГРЕЙЛ САМАК (МАСТЕР)			12
G 1 01-10	3	HP 25 ЛР 2 21-30	23 28 В 25 Лов 30 Инт 40 Вос 50 СВ 55 Общ 33 Вл 36
ПР 2 11-20	4	ЛН 2 31-70	4
K 4 71-85	6	ЛН 2 86-00	4
ПН 2 Дальн. 20м	4	СкС О/З/- ПРОБ. 2 Обой. 30	Урон 1k10+3 (Э) Перез. Полу Вес. 2 кг Дост. ОР
<b>Особенности:</b> Надёжное			
<b>ПСИХОСИЛОВОЙ ПОСОХ</b>			Класс Рукопашное
Дальн. 3м ПРОБ. 5 <sup>2+ПР</sup>	СкС — Обой. —	Перез. —	Урон 1k10+5 <sup>С+ПР</sup> (Р) Вес. 2 кг Дост. ЧР
<b>Особенности:</b> Сбалансированное			

**Умения:** Бдительность (Вос), Обаяние (О), Командование (О), Обман (О), Внимательность (Вос)  
**Таланты:** Связи (Адептус Астра Телепатика), Сопротивление (Психические Силы), Варп-чувство  
**Черты:** Слепой, Псайкер (ПР 3), Духовная Связь, Сверхъестественные Чувства (50)  
**Психические Силы:** Стирание, Психический Вопль, Телепатическая Связь  
**Снаряжение:** Укрепленная мантия, пси-фокус

## ГЛАЗ НОЧИ

Варп-вторжение, известное как «Глаз Ночи», похоже, является чем-то большим, чем тревожной диковинкой. Он не остается открытым более нескольких часов, что создает небольшую опасность, так как силы противника могут использовать его в качестве транзитной точки в этом районе. В прошлом другие разрывы такого характера были зарегистрированы во всем секторе, хотя регулярность и точность работы этой аномалии обеспечивают Адептус Механикус большим количеством данных.

Без ведома всех, Глаз Ночи — гораздо более коварная угроза, чем кто-либо подозревал бы. Подпитываемый силой Хора и Астрономиона, «Глаз» позволяет князю демонов Сувафаресу, гнусной силе из истории Аскеллона и, возможно, также персональному врагу архитекторов (из приключения Dark Heresy Forgotten Gods), наблюдать за действиями станции и ее окрестностей, что способствует его неизвестному, грандиозному плану. Ужасы и другие демоны Тзинча, служившие этому мрачному князю, пытались проникнуть через Глаз, но до сих пор они не смогли сохранить свою связь за пределами Варпа без дополнительной энергии. Предстоящее исследование зондом Адептус Механикус может представить именно то, что ему нужно, чтобы переместить свой план на следующий этап.

## ХОР

Сила Хора пропитывает всю станцию и окружающее пространство. Такая направленная сила Астрономиона провоцирует свое физическое проявление, для тех, кто не знаком с этой силой, в форме постоянного гула или жужжания вне поля зрения любого, кто идет по залам. Для псикикеров, которые приходят на станцию, гудение исчезает, заменяется величественным пением и неземной какофонией, которая глубоко проникает в суть их существа. Псикикеры, пробывшие на станции уже много лет, натренированы, чтобы блокировать песню своих собратьев; если бы они этого не сделали, они были бы сокрушены постоянными звуками. По всему субсектору Циклопия путешественники говорят о чувстве спокойствия и комфорта, которые они испытывают при прохождении через этот район. И в самом деле, миры, ближайшие к станции, имеют необычно низкие проявления ереси и насилия. Экклезиархия быстро распространяет слова об этих «чудесах Императора», хотя аскеллианские техно-жрецы утверждают, что это чисто анекдотические доказательства, и они не основаны ни на одном факте. Сообщалось, что, однако, этот внутренний покой наносит ущерб Империуму, поскольку десятина Императорской гвардии из субсектора стала хуже по качеству. Некоторые военные командиры, ведущие войны в этом регионе, считают станцию плохим предзнаменованием по таким причинам, несмотря на то, что она греется в Священном Свете Императора.

На протяжении веков ряд имперских агентов пытались исследовать рассказы о странных событиях внутри и вне станции, в том числе тревожные голоса на защищенных вокс-каналах, нечестивые смолы, капающие из вентиляционных отверстий, и даже таинственные руны, появляющиеся на внешних сторонах наблюдаемых порталов. Во всех случаях Самак с большим рвением сопротивлялся этим агентам, заявляя, что его астропаты слишком дороги для того, чтобы посторонние нарушили их повседневный распорядок. Несмотря на то, что большинство этих историй распускаются как кабацкие бредни, многие считают, что на борту Песни не все чисто, и всё больше людей начинают обращать внимание на эти отчеты.





## Культ Машины и Песня

Магос Сигмун Лорнан и его техно-жрецы проживают на Песне Императора, чтобы исследовать звездные явления в окрестностях. В любой момент времени почти три десятка членов Адептус Механикус считают станцию своим домом. Их соглашение с Адептус Астра Телепатика требует от них поддержки систем станции в обмен на место жительства и рабочее пространство.

Основная задача Адептус Механикус здесь — изучить соседнюю звёздную особенность, известную как «Глаз Ночи», прерывистое вторжение Варпа в реальность, которое разрастается примерно каждые две сотни дней. Появляясь как глазное отверстие в темноте, оно остается примерно на шесть часов, а затем снова закрывается. Техно-жрецы изучают накопление эфирных частиц до извержения и после закрытия, чтобы попытаться понять, что вызывает эту брешь в реальном пространстве.

До сих пор их исследование дало мало ощутимых результатов, но было много теорий и догадок от техно-жрецов. Магос планирует отправить зонд, обслуживаемый сервиторами, к горизонту «Глаза» для дополнительного изучения, когда он откроется. Лорнан полагает, что он приобрел все данные, которые могут быть получены в ходе их текущих исследований, и что только путем изучения реального разлома может быть достигнуто их понимание.

Помимо изучения пространственных аномалий, у культа Механикус есть вторая, скрытая цель на Песне Императора. Магос Лорнан уже давно очарован праймерами и их силами, и близость к такой большой группе этих одаренных людей позволяет проводить много несанкционированных исследований. Магос и его команда создали несколько эфирных ауспиков и других устройств, чтобы попытаться количественно оценить способности Хора на станции. В последние месяцы несколько астропатов пропало на станции. Что случилось с этими людьми, неизвестно.

## ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: КРАСНЫЙ МОНАХ

**Обзор:** На протяжении столетий посетители Песни Императора упоминали о взаимодействии со странным, одетым в мантию человеком, который шел по коридорам. Многие считали, что это просто еще один член Хора; этот неизвестный странник, однако, внезапно исчезал или проходил через переборки, что привело к рассказам о появлении призрака, которое преследует станцию. Еще более тревожным являются разговоры о том, что праймеры, которые подпитывают маяк станции, пропадают без вести и никогда больше не будут найдены. Аколитам поручено расследовать этот вопрос, возможно, по указанию их инквизитора, посредством чтения Таро Императора, или в качестве услуги астропату, который посетил станцию. Сами ИП могут инициировать расследование, следя за рассказами, подслушанными на соседней станции или на транспортном корабле, и решение вопроса заслуживает их внимания. Их можно даже втянуть в ситуацию, когда корабль, на котором они ехали, должен остановиться на станции, чтобы совершить передачу заменяющих праймеров и других предметов снабжения.

Этот шаблон представляет сеттинг ужасов для аколитов, где они могут оказаться в ловушке на космической станции без поддержки. Внутри станции они должны сталкиваться с призрачными силуэтами, безумными праймерами и запрещенными исследованиями, которые могут позволить демонам свободный выход из Варпа.

### Акт I: УДАР В НОЧИ

Когда аколиты прибывают на Песнь Императора, их приветствует старший иллумастер Самак и показывает спартанские помещения на станции. Небольшое гравитрясение из взорвавшейся звезды сотрясает станцию позже, когда они отдохивают, и выводит их к незнакомой секции, украшенной древними произведениями искусства, скульптурами и роскошными резными фигурками. Вскоре после того, как станция успокаивается, персонажи игроков оказываются лицом к лицу с монашеской фигурой в багровой мантии, идущей по коридору. Его большой, объемный капюшон скрывает любые черты лица, и он идет извилистой походкой через залы.

Приблизившись, монах молчит и продолжает свой путь, игнорируя аколитов. Призрак проходит мимо них и останавливается в конце коридора. Через секунду он уходит. Исследования его последней позиции ничего не показывают, но любые персонажи с психическими способностями или умением Психонавигация испытывают остаточное присутствие того, кто когда-то был там.

Позже той ночью (или в следующую ночь) одного из персонажей снова посетит таинственная фигура, на этот раз в его апартаментах. Привидение побуждает аколита следовать и ведет его по всей станции, останавливаясь в разных точках, чтобы просто смотреть на статую или другое произведение искусства. Наконец, оно доводит персонажа до конца коридора, который ведет в секцию Адептус Механикус станции и исчезает перед большими двойными дверями с воллем.

Прежде чем аколиты смогут продолжить расследование, срабатывает сигнализация, предупреждая их о проблеме в Хоре. При расследовании они обнаруживают, что один из астропатов станции пережил форму психотического срыва и убил одного из своих товарищ — санкционированных праймеров. Этот сумасшедший забаррикадировался в комнате с двумя другими членами Хора, крича о том, что ночью нечт забирает его товарищей праймеров. Аколиты должны преодолеть эту опасную угрозу и восстановить функции станции, чтобы не повредить движение через Варп по всему сектору.

### Акт II: ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ПО ТУ СТОРОНУ

Монах исчез в главном помещении Адептус Механикус на Песне, вне пределов для всех, кроме техно-жрецов станции и их слуг — даже старший иллумастер Самак не может дать им право войти. Аколиты могут использовать влияние инквизитора или связи в культе Машины для попытки входа. Даже тогда жрецы Марса не хотят делиться своими исследованиями с чужаками и стараются показать только то, что необходимо.

Креативные аколиты могли вместо этого проникнуть самостоятельно, но система безопасности довольно обширна. Они должны избегать обнаружения со стороны младших адептов и патрульных сервиторов. К счастью, эти люди не очень внимательно следят за злоумышленниками, но аколиты должны столкнуться, по крайней мере, в одной стычке с ними, которую они должны закончить быстро и тихо, чтобы они могли начать действовать. Пройдя по области, ИП сталкиваются с скрытым сектором станции под прямым контролем магоса Лорнана и самых доверенных техно-жрецов. В этой области размещены четыре лаборатории, используемые для изучения областей, которые большинство посчитывают как запрещенными, так и преступными, о чем скоро узнают аколиты.

### Акт III: НЕСКРЫТАЯ ТЬМА

В лабораториях Лорнана есть несколько пропавших санкционированных праймеров, которые содержатся в заполненных жидкостью ёмкостях, подвергаясь отвратительным экспериментам. Другой член Хора расчленен на исследовательском столе, в то время как техно-жрецы изучают химию его мозга. На защищённом объекте и в мозгу одного из всех еще живых праймеров проходят линии магических энергий.

После того, как аколиты войдут в эту область, монах снова появляется и психически передает свою историю напрямую в мозг ИП, опираясь на энергию, текущую по всей лаборатории. Призрачная форма является остатком бывшего члена Хора. Бесчестный магос пытается разблокировать секреты психических способностей и, в частности, Астрономикона, но одно из его экспериментальных устройств каким-то образом вытащило сущность этого потерянного праймера назад из Имматериума и заперло его в пределах станции. Монах просто ищет свой заслуженный покой, но заключение выбило его силу из-под контроля; демоны тянутся к станции и могут материализоваться в реальности, если его не смогут рассеять быстро. Помощники должны остановить духа Варпа (либо через психическое изгнание, либо путем уничтожения машин, привязывающих душу к станции). Для этого, однако, ИП должны сначала одолеть техно-жрецов и их боевых сервиторов, жаждущих выкинуть аколитов в окружающую станцию пустоту.

### ВОЗМОЖНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

- Грейл Самак совершенно параноидален и рассматривает всех посторонних как возможные угрозы. Он выпускает тщательно обученную sectu смертоносных культистов праймеров (представленных с помощью профиля Варп-призыва на стр. 505 ОКП Dark Heresy) на аколитов в разгаре их исследований на станции.
- Сила Астрономикона сильно усиливается благодаря Хору, и одно из устройств Лорнана экспоненциально увеличивает маяк, привлекая внимание варп-обитателей и, возможно, даже космического скитальца из Моря Душ, выделяющимся из глубин сияющим блеском.
- Один из праймеров, подвергшихся экспериментам, внезапно встает, скимая свой кровоточащий череп, и словно стреляет мощными психическими снарядами в любых техно-жрецов, сражающихся с аколитами. Демон пытается овладеть им, но он убивает себя, чтобы предотвратить это, потому что это может навредить ИП.

# Тучулча

«Это было безумие во плоти, где война никогда не заканчивалась,»  
– инквизитор Ронан Борел

Сотлетия назад система Тучулча была стёрта со звёздных карт. Отрезанная от остальной галактики яростью Пандемониума, система подверглась разрушениям Варпа, становясь навсегда домом для сил Тёмных Богов. Подобно миру, запертому за стеклом, Тучулча, похоже, застяла во времени и пространстве. По слухам, орбитальные заводы и космические станции висят на орбите над планетой, содержа богатства, награбленные домами вольных торговцев, которые финансировали экспедиции в миры за пределами этой системы. Лишь глупцы осмелятся забрать эти сокровища. Мир вздрагивает и колеблется, когда тёмные силы сражаются за господство, но они с нетерпением останавливаются, чтобы поиграть с смертными посетителями. Хотя многие считают планету недоступной, Тучулча далеко не такова. Варп отходит и обтекает Тучулчу, и он часто возвращается в реальность, ожидающим домом ужасов для всех, кто осмеливается приземлиться там.

## ВЕЧНОЕ ПРОКЛЯТЬЕ

Каждый варпопроходец в Аскеллоне знает печальную историю об обреченнном мире Тучулча; рассказ о глупости и разрушении Дома Рот является поучительной сказкой по всему сектору. Однако большинство людей не знает, что это опустошение было вызвано одним человеком — человеком, который теперь пытается править почерневшими землями Тучулчи во имя Тзинча.

Первоначально Тучулча была просто пограничной площадкой для крупного исследовательского флота, предназначенного для того, что было за пределами известного пространства, в том числе нескольких домов вольных торговцев. Эрраван Рот, младший сын в доме вольных торговцев Рот, стал одержим экспедицией. Стремясь обеспечить себе большее место в доме и увеличить свою личную славу, Эрраван исследовал все доступные варианты, независимо от того, насколько это было запрещено. Один из них привел его к Изменителю Путей. Тзинч открыл много новых путей для молодого капитана, предоставив ему чудесные виды множества миров, которые лежали за пределами, и огромных богатств, которые они содержали. Рот использовал свои новообретенные знания, чтобы направлять и изменять многие планы экспедиции и многие вещи, которые могли распространить волю Великого Архитектора.

Когда все кусочки встали на места, Пандемониум заколебался, поглотил Тучулчу со флотом и уничтожил большую часть кораблей. Те, что не были разрушены, были обречены на жизнь в вечной битве и страданиях на Тучулче, что было частями великих планов Тзинча. Некоторые говорят, что были предупреждения, что Таро Императора показало, что флот обречен на провал, но никто не обращал на них внимания.

После потери экспедиции Эрраван Рот теперь служит Тзинчу в мире Тучулча. Теперь он известен как князь демонов Эрраван Интриган, его новое демоническое имя, конечно же, совершенно непроизносимо и тщательно скрыто, он ведёт силы Тзинча в битву с легионами Кхорна, которые также сражаются за этот темный мир. Знал ли бывший капитан, что флот неизбежно погибнет в Тучулче, может сказать только герольд и сам Тзинч.

## Родной Мир: Тучулча

Игроки могут выбрать Тучулчу в качестве своего родного мира при создании нового архонта, особенно в качестве заменяющего персонажа, когда приключаются в этом месте. Персонажи из Тучулчи следуют правилам демонического мира (см. страницу 24), но со следующим новым бонусом родного мира вместо обычного:

### Бонус Родногомира:

*Привыкший к Ужасу:* Персонаж с Тучулчи начинает с 3x очками Порчи. В дополнение к нормальному использованию очков Судьбы (см. стр. 357 ОКП Dark Heresy), один раз за столкновение он может потратить очко Судьбы, считая, что обладает талантом Несокрушимая Вера до начала его следующего хода.

### ПОТЕРЯННАЯ...

Пространство над Тучулчей теперь заполнено оставшимися остатками великого флота. Заправочные склады, орбитальные верфи и другие небольшие станции плавают над миром. Некоторые из них хранят большие богатства, отсеки, заполненные сокровищами, принесёнными первыми исследователями, которые отправлялись в неизвестные земли. Рассказы об этих ждущих сокровищах были материалом для легенд на протяжении веков, и почти все капитаны, которые путешествуют в Аскеллоне, знают об этих потерянных станциях. Хотя немногие достаточно глупы, чтобы попытаться найти эти предметы, есть люди, которые рискуют всем, чтобы получить доступ.

Самый большой из потерянных островов над Тучулчей — станция Странник. Созданная как станция заправки и снабжения, это теперь область Нургla и его последователей. Стены, полы и потолки, каждый дюйм станции, теперь являются домом для чумы, скрытой за фанерой нормальной жизни, а нурглики скаутят по станции, стремясь принести новые благословения во имя Отца Чумы. Станция хранит большую часть первоначальных сокровищ, найденных в мириах за пределами Тучулчи, заманчивой цели для тех, кто ценит богатство более своего рассудка. Чумоносцы бесконечно считают эти богатства, выступая в качестве казначеев и присваивая новую чуму каждому богатству, гарантируя, что любые предметы, покидающие станцию, продолжают распространять славу Нургla.

Задолго до того, как станция Странник пала, было обнаружено сокровище, которое предрекло его судьбу. Сегодня, в самом сердце станции, в центре пещероподобного зала находится старинная дверь. Этот артефакт был обнаружен одним из первых зондов, запущенных в мир далеко за пределами Тучулчи. Это был последний остаток огромного города, чье имя только мертвые расы ксеносов могли бы помнить, его сложный резьбовой рисунок, изображающий сад красоты и соблазнения. Исследователь, который нашел его, капитан Ульс Барр, был так заинтересован дизайном, что потребовал выкопать артефакт и вывезти его с планеты. Барр часами смотрел на рисунки, и клялся, что сад призывал его, приглашая его войти. Никто больше не слышал этих предполагаемых голосов, заставляя многих поверить, что Барр был сумасшедшим. В конце концов его одержимость артефактом заставила Дом Рот уволить его с должности капитана. Ульс Барр провёл остаток своих дней заключенным в камеру на борту корабля-госпиталя, причтая о саде и о том, как ему нужно добраться до него.

Орбитальные верфи Тучулчи — менее массивный объект, хотя они занимают гораздо больший объем пространства. Когда-то верфи работали круглосуточно, чтобы производить сотни кораблей и ремонтировать компоненты для экспедиционного флота. Эти заводы высоко ценились среди Адептус Механикус за их потрясающий результат, и многие техно-жрецы требовали работы там. Корабли, которые сошли с стапелей в Тучулчи, были одними из величайших кораблей сектора Аскеллон, такими как гигантские транспортники Вечность Империи и Его Неукротимая Воля.

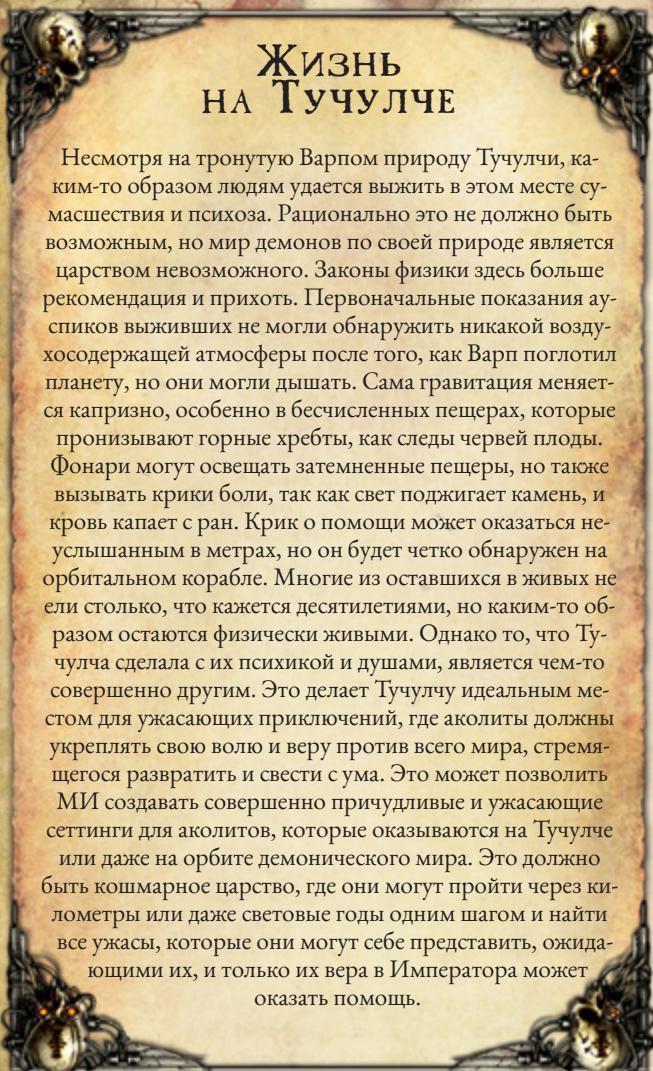
Когда Пандемониум поглотил Тучулчу, верфи оказались нетронутыми. Бесчисленные сервиторы продолжали работать час в час на своих станциях, следуя их запрограммированным планам строительства. Неизвестно для бездумных слуг, им дали новые планы обитатели Варпа. Теперь фабрики делают военные машины для адских армий, которые ведут вечную войну на планете ниже. Ужасные демонические механизмы создаются каждый день, используясь князьями демонов, которые борются за верховенство своего божества-покровителя.

### ... И ПРОКЛЯТЫЕ

Не все, кто был на борту кораблей над Тучулчей, были столь удачливы, что были убиты Великим Штормом. Некоторые из судов врезались в планету, высадив тысячи на поверхность. Первоначально эти беженцы могли использовать запасы, которые оставались на своих разбитых судах. Многие не знали, что произошло, и ожидали, что их быстро выручат. Они не были готовы к тому, что небо развернется и полчища демонов польются лавиной, погружая мир во тьму.

В течение многих лет оставшиеся в живых держались против бесчисленных проблем, живя пустынным существованием, поскольку армии демонов разрушали планету. Благодаря явному благословению Омниссии многие техно-жрецы всё ещё могли работать и помогли сохранить одну большую группу. Используя свои тайные знания, адепты смогли переоборудовать поле Геллера одного корабля, чтобы защитить лагерь от многих сотен буйствующих демонов. Техно-жрецы знали, что энергетические ресурсы ограничены и работали день и ночь, чтобы сохранить поле. Священники Экклезиархии постоянно работали, добавляя свои пылкие молитвы к полю, зная, что воля Императора была столь же могущественна в задержании демонов.





## ЖИЗНЬ НА ТУЧУЛЧЕ

Несмотря на тронутую Варпом природу Тучулчи, каким-то образом людям удается выжить в этом месте сумасшествия и психоза. Рационально это не должно быть возможным, но мир демонов по своей природе является царством невозможного. Законы физики здесь больше рекомендация и прихоть. Первоначальные показания ауспиксов выживших не могли обнаружить никакой воздуходержащей атмосферы после того, как Варп поглотил планету, но они могли дышать. Сама гравитация меняется кипризно, особенно в бесчисленных пещерах, которые пронизывают горные хребты, как следы червей плоды. Фонари могут освещать затемненные пещеры, но также вызывать крики боли, так как свет поджигает камень, и кровь капает с ран. Крик о помощи может оказаться не услышанным в метрах, но он будет четко обнаружен на орбитальном корабле. Многие из оставшихся в живых не ели столько, что кажется десятилетиями, но каким-то образом остаются физически живыми. Однако то, что Тучулча сделала с их психикой и душами, является чем-то совершенно другим. Это делает Тучулчу идеальным местом для ужасающих приключений, где аколиты должны укреплять свою волю и веру против всего мира, стремящегося развернуть и свести с ума. Это может позволить МИ создавать совершенно причудливые и ужасающие сцены для аколитов, которые оказываются на Тучулче или даже на орбите демонического мира. Это должно быть кошмарное царство, где они могут пройти через километры или даже световые годы одним шагом и найти все ужасы, которые они могут себе представить, ожидающими их, и только их вера в Императора может оказать помощь.

Тучулча переполнена лагерями. Некоторые из людей избежали последующей резни, убежав в горы и внутренние пещерные комплексы, где они прячутся от бесконечных войн, которые демоны ведут на поверхность. Некоторые из них и поныне живы, поскольку время течет по-разному в демоническом мире, даже изменения летоисчисления от пещеры к пещере. Люди, которые еще существуют на Тучулче, держатся против невероятных трудностей, всегда надеясь на день, когда они смогут покинуть живой ад, в который они были втянуты. Некоторым удается покинуть планету, исчезая в неожиданных прорывах Варпа, чтобы снова появиться в другом месте в этом секторе, или будучи захваченными смелыми капитанами в поисках сокровищ, которые как все знают, скрываются где-то на планете.

## ВЛАДЫКИ ТУЧУЛЧИ

Всевозможные демоны зовут Тучулчу домом, но силы Кхорна и Тзинча имеют больше всего влияния. Миньоны этих богов ведут постоянную войну, а силы Слаанеш и Нурглы втянуты в сражения как ничто иное, как пешки двух других пантеонов. Боязнь Владыки Битв магии и заклинателей часто вступает в конфликт с Тзинчом, и его силы видят слуг Изменителя Пути, как черепа для трона своего хозяина. Однако силы Тзинча не так легко одолеть, как верил Бог Крови.

Эта война взад и вперед велась на протяжении веков, и каждый бог одерживал верх со временем, а затем другой поднимался к господству. Этот бесконечный шахматный матч заставляет князей демонов, отвечающих за легионы, придумывать новые и более сложные схемы (или более агрессивные атаки в случае с Кхорном), чтобы одолеть друг друга. Эта вечная ненависть и бесконечная война позволяют различным людям в мире получить шанс выжить, так как внимание демонов сосредоточено на своих конкурентах гораздо больше, чем на людях, все еще присутствующих на планете.

### ЛЕГИОНЫ КХОРНА

Во главе с князем демонов, известным как Лорд Гнева, миньоны Кхорна постоянно прочесывают местность в поисках жертв для своего кровавого спорта. Отряды кровопускателей пускают лающих гончих Кхорна впереди себя, ища тех, кто пытается избежать их ярости. Рядом с этими демонами находятся мощные боевые машины, созданные на орбите с использованием искаженных технологий, что приводит к разрушению в массовом масштабе. Все, что сражаются с меткой Кхорна на теле, посвящены единственной цели безостановочного убоя и опустошения.

Лорд Гнева был когда-то частью триумвирата князей демонов, которые пытались править Тучулчей. Однако после вневременных вечностей другие члены, Ваэ'ора Вечный Клинок и Скалла Отвратительный, были изгнаны махинациями своего заклятого врага, Повелителя Перемен Гуирроса, или отправились на более кровожадные поля битвы. Остался только Этрелл Яростный, командующий бесчисленными легионами с одной целью: принести черепа к Трону Кхорна, вместе с черепами слуг Тзинча, наиболее ценными.

Мастер кровопролития и насилия, Этрелл – князь противоречий. В отличие от ревущих кровожадов под его командованием, этот Властелин Битвы опирается на тактику, чтобы пожинать бойню, и разрабатывает планы сражений для достижения наибольших жертв, возможных в бою. Это часто раздражает других демонов, которых он возглавляет, но Этрелл не беспокоится. Всё, что имеет значение, это приносить больше черепов Кхорну и крови Богу Крови.

**ЛОРД ГНЕВА (МАСТЕР)**

Г 10 01-10	26	HP 75 ЛР 10 21-30	26	HC 50 Лов 16	65 Инт
ПР 10 11-20	26	B 16	60	СВ 7	50 Общ
K 12 31-70	28	Вос 58	58	Вл 61	57
ПН 10 71-85	26	ЛН 10 86-00	26		

Полу. 5 Полн. 10 НАТИСК 15 Бег 30 Угроза 100

**Клинок Ада**

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. —	СкС —	Урон $1k10+19^{C+8}(P)$
ПРОБ.5	Обой. —	Вес. 15кг Дост. УН

Особенности: Силовое

**Умения:** Атлетика (С) +30 (Л) +20, Бдительность (Вос), Командование (О) +20, Уклонение (Л), Запугивание (С), Парирование (НР) +20

**Таланты:** Амбидекстрия, Мастер Клинка, Бой Всплеску, Мастер Боя, Разоружение, Убийственный Удар, Молниеносная Атака, Варп-чувство

**Черты:** Ужасающее Присутствие (20), Напор Берсерка (см. стр. 109), Кровь для Бога Крови! (см. стр. 109), Демонический (5), Страх (4), Потусторонний, Размер (6), Порождение Кошмара, Сверхъестественная Сила (5), Сверхъестественная Выносливость (5), Сверхъестественная Сила Воли (2)

**Снаряжение:** Медная броня

### Ужасы Тзинча

В отличие от безумных до крови слуг Кхорна, демоны Тзинча на Тучулче являются мастерами магии и других способностей, которые они используют в своей постоянной борьбе за господство над планетой. Силы, собранные здесь в неисчислимых количествах, находятся под контролем одного существа — Повелителя Перемен Гуирроса. Служит этой могучей стороне демонов Эрраван Интриган, бывший член Дома Рот, ответственный за падение Тучулчи. Гуиррос дает князю демонов много власти над силами Тзинча на планете, награждая его за то, что он способствовал падению мира. Эрраван иногда даже принимает свой прежний человеческий вид, чтобы путешествовать в Аскеллоне и чтобы плести новые интриги для своего хозяина.

Планы и заговоры, проводимые миньонами Тзинча на Тучулче, извилисты и лежат за пределами понимания смертного. Каждущаяся незначительной хитрость может выполнятся много веков или дольше, но, в свою очередь, она представляет собой меньшую часть более крупной загадки. Война бушует повсюду на планете, но генералы Тзинча избегают прямого боя там, где это возможно, и пытаются манипулировать событиями изящно, используя магические и психические способности. Однако для Тзинча простая победа на Тучулче может быть не конечной целью, потому что нет никаких ограничений на извращённые схемы Бога Перемен.



### БЕСКРАЙНЕЕ ЗА ПРЕДЕЛАМИ

Путь мимо Тучулчи ведёт в области пространства, отличные от любых других в Аскеллоне. Бесчисленные миры и системы лежат в этой части пространства, ожидая того, чтобы их исследовали и грабили. Это было основой обреченного экспедиционного флота, и многие по-прежнему проявляют большой интерес к этим неизвестным мирам.

Первые разведчики, отправленные в этот регион до экспедиции, сообщали о мирах, отличных от других. Один содержал плавающие острова земли, подвешенные над могущественными потоками горячего воздуха. Другой был покрыт обширными океанами, на которых обитали сильные левиафаны с кристальными чешуйками, стоящими больше, чем множество десятков миров. Мир заснеженных земель занимали дворцы глубокого синего мрамора, старинные дома давно умерших ксеносов. В то время как многие уверены, что эти рассказы не более чем фантазии варпопроходцев, многие считают, что это правда. Именно это желание исследовать (и эксплуатировать) эти миры пожирает многих и по сей день.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЕСКРАЙНЕГО ЗА ПРЕДЕЛАМИ

Миры, лежащие в ожидании рядом с Тучулчей — это возможность для МИ воплотить творческий потенциал. Области размыают линию между эфирным и реальным миром, позволяя существовать действительно фантастическим планетам. Здесь можно найти утраченные города чужих, причудливую физику и многое другое. Из-за эффектов Варпа, каждая планета должна иметь скрытую тьму, спрятанную под позолоченной поверхностью. Время и пространство здесь также различны, позволяя ИП встречаться с персонажами из отдаленного прошлого Аскеллона или даже из других секторов. Также можно найти опасные чудеса, такие как мир щедрых пейзажей и красивых водопадов, где воды обладают удивительными целебными свойствами, но могут медленно превратить любого, кто использует их, в звероподобных амфибий. Целые кампании могут состоять из путешествий в миры за пределами Тучулчи, а аколиты возвращаться в качестве темных правителей у рулей могущественных флотов, готовых вырезать свои собственные империи в Аскеллоне.

## ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: ГОЛОС ИЗ ТЬМЫ

**Обзор:** Аколиты отправляются исследовать сигнал, который может идентифицировать группу имперских агентов, выживших после крушения на демоническом мире. Затишье в активности Варп-шторма позволило сигналу пробиться, и если аколиты будут действовать быстро, то они смогут спасти потерпевших. Однако аколиты не знают, что сообщение – это ловушка, устроенная герольдом демонов с планеты, ищущем себе более могущественных слуг. В этом шаблоне аколиты встречаются с ужасами Тучулчи и планами демонов, а также сложными стычками с демоническими и смерtnыми противниками и местами, где аколиты с высокими навыками пилотирования могут спасти всю группу. Он помещает их туда, где они должны доверять своим инстинктам, поскольку сама реальность может неожиданно измениться по прихоти демонов, которые контролируют мир.

### АКТ I: ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БУРЕЙ

После особенно жестокого времени, когда Пандемониум постоянно наносил ущерб перевозкам во многих регионах, Великая буря спадает, и Аскеллон наслаждается временем относительной стабильности. Во время этого затишья ряд астропатов в этом районе сообщают о ярких кошмарах с людьми, которых безжалостно преследуют невыразимые ужасы на бесплодной пустыне. Один из астропатов (возможно, кто-то, ранее известный аколитам) сообщает им, что сны — это послание от

Тучулчи и что важные люди оттуда должны быть спасены. В качестве альтернативы, астропат может связаться с инквизитором отряда, или сам инквизитор мог также получить эти сообщения, используя свои собственные психические силы.

Как только аколиты собираются узнать больше об этом таинственном бедственном обращении, их атакуют в местном космопорте группа сумасшедших культистов. Эти новоиспеченные культисты Хаоса намерены остановить аколитов от поездки в Тучулчу, пытаясь отключить или уничтожить их корабль. Эта атака — хитрая уловка герольда, которая хочет убедить аколитов в том, что их миссия имеет решающее значение и что силы Хаоса собираются остановить их.

### АКТ II: ГРЯДУЩАЯ БУРЯ

Аколиты отправляются в сторону Тучулчи, пересекая Аскеллон, чтобы добраться до обреченной планеты, по необычайно спокойным и благожелательным варп-путям. Когда они прибывают в этот район, то обнаруживают, что мир остановился во времени. Космические станции и другие суда медленно дрейфуют на орбите, по прошествии прошедших лет оставаясь нетронутыми. Сильный источник психической энергии может быть обнаружен на планете, приводя персонажей к их цели.

Находясь на планете, аколиты обнаруживают совершенно другую картину, нежели видимая с орбиты. Мир страдает от

штормов и бурных потрясений. По мере того, как аколиты летают над поверхностью, можно увидеть десятки демонов, идущих на войну. Демонические машины пытаются сбить их челнок. Персонажи должны избежать этих опасностей и пробираться к близлежащему горному хребту, где они могут безопасно расположиться. Группа младших демонов появляется на корабле, когда он приземляется, что ведет к битве, чтобы безопасно высадиться.

### АКТ III: ПАДЕНИЕ ХАОСА

По прибытии на планету аколиты находят группу выживших, которая долгое время выступала против демонов. Их лидером является харизматичный праймер по имени Баллерион, который представляется инквизитором Ордо Маллеус. На самом деле этот «человек» — это тщательно замаскированный герольд Тзинча который пытается использовать аколитов для дальнейших грандиозных планов своего хозяина. Он стремится принести тщательно защищенную отвратительную варп-реликвию из древнего прошлого Тучулчи в другие миры; если ИП спасут его, мощь реликвии вырастет экспоненциально и даст Тзинчу больше

контроля над Аскеллоном. Герольд не может

полностью скрывать свою природу, и психически чувствительные аколиты определенно начинают понимать, что что-то не так. Когда его раскрывают, демон показывает свою истинную,

ужасную природу. Другие оставшиеся в живых также оказываются смертными, испорченными Богом Перемен, все до одного готовые сражаться за своего хозяина. Если бой, который следует за этим, начинает плохо идти для герольда, он начинает применять искаженное заклинание, которое раздражает Пандемониум и предназначено для захвата аколитов на Тучулче, если будет завершено. Только быстро победив своего врага и возвратившись на свой корабль, аколиты могут предотвратить ужасную уготовленную им судьбу.

### ВОЗМОЖНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

- Некоторые из оставшихся в живых первоначальных вольных торговцев призывают, что усложняет планы Баллериона. Аколиты должны определить истинных потерянных людей, которые должны быть спасены от слуг демона-герольда.
- Во время путешествия на планету ИП испытывают всплеск активности Варпа, из-за чего они видят историческое падение Тучулчи и ту роль, которую играл в нем Эрраван Рот. Эта информация может представлять проблемы в будущем, поскольку остатки Дома Рот скрывали эту темную тайну в течение многих лет и не проявили любезности, когда обнаружат, что другие также знают её.
- Находясь на Тучулче, аколиты находят разбитый инфопланшет — журнал одного из оставшихся в живых, подробно описывающий его мучительную жизнь. Это устройство впитало много демонической энергии, и теперь объект содержит злобный интеллект, который наполняет порчей всех, кто пытается читать и изучать его.

# ДЕМОНИКОН АСКЕЛЛИОС

«Не пытайтесь понять сущности, что возникают из этого проклятого царства, мои сестры. Единственное, что необходимо — ваша ненависть к ним.»

— канонесса Чаллант перед Вычищением Феррома

**D**альь пространства, которую охватывает сектор Аскеллон, уже давно связана с Варпом. Это справедливо и для тех, кто живёт под звёздами Аскеллона, связи, которую бесконечный крик мести Пандемониума пытается разорвать во время каждого всплеска Великого Шторма. Инквизиторы Ордо Маллеус и их аколиты изучают все связи такой природы, особенно между основателями Аскеллона и Великим Штормом, что является одним из приоритетов в их работе в этом секторе. Хотя есть много подозрений, есть также и бесчисленные уровни секретности. Множество столетий превратили любое подобие фактов в мифические знания, и продолжающиеся усилия сильных мира сего, направленные на скрытие истинной истории, так что даже инквизиторы оказываются в тупике, пытаясь использовать силу своих полномочий. Таким образом, распутывание любых скрытых связей стало тихой войной, оружие которой — обман и хитрость.

Возможно, эти связи началась еще до того, как человечество впервые столкнулось с аскеллианскими мирами, поскольку «Слово Аскеллиос» рассказывает о том, как первопоселенцы храбро прошли через многие штормы Варпа и другие опасности после ухода с Терры много тысячелетий назад. Невидимые руки, казалось, поднимали призрачные баррикады на каждом шагу по их пути, и многие были потеряны в ужасах, от которых у них не было защиты или понимания. Наконец, после того, что показалось веками путешествий, флоты нашли безмятежную зону, свободную от штормов. Это было далеко от прогнозируемой зоны колонизации, но после столь длительного пребывания в космосе спокойствие было столь привлекательным, что немногие смогли от него отказаться. Те, кто высказывал какие-либо опасения, что, возможно, неизвестные силы влияют на ход их путешествия, быстро замолчали — через насилие там, где это необходимо.

В течение следующих тысячелетий  
люди

Аскеллона обнаружили, что это спокойствие не было обычным для местных звезд явлением. Во время многих Войн Очищения против ксено-видов, которые осмеливались существовать там, где присутствовало Человечество, почти каждая встречаенная инородная цивилизация обладала записями о Варпе и сущностях, которые ползли из этого нечестивого места. Рассказы о страшных богах пронизывали эти рассказы, часто как часть рушащихся руин давно вымерших рас. Подъём Пандемониума, который восходит к объединению первоколонистов под одним правлением, но, похоже, существовал еще до этих окутанных дней, рос с каждым поколением. Ряд аскеллианских мудрецов боялся, что сектор постигнет судьба, подобная постигшей цивилизации до них, боялся чего-то чужого, что растёт с каждым поколением.

Инквизиторы Ордо Маллеус, которые действуют в этом секторе, рассматривают эти рассказы как знак того, что Хаос также присутствовал в аскеллианском пространстве с незапамятных времен и цеплялся когтями за судьбы бесчисленных империй. То, что даже некогда могучие расы падали перед Разрушительными Силами, является ещё одним признаком того, что потусторонние угрозы являются, несомненно, величайшими угрозами Человечеству. Многие были связаны с конкретными князьями демонов и другими сущностями, слишком опасным для того, чтобы их называли, на протяжении тысячелетий посещавших миры, обрекая одну расу за другой. Многие из этих порченых Варпом руин были спрятаны в тайне, захоронены или стёрты в пыль, чтобы другие не обнаружили ужасающую природу того, что уничтожило эти владения чужих. Народ, который сохраняет свое невежество в отношении Врагов По Ту Сторону — это тот, что может быть спасён, а тот, кто знает об этих опасностях, уже потерян.



# Воины КРОВИ: ПАНТЕОН КХОРНА

«Разве вы не видите знаки? Восемь неудачных урожаев на Целе! Восемь кровавых лун над Рундом? Окончательное вторжение грядёт на нас, и мы все утонем в крови, когда Пандемониум посмеется над нами!»

— выбитое признание еретика Виды Обрадовича

**И**з всех Темных Богов Хаоса Кхорн стоит выше остальных, как наиболее могущественный. Его воля неукротима, его ярость бесконечна, и его голод для убийства непрестанно. Кхорн больше всего желает войны и смерти и дает власть тем, кто убивает в его имя, забрав черепа своих врагов в качестве своих трофеев. Сторонники Кровавого Бога несознательны и маниакальны, выбирая прямые нападения, массовые убийства и даже геноцид как свои методы поклонения. Это распространяется на демонические легионы Кхорна, поскольку он наполняет каждое его творение сущностью своей ярости и частью своей убийственной цели.

## БАГРОВЫЕ ВТОРЖЕНИЯ

В то время как другие три Божества Хаоса посягают на область Человечества через порчу, чувства и обман, Кхорн более откровенен. Тем не менее, несмотря на его вечные поиски бесконечной войны и резни, сектор по большей части свободен от махинаций Кровавого Бога. На самом деле, Кхорн, кажется, проявляет к развращенному сектору немногим более чем презрение и многие исследователи инквизиции полагают, что сам Пандемониум препятствует тому, чтобы его окровавленные легионы появились в секторе, чтобы убивать по желанию.

Тем не менее, записи, хранящиеся с тех пор, как Ордо Маллеус впервые отправился в сектор Аскеллон, отмечают семь различных событий, когда войска Кхорна вырывались из Варпа. Названные Багровыми Вторжениями, эти события представляют большую часть влияния Кхорна на Аскеллон, и только совместные усилия нескольких инквизиторов Ордо Маллеус и вмешательство Серых Рыцарей обеспечили, чтобы общее население многочисленных миров никогда не узнало, насколько близко они были к полному уничтожению. Со временем седьмого Багрового Вторжения ряд конclave начал искать признаки будущих нападений, и, к их ужасу, многие из них считают, что восьмое вторжение может инкапсулировать весь сектор. Существует множество теорий о том, когда произойдет это заключительное вторжение, а некоторые говорят, что это тысячи лет в будущем, а другие говорят, что это всего лишь несколько десятилетий. Однако никто, кроме Императора и Кровавого Бога, не может знать.

## ДЕМОНЫ КХОРНА

Пантеон демонов Кхорна, более регламентированный, чем силы других богов Хаоса, является преданной армией с твердой иерархией ужасных существ, каждое из которых способно опустошить целый город. Полки кровопускателей идут за джаггернаутами и кроводавами-всадниками, в то время как десятки гончих Кхорна бегают по флангам, отбирая слабых и раненых. Над ними парят могущественные кровожады, без особого труда являющиеся самыми искусными и смертоносными существами, которые стремглав окнаются вражеские ряды в своей бесконечной миссии, чтобы собрать больше кровоточащих черепов к подножию медного трона Кхорна.

## НОВЫЕ ЧЕРТЫ КХОРНА

Все демоны Кхорна в этом разделе получают следующие новые черты:

### НАПОР БЕРСЕРКА

Демоны Кхорна получают +10 бонус к своему Навыку Рукопашной при совершении действия Натиск.

### КРОВЬ ДЛЯ БОГА КРОВИ!

Демоны Кхорна не страдают от крови (например, когда Критический эффект покрывает область кровью и требует проверку Ловкости, чтобы избежать падения).

### КРОВОПУСКАТЕЛЬ

Мускулистые и обладающие непревзойденной яростью, кровопускатели составляют основную массу сил Кхорна. В отличие от других демонических толп, кровопускатели маршируют на войну в четких рядах под знамёнами, с капающей кровью, и громкими рогами, чьи пронзительные звуки могут заморозить человеческую кровь за считанные секунды. Они — выдающиеся пехотинцы Варпа, и они падают на смертные армии неумолимым потоком крови.

Как только кровопускантель входит в бой, он превращается в смертельный вихрь, вращаясь и поворачивая свое оружие быстрее, чем глаз может уследить. Только самые подготовленные войска могут когда-нибудь надеяться подойти к кровопускантулю в непосредственную близость, а черепа, которые накапливаются на троне Кхорна, являются свидетельством всех, кто потерпел неудачу в попытке.

Каждый кровопускантель собирает черепа для своего хозяина с помощью своих могучих адских клинков. Эти ужасные мечи светятся рунами резни и визжат как охлаждающаяся сталь, когда пропитываются кровью павших. Каждое из лезвий впитывает небольшую часть бесконечной ярости Кровавого Бога, и с каждой жизнью, которую берет кровопускантель, мечи набирают силу.

Как и со всем влиянием Кхорна, очень мало случаев появления кровопускателей в мирах Аскеллона за исключением семи Багровых Нашествий. Аскеллианский Ордо Маллеус отмечает несколько культов, которые добились определенного успеха, вызывая единственных или небольшие группы кровопускателей — всегда в ущерб призывающим, но в основном люди сектора ничего не знают об их существовании. Единственная сохранившаяся история, — это «Красные люди святой Дафоны», по-видимому, рассказ о давно умершей проповеднице, которая когда-то одержала великую победу, призвав восемь багряных воинов на свою сторону. Некоторые рассказывают историю, как будто могущественные воины были членами Адептус Астартес, в то время как многие другие считают, что Дафона призвала более тёмные силы, обеспечившие ее победу. Элементы как Ордо Маллеус, так и Адептус Министорум пытались подавить эту историю, но она сохраняется во многих Низших Мирах, часто как сказка, чтобы напугать детей, пока снова не появились ужасные Красные Люди.

## Кровопускатель (Элита)

			22
<i>Г</i> 3 01-10	11	<i>HP</i> 50 <i>HC</i> 12 <i>C</i> 42	
<i>ПР</i> 3 11-20	11	<i>В</i> 8 <i>Лов</i> <i>Инт</i> 42 40 30	
<i>ЛР</i> 3 21-30	11	<i>Вос</i> <i>СВ</i> 5 <i>Общ</i> 30 34 14	
<i>K</i> 6 31-70	14	<i>Бл</i> —	
<i>ПН</i> 4 71-85	12		
<i>ЛН</i> 4 86-00	12		
Полу. 5	Полн. 10	Натиск 15	Бег 30 Угроза 19
<b>АДСКИЙ КЛИНОК</b>			
КЛАСС РУКОПАШНОЕ			
Дальн. —	СкС —	Урон $1k10+16^{C+9}(P)$	
ПРОБ. 10	Обой. —	Перез. —	Вес. 10кг Дост. УН
Особенности: Силовое, Сбалансированное			

**Умения:** Атлетика (С), Бдительность (Вос), Уклонение (Л), Запретные Знания (Демонология) (И), Запугивание (С) +10, Парирование (НР) +20, Выживание (Вос)

**Таланты:** Боевая Ярость, Мастер Клинка, Мастер Боя, Сокрушительный Удар, Неостановимый Натиск, Неистовство, Выживание, Быстрая Атака

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Напор Берсерка,

Кровь для Бога Крови!, Демонический (4), Ночное Зрение, Страх (2), Потусторонний, Размер (5), Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-нестабильность

**Снаряжение:** Легкая медная броня

**Растущая Ярость:** Каждый раз, когда демон Кхорна убивает противника своим адским клинком, оружие получает +2 к урону, который он наносит в последующих раундах. Этот бонус является кумулятивным с несколькими убийствами и длится до конца столкновения.

## ГЕРОЛЬД КХОРНА

Прохаживаясь среди меньших кровопускателей и направляя волю Владыки Черепов, герольды Кхорна известны в равной мере как превосходные офицеры, так и пропитанные кровью бойни. Приносящие разрушение вестники Кхорна разжигают огонь битвы и приводят своих собратьев кровопускателей к более сильным состояниям бойни.

## ГЕРОЛЬД КХОРНА(МАСТЕР)

			33
<i>Г</i> 3 01-10	12	<i>HP</i> 65 <i>HC</i> 12 <i>C</i> 56	
<i>ПР</i> 3 11-20	12	<i>В</i> 9 <i>Лов</i> <i>Инт</i> 57 46 39	
<i>ЛР</i> 3 21-30	12	<i>Вос</i> <i>СВ</i> 5 <i>Общ</i> 39 34 34	
<i>K</i> 6 31-70	15	<i>Бл</i> —	
<i>ПН</i> 4 71-85	13		
<i>ЛН</i> 4 86-00	13		
Полу. 5	Полн. 10	Натиск 15	Бег 30 Угроза 25
<b>АДСКИЙ КЛИНОК</b>			
КЛАСС РУКОПАШНОЕ			
Дальн. —	СкС —	Урон $1k10+17^{C+9}(P)$	
ПРОБ. 10	Обой. —	Перез. —	Вес. 10кг Дост. УН
Особенности: Силовое, Сбалансированное			

**Умения:** Атлетика (С), Бдительность (Вос), Командование (О) +20, Уклонение (Л), Запугивание (С) +10, Парирование (НР) +20, Выживание (Вос)

**Таланты:** Боевая Ярость, Мастер Клинка, Мастер Боя, Контратака, Сокрушительный Удар, Неостановимый Натиск, Неистовство, Быстрая Атака

**Черты:** Ужасающее Присутствие (20), Напор Берсерка, Кровь для Бога Крови!, Демонический (4), Ночное Зрение, Страх (2), Потусторонний, Размер (5), Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-нестабильность

**Снаряжение:** Лёгкая медная броня

**Растущая Ярость:** Каждый раз, когда демон Герольд Кхорна убивает противника своим адским клинком, оружие получает +2 к урону, который он наносит в последующих раундах. Этот бонус является кумулятивным с несколькими убийствами и длится до конца столкновения.

**Жажда Крови Кхорна:** После использования таланта Неистовство Герольд Кхорна может сделать Серьёзную проверку (+о) Командования, чтобы все кровопускатели в пределах 8 метров стали Неистовыми (согласно таланту Неистовство) за Свободное действие.

## Гончая Кхорна

Выпущенные из пламенного домена Кхорна, чтобы перетащить души трусов и предателей к подножию трона Бога Крови, гончие плоти выслеживают свою добычу во времени и пространстве с упрямой решимостью. Безжалостные и бездумные гончие Кхорна никогда не устают и не замедляются в погоне, и большинство жертв сходят с ума от погони задолго до того, как их поймают.

Гончая плоти — громадный зверь из когтей, зубов, шипов и красной чешуйчатой кожи, но блестящий медный ошейник Кхорна вокруг мускулистой шеи на сегодняшний день является их самой главной определяющей чертой. Действуя как психический вихрь, ошейники истощают энергию Варпа до такой степени, что носители почти имунны к атакам со стороны прайкеров. Кажется, что звери наслаждаются этим фактом и тратят больше времени на жертву-прайкера, чем на любую другую, как будто они пытаются страхом своих жертв.

В бою они быстры и способны очень быстро преодолевать большие участки земли. С когтями как мясницкими ножами и чудовищными челюстями, заполненными рядами зазубренных зубов, гончие являются угрозами даже лёгким транспортным средствам, но всё же достаточно проворны, чтобы избежать ответного огня и безумных ударов их ужаснувшейся жертвы.

Несмотря на все свои усилия, аскеллианский Ордо Маллеус не смог отследить любые крупные случаи нападений или вторжений гончих Кхорна. Обычно они — неуловимые существа, которые преследуют свою жертву в течение нескольких месяцев, поэтому свидетельства о наличии гончей приходит, как правило, только после смерти жертвы. То, что демоны охотятся через Варп, делает отслеживание или предсказание их движений практически невозможным, и инквизиторы подозревают таких существ в причастности ко многим ужасным убийствам, но им не хватает доказательств, чтобы сказать это вслух. Более тревожными являются сообщения от ряда видных инквизиторов, которые утверждают, что кабал ксанфитов в этом секторе активно вызывал гончих Кхорна, чтобы выследить своих соперников. Если это правда, это означает, что эти радикалы вышли за рамки своих попыток использовать силу Варпа и обратились в откровенную демоническую ересь.

## Гончая Кхорна (Рядовой)

15

<b>Г</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>HP</b>	<b>49</b>	<b>HC</b>	<b>—</b>	<b>C</b>	<b>8</b>
<b>ПР</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>ЛР</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>В</b>	<b>8</b>	<b>ЛОВ</b>
<b>11-20</b>			<b>21-30</b>			<b>Инт</b>		<b>15</b>
<b>K</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>ВОС</b>	<b>CB</b>	<b>5</b>	<b>Общ</b>		
<b>31-70</b>			<b>60</b>	<b>40</b>	<b>10</b>			
<b>ПН</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>ЛН</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>Вл</b>		
<b>71-85</b>			<b>86-00</b>					

Полу. 8 Полн. 16 Натиск 24 Бег 48 Угроза 18

### Зубы и Когти

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. — СкС — Урон  $1K10+10C+2(P)$

ПРОБ.2 Обой. — ПЕРЕЗ. — Вес. 10кг Дост. УН

Особенности: *БРИТВЕННО-ОСТРОЕ, РАЗРЫВНОЕ*

Умения: Едительность (Вос) +20, Уклонение (Л) +10, Выживание (Вос)

Таланты: Сокрушительный Удар, Неостановимый Натиск, Плечом к Плечу, Неистовство, Трудная Мишень

Черты: Ужасающее Присутствие (10), Напор Берсерка, Зверь, Кровь для Бога Крови!, Смертоносное Природное Оружие, Демонический (4), Страх (2), Потусторонний, Природная Броня (4), Четвероногий, Размер (5), Сверхъестественные Чувства (30), Сверхъестественная Сила (4), Сверхъестественная Сила Воли (1), Варп-нестабильность Снаряжение: Ошейник Кхорна (см. стр. 135)

Кровавое чутьё: Когда Бог Крови ставит гончую плоти на след цели, то гончая плоти получает +30 бонус к проверкам Восприятия, чтобы обнаружить этого персонажа, а также черту Сверхъестественные Чувства (80).



## ДЖАГГЕРНАУТ

Вероятно, самые жестокие и разрушительные творения Кхорна, джаггернауты громыхают массами плоти, кости и меди, поражая таким сильным ударом, что отталкивают боевые танки в сторону и разрывают укрепленные позиции пополам. Объединение демонической плоти и механических устройств, джаггернаут почти не остановим в нападении и практически невосприимчив к жалким ударам любого, достаточно глупого, чтобы стоять на их пути.

Джаггернауты дымят и парят неугасимой яростью, которая всегда заставляет их атаковать то, что приближается к ним, даже других демонов. Не являясь ни умелым воином как кровопускатель, ни проворным зверем как гончая Кхорна, джаггернаут подавляет своего противника чрезмерным массой и натиском. Только должным образом сооруженная защита или специально обученные воины Серых Рыцарей могут когда-либо надеяться противостоять абсолютной панике из-за стада этих демонических таранов.

Некоторые джаггернауты вступают в битву с кровопускателем на спине. Они называются кроводавами и являются идеальной формой штурмовой кавалерии, сочетающей безудержную ярость джаггернаута с боевым мастерством и оружием любимых пехотинцев Кхорна. Иногда Кхорн дает джаггернаута великому герольду или даже смертному чемпиону, давая им шанс войти в бой перед последователями, чтобы они смогли пожать больше черепов во имя Бога Крови.

Несмотря на то, что усилия по массовой очистке разума и даже массовые казни заглушали страшную правду о семи Багровых Нашествиях, аскеллианский Ордо Маллеус по-прежнему не в состоянии полностью убрать эти события из писаной истории. Одним из наиболее устойчивых моментов из этих темных событий является память о массированном наступлении кроводавов. Фактически, некоторые из самых высокооцененных и запрещенных произведений искусства в этом секторе изображают некоторые из этих ужасающих атак, иногда в таких деталях, что многие уверяют, что слышат крики умирающих среди громоподобных копыт их убийц.

Как и записанных случаев вызванных гончих плоти, очень мало примеров культов Аскеллона, успешно вызывающих джаггернаутов. В умах многих инквизиторов это к лучшему, так как джаггернауты еще более неконтролируемые, чем кровопускатели, и, несомненно, убивают тысячи в дикой яности, прежде чем вернутся в Варп.

### ДЖАГГЕРНАУТ (ЭЛИТА)

ДЖАГГЕРНАУТ (ЭЛИТА)			20
G 6 01-10	16	HP 10	HC 10
ПР 6 11-20	16	ЛР 6 21-30	Лов 10 Инт 10
K 6 31-70	16	Вос 5	СВ 5 Общ 15
ПН 6 71-85	16	ЛН 6 86-00	Вл —
Полн. 12	Натиск 18	Бег 36	Угроза 20
РОГА И КОПЫТА			Класс Рукопашное
Дальн. —	СкС —	Урон 1к10+10 <sup>sc</sup> (У)	
ПРОБ.2	Обой. —	Перез. —	Вес. —
Особенности: <i>Оглушающее (2), Подрубающее (4)</i>			

**Умения:** Бдительность (Вос) +20

**Таланты:** Неостановимый Натиск, Неистовство, Пробивающий Удар, Железная Челюсть, Яростный Натиск

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Напор Берсерка, Зверь, Кровь для Бога Крови!, Жестокий Натиск (4), Демонический (5), Ночное Зрение, Страх (3), Потусторонний, Смертоносное Природное Оружие, Природная Броня (6), Четвероногий, Размер (5), Паникёр, Коренастый, Сверхъестественная Сила (5), Сверхъестественная Сила Воли (1), Варп-неустойчивость

**Кроводавы:** Кровопускатели, герольды Кхорна и даже некоторые смертные, получившие милость

Кровавого Бога, могут получить джаггернаута, чтобы использовать его как средство передвижения.

Когда наездник не справляется с использованием Дрессуры при проверке умения Выживание для управления его ездовым джаггернаутом, зверь автоматически становится Неистовым как от таланта Неистовство (см. страницу 157 ОКП Dark Heresy). Во время каждого его хода он должен выполнить действие Натиск в направлении ближайшего персонажа, друга или врага, пока его наездник не сдержит его через успешную проверку Выживания.

## КРОВОЖАД

Кровожады, которые ведут войска Кхорна, относятся к самым жестоким и опасным существам. Возвышающиеся и неостановимые, они скользят по воздуху на массивных кожаных крыльях, окруженных сернистым дымом и зловонием смерти. Реальность отступает, когда они шагают по полю битвы, каждый шаг разбивает землю. Заполненные бездушной яростью, они вкладывают свою безграничную ярость в каждый из своих карающих ударов, почти так, как если бы каждая атака несла с собой гнев Кхорна.

Во главе каждого Багрового Нашествия стоял титанический, пропитанный кровью кровожад, каждый из которых был опаснее предыдущего. Первые два легко провалились, разорванные огромной огневой мощью, но пять последующих забирали сотни или даже тысячи жизней до их изгнания. Многие инквизиторы Ордо Маллеус, действующие в этом секторе, опасаются, что, когда произойдет восьмое Багровое Нашествие, его командир будет одним из возвышенных кровожадов Кхорна, демоном такой силы, что самые силы природы содрогнутся в отвращении и ужасе. До этого рокового дня Ордо Маллеус прилагает все усилия к тому, чтобы уничтожать наиболее крупные культы крови, достаточно глупые, чтобы думать, что призыв кровожада поможет их делу. К большому успеху инквизиции до сих пор не было достигнуто никаких успехов, но Аскеллон огромен, и капризы Пандемониума рискуют сделать даже самую маленькую жертву потенциальной отправной точкой для появления самого жестокого и убийственного демона Хаоса.



### КРОВОЖАД (МАСТЕР)

195

<b>Г</b>	<b>10</b>	<b>28</b>	<b>HP</b>	<b>99</b>	<b>HC</b>	<b>40</b>	<b>C</b>	<b>21</b>
<b>ПР</b>	<b>10</b>	<b>28</b>	<b>ЛР</b>	<b>10</b>	<b>28</b>	<b>В</b>	<b>18</b>	<b>Лов</b>
<b>II-20</b>	<b>28</b>	<b>II-20</b>	<b>21-30</b>	<b>28</b>	<b>Бос</b>	<b>65</b>	<b>50</b>	<b>Инт</b>
<b>K</b>	<b>13</b>	<b>31</b>	<b>31-70</b>	<b>31</b>	<b>СВ</b>	<b>10</b>	<b>Общ</b>	
<b>ПН</b>	<b>13</b>	<b>31</b>	<b>71-85</b>	<b>31</b>	<b>Вл</b>	<b>60</b>	<b>75</b>	<b>25</b>
<b>ЛН</b>	<b>13</b>	<b>31</b>	<b>86-00</b>	<b>31</b>		<b>71</b>		

Полу. 8 Полн. 16 НАТИСК 24 Бег 48 Угроза 98

### ДВУРУЧНЫЙ ТОПОР КХОРНА

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

ДАЛЬН. –	СкС –	Урон $3k10+36^{C+15}(P)$
ПРОБ.12	Обой. –	ПЕРЕЗ. – ВЕС. 32КГ Дост. УН

Особенности: Силовое, Проверенное (4), Несбалансированное

### ТОПОР КХОРНА

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

ДАЛЬН. –	СкС –	Урон $2k10+26^{C+5}(P)$
ПРОБ.4	Обой. –	ПЕРЕЗ. – ВЕС. 16КГ Дост. УН

Особенности: Силовое, Подрублющее (2), Бритвенно-острое, Отзывающееся (8)

### КРОВОЦЕП

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

ДАЛЬН. 8м	СкС –	Урон $1k10+29^{C+8}(Y)$
ПРОБ.4	Обой. –	ПЕРЕЗ. – ВЕС. 8КГ Дост. УН

Особенности: Оглушающее (4), Гибкое, Неточное, Взрыв (3)

### БИЧ КХОРНА

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

ДАЛЬН. 16м	СкС –	Урон $1k10+25^{C+4}(P)$
ПРОБ.4	Обой. –	ПЕРЕЗ. – ВЕС. 8КГ Дост. УН

Особенности: Опутывающее (3), Гибкое, Разрывное

**Умения:** Бдительность (Вос), Командование (О) +20, Уклонение (Л), Запретные Знания (Демонология, Варп) (И), Запутивание (С) +20, Парирование (НР) +20, Выживание (Вос)

**Таланты:** Амбидекстрация, Мастер Боя, Сокрушительный Удар, Неостановимый Натиск, Неистовство, Аура Власти, Пробивающий Удар, Убийственный Удар, Нечеловеческая Скорость, Сопротивление (Психические Силы), Быстрая Атака, Яростный Натиск, Оборукость (Рукопашное), Вихрь Смерти

**Черты:** Ужасающее Присутствие (30), Напор Берсерка, Кровь для Бога Крови!, Жестокий Натиск (4), Демонический (6), Ночное Зрение, Страх (4), Летун (10), Потусторонний, Размер (7), Порождение Кошмара, Затронутый Судьбой (4), Сверхъестественная Сила (14), Сверхъестественная Выносливость (6), Сверхъестественная Сила Воли (3), Варп-неустойчивость

**Снаряжение:** Помазанная медная броня

**Оружие для Крови:** Кровожад сражается двуручным топором Кхорна, которым владеет обеими руками, или использует одной рукой топор Кхорна и бич Кхорна или кровоцеп другой рукой.

**Большой Топор Кхорна:** Это оружие демонов требует использования двух рук. Всякий раз, когда нападающий убивает живого противника с помощью этого оружия (персонажи с чертой Демонический или Машин не учитываются), он восстанавливает юко ран. Наконец, если носитель убит, МИ кидает юко; на 8+ невооруженный кровожад вырывается из оружия и сразу же впадает в Неистовство (как по таланту Неистовство на странице 157 ОКП Dark Heresy).

**Доблесть Кхорна:** Один раз за столкновение кровожад может выполнить Сложную проверку (-10) Командования, чтобы предоставить талант Неотразимая Атака всем кровопускателям и герольдам Кхорна на расстоянии 8 метров до начала следующего хода высшего демона.

## ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: НОВЫЕ РАНЫ, СТАРАЯ КРОВЬ

**Обзор:** Аколиты расследуют тревожные сообщения о высокопоставленном командире в армии планетарной обороны Юноны, сообщения, что говорят о растущем влиянии Варпа на мужчин и машины. Командир фактически привлек внимание гончей Кхорна, которая была призвана в район ритуалами крови развращённой группы технопровидцев.

Этот шаблон ставит акцент на переговорах и опросах, на ближнем бою против неожиданных врагов, а также на разрушительном безумии, вызванном Эмпиреями. Он может быть внесен МИ отряда в качестве потенциального источника для начала нового приключения или во время существующей кампании, в которой аколиты слышат слова о тайных ритуалах крови и человеческих жертвоприношениях.

### Акт I: Ищущий

Глава одного из крупнейших военных комплексов Юноны, лорд-генерал Ясон Фрэнсис Хуссемайн Дю Болай, страдает от тревожных повторяющихся снов о том, что его преследует невидимый, хищный зверь. Тайный агент инквизитора отряда узнал об этом и сообщил своему хозяину. Обеспокоенный последствиями, инквизитор направляет аколитов для расследования того, что происходит, и выяснения любых потенциальных угроз. По прибытию в массивную крепость, аколиты ищут лорда-генерала и других высокопоставленных членов его персонала. Это может повлечь за собой

принятие подходящей истории для прикрытия или действия от имени их инквизитора, но независимо от этого они привлекают внимание Бдения, юонских силовиков. Это может также включать в себя атаки любых отчаянных просителей, которые будут убивать за тот высокий уровень доступа, которым обладают аколиты.

Расследования аколитов показывают, что лорд-генерал Болай отказался от выгодного торгового патента своей семьи, чтобы сохранить своё место в гордой Великой армии Юноны, или в

Старокровных, как их чаще называют, но положение не заслужило доверия. Некоторые из его

сослуживцев считают, что сны — это кара Императором Була, который не хотел начинать агрессивные (но часто бесполезные) битвы. В любом случае, аколиты должны узнать, что сны начались

вскоре после того, как все машины полка начали испытывать странные механические аномалии, такие как орудия, поворачивающиеся, чтобы стрелять по дружественным отрядам, или неконтролируемо ревущие на любого на своем пути.

### Акт II: Затравленный

Предполагается, что аколиты перейдут на исследование транспортных средств полка, в частности, технопровидцев Адептус Механикус, которые осуществляют надзор за обслуживанием, ремонтом и техническими ритуалами в крепости. Эти культисты Машины необычайно быстро злятся, но в то же время кажутся особенно обеспокоенными тем, чтобы одна группа транспортных средств не смешалась с какими-либо другими. Хуже того, здесь формируются отряды гранд-фузилёров, готовых следить за этим районом и насильственно изгонять любой неуполномоченный персонал.

Аколиты могут использовать скрытность и уловки для дальнейшего расследования, но, скорее всего, используют насилие, чтобы пройти мимо вооружённых гвардейцев, которые поголовно хотят сражаться. Если аколиты получат доступ к транспортным средствам, они сталкиваются со странными символами, написанными засохшей кровью, и признаками человеческих жертвоприношений. Дополнительное расследование хирургонами отряда показывает, что ряд солдат низкого ранга лежат мёртвыми в казармах, которые обескровлены и покрыты резьбой тревожащих рун. Владея знаниями о том, что что-то не так, они могут донести свою информацию до лорда-генерала Була.

### Акт III: Охотник

Либо из-за времени, затраченного на расследование, либо из-за того, что аколиты обратили слишком много внимания на себя, заговорщики и гранд-фузилёры форсируют события и похищают лорда-генерала до того, как аколиты прибывают. Теперь они должны участвовать в гонке против времени, чтобы найти Була до того, как начнется кровавый ритуал. Технопровидцы невольно поклоняются Кхорну, добавляя кровавые жертвоприношения к их ритуалам обслуживания, основанным на запрещенных томах, и находятся в разочаровании из-за нежелания лорда-генерала посвятить их боевые машины сражению. Несмотря на нежелание, они абсолютно привержены цели более широкого действия для своих священных машин, какими бы ни были другие последствия их действий.

В конце ритуала идущая по следу гончая Кхорна появляется из Варпа, полная жажды пожирать свою добычу и всех других поблизости. Если аколиты потерпят неудачу, не только будет убит (или одержим) один из лучших командиров Юноны, но и замешающие лидеры Юноны могут начать новые крестовые походы по всему сектору, не заботясь о том, с кем они сражаются, пока кровь течет во имя Кхорна.

### ВОЗМОЖНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

- В штате лорда-генерала есть несколько членов Пурпурного Цветка, культа Слаанеш, которые также желают прекратить влияние Кхорна и предлагают свою поддержку аколитам. Как долго может длиться такой альянс, и как он закончится, может быть еще более серьёзной проблемой для отряда.
- Двигаясь через один из многих автопарков в комплексе, аколитов внезапно атакуют 4 сервитора-дрона и 4 боевых сервитора. Все они имеют множественные ужасные мутации, которые они используют для своих безумных атак, и могут быть связаны с извращёнными негодиями, живущими под комплексом.
- Технопровидцы полностью осведомлены о своих действиях и работают над привлечением порабощённого демона, чтобы они могли наполнить свою самую мощную военную машину звериной природой гончей Кхорна, создав тем самым ужащающий демоническую машину.

## ТКАЧИ СУДЬБЫ: ПАНТЕОН ТЗИНЧА

«Люди думают, что они контролируют свою жизнь, свою судьбу. Это великая ложь, созданная Великим Архитектором, поскольку он формирует всё, что происходит во всей галактике»

— архимагистр Экелвал Церкви Скрытой Длани

Демоны Тзинча, возможно, самые странные и самые разнообразные из всех ужасных обитателей Варпа. Поскольку Тзинч является властелином магии и изменений, присущих всей вселенной, его демоны являются эфемерными и постоянно мутируют, а их внешность никогда не бывает одинаковой. Слуги Великого Архитектора трансмутируют и исказывают саму ткань реальности, где они появляются, так как магия и Варп сочтатся во вселенную с их приходом.

### ИНТРИГИ ПО ВСЕМУ АСКЕЛЛОНУ

У Тзинча есть широкое присутствие по сектору Аскеллон. Его щупальца просочились во многие аспекты жизни на всей территории, и его миньоны влияют на многих авторитетов. Есть целый ряд сект, процветающих в секторе и посвящённых Тзинчу, и они прилагают все усилия, чтобы распространить свое слово на новых мирах. Некоторые из них даже возглавляются тщательно скрытыми демонами, которые любят играть личную роль в плетении замысловатых сюжетов и хитроумных уловок, чтобы продвинуть бесконечно запутанных планов их господина обносительно Человечества.

## Новые ЧЕРТЫ ТЗИНЧА

Все демоны Тзинча в этом разделе получают следующую новую черту:

### БЛАГОСЛОВЕНИЕ ТЗИНЧА

Демоны Тзинча благословлены их покровителем, обладая неестественной защитой. Это силовое поле со степенью защиты 20 и перегружающееся, если на любом кубике броска защиты будет 8.

Пандемониум также занимает особое место в великой работе Тзинча, и он широко использует штурм в своих схемах. Хотя даже Бог Судьбы не может полностью контролировать или даже понять свою природу, Тзинч и его последователи в Аскеллоне работают, чтобы добиться тонких изменений в его фокусе или изменить его путь, чтобы добиться более желательных результатов. Таким образом, даже Великий штурм может быть частью планов Тзинча по Аскеллону, среди многих других заговоров Ткача Судеб и его миньонов, распространённых по всему сектору.



## ЦЕРКОВЬ СКРЫТОЙ ДЛАНИ

Группа людей, объединенных предпосылкой к просветлению, Церковь Скрытой Дланы выросла настолько что имеет храмы на почти дюжине миров на краях центра Кластера Стигис. Общественная предпосылка церкви заключается в том, что Рука Императора затрагивает все вещи и направляет каждый день путь каждого. Однако это продуманное прикрытие для более коварного плана, поскольку истинная сила церкви находится под руководством Тзинча.

Первоначальные основатели церкви по-настоящему верили в Императора и Его Божественность; однако с течением времени догмы медленно разрушались шпионами, которые поклонялись Тзинчу и пробивались к верхам по головам. В течение столетия все первоначальные лидеры церкви исчезли и Скрытая Длань полностью приняла свою новую миссию. Новобранцев в церковь медленно приближают к соответствуанию с её мировоззрением, и на протяжении многих лет большинство людей никогда не понимают истинной цели группы, полагая, что они просто служат воле Императора.

Тайная цель Скрытой Дланы заключается в более глубоком понимании роли Великого Архитектора во Вселенной. Они хотят быть доброжелательной группой, просто пытаясь принести просветление и понимание Империуму. Они считают, что Император не бог и не более, чем человек с широким видением — видением, данным ему Тзинчем.

Это видение человечества, охватившего свои растущие психические силы и полностью принявшего предстоящие эволюционные изменения, и поэтому церковь пытается разблокировать скрытые психические силы своих последователей в полной мере. Что они не могут знать, так это то, что их действия действительно руководятся, но как часть более крупного плана князя демонов Тзинча. По непостижимым причинам существование создает очаги могущественных прайкеров по стиггиским мирам и стремится нацелить их на гигантский мир Пелленн. Как это связано с событиями в этом мире, неизвестно, хотя тревожные чтения Таро Императора там намекают на древнюю угрозу, поднимающуюся из прошитого туннелями ядра планеты, что-то настолько мощное, что даже демоны дрожат.

## ОГНИ БАРАНТЫ

В глубине мира-сада Баранта находится несколько пещер, тщательно охраняемых и скрытых от посторонних глаз на протяжении многих веков. Эти пещеры являются владениями Сияющих Хранителей, секты, неизвестной другим жителям этой приятной зеленой планеты. В одной из пещер находится бассейн мерцающих вод, которые горят без тепла, никогда не затухают и никогда не повторяют один и тот же цвет в каждом танцующем пламени.

Сияющие Хранители являются потомками тех, кто впервые обнаружил пещерную систему и случайно узнал, что погружение в горящие воды дает видения вне тусклой безмятежности Баранты. Пламя показывало чудеса перемен, и с каждым поколением секта растет, так как все больше людей выбирается для участия в откровениях. Под бассейном огневик Тзинча, который поддерживает эти вдохновляющие огни, медленно питается душами людей выше, набирает силу, пока не будет готов к появлению и не приведет к истинным изменениям в этом угасающем мире. Каждого окунувшегося заражают Варпом, небольшим саженцем мутации для изменения жителей мира.

## ВИРАКРОМИН

Виракромин — крупный консорциум, который руководит торговлей через Глубины Асфоделя и был основан под бдительным оком отставного вольного торговца Руттера Вокса. Никто не понимает, что Вокс был мертв задолго до возвращения, и демон теперь управляет Виракромин.

Рутгер Вокс был очень доволен своими успехами и направил большую часть своего нового состояния на еще более масштабные экспедиции. Когда дух приключений охватил его еще раз, он повел одну из этих миссий в дальний угол сектора, чтобы исследовать забытый храм ксеносов. Именно там для капитана изменилось все.

В этом тёмном углу вселенной Вокс обнаружил безупречное кристаллическое яйцо, почти метр в высоту и мерцающее всеми возможными цветами. Исследователь мгновенно был очарован красивым объектом и изучал закрученные узоры, на поверхности которых свет играл часами, увлекаясь многими странными формами, которые он мог видеть в них. Со временем он начал забывать есть или пить, его навязчивое восхищение таинственным яйцом становилось всё сильнее с каждым днем. Наконец, человек, который был Руттером Воксом, пал перед своей наградой, и новое существо стало и осмотрело окрестности.

В тот роковой день повелитель перемен Кси'Кралл'ембор вырвался из древних узоров, убежал из яйца, где он оставался в ловушке на протяжении десятков тысяч лет, и овладел телом Руттера Вокса. Высший демон Тзинча внимательно наблюдал за всем, что происходило вокруг него, и понимал ту роль, которую он должен был играть. Учитывая личность Вокса, демон начал формировать Виракромин новую миссию, которая очень понравилась Тзинчу.

В прошедшие тысячелетия Кси'Кралл'ембор направил Виракромин на новые и большие высоты, всегда с грандиозными проектами Изменителя Путей во главе.

Существо принимает новые личности в надлежащее время, передав право управления новым «наследникам» в линии Воксов. Сегодня этот конгломерат охватывает множество миров и сосудов, а Кси'Кралл'ембор навел порчу поклонения Тзинчу на всех верховных капитанов. Отличный план близок к завершению, и весь Аскеллон может оказаться в серьезной опасности





## ДЕМОНЫ ТЗИНЧА

Демонические последователи Бога Перемен бесконечно изменяют форму и часто приобретают причудливые облики, поскольку их варп-формы сливаются в физическую форму после выхода из Имматериума. Пламя, щупальца, бивни, перья и многое другое украшают их многоцветные, скручивающиеся тела, каждое из которых уникально и каждое из них предназначено для того, чтобы служить планам своего божества-покровителя.

### УЖАС ТЗИНЧА

Извивающиеся, постоянно мутирующие существа, известные как Ужасы, являются самыми многочисленными из всех слуг Тзинча. Созданные из чистого вещества Варпа, они извергаются из Эмпириев, чтобы сражаться от имени князей демонов Тзинча и повелителей перемен. Ужасы любят поражать противников вспышками магической энергии, прежде чем двинуться и разорвать их. Из-за меняющейся и деформированной природы этих существ, как известно, трудно разрушить, а некоторые утверждают, что гибель Ужаса заставляет его разделиться на двух меньших демонов. Однако большинство из них никогда не прожили достаточно долго, чтобы подтвердить эту историю.

### УЖАС ТЗИНЧА (ЭЛИТА)

		20			
		Г 4 01-10	ЛР 4 11-20	ПР 4 31-70	
Г	12	12	12	12	
ЛР	12	12	12	12	
ПР	12	12	12	12	
В	—	—	—	—	
Лов	—	—	—	—	
Инт	—	—	—	—	
Вос	—	—	—	—	
СВ	—	—	—	—	
Общ	—	—	—	—	
Вл	—	—	—	—	
Полу.	5	Полн.	10	Натиск	15
Бег	30			Угроза	18
Когти					
Дальн.	—	СкС	—	Урон $1k10+7^{C+2}(P)$	
Проб.	2	Обой.	—	Перез.	—
Вес.	—	Дост.	—	—	—
Особенности: БРИТВЕННО-ОСТРОЕ					

**Умения:** Атлетика (С) +30, Бдительность (Вос), Уклонение (Л), Психонаука (Вос) +10

**Таланты:** Варп-чувство

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Благословение Тзинча, Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (2), Потусторонний, Многорукий (икс), Псайкер (ПР 4), Обоерукость (Рукопашное), Сверхъестественная Сила Воли (3), Варп-нестабильность

**Психические Силы:** Ужас может использовать любые 4 силы из дисциплины Пиромантия.

**Снаряжение:** Чешуйчатая броня Варпа

**Дробящиеся Ужасы:** Когда ужас убит, он делится на двух меньших ужасов. Эти демоны имеют общий профиль ужаса, но являются НИП Рядовой без брони. Меньшие ужасы имеют 10 ран, изгоняются в Варп при получении любого критического урона и не имеют правила Дробящиеся Ужасы.

### ГЕРОЛЬД ТЗИНЧА

Особенно сильные ужасы часто получают особый статус среди легионов своего бога. Они достигают звания герольда и получают власть, чтобы вести меньших миньонов Тзинча. Некоторые герольды, известные как перевёртыши, отправляются Тзинчем для выполнения специальных миссий, которые нельзя доверить никому другому.

### ГЕРОЛЬД ТЗИНЧА (МАСТЕР)

		29			
		Г 4 01-10	ЛР 4 21-30	ПР 4 71-85	
Г	12	12	12	12	
ЛР	12	12	12	12	
ПР	12	12	12	12	
В	8	8	8	8	
Лов	—	—	—	—	
Инт	—	—	—	—	
Вос	—	—	—	—	
СВ	8	6	6	6	
Общ	—	—	—	—	
Вл	—	—	—	—	
Полу.	5	Полн.	10	Натиск	15
Бег	30			Угроза	28
Когти					
Дальн.	—	СкС	—	Урон $1k10+7^{C+2}(P)$	
Проб.	2	Обой.	—	Перез.	—
Вес.	—	Дост.	—	—	—
Особенности: БРИТВЕННО-ОСТРОЕ					

**Умения:** Атлетика (С) +30, Бдительность (Вос) +10, Командование (О) +10, Уклонение (Л) +20, Психонаука (Вос) +20

**Таланты:** Варп-чувство

**Черты:** Ужасающее Присутствие (20), Благословение Тзинча, Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (2), Потусторонний, Многорукий (икс), Псайкер (ПР 5), Обоерукость (Рукопашное), Сверхъестественная Сила Воли (3), Варп-нестабильность

**Психические Силы:** Герольд может использовать любые 5 сил из дисциплин Пиромантия и Предсказание.

**Снаряжение:** Чешуйчатая броня Варпа

**Бесконечные Ужасы:** Один раз за столкновение, когда ужас в пределах 9 метров делится на два, герольд Тзинча может совершить Сложную(-10) проверку Силы Воли как Свободное действие, чтобы позволить этому ужасу разделиться на икс меньших ужасов.



## ОГНЕВИК ТЗИНЧА

В пантеоне причудливых, огневики Тзинча, пожалуй, самые странные. Обладая вечно закручивающимися телами, исторгающими из себя глаза, рты и щупальца, огневики прыгают и скачут по полю битвы, извергая демонический огонь на всех, кто бросает вызов воле Тзинча.

ОГНЕВИК ТЗИНЧА (Элиты)		25
G 1 01-10	9	HP 31 HC 45 С 41
ПР 2 II-20	10	ЛР 2 21-30 10
K 4 31-70	12	В 8 Лов Инт 46 44 20 Вос СВ 6 Общ 20 40 10 Вл
ПН 2 71-85	10	ЛН 2 86-00 10

Полу. 4 Полн. 8 НАТИСК 12 Бег 24 Угроза 22

### ОГОНЬ ВАРПА

КЛАСС БАЗОВОЕ

Дальн. 20 м	СкС -/-/6	Урон 1к10+3(Э)
ПРОБ.4	Обой. -	Перез. -

Особенности: Варп-оружие, Распыляющее, Огненное

### ОГНЕННЫЕ КОГТИ

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. -	СкС -	Урон 1к10+4 <sup>с</sup> (Р)
ПРОБ.1	Обой. -	Перез. -

Особенности: Огненное, Проверенное (3)

Волшебные атаки, которые проводят огневики, отличаются от всего, что встречало большинство их противников. В дополнение к огню, от которого горит плоть прямо на костях, у других огневиков есть более эзотерические формы атаки. Силы, сражающиеся с огневиками, сталкивались с пламенем, которое замораживало, с магической энергией, которая превращает людей в чистый кристалл, с пучками огненных перьев и другими кошмарными атаками. Единственное, что можно сказать, сражаясь с силами Тзинча, это то, что ничто не считается само собой разумеющимся, так как никакие две битвы никогда не бывают одинаковыми.

**Умения:** Бдительность (Вос), Психонаука (Вос)

**Таланты:** Нет

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Благословение Тзинча, Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (2), Потусторонний, Парящий (4), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-неустойчивость

**Снаряжение:** Чешуйчатая броня Варпа

**Огни Варпа:** Любой персонаж, получивший урон от атаки Огонь Варпа этого демона, должен сделать Ординарную проверку (+10) Силы Воли или получить 15 очков Порчи.

## КРИКУН ТЗИНЧА

Плыущие по эфиру, крикуны Тзинча также известны как Акулы Варпа или Небесные Акулы. Эти охотники звери ищут души для пищи и являются ненасытными убийцами. Когда порталы Варп открываются для того, чтобы извергнуть ужасов и огневиков, группы крикунов также вылетают, их высокий пронзительный свист звенит на поле битвы в ужасном навязчивом хоре. Эти крики приводят людей в бешенство, и многие, кто слышал эти вопль и выжил, переживают кошмары всю оставшуюся жизнь.

Крикуны напоминают разноцветных скатов, водных зверей, покрытых шипами и чешуйками. Волшебные энергии врачаются вокруг существ и помогают двигаться по воздуху.

## КРИКУН ТЗИНЧА (Рядовой)

15

КРИКУН ТЗИНЧА (Рядовой)		15
G - 01-10	7	HP 35 HC 30 С 48
ПР - II-20	7	ЛР - 21-30 7
K - 31-70	7	В 7 Лов Инт 40 50 16 Вос СВ 6 Общ 35 40 10 Вл
ПН - 71-85	7	ЛН - 86-00 7

Полу. 8 Полн. 16 НАТИСК 24 Бег 48 Угроза 22

### ЧЕЛЮСТИ ВАРПА

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. -	СкС -	Урон 1к10+10 <sup>с</sup> (У)
ПРОБ.10	Обой. -	Перез. -

Особенности: Разрывное, Бритвенно-острое

**Умения:** Акробатика (Л), Бдительность (Вос) +20, Уклонение (Л), Психонаука (Вос)

**Таланты:** Варп-чувство

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Благословение Тзинча, Демонический (3), Смертоносное Природное Оружие,

Страх (2), Летун (8), Потусторонний, Размер (5), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-нестабильность

**Наездник Диска:** Ужасы, герольды Тзинча и даже некоторые смертные, получившие милость Бога Судьбы, могут получить крикуну, чтобы использовать его как средство передвижения. Когда наездник не справляется с использованием Дрессуры при проверке умения Выживание для управления его ездовым крикуном, зверь автоматически становится Неистовым как от таланта Неистовство (см. страницу 157 ОКП Dark Heresy). Во время каждого его хода он должен выполнить действие Натиск в направлении ближайшего персонажа, друга или врага, пока его наездник не сдержит его через успешную проверку Выживания.

## ПОВЕЛИТЕЛЬ ПЕРЕМЕН

Легионы Тзинча подчиняются повелителям перемен, высшим демонам Изменителя Путей. Эти массивные существа напоминают гуманоидных птиц, одетых в сияющие радужными оттенками одеяния. Они возвышаются над смертными, хотя их размер может варьироваться (как и во всех вещах, относящихся к Тзинчу). Повелители перемен могут казаться хрупкими и изможденными, сильно опираясь на посохи, чтобы появиться как древние, иссохшие существа, которые физически слабы. Это просто еще один обман, поскольку эти монстры обладают молниеносными рефлексами, железной кожей и громадной силой.

Для всех, кто стоит перед этими существами, они кажутся всеведущими, всемогущими существами, которые могут формировать будущее взмахом руки. На самом деле, повелители перемен любят деформировать реальность, разрушая барьеры времени и пространства, чтобы удовлетворить каждую свою прихоть. Их разум работает на уровне, непостижимом для людей и ксеносов, наблюдая все измерения и вероятности в любой ситуации.

Будучи чрезвычайно мощными, повелители перемен предпочитают действовать в тенях, а не через прямую конфронтацию и войну. Однако это происходит не из-за трусости, просто в их природе позволить другим делать ставки и принимать на себя риск. Множество меньших демонов, культистов Хаоса и даже космодесантников Хаоса готовы служить этим темным мастерам.

Когда смертные увидят повелителя перемен, их здравомыслие никогда не станет прежним. Глаза этих ужасающих существ, кроме всего прочего, имеют способность искажать чью-то душу. В глубине глаз демона лежат все чудеса и ужасающие знания Тзинча, и вглядывания в эти порталы достаточно, чтобы сломить даже самых прочных и самых искренних и оставить лишь дрожащие развалины.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ПЕРЕМЕН (МАСТЕР)			180
<i>Г</i> 01-10	8 <b>16</b>	<i>HP</i>	<i>HC</i>
<i>ПР</i> 11-20	8 <b>19</b>	50	60
<i>ЛР</i> 21-30	8 <b>19</b>	<i>B</i> 11	<i>Лов</i>
<i>K</i> 31-70	8 <b>19</b>	60	75
<i>ЛН</i> 71-85	8 <b>19</b>	<i>Вос</i>	<i>Инт</i>
<i>ЛН</i> 86-00	8 <b>19</b>	90	100
		<i>СВ</i> 12	<i>Общ</i>
		80	57
		<i>Вл</i>	
		80	
Полу. 9	Полн. 18	НАТИСК 27	Бег 54
УГРОЗА 100			
<b>ПОСОХ ПЕРЕМЕН</b>			КЛАСС РУКОПАШНОЕ
ДАЛЬН. —	СкС —	УРОН 2к10+12 <sup>БС</sup> (P)	
ПРОБ. 10	Обой. —	ПЕРЕЗ. —	Вес. 9кг
			Дост. УН
<b>Особенности: ПСИХОСИЛОВОЕ, ВАРП-ОРУЖИЕ, ПОДРУБАЮЩЕЕ (4)</b>			

**Умения:** Атлетика (С) +10, Бдительность (Вос) +20, Командование (О) +20, Уклонение (Л), Запретные Знания (Все) (И) +30, Запугивание (С), Парирование (НР) +20

### **Таланты: Амбидекстрия, Варп-чувство**

Класс Рукопашное

**Черты:** Ужасающее Присутствие (30), Благословение Тзинча, Демонический (5), Ночное Зрение, Страх (4), Летун (8), Потусторонний, Псайкер (ПР 10), Размер (7), Порождение Кошмара, Сверхъестественная Сила (5), Сверхъестественная Сила Воли (4)

**Психические Силы:** Повелитель Перемен может использовать любую психическую силу из любой дисциплины.  
**Снаряжение:** Благословленная чешуйчатая броня Варпа  
**Посох Перемен:** Посох считается пси-фокусом, и любой персонаж, получивший урон от него, должен пройти Сложную (-10) проверку Силы Воли или получить 1кю очков Порчи.

**Поток Нереальности:** Нет смертной сущности, которая может надеяться манипулировать чистым веществом Варпа также как существо, которое нежилось в его таинственном свете тысячелетиями. Повелитель Перемен получает дополнительное Полудействие каждый ход, которое он может использовать в этом ходу, чтобы или поддержать высоту его полета или объявить психическую силу

# ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: СПИРАЛЬНЫЕ БАШНИ

**Обзор:** Аколитам поручено сопровождать влиятельного ученого из постоянно меняющихся кругов власти Юноны. Сановник должен посетить знаменитую коллекцию высотных, извилистых структур феодального мира, но вскоре помощники обнаруживают, что эти Серебряные Башни — это ловушка, поставленная Тзинчем, чтобы поймать новые души для Изменителя Путей.

Этот шаблон сочетает социальное взаимодействие с насилием и разведкой, где аколиты должны работать с влиятельной личностью, погруженной в политику Юноны, сталкиваться с смертоносными ксеносами и более смертоносными демонами и пробираться через лабиринтоподобную, невозможную конструкцию, которая бросает вызов логике. Его можно использовать, когда аколиты возвращаются из предыдущего приключения или когда их инквизитор готов вознаградить их лёгким назначением — что может пойти не так, если сопровождать ученого в рутинном посещении?

## Акт I: ГРАФИКИ И СЧЁТЧИКИ

Известный мудрец леди Панса Хаск с Юноны отправляется в феодальный мир Эйрон, чтобы осмотреть знаменитые Серебряные Башни этого мира, а аколиты были назначены её телохранителями. Аколиты берут на себя эту обязанность по приказу своего инквизитора, у которого есть подозрения в отношении этого сановника или же который просто хочет получить благосклонность в правящих кругах Юноны. В качестве альтернативы, они могут взять это задание сами, когда сталкиваются с госпожой, уже находясь на пути к Эйрону, и нанимаются на службу, когда она обращается к ним (или сами напрашиваются в услужение, чтобы получить большее влияние).

Во время короткого перехода через Варп, чтобы перевойти туда и отправиться в заключительный этап поездки, корсары Сумеречных Гадюк атакуют и берут на абордаж судно. Эти пираты эльдар пытаются захватить сановника, и происходит перестрелка. Аколиты отбивают атаку маленького рейдерского отряда, пока их корабль отгоняет маленький инопланетный корвет, но корсары отчаянно сражаются, чтобы достичь ученого. При допросе умирающий эльдар скажет только, что их провидцы предсказали гибель, если этот человек достигнет Эйрона, и что лучше ей умереть здесь. Аколиты не могут знать, что существует поединок пророчеств между ясновидцем Мандр'тиэль с мира-корабля Миандрот и Изменителем Путей, касающийся будущего. Мандр'тиэль только что предвидел демоническую угрозу, которая может возникнуть в результате визита леди Хаск, которая может расстроить его планы в Аскеллоне. Корсары были единственной надеждой на предотвращение этого, хотя аколиты могут стать его новой надеждой.

## Акт II: ИСКАЖЁННЫЕ ХОДЫ

По прибытии, аколиты и объект их защиты отлетают на Серебряные Башни, которые видны даже на много километров вокруг с грубой посадочной площадки. Башни — это коллекция блестящих выступов в небо, почти органические конструкции, которые блестят от грубых каменных стен, которые их окружают. Как скромный мир мог создать такое великолепие, неизвестно, но легенды говорят, что давным-давно его видение пришло к эрцгерцогу Эйрона во время молитв Императору, заставляя его на протяжении многих десятилетий приносить в жертву всю рабочую силу планеты. Тысячи людей теперь приходят каждый день из-за пределов мира, чтобы восхититься их

красотой и ходить по взаимосвязанным, лабиринтным лестничным клеткам, ведущим к шпилям.

Большая толпа стоит за пределами структуры, и, как только аколиты прибывают, начинается бой между группами, каждая из которых пытается войти первой. Одна из них тяжело вооружена грязными лезвиями и мясницкими ножами, она вначале быстро побеждает своих оппонентов, нападает на любых других поблизости и даже набрасывается на основания Башен. Аколиты вынуждены защищаться от бешеной толпы, и, если они исследуют их трупы, могут отметить знаки Кхорна, заклейменные на плоти. Леди Хаск, однако, мало заботится об этом и с нетерпением идет в одну из величественных лестниц, прыгая от ступеньки к ступеньке и бросаясь копировать сложные записи со стен. Однако после нескольких спиралевидных подъемов она исчезает в одном из многих ветвящихся путей — и аколиты замечают, что надписи начали приобретать отличительные формы символов Тзинча и что переливающиеся перья лежат на их пути.

## Акт III: СМЕРТЕЛЬНЫЕ КОНЦОВКИ

Когда аколиты ищут сановника, Башни становятся лабиринтом проходов, которые бросают вызов их чувствам. Шаги по лестницам никогда не изменяют их высоту (по отношению к резным окнам, во всяком случае), а линейные лестницы могут каким-то образом вернуть персонажей к началу. Здесь нужны психические силы и сильная воля, поскольку нормальное восприятие, скорее всего, им помешает. Хуже того, за одним из поворотов находится ожидающий ужас, готовый показать им опасность намерений помешать Богу Судьбы.

Наконец, аколиты находят потерянную леди в широком коридоре перед большим, закручивающимся порталом, заполненным извивающимися узорами и символами. Сановник намерен решить головоломки, находящиеся на поверхности портала, и, похоже, не обращает внимания на то, что происходит вокруг нее. Что-то шевелится с другой стороны и вот-вот появится, вынуждая ИП поспешно отступить, им придется тащить объект защиты за собой или столкнуться с появляющимся роем крикунов.

Аколиты обнаруживают, что все пути, по которым они путешествовали, изменились, и силы Тзинча все время преследуют их по пятам. Когда ИП, наконец, выйдут, то могут узнать, что прошло много дней или вообще не прошло времени. Убедить других в опасностях, которые ставят Башни, может быть проблематичным, но важно, чтобы Ткач Судеб не использовал других в своих планах.

## ВОЗМОЖНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

- Леди Хаск показывает свою истинную природу, когда толпа атакует аколитов за пределами Башни, вытачив за зубчатый нож и разрывая на части многих лично. Проливая здесь кровь, она и другие поклонники Кхорна надеются принести силу Богу Крови и прервать работы пернатого бога или, по крайней мере, завершить ритуал призыва кровопускателей.

- Аколиты обнаруживают, что леди Хаск не первая влиятельная личность с Юноны, посетившая Башни, и должны отследить других, чтобы обнаружить, были ли они совращены или одержимы во время их пребывания на Эйроне.

- Аколиты приходят слишком поздно, догоняя леди Хаск, когда она решила загадки и шагнула внутрь портала, падая в Варп и в новое существование. Это новорожденный князь демонов Тзинча может служить в качестве немезиды для ИП в будущих приключениях, готовых показать аколитам, какие чудеса ждут их в Варпе.

# ГЕРОЛЬДЫ РАЗЛОЖЕНИЯ: ПАНТЕОН НУРГЛА

«Спешите, мои дети. Мы готовы поделиться подарками!»

— великий нечистый Асцессас, во время Мора в Улье Каллин

**К**аждая из Разрушительных Сил приносит по-своему безумие и разрушение в царство смертных, но никто не восхищается своей работой как Нургл, Отец Чумы. Для него разрушение — это не конец, а просто новое начало — начало следующего цикла жизни. Для Владыки Мух смерть и разложение ведут к возрождению и оживлению.

Грязные миньоны Нургла неустанно трудятся, чтобы воплотить грандиозный план своего хозяина. От самого толстого великого нечистого до крошечного нурглинга все делают свою часть. Это солдаты его армий, поставщики его чум и летописцы его трудов. Цикл вечен, и планы держать его в движении всегда сложны, но Нургл верит в свою работу, и его миньоны верят в него.

## ЗАРАЖЕННЫЙ СЕКТОР

Аскеллон наблюдал внимание Нургла на протяжении всей своей долгой истории. Улей Десолеум был жертвой злокачественных Призывающих Скорбь в течение несчетных лет. Весь мир Орис Минор в субсекторе Рубикон пал под ужасным роем чумных дронов, которые превзошли местную оборону, чтобы напасть на одного арбитратора, ответственного за изгнание зверя Нургла много лет назад. В ночь, известную как Ночь Плача, многие тысячи умерли, когда один Великий Нечистый вышел на фермерскую колонию Хулмерк по причинам, которые еще не были обнаружены. Рассвет принес крики от оставшихся в живых, которые обнаружили гротескно гнившие трупы, застывшие в вечном сне в кроватях у расцветающего поселения. Весь регион вместе с оставшимися живыми был сожжен с орбиты по приказу сурового инквизитора Ордо Маллеус, чтобы неестественная зараза не распространилась дальше.

## Новые Черты Нургла

Все демоны Нургла в этом разделе получают следующую новую черту:

### Тошнотворный

Персонаж, проваливший проверку Страха против противника с чертой Тошнотворный не бросает кубик по таблице 8–ii: Шок (смотри страницу 351 ОКП Dark Heresy). Вместо этого персонаж Ошеломлен на один раунд за степень неудачи, так как он складывается пополам и опускает желудок. Персонаж всё ещё страдает от всех других последствий провала проверки Страха, например, получает очки Безумия. Если персонаж успешно справляется с проверкой Страха, он получает один уровень Усталости, поскольку он уверждает, что желчь поднимается к горлу.

## ЗВЕРЬ НУРГЛА

Когда другие дети Дедушки Нургла варят свои болезни, пересчитывают нарывы друг другу и склонны к страданиям гноящихся душ, его звери игриво рушат все, их массивные, шупальцевые тела оставляют позади следы слизи и перевернутой почвы. Хотя их безрассудные скачки создают хаос, никто не возражает против этого, потому что энтузиазм и ликовение, демонстрируемое зверями, напоминает всем демонам Нургla их радостное бремя.

В то время как многие Звери проводят все свое существование, играя только в великому Саду, тем, кто пользуется особой милостью своего хозяина, может быть разрешено рисковать в смертном царстве. Здесь они охотно врезаются в новых товарищей по игре, истлевая даже самую сильную сталь за считанные секунды, тогда как отравленные языки скигают плоть. Когда они забираются на своих новообретенных спутников, их шупальца и масса дробят кости и вырывают конечности из тела. Их несчастные жертвы неминуемо перестают двигаться. Когда это произойдет, зверь может поскучить или обнюхивать тело в течение нескольких мгновений, но вскоре обнаружит немного движения поблизости и поволочит ногами, чтобы поприветствовать своих новых друзей. Это может привести к тому, что целые города будут осквернены, как это случилось, когда один зверь начал печально известный Мор в Улье Каллин.

ЗВЕРЬ НУРГЛА (Элита)		25
G 1 01-10	13	HP 43 HC 34 C 52
ПР 2 11-20	14	B 12 Лов 25 Инт 16
K 4 31-70	16	ВОС 34 СВ 34 Общ 16
ПН 2 71-85	14	Вл —
ЛН 2 86-00	14	
Полу. 4	Полн. 8	Натиск 12
<b>Когти</b>		Бег 24
Угроза 13		
Класс Рукопашное		
Дальн. —	СкС —	Урон 1k10+5 <sup>БС</sup> (P)
ПРОБ. —	Обой. —	Перез. —
Вес. —	Дост. —	
<b>Особенности: Токсичное (3)</b>		
<b>Щупальца</b>		
Класс Рукопашное		
Дальн. 3м	СкС —	Урон 1k10+10 <sup>БС+5</sup> (P)
ПРОБ. —	Обой. —	Перез. —
Вес. —	Дост. —	
<b>Особенности: Токсичное (2), Гибкое, Коррозийное</b>		

**Умения:** Атлетика (С), Бдительность (Вос)

**Таланты:** Яростный Натиск

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Ползучий, Демонический (3), Ночное Зрение, Страх (2), Потусторонний, Тошнотворный, Регенерация (2), Размер (6), Изрыгающие Щупальца†, Коренастый, Токсичное (2), След Слизи†, Сверхъестественная Выносливость (3), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-неустойчивость

† **Изрыгающие Щупальца:** Используя Полное Действие, Зверь Нургла может реализовать один из эффектов из его щупалец:

- **Облака Мух:** Демон выпускает массу мух, которое создаёт облако на месте его расположения с качеством Дымовое (3) длительностью 1к5 раундов.
- **Нечистивые Газы:** Из демона извергаются ядовитые дымы; каждый персонаж без черты Демонический или Машина, находящийся в радиусе 10 метров от Зверя, должен сделать Серьёзную (+0) проверку Выносливости или быть Оглушенным на 1к5 раундов.

† След Слизи: Звери Нургла оставляют следы отвратительной слизи везде, где они ползают. Любой персонаж, который ходит по столь оскверненному району, должен пройти Трудную (-10) проверку Выносливости или пострадать от 1к5 ударного урона (игнорирующего броню и бонус Выносливости) от болезней на пути гниения.

## ЧУМНОЙ ТРУТЕНЬ

Не все звери вырастают из своих игрушек и даже высылаются обратно в Сад Нургла, где могут пройти многие годы, пока они создают свою новую форму, защищенные тысячами раздутых мух. Они появляются как мухи гнили — их радость ушла, сменилась ненавистью и жаждой мести. Их форма также изменяется: ноги заменяются заостренными конечностями, слизистая плоть затвердевает в бронированный хитин, а щупальца заменяются огромными, инсектоидными крыльями. Владыка Гнили не может вынести, чтобы такое безумие укоренилось у любого из его детей, поэтому он посыпает элитных чумоносцев, известных как чумные трутни, для ухода за этими демонами. Передвигаясь на спинах мух гнили, чумные трутни охотно распространяют болезни и упадок в авангарде детей Нургла. Хотя их мало кто видел в Аскеллоне, или, по крайней мере, немногие выжили, чтобы сообщить о таких случаях, Поксифекс Спэнг из Призывающих Скорбь совершил много ритуальных молений Дедушке за помощью в вызове этих грязных существ на его сторону.

Чумной Трутень (Элита)		20
G 3 01-10	16	HP 54 HC 22 C 42
ПР 4 11-20	17	B 13 Лов 40 Инт 30
K 4 31-70	17	ВОС 30 СВ 49 Общ 14
ПН 4 71-85	17	Вл —
ЛН 4 86-00	17	
Полу. 6	Полн. 12	Натиск 18
Бег 36		
Угроза 18		
<b>Чумной Меч</b>		
Дальн. —	СкС —	Урон 1k10+13 <sup>БС+7</sup> (P)
ПРОБ. —	Обой. —	Перез. —
Вес. 7кг	Дост. УН	
<b>Особенности: Токсичное (2)</b>		

**Умения:** Атлетика (С) +20

**Таланты:** Железная Челюсть, Истинная Стойкость

**Черты:** Ужасающее Присутствие (20), Демонический (3), Ночное Зрение, Страх (2), Летун (6), Потусторонний, Тошнотворный, Размер (5), Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (3), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-неустойчивость

**Снаряжение:** Броня Гнили

**Глотающий Трутень:** При борьбе с противником Размером (4) или менее в рукопашном бою, если Чумной Трутень наберет больше степеней успеха, чем бонус Навыка Рукопашной врага, демон немедленно проглатывает цель целиком. Цель немедленно получает эффекты от результата 1к5 на таблице 7-16: Критические эффекты ударного урона — Корпус со страницы 294 ОКП Dark Heresy. Для освобождения требуется пройти Тяжёлую (-20) проверку Силы или какую-либо другую проверку по усмотрению МИ. Провал проверки высвобождения означает, что персонаж сразу же получает результат 1к5 на таблице 7-8: Критические эффекты энергетического урона — Корпус со страницы 290 ОКП Dark Heresy.



## ГЕРОЛЬД НУРГЛА

Смертные, которые в течение долгого времени могут противостоять гнили Нургла, становятся могущественными чумоносцами, известными как герольды Нургла. Эти кошмарные существа принимают свою роль и ведут своих демонических братьев из Сада Нургla к смертным царствам людей.

ГЕРОЛЬД НУРГЛА (МАСТЕР)		33
G 3 01-10	19	HP 55 HC 41 C 56
ПР 4 11-20	20	B 16 Лов 20 Инт 69 30 48
K 4 31-70	20	Вос 50 СВ 8 Общ 61 21
ПН 4 71-85	20	ЛН 4 86-00 20 Вл 45
Полу. 4 Полн. 8 НАТИСК 12 Бег 24 Угроза 31		
<b>КОГТИ</b>		КЛАСС Пистолет
Дальн. 5м	СкС О/З/—	Урон 1к10+2(Э)
ПРОБ.4	Обой. —	Перез. — Вес. — Дост. —
<b>Особенности:</b> Токсичное (3), Коррозийное, Распыляющее		
<b>ЗАРАЗНЫЙ ЧУМНОЙ МЕЧ</b>		КЛАСС Рукопашное
Дальн. —	СкС —	Урон 1к10+15 <sup>БС+7(P)</sup>
ПРОБ. —	Обой. —	Перез. — Вес. 7кг Дост. УН
<b>Особенности:</b> Токсичное (2), Коррозийное		

**Умения:** Атлетика (С) +20, Бдительность (Вос) +10, Командование (О) +10, Запугивание (С) +20, Логика (И), Медика (И), Парирование (НР), Психонаука (Вос) +20, Внимательность (Вос), Выживание (Вос)

**Таланты:** Железная Челюсть, Яростный Натиск, Истинная Стойкость

**Черты:** Ужасающее Присутствие (20), Демонический (4), Ночное Зрение, Страх (3), Потусторонний, Тошнотворный, Псайкер (ПР 4), Регенерация (1), Размер (5), Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Выносливость (6), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-неустойчивость

**Псайкер:** Герольд Нургла может использовать любые 4 силы из дисциплины Биомансия, плюс силу Гниль Нургла (см. страницу 500 ОКП Dark Heresy).

**Снаряжение:** Броня Гнили

**Сущность Распада:** Простое присутствие нечестивого герольда Нургла может заставить ржаветь и разрушаться даже самые крепкие материалы. В пределах 20 метров от этого демона, все снаряжение, оружие и доспехи функционируют, как будто это были Скверного качества, независимо от его настоящего качества, если только оно не обладает качеством оружия Освящённое. По усмотрению МИ другие предметы также могут быть невосприимчивы к этому правилу.

## ВЕЛИКИЙ НЕЧИСТЫЙ

Говорят, что великие демоны Нургла практически являются копиями своего бога-покровителя: огромные, отвратительные существа, сделанные из гниющей плоти, изрытые личинками, кишащие нургликами, и покрытые болезненными пузырями, которые вызывают ужас у всех. Несмотря на ужасающий вид, эти демоны веселы и полны энтузиазма, как и сам Дедушка Нургл. Они охотно ведут своих миньонов, чтобы поприветствовать новых друзей, распространяя грязь и болезни, куда бы они ни пошли. Немногие, выжившие в таких встречах, мало об этом заботятся, потому что благодаря благословениям гнили Нургла эти бездельники вскоре поднимутся, как энергичные чумоносцы, чтобы присоединиться к делу Владыки Чумы. Часто Великий Нечистый особенно любит смертных, которые ловят его чумной взгляд, и наделяет их подарками на протяжении многих лет. Многие в аскеллианском Ордо Маллеус предполагают, что это скрытый источник силы Поксифекса Спенга из Призывающих Скорбь в Улье Десолеум.

ВЕЛИКИЙ НЕЧИСТЫЙ (МАСТЕР)		230
G 6 01-10	28	HP 49 HC 42 C 56
ПР 10 11-20	32	B 22 Лов 32 Инт 98 21 56
K 12 31-70	34	Вос 43 СВ II Общ 71 47
ПН 10 71-85	32	ЛН 10 86-00 32 Вл 73
Полу. 5 Полн. 10 НАТИСК 15 Бег 30 Угроза 79		
<b>ЧУМНОЙ МЕЧ</b>		КЛАСС Рукопашное
Дальн. —	СкС —	Урон 2к10+17 <sup>БС+7(P)</sup>
ПРОБ.6	Обой. —	Перез. — Вес. 20кг Дост. УН
<b>Особенности:</b> Токсичное (4), Коррозийное, Силовое		

**Умения:** Бдительность (Вос) +10, Командование (О), Запугивание (С) +20, Парирование (НР), Психонаука (Вос) +20, Внимательность (Вос), Выживание (Вос)

**Таланты:** Негде Прятаться, Яростный Натиск

**Черты:** Ужасающее Присутствие (40), Демонический (4), Ночное Зрение, Страх (4), Потусторонний, Тошнотворный, Псайкер (ПР 7), Регенерация (5), Размер (7), Порождение Кошмара, Коренастый, Сверхъестественная Сила (5), Сверхъестественная Выносливость (9), Сверхъестественная Сила Воли (4), Варп-неустойчивость

**Псайкер:** Великий Нечистый может использовать любые 4 силы из дисциплины Биомансия, плюс силу Гниль Нургла (см. стр. 500 ОКП Dark Heresy).

**Снаряжение:** Ржавая броня

**Нургли!**: Великий Нечистый всегда покрыт нургликами, которые растут и дурачатся среди складок гниющей плоти, покрывающей его тело. Однажды раз за столкновение за Полное Действие Великий Нечистый может высвободить 1к5 нургликов (см. страницу 514 ОКП Dark Heresy) для дальнейшего распространения благословений Дедушки. Эти меньшие демоны сражаются вместе как группа, начиная со следующего раунда.

**Воплощение Распада:** Близость к неестественной туше Великого Нечистого может вызвать окисление и разрушение даже самых крепких материалов. В 20 метрах от этого Высшего Демона все снаряжение, оружие и доспехи функционируют так, как если бы оно было Скверного качества, независимо от его фактического качества или даже если оно имеет качество Освященное.

## ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: ЗАТЯНУВШЕЕСЯ ЗЛОВОНИЕ

**Обзор:** В отдаленном уголке Аскеллона, архитекторы обнаруживают, что однажды побежденный в этом районе культ Нурглы, возможно, снова поднялся с колен и стал более мощным, нежели его предшественник. Его истинная сила произошла от воплощенного демона, который продолжает усиливать своих поклонников.

Этот шаблон можно вводить всякий раз, когда на ИП проводят исследования, где они могут обнаружить информацию, которая ведет к исследованию культа, его предполагаемой ликвидации и возможным демоническим влияниям. Шаблон включает в себя не только следственные действия, но и ожесточенные бои с культистами и чумными трутнями, которые ведут их в грязные объятия Нурглы.

### Акт I: ПОХОРОНЕННЫЕ В БЮРОКРАТИИ.

Проводя исследования на имперском объекте, возможно, в рамках продолжающегося расследования или по велению их инквизитора, архитекторы получают тревожную информацию относительно недавно побежденного культа Владыки Чумы. Открытые данные указывают на то, что культ не должен был быть в состоянии поддерживать себя и свое оружие, пришедшее из Варпа, в течение такого времени, и окружающая территория не оправилась от их присутствия ожидаемым образом. Были даже нерегулярные нападения на этот объект, происходящие в предположительно умиротворенном регионе. Поскольку это не жизненно важное место, медленный прогресс оживления и продолжающиеся мелкие стычки никого не беспокоил — до сих пор.

Запросы на дальнейшие записи для получения большего доступа встречаются с неправильным направлением и запутыванием. После нескольких задержек, архитекторы получают ограниченный доступ. Они двигаются по информации кропотливо, и не один раз их прерывают, чтобы помочь местной защите в отражении нападений на объект. Несмотря на незначительность, эти продолжающиеся нападения направлены на ограничение любого прогресса в изучении культа или его текущей деятельности. Выявленные данные по-прежнему неполны, но видны намеки на преднамеренно скрытые рассказы об ужасных одержимостях и других демонических действиях.

### Акт II: СЛЕДЫ ПОРЧИ

Теперь, имея доказательства того, что культ стал крупнее, чем указано в официальных документах, ИП начинают расследование в этой области. Дальнейшие исследования и опросы тех, кто очистил культ, показывают, где он был наиболее сконцентрирован, и архитекторы пробираются к небольшому поселению в тупике или за пределами города.

Серия допросов и мелких стычек (с врагами, обладающими мощным, деформированным Варпом и токсичным оружием) приводит к туннелю, соединяющему старый штаб культа с подземной пещерной системой. Он наполнен растительной и животной жизнью, которая процветает, несмотря на то, что всё проявляет явные признаки болезни и распада. Мухи неестественной формы и размера гудят в сыром воздухе из густых облаков. По мере того, как архитекторы продвигаются по туннельной системе, они сталкиваются со всё более извращённым сопротивлением. Это может включать в себя бродячих, зараженных людей или даже оживлённых трупов (см. станицу 570 ОКП Dark Heresy), а нурглики хотят поприветствовать своих новых товарищей по игре.

### Акт III: ПРОКЛЯТЫЙ САД

В конце извилистых пещер архитекторы открывают последнее логово, где жирный чумной трутень удовлетворительно гудит в унисон с преданными людьми. Этот демон был вызван много лет назад и с тех пор поддерживает себя жертвами и распространением болезней. Он также является источником порченого оружия, которое принадлежат членам культа, а также причиной, почему регион не оправился после битв против культа.

Логово находится на другой стороне токсичного бассейна пузырящегося гноя; по крайней мере, одному архитектору, возможно, придется проплыть сквозь грязную гадость, чтобы добраться до демона и определенно рискнуть получить порчу и мутации. Существо ждет их, разбрасывая гноящиеся головы и гниющие конечности своим грязным хоботом, чтобы создать чудовищный сад, который Отец Нургл может использовать, чтобы поделиться своими подарками. Архитекторы должны полностью уничтожить его и его больных последователей, чтобы этот мир полностью оправился от внимания Владыки Мух.

### Возможные осложнения

- Писцы объекта, работающие с архитекторами, являются частью культа и умышленно скрывают детали. Чтобы помешать архитекторам стать большой угрозой, они организуют для них обнаружение ложной информации, ведущей отряд в засаду.
- Чумной трутень глубоко погрузился в реальное пространство и прорыв в Варпе вот-вот откроется. Архитекторы должны не только иметь дело с трутнем и его последователями, но также обеспечивать, чтобы разрыв был закрыт до того, как другие демоны выйдут из Имматериума.
- Перед изгнанием чумной трутень дарит свой токсичный чумной меч одному из архитекторов по причинам, которые он отказывается объяснять. Остальные ИП должны теперь задаться вопросом о подлинности своего товарища, который может быть обеспокоен тем, что демон увидел в нем что-то, что он сам не обнаружил.

# ВЛАДЫКИ ИЗЛИШЕСТВ: ПАНТЕОН СЛААНЕШ

«Земли Слаанеша простирались ниже него, то была крепость причуд и слабостей. Это была противная вещь, запятнанная войной и победой.»

— из Либер Малефик

**С**лаанеш — это Властелин Удовольствия, Владыка Излишеств во Всем. Из всех Темных Богов Слаанеш посвящен погоне за земным удовлетворением, запрещённым удовольствием, опасной одержимостью и свержением приличия. Постоянно называемый Темным Князем и Той-Что-Жаждет, Слаанеш — ни мужчина, ни женщина, а ужасное представление о гедонистическом и извращенном удовольствии.

Слаанеш дали жизнь высокомерие чужеродных эльдар, чья могучая империя, охватывающая галактику, стала упадочной много тысячелетий назад. Падение эльдар было продиктовано криком рождения Слаанеш, волной чистой эмоции, ознаменовавшей появление нового бога в царстве Хаоса. В реальном пространстве это насильтственное рождение сопровождалось водоворотом невообразимой силы, который всасывала сотни миров в Варп, разрывая сердце цивилизации эльдар и убивая миллиарды ее подданных. Такова была жестокость этого варп-шторма, что он навсегда завладел завесой между пространством и Имматериумом, создавая обширный раскол Варпа, который называют Глаз Ужаса.

Бездержный и голодный, Слаанеш наслаждался душами эльдар, почти полностью уничтожив древнюю расу во время рождения нового бога. Тем не менее, в самом Варпе время не имеет значения. Последовательность событий от причины и следствия не является линейной, и никакие законы не регулируют Царство Хаоса. Как видят Тёмного Князя соперничающие боги, Слаанеш всегда существовал в Варпе, но никогда не существовал вообще. Его царство обширно, опоясываясь бесконечными и лабиринтными проходами, и в глубине его находится дворец Слаанеш, неестественная и неприступная крепость удовольствия.

## НАСЛАЖДЕНИЯ АСКЕЛЛОНА

Князь Излишеств царствует в обширном и роскошном дворце в пустоте, где наложницы и избранные последователи засоряют залы, предаваясь множеству извращенных удовольствий. В то время как другие боги Хаоса смотрят неблагоприятно на нарушителей своих царств, Слаанеш активно привлекает смертных и демонов в свою неестественную область, где они рискуют попасть в ловушку извращенных наслаждений на оставшуюся вечность.

Слаанеш также создает дворцы в более земных местах в пределах реального пространства, на местах по всей галактике и за ее пределами. У Аскеллона много излишеств, которыми Темный Князь искушает смертных и запускает новые ощущения во всем секторе.

## ГЛУБИНЫ ЮНОНЫ

Везуна Регис на Юноне — одна из величайших построек во всем Аскеллоне, но никто не знает всех бесчисленных потерянных камер и слоев этой массивной конструкции, которые существуют погребёнными ниже уровня поверхности. Одно такое место известно знати и другим силам, которые украдкой пробираются из верхних великолепных дворцов в эти пещеры разврата, как просто Глубины.

## Новые ЧЕРТЫ СЛААНЕШ

Все демоны Слаанеш в этом разделе получают следующую новую черту:

### УСЫПЛЯЮЩИЙ АРОМАТ

Демоны Слаанеш испускают гипнотические ароматы, которые вводят и очаровывают их врагов. Враги, участвующие в рукопашном бою с одним или несколькими демонами с этой чертой, страдают от штрафа -10 к проверкам Уклонения и Парирования.

Все, кто находится в благоухающих окрестностях, носят продуманные маски с дико преувеличенными выражениями лиц, чтобы лучше скрывать свою известную личность от других правителей и действовать свободно без возмездия. Не все, кто скачут и прыгают, на самом деле носят маски, однако, но для тех, кто наблюдает за Глубинами, они давно потеряли человечность, даже если когда-либо были смертными.

Никакой грех здесь не слишком чрезмерен, и многие проводят длительные периоды с придворными медиками, чтобы выздоравливать после оргий на посещении — если они вообще выздоравливают. Для тех, кто проявляет впечатляющее рвение в поисках самых страшных удовольствий и экстаза от боли, есть тщательно скрытые ниши, где настоящие хозяйки излишеств ждут со своим демоническим блеском. Здесь смертные подвергаются испытаниям за пределами их терпения, а те, кто проявляет достаточную преданность Тёмному Князю, отводятся в Царство Хаоса, чтобы навсегда служить своему богу. Те, кто не переживает тесты, вместо этого становятся украшениями, превращёнными в приятные виды и темы удивленной болтовни для других посетителей Глубин.

### ПАСТЕЛЬНЫЕ САДЫ ФЕССЕЛЛЕ

Один из частных миров-садов сказочно богатого вольного торговца Эвереста Паллона, Фесселле была тихой тайной даже среди раздиаемых войной путей по возвращению Мирос Каппы. Открыв планету в начале M38, семья Паллон хранила её местоположение от попадания на карты Аскеллона и сделала её личным феодом. В течение поколений семья проводила на ней всё больше времени, создавая обширные культуции цветов и другой пахнущей флоры со всего сектора и превращая приятный мир в упоительное великолепие. Никакие расходы не были окуплены, но те, кому династия Паллон позволяла посетить мир, сами горячо предлагали свои собственные состояния для возможности снова её посетить и еще раз почувствовать запах изысканных ароматов.

Особенно жаждущим посетителям разрешено брать одно растение, хотя они давали лишь небольшие тень увлекательных ароматов на Фесселле. Это только стимулировало их желание снова спать среди пастельных лепестков и мечтать о стройной фигуре тревожной, но заманчивой изящности, которая каждую ночь стремится к цветам и придает фрагмент своей сущности каждому из бесчисленных ароматов. В последнее время династия позволила усталым гвардейцам, сражающимся в бесконечных войнах в Мирос-Каппе, оправляться на Фесселле. Их офицеры в восторге от возрожденного фанатизма, который демонстрируют войска при возвращении в битву, хотя теперь они борются с многочисленными необъяснимыми смертями, которые происходят далеко от фронта.

## СКРЫТЫЕ ГОСПОЖИ КЛИНКА С ХАВАРТА

Субсектор Циклопия изобилует легендами об этих таинственных существах, которые, как говорят, не имеют себе равных в их мастерстве клинка. Большинство сказок сосредоточены в мире-улье Хаварт, хотя тревожные легенды распространялись на Десолеум и даже на астероиды Порт-Аквила. Все говорят о проворных фигурах, владеющих мечами из чистого золота, каждая в слоях фиолетовых тканей и каждая из которых имеет прозрачную вуаль, которая не показывает их лица, но, по-видимому, обеспечивает нормальную видимость. В каждой сказке говорится, что это лучшие мастера клинка в субсекторе, если не во всем Аскеллоне.

Госпожи Клинка появляются без предупреждения, ища тех, кто полностью поклоняется клинку, от бандитов подулья, которые набрали бесчисленное количество скальпов с помощью кустарных цепных мечей до влиятельных вольных торговцев, которые сражаются как с людьми, так и сксеносами с помощью элегантных ксено-сабель. Некоторые могут даже быть неизвестными мастерами, но как-то Госпожи Клинка знают о них, стремление к совершенству — то, что они могут слышать по звездам. Их появление — это материал мифов: выходящие из ниспадающих серебристых штор, смело шагающие на празднество в шпиле большого улья или даже появляющиеся на космических кораблях глубоко внутри Варпа. Затем сверкающие мечи выходят из ножен и начинается танец.

Результаты таких столкновений часто предопределены, поскольку немногие могут противостоять их бесчеловечному изяществу и совершенству. Некоторые свидетели утверждают, что мечи иногда сменялись на длинные, элегантные когти или что просветы в одежде показывали аметистовую плоть, что только укрепляет легенду. Те, кто хорошо сражается, демонстрируя стремление к окончательному состязанию и подталкивая свои тела за пределы предыдущих пределов, были удостоены поднятия вуали, от чего их сердца вырывались из груди. Из тех, кто поднялся выше сияющих вершин мастерства, ничего не говорится, потому что их больше никогда не видят, хотя некоторые говорят, что они могут позже вернуться, часто также нося вуали в поисках других, чье стремление к совершенству никогда не может быть насыщено.

## ЛЕГИОНЫ ПРЕСЫЩЕНИЯ

Своим колдовством, заклинаниями и проклятыми искусствами, демоны Слаанеш соблазняют, разворачивают и портят что человека, что зверя, опуская их в глазах других. Поразительные цвета их искаженных форм оскорбляют глаза так же, как их невозможная непристойность оскорбляет ум. Полубоженные торсы и упругие конечности темно-розового и мягко-синего цвета говорят о безграничной похоти, в то время как морщинистые шрамы и атрофированная плоть отражают чувственную боль, нанесенную под бдительным оком Мастера Страшных Насаждений. Упиваясь беспредельными извращениями и унижениями, искаженные умом и телом, коварные отпрыски Владыки Изида восхищаются всякими отвратительными и нечистыми делами, распространяя развернутость Принца Хаоса неосторожным с преступлениями, которые взывают к природе и истинному порядку вселенной.

### ДЕМОНЕТКА

Самые многочисленные демонические последователи Слаанеш, демонетки служат целям Темного Князя множеством способов. Они сражаются в битвах от его имени, проводят его ритуалы, несут его сообщения и соблазняют его соперников. Это придворные и куртизанки, которые часто встречаются на шелковых подушках во Дворце Слаанеш, бесконечно сплетничая над планами завоевания милости своего лорда. Время от времени, демонетки даются избранным чемпионам Слаанеш как служанки, ухаживающие за его последователями как потенциальными демонами или заманивающие их пустыми обещаниями и греховными ласками. Как и их бог-покровитель, демоны имеют оскорбительную, неестественную красоту, которая равно отвращает и привлекает всех, кто её видит. Они гибкие, ловкие убийцы, одаривая жертв сладостью мучительных ласк и нежностью убийственных ударов.

#### ДЕМОНЕТКА (ЭЛИТА)

		Г 2		ЛР 4		ЛР 4		К 4		ЛН 4		ЛН 4		HP			HC			C		
01-10	10	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	45	23	40	43	51	42	42	51	21
11-20		12		21-30										B 8	Лов	Инт	Voc 6	СВ 7	Общ	—	—	—
31-70																						
71-85																						
86-00																						
Полу. 5		Полн. 10		Натиск 15		Бег 30		Угроза 17						КЛАСС РУКОПАШНОЕ			21					
ДАЛЬН. —		СкС —		Урон 1k10+8 <sup>bC+d</sup> (P)										КЛЕШНИ								
ПРОБ.3		Овой. —		Перез. —		Вес. —		Дост. —														
Особенности: <b>БРИТВЕННО-ОСТРОЕ, РАЗРЫВНОЕ</b>																						

**Умения:** Акробатика (Л) +20, Обман (О) +20, Уклонение (Л) +20, Парирование (HP)

**Таланты:** Шаг В Сторону, Быстрая Атака

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (2), Потусторонний, Усыпляющий Аромат, Сверхъестественное Восприятие (2), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-нестабильность

**Снаряжение:** Шелковая броня Варпа

## ГЕРОЛЬД СЛААНЕШ

Самые надёжные демонетки Слаанеш являются его служанками, известными как герольды, которые украшают трон Темного Князя, лаская его кожу и кормя своего лорда леденцами. Этим немногим избранным Слаанеш дает дополнительные полномочия, иногда отправляя их для выполнения задач, требующих большой тонкости. Герольды ведут последователей Темного Князя в продолжающемся танце, используя соблазняющие заклинания, чтобы развратить своих врагов. С обещаниями славы и темных наград они превращают стремления и амбиции своей добычи в одержимость и безумие, заманивая жертву на разгульный путь к самоуничтожению и содействию желаниям Тёмного Князя.

ГЕРОЛЬД СЛААНЕШ (МАСТЕР)		33
G 2 01-10	11	HP 51 НС 32 С 52
ПР 4 11-20	13	ЛР 4 21-30 13 В 9 Лов 51 Инт Бос 7 СВ 8 Общ 52 61 31
K 4 31-70	13	Вл 39
ПН 4 71-85	13	ЛН 4 86-00 13
Полу. 6	Полн. 12	НАТИСК 18
БЕГ 36	УГРОЗА 30	
<b>КЛЕШНИ</b>		КЛАСС РУКОПАШНОЕ
Дальн. –	СкС –	Урон 1К10+9 <sup>Б+4</sup> (P)
ПРОБ.3	Обой. –	Перез. –
Вес. –	Дост. –	
<b>Особенности:</b> <i>БРИТВЕННО-ОСТРОЕ, РАЗРЫВНОЕ, ГАЛЛЮЦИНОГЕННОЕ(2)</i>		

**Умения:** Акробатика (Л) +20, Атлетика (С) +30, Командование (О) +10, Обман (О) +20, Уклонение (Л) +20, Психонаука (Бос) +20

**Таланты:** Удар Ассасина, Шаг В Сторону, Быстрая Атака

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (2), Потусторонний, Псайкер (ПР 3), Усыпляющий Аромат, Сверхъестественное Восприятие (2), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-неустойчивость

**Психические Силы:** Герольд Слаанеш может использовать любые 3 силы из дисциплины Телепатия.

**Снаряжение:** Шёлковая броня Варпа

**Подавляющее Обаяние:** За каждую демонетку в радиусе 6 метров от цели, герольд Слаанеш получает +10 бонус на проверку Фокусировки Силы, чтобы использовать психическую силу Доминирование на этом враге.

## ИСКАТЕЛЬНИЦА СЛААНЕШ

Многие демонетки выезжают из дворца Темного Князя на гибких, змеевидных конях Слаанеш. Эти странные двуногие звери сочетают в себе появление лошади и нелетающей птицы, хотя и с тревожными, волнообразными качествами, присущими всем монстрам Слаанеш. Со временем такие демонетки и их кони становятся как одно, слитое в гротескно заманчивых охотников, которым нет равных. Посредством поглощения некоторых сверхъестественных способностей коня эти искательницы, под каким именем они становятся известны, используют свои усиленные чувства, чтобы разведывать впереди легионов Слаанеш и охотиться на свою избранную добычу на концах галактики.

ИСКАТЕЛЬНИЦА СЛААНЕШ (ЭЛИТА)		29
G 2 01-10	11	HP 55 НС 33 С 45
ПР 4 11-20	13	ЛР 4 21-30 13 В 9 Лов 8 Инт Бос 10 СВ 7 Общ 62 54 31
K 4 31-70	13	Вл —
ПН 4 71-85	13	ЛН 4 86-00 13
Полу. 9	Полн. 18	НАТИСК 27
БЕГ 54	УГРОЗА 24	
<b>КЛЕШНИ</b>		КЛАСС РУКОПАШНОЕ
Дальн. –	СкС –	Урон 1К10+9 <sup>Б+4</sup> (P)
ПРОБ.3	Обой. –	Перез. –
Вес. –	Дост. –	
<b>Особенности:</b> <i>БРИТВЕННО-ОСТРОЕ, РАЗРЫВНОЕ</i>		

**Умения:** Акробатика (Л) +20, Обман (О) +20, Уклонение (Л) +20

**Таланты:** Спринт, Шаг В Сторону, Быстрая Атака

**Черты:** Ужасающее Присутствие (10), Демонический (4), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (2), Потусторонний, Размер (5), Усыпляющий Аромат, Сверхъестественная Ловкость (2), Сверхъестественное Восприятие (4), Сверхъестественные Чувства (100), Сверхъестественная Сила Воли (2), Варп-неустойчивость

**Снаряжение:** Шёлковая броня Варпа

## ИЗВЕРГ СЛААНЕШ

Изверг Слаанеш — это существо кошмарной формы, химерическая смесь скорпиона, рептилии и человека. Такой коллаж разрозненных форм должен по праву отталкивать любой здравомыслящий ум, но изверги источают соблазнительный аромат, который привлекает, а затем обездвиживает свою добычу. Наркотический экстаз, полученный ею добычей, внушиает восторженные, эйфорические мечты, даже когда могучие когти изверга нежно режут и отрывают вражеские конечности от тел.

В пределах Царства Хаоса изверги блуждают по щедрой и великолепной области Слаанеш. Их завораживающая песня перекликается сквозь витые леса и кристаллические берега царства Тёмного Князя, часто является последним звуком, который слышат нарушители, которые там потерялись. Однажды заблудившись посреди безжизненной местности и соблазнительных запахов, они, несомненно, обречены стать жертвой смертельных ласок изверга навечно.



### ИЗВЕРГ СЛААНЕШ (ЭЛИТА)

18

<b>Г</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>HP</b>	<b>48</b>	<b>HC</b>	<b>—</b>	<b>C</b>	<b>52</b>			
<b>ПР</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>ЛР</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>В</b>	<b>7</b>	<b>Лов</b>	<b>7</b>	<b>Инт</b>	
<b>11-20</b>	<b>10</b>	<b>21-30</b>	<b>10</b>	<b>44</b>	<b>57</b>	<b>12</b>	<b>Вос</b>	<b>7</b>	<b>СВ</b>	<b>4</b>	<b>Общ</b>
<b>К</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>31-70</b>	<b>56</b>	<b>33</b>	<b>06</b>	<b>Вл</b>	<b>—</b>			
<b>ПН</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>71-85</b>	<b>10</b>	<b>86-00</b>	<b>10</b>					

Полу. 16 Полн. 32 НАТИСК 48 Бег 96 Угроза 22

#### КЛЕШНИ

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. —	СкС —	Урон 1к10+5 <sup>БС</sup> (Р)		
ПРОБ.3	Обой. —	Перез. —	Вес. —	Дост. —

Особенности: *БРИТВЕННО-ОСТРОЕ*

#### ХВОСТОВОЕ ЖАЛО

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. —	СкС —	Урон 1к10+5 <sup>БС</sup> (Р)		
ПРОБ.1	Обой. —	Перез. —	Вес. —	Дост. —

Особенности: *Токсичное (4)*

#### ЯЗЫК-ХЛЫСТ

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. —	СкС —	Урон 1к10+5 <sup>БС</sup> (Р)		
ПРОБ.—	Обой. —	Перез. —	Вес. —	Дост. —

Особенности: *Токсичное (2), Галлюцинопенное (3), Гибкое*

Умения: Атлетика (C),

Бдительность(Вос), Уклонение (Л) +10

Таланты: Трудная Мишень, Быстрая Атака

Черты: Ужасающее Присутствие, Демонический

(3), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (3), Потусторонний, Природная Броня (3), Четвероногий, Размер (5), Усыпляющий Аромат, Сверхъестественная Ловкость (2), Сверхъестественное Восприятие (2), Сверхъестественные Чувства (100), Сверхъестественная Сила Воли (1), Варп-нестабильность

Разрушительная Песнь: Постоянная атональная панихида, испускаемая Извергом, причиняет боль и отвлекает всем, кто сражается с ним. Персонаж, участвующий в ближнем бою с этим демоном, должен пройти Серёзную (+o) проверку Силы Воли (с штрафом -10, если он является прайкером) на каждом ходу или получить штраф в размере -10 на все атаки, направленные на Изверга.

## ХРАНИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ

Хранитель Секретов — огромный и могучий демон, прекрасно экипированный для убийства, злорадства и садистского удовольствия от бойни, исполняющий волю хозяина в истинном духе излишеств. Окутанный одурачивающими ароматами и волшебным очарованием, Хранитель Секретов обычно маскирует свою истинную форму за сверхъестественным очарованием. Он отталкивающий и чувственный, внушающий благоговение и ужас. Его мускулистое тело не мужское и не женское; его драгоценности содержат души побежденных жертв; его рогатый вид иногда бывает прекрасным, иногда быкоподобным и страшным; его когти переливаются цветами за пределами смертного спектра. Его когти движутся быстрее, чем глаз может понять, разрезая врагов демона с изяществом и точностью, каждый удар рассчитан на то, чтобы доставить максимальную боль жертве и извлечь самые изысканные крики.

И все же хранитель секретов гораздо больше, чем физическая сила. Они являются самыми очаровательными из бессмертных, и смотреть на них — значит сдаться по своему желанию. Эти высшие демоны могут слышать шепот каждой тайны и смотрят в сердца смертных, чтобы раскрыть их самые сокровенные желания — таким образом, они действительно хранят тайны всех живых существ, секреты, которыми они иногда торгуют ради благословений или услуг. Таким образом, высшие демоны достигают целей больших, чем просто битва, потому что нет никакого дара, который их хозяин ценит больше, чем развращение благородного воина.

### ХРАНИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ (МАСТЕР)

190

<b>Г</b> 3 01-10 19	<b>HP</b> 71	<b>HC</b> 44	<b>C</b> 10
<b>ПР</b> 4 11-20 20	<b>ЛР</b> 41 21-30 20	<b>В</b> 16	<b>Лов</b> Инт
<b>К</b> 4 31-70 20	<b>ВОС</b>	<b>СВ</b> II	<b>Общ</b>
<b>ПН</b> 4 71-85 20	<b>Вл</b>		
<b>ЛН</b> 4 86-00 20		66	

Полу. 10 Полн. 20 НАТИСК 30 Бег 60 УГРОЗА 85

### ЭФИРНЫЙ КЛИНОК

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. —	СкС —	Урон $2k10+18bC+8(P)$
ПРОБ.4	Обой. —	ПЕРЕЗ. — ВЕС. — ДОСТ. —

Особенности: Гибкое, Силовое, Лэнс

### КЛЕШНИ

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. —	СкС —	Урон $1k10+14bC+4(P)$
ПРОБ.6	Обой. —	ПЕРЕЗ. — ВЕС. — ДОСТ. —

Особенности: Бритвенно-острое, Разрывное, Галлюцинопенное (3), Калечающее (6)

**Умения:** Бдительность (Вос) +20, Командование (О) +20, Запретные Знания (Демонология) (И) +30, Парирование (Л) +10, Психонаука (Вос) +20, Внимательность (Вос) +20

**Таланты:** Амбидекстрия, Удар Ассасина, Мастер Боя, Убийственный Удар, Быстрая Атака, Обоерукость (Рукопашное)

**Черты:** Ужасающее Присутствие (20), Демонический (5), Ночное Зрение, Смертоносное Природное Оружие, Страх (4), Потусторонний, Многорукий (4), Псайкер (ПР 6), Размер (7), Усыпляющий Аромат, Порождение Кошмара,

Обоерукость (Рукопашное), Сверхъестественная Сила (4), Сверхъестественная Выносливость (5), Сверхъестественная Сила Воли (4), Варп-нестабильность

**Психические Силы:** Хранитель Секретов может использовать любые 6 сил из дисциплин Телепатия и Биомансия.

**Снаряжение:** Изысканная шёлковая броня Варпа

**Аура Превосходства:** Хранитель Секретов вызывает дополнительный -10 штраф за любые проверки Силы Воли, проведенные в пределах 12 метров от этого высшего демона.



## ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: УРОЖАЙ душ

**Обзор:** Аколиты находятся между расследованиями или отправляются от особо истощающего конфликта, когда соседний храм привлекает их внимание. Его лидер привлек большое количество последователей, и все они ему преданы. Оказывается, кадильница, используемая в службе, заполнена веществом, порченым Варпом, и верующие попали под влияние Темного Князя. Хотя лидер храма не знает об этом, его действия могут проклинать не только эту область, но и миры за ее пределами, если распространится демоническая порча.

Этот шаблон расследования включает в себя изучение того, что может быть щекотливой областью для аколитов, особенно с прошлым в Экклезиархии, поскольку это касается религиозных практик в местном районе. Однако растущие свидетельства влияния Разрушительных Сил и насилия вокруг храма должны быстро заставить отряд действовать против демонов, стремящихся увлечь смертные души.

### Акт I: Обольщение

Аколиты отдыхают в отдаленном месте, чтобы перегруппироваться и восстановиться, возможно, стремясь получить дополнительное духовное наставление после тревожных последствий расследования. В качестве альтернативы, они могут быть назначены непосредственно для исследования особо благочестивого региона, возможно, слишком набожного для удобства в глазах некоторых аскеттианских сил. Это должна быть область с сильным присутствием Адептус Министорум, например, единственный храм в граничном мире, рушащаяся часовня на борту космической станции или собор на звездолёте. Вскоре после приезда, аколиты слышат о загадочном проповеднике Антонинусе Созвании, который проводит службы неподалеку в месте, называемом Санктуум Нашего Писца-Мученика. Прихожане — суеверная и замкнутая группа, не желающая обсуждать ничего, кроме своих мирских обязанностей и благосклонности всезнающего Императора, но свободно говорят с почтением о проповеднике Созвании.

У аколитов едва хватает времени, чтобы расположиться, прежде чем беспорядки начинаются поблизости: банды вооруженных бандитов начинают двигаться к храму, склоняясь к преступлению. Аколиты могут выбрать, вступиться в это и разбить толпу или просто смотреть, как все происходит. В любом случае они замечают, что глаза бандитов темные и бегающие, их лица напряжены как у наркоманов стимма слишком долгое время без дозы. Вскоре после нападения, посланник прибывает в место отдыха аколитов, имея приглашение от пастора Созвания. Посланник говорит, что Созвания знает истинные личины аколитов и хочет помочь им. Он слышал об их героизме и хочет вознаградить их любым возможным способом. Они отправляются в Санктуум Нашего Писца-Мученика и ищут аудиенцию у этого загадочного духовного лидера.

### Акт II: Очарование

В Санктууме Нашего Писца-Мученика аколиты присоединяются к богослужению, во время которого в древней, но изящной керамической кадильнице горит странный ладан. Он испускает горький, но привлекательный запах и, если его спросят, пастор рассказывает, что это должно представлять суровый, но радостный характер служения Императору. Он говорит аколитам, что сам создает его, следуя всем не разглашаемым формулам и предосторожностям, передаваемым от пастора пастору.

Во время молебна аколиты испытывают странные и тревожные видения, которые можно воспринимать как знаки (или предупреждения) от Императора. Любой праймер в группе затронут сильнее и может даже рухнуть от их интенсивности. Некоторые из паствы становятся настолько восторженными в своем поклонении, что их поклоны ударяют других, вызывая дикие, немыслимые конфликты по всему храму, что быстро привлекает внимание аколитов.

Изучив ладан, аколиты обнаруживают, что существует загадочный ингредиент, который не поддается идентификации. Местные жители просто понимающе кивают и говорят, что он использовался на протяжении многих веков и сделан из редкого растения, которое растет только внутри храма — что есть верный признак его божественности. На самом деле, ладан — это мощный наркотик, собранный первоначально из соблазнительных садов Слаанеша в царстве Хаоса. Неоднократная ингаляция приводит к тому, что душа пользующего оказывается опасно близка к владениям Слаанеша и соответственно окончательному проклятию. Созвания считает себя избранным Императором, но на самом деле является невольным слугой Темного Князя. Паства проповедника поддалось зачарованному Варпом аромату дыма и безнадежно попала в зависимость.

### Акт III: Жатва

Аколиты исследуют источник ладана, обнаруживая, что глубокие своды святилища были отданы для его производства. Даже с капелькой ладана внутри организма из-за церковной службы, своды выглядят как обширная сеть нормальных камер, рядов келий, в которых выращивают рядовые растения и живут храмовые крепостные. Тем не менее, кто-либо невосприимчивый к последствиям (из-за ребризеров или аналогичного оборудования), откроет отвратительную истину. Стены стали мясистыми и податливыми, поскольку завеса между мирами истончилась. Сами растения неестественны, а мясистые коконы манят к себе. Растения собираются нежно, но не крепостными людьми, а демонами. Демонетки и их нечестивый урожай должны быть уничтожены, хотя судьба поселения неясна, даже в случае успеха аколитов, потому что ладан уже соблазнил многих в округе.

### ВОЗМОЖНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

- Благовония сильно затягивают; как только местное население перестает получать дозу, им овладевает восторженное кровожадное безумие. Эта искра побуждает местные банды к насилию, что приводит к широкомасштабным беспорядкам. Атака на местные склады указывает на то, что огромные поставки растений в течение некоторого времени пробиваются из мира.
- Настоящих храмовых крепостных, которые помогают пастору, может возглавлять тайный праймер, который доминирует над их мыслями и помогает демонеткам внизу в надежде, что Слаанеш благословит его темными дарами. Эти крепостные тяжело вооружены и преданы своему психическому лидеру, но, что еще хуже, они живут среди обычных людей, от местных силовиков и оружейников до уличных нищих.
- Попытки просить у местных должностных лиц Адептус Министорум информацию о Санктууме Нашего Писца-Мученика или о пасторе Созвании предупреждают культистов Слаанеш о ситуации и приводят к усилению сил, действующих против аколитов.

# Князья демонов

«Из пепла смертной плоти тень чемпиона поднимается к богам. Тысячи раз тысячи жизней пройдут в смертном царстве до того, как тень вернется, но с нею непрвзойденная злоба: жестокость смертного и высокомерие бессмертного, смешанные в одном сосуде. Тех, кого обволнала тень, должны жаждать простых страданий»

— из пророчеств Ссаяда Вознесённого

**К**нязь демонов Хаоса являются одними из самых могущественных врагов, с которыми может столкнуться слуга Империума. Они обладают силой, непосредственно предоставленной им одним из Богов Хаоса, силой, полученной после целой жизни славных ужасов во имя своего покровителя. В этом разделе описывается, как использовать князей демонов в играх Dark Heresy, в том числе ролевые советы о том, как смертный ум искажается демоническим восхождением, а также полные правила для создания настраиваемых князей демонов в качестве противников.

## НЕСРАВНЕННЫЙ ВРАГ

Добавление князя демонов в кампанию может сделать незабываемую серию событий, но присутствие такого мощного врага должно быть тщательно помещено в серию. Проявление князя демонов из Варпа — это событие, которое может похоронить целые миры, и от его последствий могут дрожать сектора. Сила князя демонов достаточно очевидна, когда сталкиваешься с ней, но схватка аколитов с таким врагом скорее приведёт к потере персонажей игроков, чем к драматической конфронтации. Вместо этого МИ должен обеспечить завязку прибытия князя демонов, «рекламируя» угрозу задолго до её фактического проявления. Сила князя демонов может овладеть умом его миньонов и привлечь их к безумным действиям самопожертвования, а праймеры или чудабайцы могут пострадать от видений будущего ужаса. Как бы ни возникло ритуальное или нечестивое совпадение обстоятельств, которые могут вызвать приближение князя демонов, прикосновение Варпа может сочиться в реальность, создавая ужасные приметы, видимые всем, от массовых мутаций до временных инверсий физических законов.

Даже после того, как князь демонов появляется, МИ должен держать аколитов на некотором расстоянии. Это отчасти необходимо для того, чтобы продолжить создание князя демонов как угрозы, в то время как он собирает армии культистов или мутантов и рушит оборону Империума до мелкого щебня, а также позволяет аколитам более равномерную конфронтацию. Признаки, окружающие появление демона, могут включать в себя сведения о смертной жизни демона, которые могут быть использованы в качестве оружия против демона, или появляющуюся угрозу, которая может помочь аколитам мобилизовать помочь против него. Аколитам, возможно, придется отправиться в священный мир святого, который в последний раз убил существа, чтобы требовать его благословенное оружие, или они могут искать давно потерянный клинок, который взял первоначальную смертную жизнь князя демонов, в надежде, что однажды он сможет послужить еще раз.

Кроме того, угроза князя демонов не должна заканчиваться, как только аколиты победили его. Даже если они победят демона и вернут его обратно в Варп, они не смогут по-настоящему убить существа Имматериума. Побежденный князь демонов может вернуться позже, чтобы отомстить аколитам, обеспечивая по максимуму текущих злодеев. МИ не должен чрезмерно злоупотреблять князем демонов, чтобы не разбавлять угрозу, которую он представляет, но слуги такого врага могут преследовать аколитов на протяжении всей кампании по приказу своего хозяина. Когда князь демонов, наконец, вернётся, он может измениться за время изгнания, получить новое оружие или силы, или, возможно, он был искажён наказанием своего хозяина. Нахождение средства для постоянного заточения или изгнания князя демонов могло бы стать эпическим финалом долгой кампании и было бы фантастическим вызовом для ветеранских персонажей.



# Рождённый смертной душой

Одинокие среди бесконечных демонических войск, князья демонов происходят из смертного происхождения. Их нечестивое вознесение искажает их душу, уничтожая то малое, что осталось от их морального ориентира или эмпатии, а пребывание в Варпе изменяет их восприятие реальности, но некоторые следы их старой натуры обычно остаются. Наиболее вероятными элементами смертной жизни, удерживающими у князя демонов, являются те из первичных эмоций — сильные желания, ненависти и страхи, которые владели им, когда он жил. Такие навязчивые идеи часто выживают в тигле вознесения, хотя они могут быть искажены в процессе.

Враги князя демонов, которые могут изучить тайны его смертной жизни, получают огромные преимущества против своего врага. При всей своей хитрости и дальновидности князя демонов — существа гордые и ненавидящие прежде всего, потенциально ослепленные манипуляциями или обманами, которые играли на их навязчивой идеи. Если архитекторы могут найти что-то, что некогда желал князь демонов, или обладают оружием, которого он когда-то боялся, они могли бы вызвать битву по их выбору, заманив своего врага в битву, которая ему не благоволит, или подталкивая его туда, где он не может наилучшим образом использовать свою силу. Реликвии прошлой жизни демона могут даже иметь определенную прямую власть над ним, если они имеют достаточное значение для его смертного «я». Ниже приведены примеры смертных связей и предыдущих жизней, которые могут быть использованы против князя демонов. Они могут использоваться как есть или как вдохновение для создания новых идей.

- Будучи смертным, князь демонов имел цель найти потерянный артефакт Хаоса. Если архитекторы могут обмануть его, заставив поверить, что артефакт можно найти в укрепленной точке, которую они подготовили, они могут создать засаду с союзными силами, поддерживающими их атаку. В качестве альтернативы они могут обнаружить, что силы князя демонов все еще ищут артефакт, и предсказать их следующие цели.

- Оружие, которым ранили князя демонов как смертного, лучше подходит для пробития защиты его новой формы. Клинок или пистолет, которым давно повредили демона, могут обойти некоторую защиту князя демонов, такие как игнорирование увеличения бонуса Выносливости от черты Демонический или более сильные эффекты. Это оружие часто ревниво охраняется, если оно все еще существует, либо как святые реликвии, либо мощные талисманы Хаоса, в зависимости от их происхождения.

- Особенно гордый князь демонов имеет связи с смертным родом, который он когда-то называл семьей. Хотя истинная сыновняя привязанность быстро забывается в Варпе, князь демонов возмущен нападениями на своих потомков или обманывается сообщением, предоставленным многовековым «кузеном». Однако культисты, служащие демону, обязательно внимательно следят за этими привилегированными лицами и могут усложнить любые попытки использовать их.

- Если смертный стремится стать демоном, он может получить награды от своего бога-покровителя. Таким образом, МИ должны быть свободны, чтобы позволить НИП обладать Демоническими Дарами (см. стр. XXX) и Метками Хаоса до вознесения; позже, это могут быть черты, которыми князь демонов очень гордится и всегда стремится использовать. Эти «награды» также могут быть отданы радикальным ИП, если МИ считает, что их путь стал особенно тёмным и указать (для них и, возможно, для других) глубину их падения.

# Создание князя демонов

Несмотря на многообразие своего происхождения, князья демонов имеют некоторые общие черты — в основном, чудовищную, подавляющую мощь. Чтобы представить как общие сильные стороны, так и уникальные черты этих могущественных существ, создание соответствующего профиля включает в себя несколько этапов. Ниже представлен базовый профиль для князя демонов. Этот профиль затем модифицируется Знаком покровителя демона, а также Архетипом Силы, представляющим наибольшие сильные стороны и наиболее часто используемые инструменты князя демонов. Наконец, у каждого князя демонов есть Демоническими Дарами, предоставленные ему его хозяином, которые еще больше повышают его способности.

Князь Демонов (Мастер) 75

Г 5		18	HP	HC	C II
01-10			60	50	65
ПР 8	21	ЛР 8 21	В 13 Лов	Инт	
11-20		21-30	60	35	50
			Вос СВ 9 Общ		
		31-70	55	65	50
		71-85	Вл		
		86-00	21	65	
Пул. 5	Полн. 10	Натиск 15	Бег 30	Угроза 60†	
МЕТАЕМОЕ ВАРП-ПЛАМЯ Класс Рукопашное					
Дн. 33 м. 3 <sup>хв</sup> С	СКС О/—		Урон 1к10+12(Э)		
ПРОБ.3	ОБОЙ. —	ПЕРЕЗ. —	ВЕС. —	ДОСТ. —	
Особенности: Взрыв (3), Огненное					
АДСКИЙ КЛИНОК Класс Рукопашное					
ДАЛЬН. —	СКС —		Урон 1к10+19 <sup>б</sup> С+8(Р)		
ПРОБ.5	ОБОЙ. —	ПЕРЕЗ. —	ВЕС. 15кг	ДОСТ. УН	
Особенности: Силовое					

† Растущая Угроза: Добавьте 5 к Угрозе этого демонического НИП для каждого Демонического Дара после третьего.

Умения: Атлетика (С) +30, Командование (О) +20, Парижение (НР) +20, Психонаука (Вос) +20

Таланты: Мастер Боя, Молниеносная Атака, Яростный Натиск, Истинная Стойкость, Варп-чувствство

Черты: Ужасающее Присутствие (20), Демонический (5), Страх (4), Потусторонний, Размер (6), Порождение Кошмара, Затронутый Судьбой (3), Сверхъестественная Сила (5), Сверхъестественная Выносливость (2), Сверхъестественная Сила Воли (3)

Снаряжение: Демонический доспех, извращенные остатки любых предметов, которые князь демонов считал дорогими, будучи смертным

## ЗНАКИ ХАОСА

Каждый князь демонов возвышается вмешательством Бога Хаоса, которому он изначально служил, поскольку ни один князь демонов не может подняться до таких высот без покровителя среди Разрушительных Сил. Это формирует плоть и сущность недавно вознесенного демона в соответствии с предпочтениями и сильными способностями его хозяина. МИ должен применить перечисленные ниже изменения к князю демонов в служении соответствующему Богу Хаоса.

## Нургл

Любящее прикосновение Отца Нургла предоставляет любимым детям неестественную жизнеспособность и устойчивость к урону, но награждает их тучностью и гнилью. Его князья демонов получают +15 к Выносливости, +15 Ран и черту Тощнотворный (см. стр. 121).

Кроме того, князья демонов Нургла могут либо добавить Токсичное (4), либо Коррозийное качества в свои атаки со всем оружием. В качестве альтернативы, эти князья демонов могут вместо этого получить черту Псайкер, пси-рейтинг 6, до пяти психических сил, выбранных из дисциплин

Биомансия и Малефик, и психическую силу Гниль Нургла, описанную на стр. 500 ОКП Dark Heresy.

## Слаанеш

Демоны князя Слаанеша приобретают змеиную грацию и неотразимый вид, из-за чего трудно сковать их или противостоять им. Князья демонов, служащие Темному Князю, получают +20 к Ловкости, +10 к Общительности и черту Сверхъестественная Ловкость (2), а также приобретают умения Обаяние и Обман на уровне 3 (Опытен). Они также приобретают новую черту Усыпляющий Аромат (см. стр. 125).

Кроме того, князья демонов Слаанеша могут получить черту Сверхъестественный Навык Рукопашной (2) и добавить качества Шоковое и Гибкое к их атакам в ближнем бою. В качестве альтернативы, эти князья демонов могут вместо этого получить черту Псайкер с пси-рейтинг 6 и до шести психических сил из дисциплин Малефик и Телепатия.

## АРХЕТИПЫ СИЛЫ

В отличие от орд низших демонов, служащих силам Хаоса, или даже могущественных высших демонов, которые затмевают всех, кроме самих Темных Богов, князья демонов когда-то были смертными и сформировались под влиянием их уже отброшенных жизней. В то время как демон Кхорна никогда не может быть ничем, что не принадлежит Кхорну, смертные умы содержат семена Хаоса во всех его бесчисленных формах. Все те, кто восходит к демонической форме, делают это, в частности посвящая себя одному аспекту Хаоса, но некоторые из них могут оставаться со многими аспектами, создавая демона, который действует совсем иначе, чем другие слуги своего хозяина.

Эта уникальная гибкость отражена в Архетеипе князя демонов. Этот архетип представлен через набор дополнительных модификаторов и преимуществ, очень похожий на Знак Хаоса. В отличие от Знака Хаоса, Архетипы Силы могут принадлежать князю демонов, служащему любому Богу Хаоса, хотя каждый Архетип обычно ассоциируется с определенным Знаком. Возможно, есть Владыка Войн Тзинча, который ведет битвы на ключевых перекрестках судьбы, чтобы контролировать территорию будущего, или князь демонов Владыка Тщеславия Нургла, который с игривым пылом обращает в веру разложения. У каждого князя демонов есть один Архетип Силы, который отражает аспекты его смертной жизни и пути, которым он шел к становлению демоном.

## Кхорн

Князья демонов, возведенные Кхорном, являются несравненными воинами и наслаждаются непосредственной бойней ближнего боя больше, чем несением смерти издалека, и превыше всего презирают путь колдовской трусости. Эти князья демонов получают бонус +15 к Навыку Рукопашной, +10 к Силе, таланты Неистовство и Отврати Ведьмовство, а также черту Жестокий Натиск (5). Они также приобретают новые черты Напор Берсерка и Кровь для Бога Крови! (см. стр. 109).

Кроме того, когда князья демонов Кхорна владеют Адским клинком, оружие приобретает свойства Подрубающее (4) и Бритвенно-острое, и любой причиненный им критический урон увеличивается на +3. Тём не менее, князья демонов Кхорна теряют атаку Метаемое Варп-пламя из базового профиля князя демонов.

## Тзинч

Князья демонов Тзинча — это мастера интриги, обладающие нечеловеческим интеллектом наряду с хранилищем знаний, которое может собрать только бессмертный. Князья демонов Тзинча получают +15 к Интеллекту, +10 к Восприятию, +10 к Силе Воли и все умения Общих Знаний, Учёных Знаний и Запретных Знаний на уровне 2 (Обучен). Они также приобретают новую черту Благословение Тзинча (см. Стр. 115).

Кроме того, князья демонов Тзинча — мощные колдуны. Эти князья демонов приобретают черту Псайкер, пси-рейтинг 8 и до десяти психических сил из любой дисциплины. Это включает в себя незначительные психические силы со страницы XXX дополнения Enemies Within.

## НЕМЕЗИДЫ В DARK HERESY

ОКП Dark Heresy представляет концепцию уникальных и могущественных врагов — немезид, которые играют повторяющуюся роль в миссиях архетипов. Акологи, служащие инквизиторам Ордо Маллеус, могут столкнуться со многими разными врагами, которые могут быть достойны называться немезидом, но никто из них не сравнится с князем демонов. Эти вознесённые слуги Разрушительных Сил объединяют в себе алчные потребности смертного существа с бесконечной силой и злобой Варпа. Перешедшие дорогу князю демонов, становятся субъектами ненависти и ярости, как никто другой, так как они наносят мощный удар по самым привилегированным слугам Хаоса.

Богов обладает чемпионами, склонными к битве и завоеванию. Владыки Войн могут быть найдены среди тех князей демонов, которые овладели военной стратегией и личными боевыми навыками в своей смертной жизни.

Владыки Войн получают +10 к Навыку Рукопашной и +10 к Навыку Стрельбы, а также таланты Сокрушительный Удар и Мощный Выстрел. Кроме того, он может потратить полное действие на воодушевление близлежащих союзников, наполняя их пылом и напоминая им о цене за неудачу. Каждый союзник князей демонов в пределах 100 метров сразу становится Неистовым (следуя правилам таланта Неистовство) за Свободное действие.

### ВЛАДЫКА ТЩЕСЛАВИЯ

Хотя Разрушительные Силы являются неоспоримыми хозяевами князей демонов, которых они возвышают, не все эти вознесенные чемпионы одинаковы в своей лояльности. Некоторые принимают свои новые силы в знак того, что они заслуживают еще большего, и действуют, чтобы продвигать свои собственные планы. Поистине нелояльные, как правило, уничтожаются, если они вообще могут подняться, но некоторые князья демонов могут продвигаться таким образом без озлобления своего хозяина. Это особенно характерно для князей демона Слаанеша, поскольку их гордыня и самовозвеличивание только укрепляют положение Темного Князя.

Князь демонов с этим архетипом предпочитает собирать культуры преданных смертных рабов везде, где он появляется, ведь их поклонение усиливает его силу в материальном мире. Он получает +10 Общительности и +10 Влияния. Если князь демонов находится в пределах 100 метров от любого из его слуг или союзников, он рассматривается как обладающий силовым полем с рейтингом, равным его характеристике Общительность и без рейтинга перегрузки. Однако, если князь демонов получает урон от атаки, пользуясь этим эффектом, его слуги теряют уверенность в его превосходстве, фактически перегружая силовое поле. Князь демонов может восстановить эффект, потратив полное действие и снижая Влияние на 1к10, но количество потерянного влияния увеличивается на 1к10 на каждый раз, когда он вынужден это делать, поскольку становится все труднее проецировать иллюзию совершенства в умы его слуг.

### ДЕМОНИЧЕСКИЕ ДАРЫ

Князь демонов, которому удается сохранить благосклонность покровительствующей ему Разрушительной Силы, получает множество странных сил, мутаций и артефактов, которые в совокупности называются демоническими дарами. Даже у опального князя демонов обычно есть один или два демонических дара, и у всех, кто является фаворитом, есть три или более. Некоторые демонические дары предоставляются только конкретным Богом Хаоса своим избранным слугам, в то время как другие могут быть найдены среди князей демонов, служащих любому из Тёмных Богов. Не существует верхнего предела для количества демонических даров, которыми может обладать князь демонов, но МИ должен помнить, что чрезмерная сила увеличивает значение угрозы демона (см. страницу 471 ОКП Dark Heresy) — и шансы внезапного окончания кампании, когда игроки столкнутся с этим могучим противником. Тем не менее, текущие дары князя демонов не должны оставаться постоянными, так как его форма может быть изменена волей его покровителя или выжжена силой неудовольствия покровителя.

### ВЛАДЫКА ПОРЧИ

Архетип Владыки Порчи, как правило, связан с Нурглом, но может принадлежать любому князю демонов, чей путь к вознесению был отмечен попытками подорвать и саботировать своих врагов, а не просто победить их. Владыка Порчи понимает коварную силу, которая исходит от того, чтобы позволить своим противникам побеждать самих себя, будь то распространение чумы и гнили, хитрые схемы или сеяние ужаса.

Князья демонов с архетипом Владыки Порчи терпеливы и выносливы, получая +10 Силы Воли и +10 Ран. Кроме того, эти князья демонов могут ощущать и использовать слабости духа, посевянные давно, получая +10 бонус к Встречным проверкам и атакам против любого персонажа с более чем 30 очками Порчи. Этот бонус увеличивается до +20, если персонаж имеет более 60 очков Порчи.

### ВЛАДЫКА ПРОРОЧЕСТВ

Наиболее распространено, что князья демонов Тзинча становятся Владыками Пророчеств, но этот архетип имеет больше общего с эфемерными пересечениями Варпа с так называемой реальностью, чем с любым мастерством колдовства или способностью создавать сложные коварные сети. Владыка Пророчеств — это волеизъявление его покровителя, приводящее злобу Варпа прямо в материальную вселенную. Любой князь демонов, чья смертная жизнь была погречена на изучение или использование волн Варпа, может быть Владыкой Пророчеств.

Такое вредоносное существо умело сворачивает барьеры между реальным пространством и Варпом, позволяя князей демонов формировать окружающий мир в соответствии со своими капризами. Владыка Пророчеств может изменить использование другими персонажами очков Судьбы, выполнив Встречную Сложную(-10) проверку Силы Воли против использующего. Если князь демонов успешен, очко Судьбы вместо этого должно использоваться другим способом (например, перечисленных на странице 357 ОКП Dark Heresy). Если князь демонов также набирает больше степеней успеха, чем бонус Силы Воли своего оппонента, очко Судьбы просто пропадает и не имеет никакого эффекта.

### ВЛАДЫКА ВОЙН

В то время как Владыка Черепов считает большинство среди своих князей демонов Владыками Войн, постоянная война между силами Хаоса означает, что каждый из Темных

## **АУРА УСТУПЧИВОСТИ (только Слаанеш)**

Ослушаться князя демонов с этим Даром почти невозможно. Атаковать его немыслимо. Все НИП, которые могут видеть или слышать князя демонов с этим Даром, улучшают их расположение к демону на +30. Если это увеличит их Расположение к князю демонов более 100, они станут его преданными рабами и культистами. В противном случае МИ должен отыграть эффекты этого улучшенного отношения таким образом, соответствующим НИП.

Проверки на атаку против князя демонов подвергаются штрафу, равному половине Расположения нападающего к демону после эффектов этого Дара. ИП подвергаются штрафу в -15 в проверках на атаку против князя демонов.

## **ЧАРУЮЩИЙ АРОМАТ (только Слаанеш)**

Некоторые из князей демонов Слаанеша носят буквальный аромат силы вокруг них, темный соблазн, прилипший к воздуху вокруг них. Этот чувственный аромат обволакивает чувства и умы окружающих, оставляя им ограниченную способность реагировать на что-либо еще, поскольку он заглушает другие раздражители эйфорической дымкой.

Все персонажи без черт Демонический или Машина в пределах 20 метрах от демона должны пройти Тяжёлую проверку (-20) Силы Воли или считать их характеристику Ловкость как на 10 ниже для всех случаев, включая Инициативу, движение и проверки, основанные на этой характеристике. Этот эффект держится икю раундов после того, как цель покинула зону его действия.

## **Обрюзгшая Оболочка (только Нургл)**

Некоторые князья демонов Нургла берут внешний вид своего хозяина, приобретая раздутую массу, соперничающую с Великими Нечистыми. Этот дополнительный вес тяжел, замедляет их движение, но скорость малозначительна для князей демонов, слишком тучных для пуль болтеров, чтобы они достигли чего-то жизненно важного. Этот Дар увеличивает значение черты Сверхъестественная Выносливость на 3 и даёт ему +25 ран. Тем не менее, эти князья демонов рассматривают свой базовый бонус Ловкости на 1 ниже для движения и не могут использовать действие Бег.

Князь демонов не может обладать этим Даром, если он также обладает Демоническими Крыльями.

## **МЕДНАЯ БРОНЯ (только Хорн)**

В то время как неестественная плоть князя демонов является испытанием для обычного смертного оружия, кровожадные поборники Владыки Черепов не бросают вызов обычным смертным. Когда сражаются с противником, достойным их внимания, князья демонов Хорна носят тяжелую броню, выкованную в пламени Варпа.

Медная броня предоставляет 12 ОБ телу пользователя и 10 ОБ всем другим местам.

## **ОБЛАКО МУХ (только Нургл)**

Мор путешествует с князьями демонов Нургла в качестве постоянного компаньона. Для некоторых из этих существ это более буквально, чем для других, поскольку они сопровождаются волной паразитов и облаком жужжащих насекомых, куда бы они ни отправились. Этот грязный антураж образует облако, достаточно толстое, чтобы в какой-то степени скрыть даже огромное тело князя демонов.

Все атаки на князя демонов с этим Даром страдают от штрафа -10. Персонажи в ближнем бою с князем демонов без черт Демон или Машина или без герметичных доспехов страдают еще от -10 штрафа на все проверки из-за укусов насекомых, жалящих и рвущих открытую кожу.

## **ОШЕЙНИК ХОРНА (только Хорн)**

Эти тяжёлые, медные ошейники исчерчены рунами, защищающими от колдовства, заставляя жертву полагаться на мастерство своих рук вместо трусливых психических атак.

Обладатель Ошейника Хорна получает талант Отврати Ведьмовство и может совершить любое количество попыток Уклонения с Силой Воли, чтобы избежать психических сил, за раунд как Свободные Действия (он может только попытаться однажды уклониться от каждой силы). Воротник также предоставляет бонус +20 для всех таких проверок и предотвращает атаки на пользователя от получения преимущества черты Психосиловое оружия.

## **ДЕМОНИЧЕСКИЕ КРЫЛЬЯ**

Некоторым князьям демонов предоставляются огромные крылья их хозяевами — пернатые, кожаные как у летучей мыши или даже кажущиеся невозможными, такими как колдовские крылья пламени. Они позволяют таким демонам быстро взмывать в воздух и прокладывать себе путь между атаками с невероятной грацией.

Этот Дар дает любому получателю характеристику Летун (10), а также умение Уклонение на уровне 1 (Знает).

## **ЛЮБИМЕЦ БОГОВ**

Величайшим из князей демонов Силы Хаоса не просто предоставляют новые вооружения или формы, а затем теряют к ним интерес. Самые привилегированные слуги находят, что их хозяева вмешиваются от своего имени в критических ситуациях, не желая рисковать такими ценными чемпионами. Это вмешательство может быть скрытыми, когда маловероятные обстоятельства приводят к успеху демона, или явственны, в случае отклонения редких атак, способные доставить настоящие раны привилегированному князю.

Князь демонов с этим даром увеличивает значение своей черты Затронутый Судьбой на 2 и защищен от всех атак силовым полем с уровнем защиты 35 и значением перегрузки 05.

МИ должен рассчитывать пользу Любимца Богов как Два Демонических Дара, когда он вычисляет значения угрозы для этого князя демонов.

## **ОГНИ ТЗИНЧА (только Тзинч)**

Дары Тзинча странные, от несравненного волшебного знания до овладения строками судьбы, незаметными для простых смертных. В некоторых случаях подарки просто невозможны, например, вспышки пламени, которые заставляют реальность вокруг них растекаться подобно расплавленному воску. Независимо от того, что касается этих огней, они более искажены, чем сожжены, если оно выживает вообще.

Атака Метаемое Варп-пламя князя демонов с этим даром получает черту Коррозийное. Если атака наносит урон персонажу в результате эффекта черты Коррозийное, он должен сделать Серьёзную(+0) проверку Выносливости или получить икю очков Порчи.

## **МАСТЕРСТВО Колдовства (только Тзинч)**

Безусловно, самым распространенным подарком Тзинча является овладение искусством праймера. Все князья демонов, служащие Архитектору Судьбы, обладают пониманием колдовства, которое затмевает большинство соперников, но те, кто рос на службе Тзинчу, рассматривают эти секреты какrudimentную часть основ.

Пси-рейтинг князя демонов с этим даром увеличивается до 10, и он увеличивает значение черты Сверхъестественная Сила Воли на 1. Кроме того, князь демонов может потратить свою Реакцию, чтобы превратить любую проверку Фокусировки Силы, сделанную видимым персонажем, в Встречную проверку против Силы Воли князя демонов. Если князю демонов удастся добиться успеха, он может выбрать новую цель или область действия для силы в её пределах или привести к сбоя силы полностью.

## Использование демонических ИП

«В какой раз смертные ставят перед собой дурацкий барьер как щит против неизвестного? Что такое плоть, кроме как не связывающая смертных одежда, чтобы сдержать их истинную сущность? Я могу научить вас истинным секретам Варпа, маленькие смертные. Единственная цена — то, что вы позволите мне это сделать...»

— связанный ужас Тзинча на службе культа Девяти Глаз

**И**спользование демонических противников в Dark Heresy включает в себя много больше, чем отчаянные битвы, защитные обереги и уничтожение порчи. Включение этих врагов в повествование должно также включать различные цели и черты, которые влияют на их поведение. Даже если ИП никогда не сталкиваются с демонами вне боя, битва может стать более значимой, если есть вещь, которая поднимает ставки, такая как план заговора культистов или запущенное велическое жертвоприношение. Для более значительных демонических НИП, таких как связанный демонхост, с которым радикальный инквизитор консультируется в своих тёмных секретах, или одержимый властью князь демонов, создающий новый демонический мир, добавление глубины еще более важно.

Тем не менее, демоны думают не как смертные существа. Демонические умы действуют, чтобы выразить единую цель и просматривать все через свою систему координат, будь то конфликт, энтропия, тщеславие или интриги. Таким образом, ролевые советы о том, как изображать различные типы демонов, также приведены ниже.

## ДЕМОНЫ КХОРНА

Кхорна не волнует, откуда течёт кровь, пока она течёт. Демоны Владыки Черепов работают в первую очередь по этому принципу. Они рассматривают всю реальность и Варп как великий конфликт, и их целью является его расширение, а не победа.

Этот фокус на насильтвенном конфликте иногда заставляет демонов Кхорна казаться грубым и глупым. Тем не менее, слуги Бога Крови сильно различаются по своему разуму. Демонические звери, такие как джагтернауты, предпочитают прямой подход к конфликту, раздабливая все препятствия на своем пути, а рядовые кровопускатели достают свои ужасные адские клинки в ответ на большинство ситуаций. Однако более мощные демоны Кхорна, такие как герольды и кровожады, а особенно некоторые из князей демонов, вполне способны к мастерской тактике и даже хитроумным уловкам.

Сильный демона Кхорна может позволить горстке врагов избежать битвы, чтобы привести новых врагов, делая ставку на то, что потеря ничтожного приношения черепов сейчас может привести к большему урожаю в будущих сражениях. Самые хитрые и, возможно, самые опасные демоны Кхорна — это те, кто готов отказаться от непосредственного сбора жизней, но действовать исключительно для того, чтобы спровоцировать и увековечить конфликт. Эти демоны могли бы способствовать культам смерти в сердце имперских ульев, высаживая семя, которое могло бы забрать миллионы жизней в последующие века, а не несколько ничтожных тысяч в непосредственной борьбе.

Эта преданность кровопролитию вместо победы в битве также является причиной того, что победа над демонами Кхорна обходится так дорого — простое противостояние демонам в битве усиливает их хозяина. По этой причине, демоны Кхорна не боятся своего собственного разрушения, стремясь только сделать как можно больше, прежде чем они тоже станут жертвой пред троном своего господина.

## ДЕМОНЫ ТЗИНЧА

Нельзя иметь много уверенности, когда дело касается одного из непостоянных демонов Владыки Судьбы. Эти существа — предательство и интриги, воплощённые в нереальной плоти, и больше всего уверенности в их поведении состоит в том, что всё, что они делают, является частью чего-то другого. Демоны Тзинча постоянно оценивают прошлое, настоящее и будущее для новых возможностей манипулирования и обычно используют дополнительный скрытый план за любым открытым движением. Часто они могут запускать несколько таких планов, возможно даже делая шаги, которые кажутся противоречивыми, поскольку они готовятся к непредвиденным обстоятельствам в непредвиденных ситуациях.

Часто интриги демона Тзинча стремятся к какой-то определённой цели, такой как расширение Варпа в реальном пространстве или приобретение тайных знаний. Тем не менее, некоторые из их интриг не дают им никакой заметной выгоды, не демонстрируя никаких понятных мотивов, кроме того, что они плетут запутанные планы ради них самих. В некоторых случаях это может быть их целью, поскольку создание тайн и загадок укрепляет их господина. В другое время может быть какая-то истинная цель, скрытая среди лабиринта планов, видимая только тем, кто обладает силой предвидения и искривленным умом.

## ВРЕМЯ, СУДЬБА И ИП

Определяющие черты демонов Тзинча — обман, изменение и мастерство судьбы. Любая из них была бы большой проблемой для МИ, чтобы хорошо её представить, и все три вместе могут показаться непреодолимой задачей. В конце концов, как МИ убедительно изобразит существо, которое изменяет идентичности и персоны как одежду, видит будущее или преследует цели, которые имеют смысл только века спустя? Что еще более важно, это нужно сделать, все еще давая игрокам шанс осмысленно противостоять демонам и добиться определённой победы в кампании. Это серьезные проблемы, но их можно решить с помощью некоторого планирования и внимания.

Самое главное иметь в виду, что в то время как Демоны Тзинча — мастера времени и судьбы, игроки такой силой не обладают. Вместо этого МИ должен сосредоточиться на «сейчас» кампании. Конечной целью демона может быть погружение сектора в сотни лет гражданской войны, но это не то, что можно легко представить за столом. Вместо этого игрокам должна быть предоставлена возможность разбить связи в цепочке событий, ведущих к конечной цели. МИ должен избегать попыток сделать всю картину видимой сразу — вместо этого заставьте ИП соединить их вместе с разрозненными событиями, в которых участвует демон. Показ аколитам полного объема подобных планов мощных демонов Тзинча, которые могут развиваться, весьма вероятно, невозможно, но МИ может дать частицы головоломки ИП. Это позволяет кампании сосредоточиться на ИП и их действиях, предоставляя МИ свободу для разработки событий в других местах, как бы они не были необходимы.

## ДЕМОНЫ НУРГЛА

Сила Нургла заключается в процессах распада и потерях, но она прекращается с их завершением. Пока смертные борются с неизбежностью энтропии, Нургл черпает силы от их отчаяния и их гибели, но только до тех пор, пока она не поглотит их — Владыка Мух не может пировать на том, чего нет у его жертв. Демоны Нургла воплощают этот парадокс, упиваясь гниением и грязью, но также взращивая свои язвы гротескной пародией на привязанность. Эти демоны вечно веселы и добродушны, постоянно удивленные жестокой шуткой смертной жизни. Единственное, что портит настроение любого из демонов Нургла — это то, когда их игрушки и домашние животные окончательно умирают, лишая их тщательно продуманных развлечений.

Действия демонов Нургла следуют за волнами и потоками власти Нургла. Там, где есть здоровье и сила, они стремятся распространить порчу и гниение, но там, где есть убожество и отчаяние, они стремятся сохранить и расширить его. Неконтролируемый демон Нургла стремится насладиться медленной смертью миров, с любовью относится к ним и распространяет как мудрые подарки болезни всем, с кем сталкивается.

Хороший юмор этих демонов продолжается даже при столкновении с реальной

угрозой, например, когда инквизитор приходит, чтобы вырезать гниль, которую они распространяют, и очищать страдание священным огнем. Наступающие силы часто встречаются как давно потерянные друзья и когда демоны нападают на них своими покрытыми слизью когтями или ржавыми клинками они могут смеяться над каждым ударом или комментировать пользу, которую они оказывают жертве, делясь дарами Дедушки Нургла. Несмотря на всю их радостность, демоны не менее опасны для тех, кто противостоит им, и они не стесняются быстро оборвать чью-то жизнь, если это означает, что они смогут легче распространить свои бедствия. Тем не менее, они чаще всего не могут устоять желанию поиграть с соперниками. Некоторые демоны Нургла любят притворяться, что щадят тех, кто бросает вызов им, только чтобы использовать их в качестве носителей для новой заразы, когда их жертва убежит от своего мучителя. Такие бедные души находят, что передышка длится достаточно долго, чтобы распространить новую чуму, прежде чем демон вернется, чтобы восстановить своего своеобразного «друга».

## ДЕМОНЫ СЛААНЕШ

В отличие от слуг других Разрушительных Сил, слуги Слаанеш не действуют в соответствии с целями, которые расширяют силу их покровителя. Цель Слаанеш — не погрузить мир смертных в войну или в чуму, или в предательства. Тёмный Князь держит власть над желаниями, и соблазн его демонов таков, что они и продвигают свое дело, и разжигают преданность хозяину просто через свое присутствие среди смертных. Демоны Слаанеш действуют согласно их собственным желаниям, ища то, что может быть более точно описано как набор целей, чем серия целей.

Суть демона Слаанеш — желание поглотить душу этого смертного, желание поклонения этого смертного демону и желание осквернения этих святынь и превращения их в жертвенники Князю Хаоса. Как только демон приобретает то, что он ищет, он теряет интерес и начинает желать иного, только признавая, что он уже забрал, когда его собственность находится под угрозой. Культ преданных рабов достоин только презрения демона Слаанеш, который стремится развратить тех, кто еще не пал под его соблазнами. Однако, если какой-либо из культистов докажет свою преданность, он вскоре обнаружат, что презрение демона не столь велико, чтобы не наградить его.

Неудивительно, что демоны Слаанеш нелегко переносят противостояние. Когда их держат подальше от объекта их фокуса, они быстро обращают взор к тем, кто осмеливается бросить им вызов, и формируют новую одержимость. Фигуры, достаточно волевые, чтобы противостоять демону Слаанеш, становятся целями жестоких и сложных планов мести, поскольку демон стремится уничтожить всё, что стоит на пути к желаемому. Если его снова остановить, внимание демона будет обращено на своего врага, который может стать фокусом, более интересным для демона, чем исходная цель. Демон может попытаться вовлечь своего потенциального врага на службу или полностью уничтожить его, хотя две цели редко оказываются неодинаковыми в успехе.

## СВЯЗАННЫЕ ДЕМОНЫ

Хотя демоны вынуждены действовать определённым образом в соответствии с их природой и волей покровительствующей им силы, магические ритуалы могут связывать их с действиями по приказу смертного призывающего. Некоторые культуры, служащие Разрушительным Силам, связывают демонов, чтобы получить большую силу, в то время как радикалы среди Ордо Маллеус иногда надеются превратить власть Хаоса в свою. Тем не менее, демоны не могут легко принять узы рабства, независимо от личности своего потенциального хозяина. Связанный демон даже коварнее и более жесток, чем другие демоны его типа, и делает всё, что он может в рамках связывания, чтобы гарантировать, что вызвавший его пострадает за свое безрассудство.

Точная реакция демона на связывание может меняться, в первую очередь, в зависимости от типа рассматриваемого демона. Демонические звери, такие как фурии или гончие Кхорна, привыкли к рабству, и редко поворачиваются против своих хозяев, если им не отказывают в добыче и хозяин не проявляет признаков слабости.

Демоны Кхорна постоянно проверяют степень их связывания, выставляя себя против любых ограничений в ожесточенном сражении. Их хозяева могут немного успокоить их, обеспечивая постоянный запас целей для гнева, но только по-настоящему неизбирательная резня может отвлечь демона от его ярости.

Связывание становится хорошей проверкой чувства юмора демонов Нурглы, но они часто переносят его легче, чем другие. По правде говоря, эти демоны обычно играют в длинную игру, ожидая, что сила связывания будет разрушаться и разваливаться. Пока они ожидают неизбежного освобождения, они могут найти светлые стороны своего положения и проявлять радость, даже когда они ждут краха их тюрьмы.

Предоставление воле смертного почти невыносимо для самовлюбленных демонов Слаанеш. Они принимают связывание хуже всех, кроме, наверное, демонов Кхорна, хотя они часто более склонны к тому, чтобы казаться покорными. Будучи связанным, демон Слаанеш неизменно стремится соблазнить своего призывающего на снятие всех ограничений, предлагая экстравагантные обещания и ложь в обмен на свою свободу. Любой достаточно слабовольный, чтобы поддаться, вскоре обнаружит, что подвергается воздействию глубин боли, которые только может представить мастер ощущений.

Как и во многом другом, реакции демонов Тзинча на связывание разнообразны и часто непостижимы. Они могут использовать свои магические способности, чтобы отменить любые ограничения на свое положение или сыграть при неудавшемся ритуале, будто они связаны, чтобы обмануть своего призывающего ложными советами. Они не любят рабства ничуть не больше, чем другие демоны, но они часто рассматривают его как не более чем текущее положение дел, которое они вплетают в свои планы, и пытаются поменяться ролями с хозяином в результате какой-нибудь хитроумной уловки.

Связывающие ритуалы, используемые даже самыми радикальными инквизиторами Ордо Маллеус, обычно более ограничительны, чем те, которые используются культурами Хаоса. Сдерживание угрозы демона рассматривается в качестве первоочередной задачи, и, хотя благословенные цепи и колдовские печати, которые держат демонов, вызывают у тех возмущение больше, нежели нормальная наглость смертных, они часто менее способны воздействовать на этот раздражитель, чем демон, связанный более свободно. Такой демон постоянно и, как правило, бесполезно борется со своими узами, чувствуя ненависть к состоянию, которое смертный едва может понять. Такой демон может притворяться покорным и раболепным, но только в качестве уловки, чтобы снизить бдительность своего хозяина или каким-то образом обмануть его.

## ДЕМОНИЧЕСКИЕ ИМЕНА

Демоны могут принимать различные титулы, некоторые из которых могут напоминать имена, но истинное имя демона не похоже на истинное имя смертного существа. Истинное имя демона может быть включено в ритуалы вызова или связывания, или быть произнесено его слугами, чтобы привлечь внимание их хозяина к ним. Демонические имена очень часто непроизносимы человеческими языками, но обученный ритуалист учится тонкостям говорить их точно так же, как их нужно говорить, чтобы сила текла по странным слогам.

Таблица 3-1: Демонические имена на странице 139 позволяет МИ генерировать имена демонических НИП броском кюо. Каждый бросок в таблице содержит один элемент имени. Демоны большей силы имеют более длинные, более сложные имена, тогда как у меньших демонов может быть всего три элемента имени. Например, второстепенный кровопускатель Кхорна может бытьзван по имени Дредаруз (состоящее из элементов имен Кхорна «др», «дар» и «уз»), в то время как мощный Хранитель Секретов может ревностно охранять свое истинное имя Маль'аисху'иел (состоящий из элементов имен Слаанеш «ма», «лья», «аис», «хуй» и «иел»).



Таблица 3–1: Демонические имена

Бросок 1к100	Демоны Кхорна	Демоны Тзинча	Демоны Нургla	Демоны Слаанеш
01-05	ар	аз	бле	аа
06-10	кро	ап	фле	аис
11-15	дар	кай	гла	це
16-20	дре	еф	фле	ел
21-25	ек	хай	тил	эс
26-30	гра	из	гто	хай
31-35	хар	икв	хорх	хуи
36-40	ка	же	хур	иа
41-45	кхер	кко	кук	иел
46-50	кон	ма	куф	исс
51-55	кул	озз	лоф	жа
56-60	мур	окв	му	ла
61-65	онн	фо	нур	лей
66-70	охр	кв	офф	лья
71-75	раг	ква	ой	ма
76-80	роп	квир	олг	умм
81-85	тра	тз	оо	фа
86-90	то	из	ур	са
91-95	во	за	улг	сск
96-00	уз	зз	айк	ву

## ДЕМОНИЧЕСКИЕ СВЯЩЕННЫЕ ЧИСЛА

Каждый из четырёх Богов Хаоса имеет своеобразную связь с определённым числом по причинам, которые, как и все аспекты Хаоса, ни один смертный не может полностью понять. Смертные последователи и демоны каждого Бога Хаоса часто используют такие числа, когдазываются на власть их избранной Разрушительной Силы.

### КХОРН

**Священная Цифра:** 8 (и кратные 8)

**Эффект:** Персонажи, служащие Богу Крови, которые бросают 8 при определении урона, нанесенного ударом из рукопашного оружия, могут добавить +1 к урону. Персонажи, правильно использующие число 8 в любом обряде, призовном ритуале или других действиях, посвященных Кхорну, получают бонус +20 для всех соответствующих проверок.

### ТЗИНЧ

**Священная Цифра:** 9 (и кратные 9)

**Эффект:** Персонажи, служащие Ткачу Судеб, которые проводят проверку Фокусировки Силы, в котором сумма двух используемых костей равна 9, может повторно перекинуть один из кубиков, но должен принять второй результат. Персонажи, правильно использующие число 9 в любом

обряде, ритуале призыва или других действиях, посвященных Тзинчу, получают бонус +20 для всех соответствующих проверок.

### НУРГЛ

**Священная Цифра:** 7 (и кратные 7)

**Эффект:** Персонажи, служащие Отцу Чумы, которые бросают 7, чтобы определить урон, нанесенный ударом от оружия или психической силы с качеством Токсичное, добавляют +1 к результату. Персонажи, правильно использующие число 7 в любом обряде, призовном ритуале или других действиях, посвященных Нурглу, получают бонус +20 для всех соответствующих проверок.

### СЛААНЕШ

**Священная Цифра:** 6 (и кратные 6)

**Эффект:** Персонажи, служащие Темному Князю, которые выбрасывают 6 как часть Встречной проверки Силы Воли, добавляют свой бонус Силы Воли к результату броска своего противника (прежде чем рассчитывать успех или неудачу). Персонажи, правильно использующие число 6 в любом обряде, призовном ритуале или других действиях, посвященных Слаанеш, получают бонус +20 для всех соответствующих проверок.

# ВАРП И РЕАЛЬНОСТЬ

«Сейчас я сильно чувствую их. Они все вокруг нас, смотрят, слушают-шепчут. Если бы вы знали, как мало между нами и безной, вы бы пали на колени и рыдали.»

— Дрален Тор, визионант Десолеума

**В**арп ненавистен физической вселенной. Альтернативное измерение чистых энергии и эмоций, Имматериум всегда клокочет и поднимается прямо за завесу реальности. Хотя Варп необходим для межзвездной коммуникации и путешествий, а, следовательно, для выживания Империума, это также и постоянная угроза. Те пустотники, которые пересекают Варп, и астропаты, которые передают свои сообщения через него, подвергаются риску Имматериума. Риски разнообразны, поскольку Варп — это царство хаоса, и оно разворачивает как физически, так и духовно. Взглянуть на Варп — значит сойти с ума, коснуться его — навлечь мутацию. Мерцание корабельного поле Геллера или кратковременный провал в концентрации прайкера — всё, что нужно, чтобы пробудить проклятие.

Хотя Варп враждебен к реальности, они могут переплетаться и накладываются друг на друга. К счастью, такие нарушения в Варпе, как правило, временны, хотя даже простые моменты воздействия Варпа могут навсегда изменить материальный мир, причем биологический материал является наиболее восприимчивым. Самым печально известным постоянным вторжением Варпа является Око Ужаса, но также существуют другие, такие как Мальстрём и Буря Императорского Гнева. Такие области перекрытия охватывают обширные пространства и планеты, лежащие там не поддаются описанию.

Там, где Варп сочится в реальность, Хаос держит власть. Сами законы физики нарушаются, и любое странное явление, которое только можно вообразить, и многие другие, возможны. Варп крайне быстро распространяет порчу, а существа, подвергшиеся воздействию чистого вещества Имматериума, мгновенно мутируют. Возможно, хуже всего, что нарушения в Варпе позволяют демонам воплощаться в реальности, а области, в которых перекрываются Варп и реальное пространство, поддерживают демонов, которые обычно изо всех сил борются, чтобы оставаться в реальности.

## ТОНКАЯ ЗАВЕСА

Барьер между реальностью и Варпом не одинаково силен по всей галактике. В некоторых местах завеса тонкая, что позволяет просачиваться влиянию Варпа. Такие области могут быть постоянными или временными, а также могут быть практически любого размера, результатом случайности или преднамеренных действий вредоносных культов. Некоторые из них являются результатом экспериментов, проведённых во время Тёмной эры технологий, в то время как другие являются побочным эффектом психической деятельности или большого излияния эмоций или смертей. В секторе Аскеллон непредсказуемые течения Пандемониума бьются о берега реальности, ослабляя барьер между измерениями.

В областях, где вуаль тонка, могут проявляться различные явления возмущения, поскольку Варп и его влияние никогда не бывают предсказуемыми и последовательными. Такие места часто считаются населенными призраками или предвещивающими несчастья, потому что люди могут слышать голоса, замечать движение на периферии зрения или испытывать кошмары, или



даже видения наяву. Хроно могут бежать назад, температура падать или колебаться, а ауспекс и сканеры обеспечивать противоречивые показания. Люди могут чувствовать чувство неправильности, которое они не могут описать, или странные и тревожные ощущения, от покалывания на коже до запаха горящей плоти. Чтобы представить последствия такого тревожащего опыта, МИ может наложить штраф на Силу Воли или другие проверки, или даже вызвать проверки Страха (вызывая Варп Шок). Чтобы случайным образом создать эффект, используйте таблицу 3-2: Варп феномены на странице 141. Такие эффекты могут возникать периодически или постоянно в области слабой завесы или могут случиться возникать, чтобы указать на ослабление барьера.

В областях, где вуаль особенно напряжена, могут возникать множественные эффекты. Прайкер может судить об относительной силе завесы, подтверждая, слаба ли она, с Серёзной (+0) проверкой Психонауки.

## ПСИХИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Там, где ярость Варпа сильна, прайкеры могут легче получить доступ к его силе, чтобы подпитывать свои способности, но при этом также рисуют развязать непреднамеренные эффекты. Чтобы представить это, МИ может предоставить бонус +10 или больше для проверок Фокусировки Силы, в зависимости от того, насколько слаба вуаль, с соответствующим модификатором для бросков Психического Феномена. Для особо опасных зон МИ может увеличить риск возникновения Психического Феномена, например, он возникает при выпадении на любом кубе 9 или какого-либо нечетного числа, либо даже автоматически возникая при любой успешной проверке Фокусировки Силы в областях, где барьер действительно слаб.

## ДЕМОНЫ

Демонам легче воплощаться и поддерживать свое присутствие в областях, где барьер между реальностью и Варпом слаб. Чтобы представить это, демоны в таком месте должны получить бонус +10 или больше к проверкам Варп-нестабильности. МИ также может предоставить бонус к проверкам, призванным вызвать их (см. стр. 63) в районе, где завеса тонка. В обоих случаях ценность бонуса может быть увеличена, чтобы отобразить более сильное присутствие Варпа. Для особо мощных источников энергии Варпа демоны могут также получить черту Регенерация со значением, определяемым МИ.

Таблица 3–2: Варп феномены

Бросок 1к100	Эффект	Бросок 1к100	Эффект
01-02	Вода превращается в кровь	51-52	По металлу бегают искры
03-04	Температура резко падает и тонкий иней формируется на близких поверхностях	53-54	Персонажи чувствуют сильную боль, будто их плоть горит или жалится ужасными насекомыми
05-06	Хроно идут назад или ускоряют ход	55-56	Дует сильный холодный ветер
07-08	Тени дрожат на стенах и искажаются, принимая форму силуэтов странных фигур	57-58	Вкус желчи и крови наполняет рты персонажей, даже если они промывают их
09-10	Жидкости стекают наверх, образуя лужи на потолке	59-60	Воздух раскален, как перед печью
11-12	Растения вянут и умирают, еда и питье портится	61-62	Стекло дробится или разлетается вдребезги
13-14	Дерево гниёт, металл ржавеет, а краска облезает как обгоревшая	63-64	Огни танцуют по стенам и поглощают людей, но не сжигают
15-16	Персонажи слышат свои собственные голоса из вокс-передатчиков или микробусин, говорящие слова, которые они никогда не произносили	65-66	Персонажи становятся неистово агрессивными или испытывают сильные и внезапные эмоции
17-18	Стены сочатся кровью	67-68	Скрытые насекомые ползают по каждой поверхности
19-20	Присутствует запах горелой плоти	69-70	Открываются вылеченные раны
21-22	Запах озона заполняет воздух	71-72	Выцарапанные знаки появляются на коже
23-24	Персонажи чувствуют вкус пепла	73-74	Слышится неблагозвучный плач
25-26	Слышится жужжание мух	75-76	Лица или руки появляются на стенах, будто бы выдавленные с той стороны
27-28	Персонажи чувствуют что-то быстро передвигающееся по их коже, но ничего не замечают	77-78	Аквили и другие святые символы горят огнем или трескаются со взрывом
29-30	Персонажи чувствуют тошноту	79-80	Объекты парят на средней высоте
31-32	Источники света мерцают или затухают, свечи тухнут	81-82	Инфопланшеты и иные вид-экраны пролистывают бесмысленные или угрожающие сообщения
33-34	Слышится эхо едва понимаемых миров	83-84	Персонажи внезапно устают или чувствуют себя полными энергии
35-36	Персонажи слышат шепчущие голоса	85-86	На отражающих поверхностях или вид-экранах мелькают демонические лица
37-38	Звуки приглушены как под водой	87-88	Электрические устройства неисправны
39-40	Камень или металл медленно плавится	89-90	Персонажи параноидальны и подозрительны по отношению к союзникам
41-42	Отражения поверхностей дрожат или искажены	91-92	Призрачные фигуры заполняют небо
43-44	Из носов персонажей течет кровь	93-94	Гравитация чувствуется сильнее или слабее
45-46	Персонажи видят странные вещи на краю зрения	95-96	Персонажи видят быстрое, но реальное изображение своей смерти
47-48	Отражения персонажей пугающие и настораживающие изменены	97-98	Персонажи вспоминают события, которым еще суждено произойти
49-50	Персонажи слышат осмеивающие голоса мертвых семьи и друзей	99-00	Персонажи слышат надоедливые голоса, предлагающие богатства и силу



## РАЗРЫВЫ ВАРПА

Полномасштабный разрыв Варпа — это ничто иное, как портал в ад. Воздействие неразбавленных энергий Варпа часто оказывается смертельно опасным для людей, и даже те, кто выживают, скорее всего, теряют рассудок или мутируют до полной неузнаваемости. В окрестностях разлома Варпа условия подобны областям слабой вуали, но увеличены в тысячу раз. Законы физики разрушаются, и люди могут испытывать любое количество перекрывающихся эффектов. В дополнение к какому-либо из эффектов на Таблица 3-2: Варп Феномены (на странице 141), МИ должен не стесняться изобретать еще большие и ужасающие проявления Варпа. Рядом с разломом земля может разваливаться, или небо может затемняться и закручиваться энергией. Это может быть кровавый дождь, тогда как полупрозрачные демонические фигуры могут мерцать рядом и исчезать. Даже разрыв в реальности всего в несколько метров в поперечнике может иметь последствия на расстоянии в несколько километров.

Разрыв варпа может иметь форму огненного разлома, завитка переливающейся энергии, гноящейся раны в реальности или любой из тысячи других возможностей. Демонические формы могли быть замечены внутри, такие как расширяющиеся прощупывающие щупальца, разливающийся просвечивающий жидкий огонь, или дробящаяся и

расщепляющаяся как разбитое зеркало реальность.

Вне зависимости от формы, персонажи, смотрящие на раскол Варпа, должны сделать проверку Страха против Страх (2), вызывающего Варп Шок. Кроме того, персонажи в окрестностях разлома Варпа получают 1к5 или 1к10 очков Порчи, в зависимости от их близости к пролому и его размера и тяжести.

Персонажи, которые продолжают смотреть в раскол Варпа или остаются в его присутствии, должны получить 1к5 или 1к10 очков Безумия. Персонажи, попадающие в прямой контакт с расколом Варпа или энергиями, которые он выпускает, страдают от 3к10 энергетического урона, которое игнорирует броню и бонус Выносливости. Кроме того, они получают 1 очко Порчи за каждое полученное ими очко урона.

Вышеупомянутое относится к архитекторам и другим важным персонажам. Незначительные НИП не могут даже надеяться на то, чтобы подвергнуться вторжению Варпа невредимым. Наблюдатели могут рухнуть, так как их умы сломаны, а здравомысле раздроблено, погибнуть от шока или уступить необузданной мутации. Даже союзники ИП или враги, ответственные за разлом Варпа, могут быть неподготовленными к истинному умопомрачительному ужасу Варпа. При разрешении проверок Страха для таких НИП МИ должен сделать одиночный бросок для каждой группы похожих НИП, удаляя тех, кто провалил его, из схватки соответствующим образом — безудержно бредя, убегая или даже превращаясь в ужасное отродье Хаоса.

## ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВТОРЖЕНИЯ

Демоны — это ходячие проявления Варпа. Реальность изгибается в их присутствии, поскольку каждый из них является вторжением Варпа в реальное пространство. Демоны часто занимают районы, где вуаль слаба, или прибывают через расколы Варпа. Даже в отсутствии этих условий присутствие демона может иметь схожие эффекты, неестественно искажая окружающую среду вокруг него или разрушительно играя с органами чувств любых смертных, достаточно несчастных, чтобы быть поблизости.

Чтобы лучше продемонстрировать ужас и неестественность демонов, МИ мог бы описать эффекты, ощущаемые теми, кто находится в пределах дальности черты демона Ужасающее Присутствие. Чтобы генерировать результат случайным образом, используйте таблицу 3-2: Варп Феномены на странице 141. Ниже приводятся некоторые предложения о возможных эффектах, основанных на природе демона, но МИ поощряются придумывать свои собственные уникальные явления.

### В присутствии демона Кхорна:

- Люди становятся яростно злыми беспричинно.
- Люди чувствуют кровь во рту.
- Земля трескается и горит.

### В присутствии демона Тзианча:

- Цвета и формы перемещаются и меняются, возвращаясь к нормальному состоянию, когда демон прошел.
- Люди испытывают мимолетные видения или говорят на незнакомых языках.
- Многоцветные перья встречаются в странных местах.

### В присутствии демона Нургла:

- Растения и мелкие животные иссыхают и гниют.
- Мухи и отвратительная вонь наполняют воздух.
- У людей разыгрывается лихорадка или обесцвечивается кожа.

### В присутствии демона Слаанеш:

- Люди так или иначе тянутся к демону.
- Сладкий запах пронизывает регион.
- Чувства людей обостряются.

# РАССЛЕДОВАНИЯ МАЛЛЕУС

«Демоны — это ложь, обретшая форму. Чтобы изгнать демона, вы должны нести только Имперскую Истину, ибо вся ложь гибнет под ней.»

— инквизитор Брэнд

**И**нквизиторы Ордо Маллеус и их асколиты сталкиваются с самой большой угрозой для существования человечества: Хаос и демоны Варпа. Тёмные Боги Хаоса — Архивраги Человечества; Разрушительные Силы и их демоны стремятся снести завесу и уничтожить реальность, какой мы ее знаем, погружая галактику в безумие Варпа. Хотя коварные еретики стремятся подорвать Империум изнутри, а инопланетные мерзости нападают извне, демоны Имматериума шепчут свою ложь из-за ткани реальности. Тем не менее, когда завеса разрывается на куски, демоны вторгаются большим потоком, убивая и развязывая катаклизмы. Немногие воины могут даже столкнуться с таким врагом, не поддаваясь ужасу и безумию, и даже простое знание таких сущностей ограничено. Только инквизиторы Ордо Маллеус и их асколиты обладают знаниями, силой воли и инструментами, чтобы противостоять демонам.

## ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ МАЛЛЕУС

Демоны Варпа принимают бесчисленное количество форм, и поэтому приключения, касающиеся их, дают бесконечный потенциал для разнообразия. Методы демонов сильно различаются, даже среди легионов одного Бога Хаоса. Некоторые демоны полагаются на хитрости и обман для совращения смертных, тогда как другие существуют только для сражения по шею в крови. Независимо от их методов и природы, все демоны представляют собой серьезную угрозу для человечества, и где бы демон не выходил из Варпа, чтобы оказать свое нечестивое влияние на галактику, Ордо Маллеус должны быть готовы отбросить его обратно в бездну. Хотя каждое приключение уникально, многие из них разделяют определенные элементы и темы, которые МИ могут использовать, чтобы гарантировать, что приключение чувствуется подходящим для Ордо Маллеус, а также что каждое расследование является отличительным и запоминающимся.

Подобно тому, как методы демонов многообразны, методы охотника на демонов должны охватывать широкий спектр средств и инструментов. Некоторые инквизиторы Ордо Маллеус и их асколиты действуют открыто. Одетые в освещенную броню и владеющие разрушительными пушками и силовыми молотами, они являются могучими крестоносцами, стремящимися встретить демона в праведном сражении. Другие действуют в тенях, наблюдая за признаками демонического влияния среди населения Империума и уничтожая его, будучи невидимыми убийцами. Возможно, самое большое различие между этими инквизиторами заключается в пританском и радикальном подходе. В то время как некоторые инквизиторы полагаются на веру и благословенное оружие для борьбы с демонами, другие стремятся обернуть порченое варпом оружие и нечестивое колдовство против существ Варпа. Некоторые инквизиторы не видят никакого противоречия в использовании обоих методов, владея священной книгой Империума в одной руке и клинком, со связанным демоном, в другой.

## ЗА ПРЕДЕЛАМИ РЕАЛЬНОСТИ

Хотя демоны представляют собой почти непостижимую угрозу для человечества, они сталкиваются с определенными ограничениями. Главным среди них является то, что демоны с трудом воплощаются и поддерживают форму в материальной вселенной. Без энергии Варпа, поддерживающей их, демоны могут поддерживать телесную форму лишь недолго. Пробитие барьера и входжение в реальность лично возможно только при определенных обстоятельствах. Эти ограничения означают, что основная часть работы Ордо Маллеус заключается не в том, чтобы изгнать демонов обратно в Варп, а в том, чтобы предотвратить их личное прибытие. Некоторые демоны настолько апокалиптически сильны, что нет надежды победить их в битве, и единственный способ спасти мир или систему — обеспечить, чтобы демон не воплотился.

Чтобы демон появился, барьер между реальностью и Варпом должен быть ослаблен и сломан. Есть много причин, из-за которых это может произойти — и из-за действий смертных и капризов Варпа. Даже санкционированный пайкер рискует открыть ворота в Варп при каждом использовании своих сил, и по этой причине некоторые члены Ордо Маллеус разделяют те же взгляды антисайкеров, что и самые упорные охотники за ведьмами. Культы Малефициум часто стремятся призвать демонов, чтобы либо воплотить цели культа, либо явить простой акт преданности Тёмным Богам. Сами движения Варпа, возможно, питаемые эмоциями смертных, нарушаемые деятельностью пайкеров или приведенные в движение эрами назад, могут в редких случаях продавливать завесу реальности, пока она не раскроется. Все эти потенциальные возможности разделяют то, что приведут к либо разрыву Варпа, который позволяет демонам проявлять физическую форму в реальности, либо одержимость смертных носителей.

Однако, чтобы угрожать человечеству демону не обязательно проявиться в реальности. Демоны общаются с смертными из глубин Варпа, а пайкеры особенно восприимчивы к этим шёпотам и видениям. Часто такой контакт является предшественником вступающего в реальность демона, поскольку он устанавливает связь, чтобы развернуть смертного и овладеть его разумом, или инструктирует смертного в способах его вызова. Есть много причин, по которым смертный может пасть под искушениями демона. Жажда власти, богатства, обожания, мести — всё это и многое другое, это слабости, которыми мог бы воспользоваться демон. Даже если взаимодействие не приведёт к появлению демона в физической вселенной, смертный под демоническим влиянием может предпринять всевозможные злые дела. Мощные пайкеры и влиятельные фигуры могут нанести неописуемый ущерб, разжигая войны и ведя звездные системы, даже целые сектора, в вечное проклятие.

## СЛУГИ ВРАГА

Из-за природы демонов первые этапы расследований Ордо Маллеус часто касаются смертных в рабстве демонов. Во многих случаях успешная миссия может означать предотвращения культа от вызова демона или уничтожение нечистого пайкера, прежде чем он уступит одержимости. Таким образом, работа Ордо Маллеус накладывается на работу Ордо Еретикус. Однако, в то время как инквизиторы Ордо Еретикус сосредотачиваются на предателях и ведьмах, слуги Ордо Маллеус всегда относятся к истинной угрозе демона. Лучше предотвратить эту угрозу до материализации, но если произойдет самое худшее, воины Ордо Маллеус обладают знаниями и инструментами для борьбы с демонами.



Слуги Ордо Маллеус часто должны расследовать тайные культы Хаоса с устремлениями вызвать демонов или даже погрузить миры в Варп. В зависимости от природы противника и предпочтительных методов отряда это может повлечь за собой проникновение в культ, чтобы изучить угрозу, которую он представляет, и даже раскрыть его тёмные тайны, чтобы повернуть такие знания против других врагов. Другие инквизиторы могут призвать местные силы, чтобы вычистить еретиков и начать полномасштабное наступление на них.

Есть много еретиков, которые неосознанно угрожают воплотить демонов в реальность. Хотя знаток запрещённых знаний может не считать себя поборником Хаоса, открывая свой ум секретам Варпа, он привлекает внимание его обитателей. Благородный любитель, который собирает артефакты, затронутые Варпом, может непреднамеренно освободить силу, которую они содержат, и открыть раскол Варпа. Гвардейцы Астра Милитарум и даже космодесантники, которые вступают в битву против сил Хаоса и особенно против воплощённых демонов, рискуют заразиться порчей, которая может, если ее не остановить, превратить их во врага, с которым они сражались.

Поскольку присутствие демонов часто скрывается, а агенты Ордо Маллеус стремятся остановить

демонические вторжения до их начала, приключения Маллеус также приводят ИП в конфликт с другими угрозами человечеству. Хотя ИП, ориентированные на Ордо Маллеус, должны в первую очередь сталкиваться с демонами и их смертными слугами, МИ могут вводить неожиданные осложнения и повороты, включая других врагов. Благородный лорд, подозреваемый в демонической одержимости, может оказаться под господством чужих, или то, что сначала появляется как кульп Хаоса, может быть посвящено защите и совершенствованию праймеров. Хотя это может потребовать корректировки их методов, борьба с такими угрозами по-прежнему лежит на отряде, поскольку все угрозы человечеству попадают в сферу интереса инквизитора независимо от выбранного им направления.

## БИТВА И ИЗГНАНИЕ

Слишком часто инквизиторы Ордо Маллеус или их аколиты приходят слишком поздно, чтобы остановить призыв демона, или раскол Варпа может открыться без предупреждения. Иногда первый знак отряду о наличии угрозы исходит от присутствия демонов, будь то интриги в тенях или бойня в хабе. Когда демоны ступают в материальную

вселенную, священный долг Ордо Маллеус — отбросить их обратно в Имматериум. Часто, как только демон воплощается в реальности, только нанесение большого урона его телесной форме может нарушить его хватку, чтобы вернуть его в Варп. По этой причине битва может стать основной частью приключений Ордо Маллеус.

Демоны — самые опасные и ужасающие враги, которые можно вообразить, и даже для опытных охотников на демонов каждая встреча должна быть важным событием. Мало того, что демоны являются

мощными противниками, которые проявляют множество странных способностей, порожденных Варпом, но их простое присутствие может испортить душу и разрушить умы закаленных воинов. Из-за этого инквизиторы и аколиты часто не могут

рассчитывать на местные силы для помощи в бою, так как мало кто будет обладать силой воли, необходимой для преодоления своего страха перед лицом демонических врагов.

Чтобы успешно сражаться с демонами, аколиты должны быть не только способными бойцами, но и достаточно сильными духом, чтобы сохранить самообладание. Мощное оружие и освящённые клинки бесполезны, если воины падают ниц в присутствии ужасного врага.

# ТЕМЫ МАЛЛЕУС

Наряду с основными темами, описанными на странице 454 ОКП Dark Heresy, некоторые дополнительные темы и мотивы особенно применимы и уникальны для приключений Ордо Маллеус. МИ могут учесть эти темы при разработке своих приключений, сделав их подходящими для игры, чтобы подчеркнуть природу Ордо Маллеус и врага, с которым они сталкиваются.

## ПОРЧА И ПРОКЛЯТИЕ

Из всех врагов человечества демоны являются собой уникальную угрозу для души. Из глубин Варпа, демоны шепчут слабовольным, разлагая обещаниями власти. Души прайкеров подвергаются наибольшему риску, потому что они ярко горят в Варпе, привлекая внимание демона. Прайкер, который использует свою власть безрассудно или избегает санкционирования, болезненно близок к поглощению души демоном. Хуже того, демоны легко могут овладеть прайкером, используя их связь с Варпом в качестве моста для перехода в реальность. Воплощенные в реальности, демоны создают непостижимую и ужасающую угрозу для всех, кто сталкивается с ними. Как существа чистого Хаоса, демоны заражают порчей саму землю, по которой ходят, и немногие смертные могут наблюдать воплощенного демона и пройти через опыт духовно невредимыми.

Дело не только в том, что вид демона разрушает здравомыслие смертных — он также оскверняет душу. Те, кто сталкиваются с демонами и как-то выживают, часто теряют веру, ибо как Император может защитить их от таких ужасов? Для некоторых эффекты замедленны, поскольку Хаос укореняется в их душе, заставляя их исследовать пути Темных Богов. Другие оставляют Императора перед лицом демона, в то время как некоторые поддаются немедленной мутации, неспособные противостоять влиянию Хаоса.

## УЖАС И БЕЗУМИЕ

Демоны — неестественно ужасающие существа. Их простое присутствие бросает вызов реальности, и их природа как существ Хаоса совершенно ужасающа. Демоны ужасно выглядят, от рогатых и багровых кровопускателей Кхорна до неописуемо гротескных чумоносцев Нурглы. На высшие ранги демонов еще страшнее смотреть. Тем не менее, ужас демонов не просто основан на их физических чертах и явной, столь же ужасной, как и они, опасности, которую они представляют. Демоны источают ауру неестественности и ужаса, которая вызывает отвращение смертных, далеко за пределами их искривленных обличий и форм — человеческие умы разрушаются в простом присутствии таких существ, точно так же, как сама реальность плачет и горит, когда демоны выходят из Варпа. Большинство людей не могут противостоять присутствию демона; многие теряют здравый смысл, когда просто сталкиваются с наличием демонов.

Смертные чувствуют неестественную ауру демонов по-разному, некоторые из которых описаны на странице XXX. Во время приключений, связанных с демонами, аколиты не только должны держать свои мысли об ужасающих феноменах Варпа и воплощенных формах демона, но и должны бороться с последствиями для свидетелей. Аколиты, отслеживающие демона, могут испытывать трудности с поиском полезной информации у обезумевших выживших и, возможно, не смогут рассчитывать на то, что их союзники будут стойко держаться во время противостояния с тварью.

## ЖЕРТВА И СПАСЕНИЕ

Хотя все инквизиторы и аколиты должны столкнуться с большими проблемами и серьезными решениями, возможно,

никто не призван жертвовать так же, как и Ордо Маллеус. В то время как другие сталкиваются с возможностью смерти при каждом новом расследовании, те, кто охотятся за демонами, рискуют своими душами. Почти невозможно столкнуться с обитателями Варпа не подвергая себя порче, и слишком часто величайшие противники Хаоса поддаются ей. Все, кто облачается в мантию охотника на демонов, должны принять возможность пожертвовать своей собственной душой, чтобы защитить человечество, хотя некоторые инквизиторы могут не открыть реальную опасность для своих аколитов. Некоторые инквизиторы и аколиты полностью осознают опасность для своих душ и берут себе инструменты и оружие Хаоса, чтобы сражаться с ним, считая, что их души уже потеряны. Другие стремятся обеспечить свое собственное спасение, оставаясь чистым в многочисленных битвах с Хаосом.

Возможно, меньшая жертва, но все же значительная, для охотника на демонов — быть отрезанным от своих собратьев. Сама природа угрозы, с которой они сталкиваются, означает, что мало кто может получить информацию о своей работе. Такие инквизиторы и их аколиты могут думать, что они оторваны от остальной части человечества, и со временем могут поставить себя выше других и, следовательно, более готовы принимать все более опасные средства для достижения своих целей. Спуск к радикализму может сделать их врагами в глазах многих, и более чем один инквизитор Ордо Маллеус столкнулся, возможно, с самыми могущественными противниками — Серыми Рыцарями. Эти космодесантники могут стать смертоносными немезидами в приключениях Ордо Маллеус, возможно, даже более опасными, чем любой демон.

## ИНСТРУМЕНТЫ ОХОТНИКА НА ДЕМОНОВ

Инквизиторы Ордо Маллеус и их аколиты сталкиваются с величайшим врагом, которого когда-либо знало Человечество, и поэтому они должны использовать каждое оружие для борьбы с ним. Для некоторых это даже означает поворот инструментов Хаоса против него, но большинство инквизиторов рассматривают такие действия, как не что иное, как ересь. Ниже перечислены некоторые из наиболее важных инструментов арсенала охотника на демонов.

### Воля

В то время как доспехи и силовые поля могут сохранить тело человека, только сила воли может защитить его душу от угрозы демонов. Простое воздействие сущности Варпа может наложить порчу на неподготовленных, и поэтому инквизиторы Ордо Маллеус и их аколиты должны хранить свои души с несокрушимой решительностью. Для некоторых эта сила воли проистекает из веры в Императора; для других, от преданности делу; а для других — сосредоточение ненависти к демонам. Радикальные сторонники доверяют силе воли в защите своей души, даже когда они берут на вооружение демоническое оружие и нечистую магию в битве с Хаосом. Сила воли позволяет охотникам на демонов преодолевать ужас, который вызывает их добыча, сражаться там, где меньшие люди погибнут в несвязной куче. Кроме того, решимость защищает инквизиторов и их аколитов от коварной порчи Варпа; достаточное количество останется чистыми, пока другие будут поддаваться порче и мутации, и противостоят медово-сладким обещаниям и соблазнам демонов. Больше чем просто щит, острая воля — это оружие против существ Варпа. Когда говорят о решимости воли, молитвы экзорцизма и ненависть могут ослабить хватку демона в реальности.

## БЛАГОСЛОВЕННОЕ ОРУЖИЕ И ПРОКЛЯТЫЕ ЗНАНИЯ

Мирское оружие часто неэффективно против демонов, поскольку их неестественные тела созданы из самих энергий Варпа. Чтобы сражаться с демоническими противниками, инквизиторы Ордо Маллеус и их аколиты часто используют специализированное и благословенное оружие: от силового оружия и освященных клинков, до редких и эзотерических пси-болтов. У многих охотников на демонов есть оружие, которое благословлено ритуалами проповедников Экклезиархии или исписано благочестивыми надписями и молитвами о защите. Даже простой меч, освящённый таким образом, может развеять тело демона и изгнать его обратно в Варп. Печати чистоты, пентаграмматически защищенные доспехи и священные иконы могут обеспечить защиту от когтей и кованого в Варпе оружия демонов. Даже самые пуританские из охотников на демонов должны почти неизбежно включать опасное и запрещённое знание в свой арсенал, поскольку только понимая виды демонов, а также способ их воплощения и призыва, они могут попытаться остановить его работу.

Некоторые инквизиторы и их слуги идут дальше, углубляясь в тёмные знания, чтобы обратить инструменты и оружие Хаоса против него. Такие охотники на демонов могут обладать демоническим оружием, идти в бой в магически защищенных доспехах и стремиться привязать противника к своей воле тёмными заклинаниями. Это мощные методы борьбы с Врагом Потусторонним, но также знаки для других о душах в опасности или уже потерянных во славу Тёмным Богам. Для пуританских инквизиторов обнаружение таких действий может привести к просьбам Серых Рыцарей предложить помочь не против демонических врагов, а против тех, кто посмел использовать Варп и его нечестивых обитателей таким образом.

## ПОСЛЕДНЯЯ МЕРА

Максимальная угроза для человечества требует любых средств, необходимых для ее прекращения. Инквизиторы Ордо Маллеус не должны проявлять милосердия к свидетелям и наблюдателям демонической активности. Знание демонов резко одобряется в Империуме, поскольку если бы граждане знали о существовании демонов, одни впадали бы в панику, в то время как другие искали бы сил, которые могут предложить демоны. Что касается тех, кто действительно подвергается воздействию демонов, то немногие сохраняют здравый смысл. Для таких сломленных и разбитых людей мало что можно сделать, кроме как даровать им Милосердие Императора. Воздействие демонов и Варпа разворачивает, даже если, казалось бы, свидетель выживет, его разум, его душа может быть испорчена.

Для большинства инквизиторов риск слишком велик, чтобы никто, кроме исключительных свидетелей, не выжил. В случае полномасштабных демонических вторжений последствия могут увидеть инквизитора, призывающего к казни тысяч мирных жителей или более. Отдельные лица, которые считаются слишком важными для исполнения - генералы Астра Милитариум, планетарные правители, судьи Адептус Арбитес и космодесантники, например, вместо этого могут подвергаться чистке разума, а после этого наблюдаются на признаки порчи. Также возможно, что некоторые люди всегда могут обладать знаниями об истинной природе Варпа и о том, что обитает в ней; они, в частности, заслуживают еще более пристального внимания к духовному загрязнению. Когда инквизитор и его аколиты не могут сдержать демоническую вспышку и запечатать раскол Варпа, который развязал её, могут потребоваться ещё большие меры. Если освященное оружие и обряды изгнания недостаточны для подавления вторжения, инквизитор может быть принужден призвать к смерти целого мира — Экстерминатус.

## УЛИКИ И НАПРАВЛЕНИЯ МАЛЛЕУС

Как описано на странице 342 ОКП Dark Heresy, улики и направления являются фундаментальными составляющими любого расследования. Только открывая подсказки и следя за направлениями, которые они представляют, аколиты могут продвигать свое расследование, чтобы остановить еретиков и изгнать демонов, угрожающих сектору Аскеллон. Хотя подсказки имеют почти неограниченное разнообразие форм, особенно когда речь идет о Варпе и его обитателях, всем уликам может быть присвоена одна из основных категорий: физическая, информационная или корреляционная, или особая категория — неестественная. Хотя каждое исследование дает уникальные подсказки, некоторые элементы можно ожидать при охоте на демона. В следующем разделе приведены дополнительные указания по каждому из типов улик, описанных в ОКП Dark Heresy, и о том, как эти улики могут быть использованы в исследованиях Ордо Маллеус. Кроме того, для каждого типа подсказок вводятся подкатегории, уникальные для Ордо Маллеус. МИ могут использовать их в качестве вдохновения при разработке своих собственных особых приключений Ордо Маллеус.

### ФИЗИЧЕСКИЕ УЛИКИ

В большинстве расследований физические улики являются одними из самых полезных и жизненно важных. Однако, имея дело с существами не физического мира, такие подсказки могут быть труднодоступными. К физическим подсказкам в исследовании Ордо Маллеус следует относиться с предельной осторожностью, поскольку они, вероятно, несут в себе Хаос и могут распространять его порчу на других. Охотники на демонов должны быть готовы следить за направлениями, которые не приносят плода, потому что зачастую физические подсказки, которые могут привести к чему-то демоническому, могут просто привести к обычным еретикам. Не все мутанты находятся в союзе с демонами, и большинство вредоносных культов не обладают знаниями или навыками для вызова демонов. Тем не менее это всё ещё еретики, заслуживающие смерти, которую может предоставить Ордо Маллеус.

### ПРОЯВЛЕНИЯ ПОРЧИ

Во многих случаях первые свидетельства присутствия демона присутствуют среди смертных, которые служат им. Культисты Хаоса и поклонники демонов часто несут физические признаки порчи в их душах, от ритуальных шрамов и кощунственных электру до отвратительных мутаций. Эти еретики всегда прикладывают усилия, чтобы скрыть свои уродства и знаки преданности, требуя, чтобы аколиты выполняли тщательное наблюдение, чтобы обнаружить их. Отряд может полагаться на скрытность, чтобы наблюдать за подозреваемыми еретиками или даже пытаться проникнуть в их ряды, чтобы наблюдать за ними, когда их бдительность снижена. В качестве альтернативы, аколиты могут обнаружить такие знаки на телах убитых противников. Эти признаки, в частности мутации, могут свидетельствовать о том, что демон уже присутствует на физическом плане, разворачивая слуг через простое воздействие своего присутствия. Физические мутации, такие как рога, когти, крылья и многое другое, могут указывать на что-то ещё хуже — демоническую одержимость или демонхоста. Когда сталкивается с такой мощной сущностью, отряд должен решить, немедленно ли атаковать или отступить и предпринять дополнительные приготовления.

## ПОРЧЕНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Порченые артефакты часто связаны с поклонением и вызовом демонов. Нечестивые идолы, восьмиконечные звезды, вырезанные из костей мутантов, и даже демонические останки ценятся демонологами и варп-дилетантами. Те, кто владеет такими артефактами, несомненно, являются еретиками и, вероятно, виновны во взаимодействии с демонами. Ведьмы и маги культа могут использовать эти нечестивые объекты в церемониях для вызова или связывания демонов, делая их обнаружение и удаление первоочередной задачей. Поиск таких объектов может указывать на намерение вызвать демонов, но архитекторы всегда должны опасаться, что дело уже сделано, и демон теперь идет по планете. В некоторых случаях состояние артефактов может указывать, были ли они уже использованы — кинжал с руной, покрытый свежей кровью, может показать, что была принесена жертва, чтобы вызвать демона. Такие артефакты могут быть очень опасны сами по себе, поскольку, если они подлинны, они, безусловно, насыщены энергиями Варпа, способными разворачивать и искалечивать окружающих. Изучая и следя направлениям таких артефактов, архитекторы должны быть осторожны. Последствия, как будущее, непосредственная угроза, также может потребоваться проследить источник таких артефактов и выявить следы порчи, которые они оставляют после себя.

## ЗНАК ДЕМОНА

Хотя демоны являются творениями Варпа, а не истинной плотью и кровью, и возвращаются туда, куда они изгнаны, они тем не менее могут оставлять физические следы. Это особенно верно для демонов, которые вошли в реальность, овладев и извратив плоть смертного. Уродливые следы когтей, выжженные нечеловеческие следы, мерцающая желчь, мертвые растения и мелкие животные, неестественная гниль и распад, извращенный металл и камень — всё это может быть признаком прохождения демона. Эти следы также открывают природу существа. Демон Нурага может оставить след из насекомых, населяющих Варп, а неестественно опьяняющий аромат намекает на след демона Слаанеш. Такие улики — не просто признаки присутствия демона; отряд может даже использовать их для физического отслеживания движений демона или сужения его местоположения.

## ИНФОРМАЦИОННЫЕ УЛИКИ

Поскольку физические улики часто может быть трудно получить в погоне за демонами, архитекторы-следователи часто должны работать в основном информационные подсказки. Сообщения о странных явлениях, древние пророчества и бред сумасшедших служат первым признаком надвигающегося демонического вторжения.

Долг членов Ордо Маллеус, идентифицировать сущую ложь и простое безумие от истины и неизбежной опасности. Информационные улики часто

являются поддельными или являются результатом незнания и неправильного понимания. Инквизиторы и архитекторы должны научиться отличать их друг от друга, поскольку Ордо Маллеус не имеет времени, чтобы терять его, преследуя дым и зеркала.

## ЗАПРЕТНЫЕ ЗНАНИЯ

Знание демонологии является неотъемлемой частью работы Ордо Маллеус. Хотя для пуританских инквизиторов и архитекторов это может оказаться трудным и тревожащим, требующим многих часов молитвы и покаяния после этого, консультирование с мрачными текстами иногда является единственным способом раскрыть природу демонического врага, чтобы предсказать, куда он нанесёт удар, или определить, как победить его. Инквизиторы Ордо Маллеус потратили тысячи лет на каталогизацию безграничного числа форм, которые принимают демоны, а работы более ранних инквизиторов неоценимы. Несмотря на опасность таких инфернальных бестиарииев, они бледнеют по сравнению с работами еретиков-демонологов. Для некоторых инквизиторов консультирование с такими нечестивыми текстами заходит слишком далеко, но другие считают это необходимым шагом для того, чтобы понять и победить Архиврагов Человечества.



Подобно тому, как слуги Ордо Маллеус используют знания в выполнении своих обязанностей, так и их враги используют тёмные знания в невыразимых целях. Обнаружение запрещенных текстов или даже просто откровение о том, что человек знает, что существуют демоны, — это осуждающие улики. Точно так же оккультные писания между личными записями или журналами проливают свет на планы еретиков и природу демонов, с которыми они имеют дело.

### ВИДЕНИЕ ПРОКЛЯТИЯ

Охотники на демонов часто должны работать по отчётом свидетелей и выживших, хотя они часто ненадёжны, особенно на начальных этапах расследования. Сообщения о странных явлениях, которые могут указывать на ослабление завесы между реальностью и Варпом или утверждать нечто невозможное или безумное, что местные оперативники игнорируют, ясно указывают отряду Ордо Маллеус на влияние Варпа. Оставшиеся в живых после демонической атаки редки, но являются ценным источником информации. Тем не менее, она, как правило, несколько искажена ввиду того, что просеивание истины из их безумного бреда — это трудная задача. Это требует тщательного суждения, поскольку отряд должен быть уверен, что они получили всю полезную информацию от свидетелей или выживших, прежде чем доставить Милосердие Императора, предоставленное, чтобы порча не поглотила несчастные души.



### КОРРЕЛЯЦИОННЫЕ УЛИКИ

Как и в случае с расследованиями, связанными с другими серьёзными угрозами Человечеству, корреляционные улики в расследовании Ордо Маллеус являются результатом сравнения и сопоставления других доказательств для достижения важных выводов. Корреляционными уликами часто являются те, которые дают представление о природе демона, или указывают на его участие, и являются одной из наиболее важных улик к успешному завершению расследования.

### ОБРАЗЦЫ И ПРЕДСКАЗАНИЯ

Истинная природа Варпа принципиально непостижима для смертных, но на протяжении всей истории оккультисты, практики тёмных искусств и учёные Ордо Маллеус пытались понять её и её влияние на физическую вселенную. Часто такое понимание приходит через связывание двусмысленных пророчеств и символического языка. Учёные-демонологи в таких вопросах могли обнаружить сходство между предсказаниями сумасшедших, пророчествами еретиков или житиями святых. Всё более пурпурное окрашивание закатов в мире может быть найдено в пророчестве о возвращении конкретного князя демонов, тогда как голубые перья, найденные в необычных количествах, добавляют новый толчок расследованию и дают дополнительные улики из слов этого отрывка. Странные случаи и события могут иметь мало смысла в отдельности, но вместе взятые они могут указывать на влияние Варпа.

### ОДЕРЖИМОСТЬ И ТЁМНЫЕ СДЕЛКИ

Демоны часто используют свои способности, порождённые Варпом, для маскировки своего участия в делах смертных. Скрытые в одержимых артефактах или одетые всмертную плоть, демоны делают свое злое дело среди миров Империума, оставаясь невидимым. В таких случаях только путем сбора разнообразных улик и сборки кусочков головоломки, что отряд может быть уверен в участии демонов. Явления странного поведения, по отдельности незаметные, могут (когда он учитывается вместе с рядом необычных явлений) указывать на то, что человек одержим. Впечатления праймера в сочетании со знанием конкретного демона могут намекать на тёмный пакт за внезапным подъёмом к известности развращённого аристократа.

### НЕЕСТЕСТВЕННЫЕ УЛИКИ

Поскольку демоны — существа Варпа, улики, извлечённые в этой области, особенно актуальны и распространены в исследованиях Ордо Маллеус. Иногда простой взгляд за завесу реальности предоставляет необходимую информацию, чтобы найти или победить демона. Разумеется, обращение с Варпом никогда не будет безопасным — охотники на демонов, которые обращаются к неестественному для руководства, должны быть осторожны, чтобы их не сбило с толку ложное влияние демонов.

### ЧУВСТВА ПСАЙКЕРОВ

Хотя праймеры более восприимчивы к становлению добычей демонов, они также уникально подходят для охоты и борьбы с существами Варпа. Праймер может ощущать движения Варпа способами, которые другие не могут, идентифицируя, где граница слаба и уязвима для вторжения, и даже обнаруживая присутствие скрытых демонов. Неестественные чувства праймера могут подтвердить присутствие демона, когда другие улики могут только намекать на него, или позволить отряду отслеживать невидимый след, оставшийся после сущности из Варпа. Праймер также может ощущать волнение в Варпе, которая предшествует разрыву и демоническому вторжению. Эти способности делают праймеров неоценимыми при охоте на демонов, но им всегда нужно следить за признаками порчи, а их союзники должны быть готовы принять меры, чтобы заставить праймеров не поддаваться тому, на что они охотятся.

### ШЁПОТ С ТОЙ СТОРОНЫ

Иногда улики в расследованиях Ордо Маллеус могут исходить даже от проклятых существ, которые живут в Варпе. Демоны — злобные существа, которые непрестанно борются друг с другом, и одному демону нормально саботировать соперника, особенно состоящего на службе другой Силы Хаоса. Таким образом, демон может входить в расследование без каких-либо ограничений, возможно, манипулируя событиями за кулисами, чтобы направлять отряд или передавать информацию непосредственно через сны, видения и молчаливые шёпоты. Некоторые радикальные инквизиторы вызывают и связывают демонов с целью допроса, ибо существа Варпа знают многое из того, что происходит как в Варпе, так и в физической реальности. Тем не менее, все демоны — лжецы, и любая «помощь», предлагаемая демонами, может каким-то образом способствовать еще большему бедствию в будущем или быть по страшной цене.



## ENEMIES BEYOND™

Страшнейшая угроза Человечеству покушается не на разум и не на тело. Бесчисленные твари Варпа бесконечно жаждут свежих душ. Таков Враг Потусторонний — демоны Хаоса, именно от них инквизиторы и а колиты Ордо Маллеус поклялись защищать род человеческий.

ENEMIES BEYOND даёт игрокам и мастерам игры новое оружие, освящённое снаряжение, демонические останки и новые дисциплины психосил, а также, для сторонников радикализма, возможность заключать тёмные пакты и создавать могучих демонхотов. Ибо в борьбе с демонами приемлемы любые средства!

Данное расширение для второй редакции Dark Heresy содержит:

- Новые опции для а колитов, включая Вычищенных персонажей и Астропатов.
- Обзор новых миров, от тюремных колоний, до демонических миров, и демонической угрозы на них.
- Новые правила князей демонов, ритуалы одержимости и экзорцизма, а также рекомендации МИ по темам Ордо Маллеус.

СОКРУШИ ДЕМОНА!

The DARK HERESY  
SECOND EDITION Core Rulebook  
is required to use this supplement.

GAMES  
WORKSHOP®

