



DARK HERESY

Ордо Еретикус
СЕКТОРА АСКЕЛЛОН

ПЕРЕВОД
v 1.0

WARHAMMER®
40,000
ROLEPLAY



CREDITS

PRODUCED BY

Tim Huckelberry

DEVELOPMENT AND WRITING

Max Brooke, Kendall Butner, Tim Cox,
Robert Dempsey, Matt Eustace, Jordan Goldfarb,
Lee Gunby, Andy Hoare, Mark Latham, and Joe Sloboda

EDITING AND PROOFREADING

Jim Jacobson and David Johnson

MANAGING RPG PRODUCER

Chris Gerber

GRAPHIC DESIGN

Taylor Ingvarsson & Rory McCormack

GRAPHIC DESIGN MANAGER

Brian Schomburg

COVER ART

Mathias Kollros

INTERIOR ART

Jacob Ateienza, John Blanche, Alex Boca, Matt Bradbury,
JB Casacop, Jon Cave, Victor P. Corbella, Anna Christenson,
Mauro Dal Bo, Dave Gallagher, Ilich Henriquez,
Imaginary FS Pte Ltd, Taylor Ingvarsson, Clint Langley,
Igor Kieryluk, Mathias Kollros, Kekai Kotaki, Slawomir Maniak,
Ameen Naksewee, Alexander Ovchinnikov, Michael Rookard,
Christian Schwager, Stephen Somers, Raymond Swanland,
Wibben, Ben Zweifel, and the Games Workshop Design Studio



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

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:

<https://vk.com/club159850235>

Команда перевода:

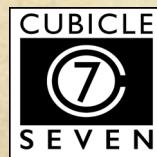
Глава I: Василий Телегин

Глава II: Даниель Халиль

Глава III: Назар Журавский, Губкин Михаил и Даниель Халиль

Редактура: Губкин Михаил

Вёрстка: Вадим (de-Zigner) Малышев



Cubicle 7
Unit 6, Block 3, City North
Business Campus,
Gormanstown, Co. Meath
K32 DP60.

Warhammer 40,000: Enemies Beyond © Copyright Games Workshop Limited 2019. 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 likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence.

Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited.
All rights reserved.

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.cubicle7games.com

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | | | |
|--|----|--------------------------------------|-----|
| Вступление | 3 | Новая техника | 54 |
| Глава I: Еретикус | 4 | Богохульные реликвии | 56 |
| Секреты огня | 5 | Искусство Ненавидеть | 61 |
| Предатели человечества | 6 | Описание талантов | 61 |
| Сжигая миллионы ради спасения миллиардов | 7 | Малые психосилы | 63 |
| Погребальный костер для каждого еретика | 8 | Следствие | 66 |
| Быть аколитом | 9 | Путь радикала | 76 |
| Сектор лжи | 10 | Глава III: Корни ереси | 82 |
| Апокрифы Дайрули | 10 | Сектор ереси | 83 |
| Ереси Аскеллона | 14 | Гракс | 84 |
| Глава II: Огонь и ярость | 21 | Калто | 89 |
| Сражающиеся с еретиками | 21 | Пелленна | 94 |
| Новый родной мир: АгроСмир | 22 | Порт-Аквилла | 101 |
| Новый родной мир: Феодальный мир | 24 | Рунд | 108 |
| Новый родной мир: Пограничный мир | 26 | Бинарный Сельванус | 112 |
| Новая предыстория: Адептус Сороритас | 28 | Мир Снопа | 119 |
| Новая предыстория: Мутант | 30 | Темперанс | 126 |
| Новая роль: Фанатик | 32 | Создание культов | 131 |
| Новая роль: Кающийся | 34 | Ереси среди ересей | 137 |
| Новое элитное улучшение: Сестра Битвы | 36 | Использование генератора под-сюжетов | 137 |
| Служба начинается... | 38 | Создание новых приключений | 141 |
| Новые персонажи поддержки | 44 | Расследования Еретикус | 142 |
| Орудия Гнева | 46 | Улики и направления Еретикус | 142 |
| Дальнобойное оружие | 46 | Проектирование тайн Еретикус | 145 |
| Гранаты | 48 | Секретность и приключения Еретикус | 147 |
| Оружие ближнего боя | 49 | Секретность и расследование | 147 |
| Специальные боеприпасы | 50 | Секретность и конфронтация | 148 |
| Защитное снаряжение | 52 | Секретность и зачистка | 148 |
| Модификации брони | 53 | FaQ | 149 |



Э

дрик тихо сидел в тусклом свете, вырезая новый кол. Ему не нравился Мир Снопа, даже до всех этих смертей.

Он пах мокрым пеплом, запах был ещё сильнее здесь, в этой влажной, обветшалой лачуге. Юноша был смел, но света маленькой свечи едва хватало, чтобы увидеть его нож и кусок дерева. С каждым взмахом, Эдрик фокусировал свою ненависть ради выполнения последнего долга Императору.

Эдрик должен убить ведьму.

Л

ни прибыли на Мир Снопа по Её приказу. Никто не знал её настоящего имени, поэтому они его придумали. Дэван торжественно именовал её «Леди», почти тем же тоном, который он использует для большинства святых в своих молитвах. Канто насмешливо называл её «Та, что отдаёт приказы». Эдрик никогда бы не подумал, что adeptы Культа Машины способны шутить, но Лхал также использовала какую-то фразочку-шутку. Хотя, возможно, она и буквально имела это ввиду.

Эдрик ёщё не определился с именем, но тогда она только сорвала его недавнюю мстительную одиночную охоту на ведьму. Он был уверен, что скоро это произойдет, так же он всегда был уверен в праведности своей миссии.

Все знали, что лучше использовать её титул, конечно, даже он. Она действовала из тени, используя аколитов, таких, как они. Чем меньше кто-то знал о ней, тем лучше – особенно тут, на мире, погрязшем в коварстве и изощрённых заговорах.

Они были далеко от улья Сатурнала и сверкающего Палатинского Дворца, и тут, в отремонтированном хабе Мелдориан, высledили секту, которая устраивала вольные собрания. Секта находилась в конце тропы, начавшейся с взрыва улья и визжащего крика, услышанного астропатами по ту сторону Глубин Асфоделя. Слухи и намёки указывали на старинные тома и пропитанные кровью пергаменты, скрытые под логовом группы. Предметы ужасающей силы, силы, достаточной, чтобы сокрушить горы, находились в руках пижонов, желающих новых развлечений. Сегодня всё должно было закончиться, по Её команде.

Недавно украшенные одежды и маски из слоновой кости помогли им смешаться с одетыми так же членами. Канто производил окончательный взмах с украшенной бирюзовой орхидеей, секретным знаком для доступа к уровню башни. Войдя внутрь, уже можно было просто проскользнуть и начать охоту по тихим коридорам, находящимся ниже всего этого веселья.

Их шаги, казалось, громким эхом отражались по слабо освещённым проходам. Наконец, Лхал остановила их перед дверью двумя уровнями ниже.

«Здесь», прошептала она, держа свой ауспекс. «Внутри находится источник очень мощной энергии». Она мягко нажала на металлическую плиту, и та заскрипела, проливая сильный свет в коридор.

В конце его присела замаскированная фигура, очерченная светом. Внезапно, она поднялась, и, шатаясь, бросилась прочь.

Дэвану не нужно было отдавать приказы. Канто уже мчался за убегающим силуэтом. Лхал была прямо за ним, её силовые клиники уже вытащены, мерцая. Дэван схватил Эдрика и втащил его в помещение. «Давай быстро. У нас мало времени».

Внутри, над позолоченными пьедесталами парили люмосферы. Каждая сфера освещала одну открытую книгу, необычной формы реликвию или развёрнутый свиток. От пьедесталов разбегались кабели, как вьющиеся змеи.

Они быстро перемещались между пьедесталами, выискивая истинные признаки Разрушительных Сил. Было достаточно малейшего намёка, чтобы осудить всех, кто был сверху. Даже если они не подозревают, что выпустили на волю, и какие силы использовали, то всё равно должны понести наказание. Ведьмы, все они, и Эдрик с нетерпением желал предать их всех огню.

Каждый предмет раскрывал новое богохульство, но не был запятнан Варпом. Времени было мало, даже если их друзья позаботились о тайном наблюдателе. Казалось, прошла вечность,

прежде чем Эдрик нашел, что искал.

«Здесь». Произнёс он дрожащим голосом, его глаза болезненно слезились, когда смотрели в открытый том перед ним. «Эти глифы, символы внутри них. Это не подделка. Это проклятие.»

Дэван не колебался. «Предупреди остальных. Мы сожжем эту комнату, а потом сожжем всё остальное здесь.»

Эдрик активировал свою микро-бусину. «Канто, Лхал. Мы нашли это.» Ответа не последовало. «Оно реально. Подтверждаю.» Он попытался удержать подступающую панику в голосе. «Не идите к нам, выбирайтесь!»

Он услышал шаги позади себя и повернулся, почти выстрелив перед тем, как узнал маску Канто. «Слава Трону,» сказал он с облегчением. «Ты не отвечал и мы...»

Голос Дэвана был тихим и холодным. «Это не он.»

Тонкая рука в перчатке поднялась, отрывая белую керамику, чтобы раскрыть улыбающееся лицо Канто, омраченное только кровью, стекающей из его глаз. «Ааа, вы раскусили меня,» сказал он музыкальным голосом, губы не двигались, когда он произносил слова. «Она действительно хорошо вас натренировала.

Другая рука поднялась, отрывая это лицо и показывая другое под ним, высокомерное, с красными ручейками, стекающими по нему. «Она всегда хорошо отзывалась о своих пешках всякий раз во время наших коротких разговоров», сказал он, надувая губы на остатках лица Канто. «Я так надеялся, что в этот раз она прибудет лично.»

Эдрик отошел от шока, и выстрелил, но попадания из его автопистолета были словно дождь по корпусу химеры. Ленивый удар одной рукой в перчатке толкнул юношу на Дэвана, откидывая обоих в сторону. Высокая ухоженная фигура двинулась на них, изящно слизывая кровь с губ. Лазурные щупальца появились из его плеч, такого же цвета огни танцевали вокруг его глаз. Эдрик теперь знал своего врага. «Ведьма!» кричал он, словно проклятье, даже когда вытянутые, цепкие пальцы добрались до его черепа.

Взрыв холодной энергии сорвался с пальцев и отбросил высокого врага на один из пьедесталов, опрокидывая его наземь.

Эдрик оглянулся на источник взрыва. Его наставник, его товарищ, его друг – с руками, покрытыми завитками аметистового пламени. Колдовство. Эдрик почти пал духом. «Нет...»

«Да», сказал Дэван грустно и печально, но всё же убедительно. «Я почти был готов покинуть Экклезиарию и покончить с собой, когда Леди нашла меня и дала мне шанс искупить свой грех.» Он решительно двинулся вперед, огромные фиолетовые огни росли в руках. «Теперь беги, Эдрик. Скажи ей...»

«Сказать ей что, колдунишка?» дразнила поднявшаяся фигура. «Что ты никогда не завершишь своё покаяние?» Он широко улыбнулся. «Или что ты знал, что она похожа на тебя, и также благословлена Варпом?» Сверхъестественные огни взорвались вокруг Дэвана и его врага, высыпывая Эдрика сквозь стену в болото внизу. Он мог только наблюдать, поскольку вся структура была поглощена колдовством, пурпурным и синим, сражавшимся за господство, поднимаясь в ночное небо. Эти заключительные, смеющиеся слова вторгались в его сознание, его ноги дрогнули и он, наконец, рухнул на мягкую, влажную землю.

Б

от. Кол был готов, заточен и преисполнен всей той ненавистью, которая направлялась во благословлённую древесину Таура. Он мог почти осязать её в мерцании тусклых свечей.

Три дня прошло перед тем, как он нашел закодированный пергамент в одном из резервных убежищ, описывающий время и место для экстракции. Говорилось, что она будет там, лично. Он не мог дождаться, когда увидит её. Он до сих пор не знал её истинного имени. Да и не будет теперь. Но зато Эдрик, наконец, знал, как называть её.

Еретик.

ВСТУПЛЕНИЕ

«Враги наши скрываются в тенях сияющих соборов. Они пресмыкаются во тьме сырых подульев. Они таятся в углах позолоченных дворцов. Они даже осмеливаются показаться открыто, прячась за ложными лицами и слащавыми речами. Они повсюду, где люди обитают и дышат – вот поэтому мы должны всегда быть готовы предать их огню и яности Императора!»

– из Посланий инквизитора Харькова

В то время, как хищные чужаки и подлые демоны уничтожают целые миры и поглощают бесчисленные души, много кто твердит, что это меньшая угроза для выживания Человечества в сравнении с той, которая исходит изнутри самого Империума. Эти враги являются собой самых подлых из предателей: культистов с отклонениями, гротескных мутантов, сверхъестественных ведьм и других, кто был однажды человеком, но предал Человечество и своего Императора если не действиями, то самим фактом существования.

В Империуме культуры существуют повсеместно и часто начинаются как безобидные встречи, посвященные религиозному изучению, военному обучению, медицинским практикам и другим достойным занятиям. Однако, очень часто они отклоняются, обращаясь к более тёмным занятиям и нечестивым силам. Жажда тёмных знаний становится маниакальной, вынуждая взывать к Богу Судьбы. Мастерство меча становится всем, и вскоре только Бог Крови будет достоин уважения. Хирургические манипуляции слишком глубоко проникают в природу плоти и удовлетворённый Лорд Чумы наделяет дарами своих новых детей. Одержимость самим собой безмерно взрастает, и Тёмный Принц похотливо приветствует своих нетерпеливых просителей. Культы вырастают и рассеиваются в своей принадлежности к Разрушительным Силам, оскверняя своей заразой хабы, ульи и даже целые миры, пока не обернуться из-за этих ужасных убеждений и практик восстанием или чем-то худшим.

Мутанты — обычное дело внутри культов, их внутренняя скверна проявляется уродливостью форм. Такое отклонение может считаться простым генетическим повреждением, но в это ужасное время, все знают, что означает метка Разрушительных Сил. Каждая звериная шкура, каждое выросшее щупальце, каждый светящийся глаз на стебле может указывать только на то, что Хаос искривляет плоть в новые, отвратительные формы. Мутанты предали человечество своей порчей человеческой формы, и целиком справедливо исключены из людского общества.

Другие, более опасные мутанты прячут свои деформации внутри черепов и дергают прикасаться к Варпу своими умами. Псайкеры полезны для Империума, но также являются наиболее опасной угрозой. Те, которые не скованы и не обучены должным образом, уязвимы перед хищниками и прожорливым варп-сущностям. Более того, они могут предоставить этому грязному сонму неограниченный доступ к материальному пространству. В таких случаях сама реальность получает непоправимый вред, и целые миры могут быть ввергнуты в Реальность Хаоса, без надежды на возвращение. Лучше уж ведьмы будут пойманы и сожжены, чем подвергают себя и других такой судьбе на свободе.

Эти угрозы присутствуют в каждом сеттинге и на каждой планете, где обитает человечество. Особенно это относится к Аскеллону, региону который сочится эхом древних предательств. Инквизиторам Ордо Еретикус — тем, кому доверено противостоять таким врагам — и служащим им архитекторам не счесть еретиков, мутантов и ведьм в этих древних мирах. Пока человечество существует в галактике, всегда будут враги внутри. Enemies Within рассматривает эти угрозы, то, как они влияют на сектор Аскеллон, и поделена на три главы:

ГЛАВА 1: ЕРЕТИКУС

История Ордо Еретикус внутри сектора Аскеллон, с рассказами о прорывах псайкеров, восстаниях мутантов и других еретиках, что терзали его тысячелетиями. Эта глава предоставляет отличные детали этих историй и засекреченные сказания относительно активности Ордо Еретикус в аскеллонском пространстве, включая ужасное Ваксианское Злочиние, которое чуть не уничтожило сектор.

ГЛАВА 2: ЯРОСТЬ И ПЛАМЯ

Эта глава даёт множество новых игровых опций, особенно для создания архитекторов: новые родные миры, предыстории и роли, а также элитное улучшение Сестра Битвы. Игроки также могут использовать новое оружие, таланты и психосилы для поддержки своих архитекторов в их борьбе против еретики. Архитекторы даже начать своё собственное Следствие, не дожидаясь директив своего мастера, и выискивать активы Радикалов, так как они, возможно, захотят использовать еретические силы для собственных целей.

ГЛАВА 3: КОРНИ ЕРЕСИ

Последняя глава исследует аскеллонские планеты и еретические культуры, изводящие каждую, предлагая игрокам новые возможные домашние миры, а мастерам игры новые локации, наилучшим образом подходящие еретической тематике, и идеи для приключений. МИ могут также использовать генераторы культов и сюжетов с другими прилагаемыми материалами для создания новых противников и сюжетных поворотов для архитекторов, стремящихся искоренить и уничтожить внутренних врагов Аскеллона.





ГЛАВА I: ЕРЕТИКУС

 сажденное со всех сторон, человечество сражается за само свое существование. Задача инквизиторов Ордо Еретикус — ведьмоловов — защита человечества от того, что они полагают величайшей угрозой: предательства изнутри. Таково бремя, от которого эти мрачные стражи не могут уклониться. Они знают, что момент слабости и раскаяние в собственных ужасающих действиях, или даже неспособность действовать вовсе, могут дорого стоить человечеству. Лучше скануть всех жителей, чем позволить одионокому еретику жить, сажая семена хаоса, которые могут вырасти и обречь на проклятие целые звездные системы. Бросающий вызов воле ведьмолова рискует навлечь на себя его пылающий гнев и очень немногие хотят узнать, насколько ярко гнев может гореть.

Мало кто одобряет прибытие инквизиторов Ордо Еретикус. Они знают, что присутствие ведьмоловов означает так же калечащие чистки, сметающие любой намек на ересь с планеты. Те же, кто радуется, часто обнаруживают себя на костре, потому что никто не способен полностью избавиться от порчи в глазах ревностных инквизиторов. Поскольку ревностность часто становится девизом инквизиторов Ордо Еретикус, нередко их отбытие оставляется костры из еретиков, мутантов и, конечно же ведьм, столь огромные, что их можно увидеть с кораблей на орбите.

Немногие индивиды в Империуме более могучи или более необходимы, чем ведьмоловы Ордо Еретикус, и хотя все они равны по званию, но ни в коей мере не одинаковы. Различия в философии и тактике определяют их подход к задаче спасения человечества от самого себя. Хотя у всех есть в конечном счете только одна задача, огромное разнообразие мнений как по самым насущным угрозам, так и по лучшим методам борьбы с этими угрозами часто приводят к вражде и разногласиям. Поскольку каждый инквизитор обладает абсолютными личными полномочиями, правом использовать эту власть любым способом, которым он или она видит, и силу, поддерживающую эту власть, дискуссии между членами Ордо Еретикус могут быть весьма горячими и часто приводят к насилию.

Ордо Еретикус приходится защищаться от угроз, порожденных окружающими. Терпимость к близким — не то качество, которым известно большинство, если не все ведьмоловы, учитывая природу их врага. Решительность, воинственность, решимость, авторитет, уверенность, подозрительность — таковы отличительные черты инквизиторов. Эти черты укрепляют волю и по воле инквизиторов Ордо Еретикус все возможно — даже сохранение человечества наперекор судьбе.

ГИДЕОН ЛОРР

Инквизитор Лорр имеет бескомпромиссную и простую директиву для тех, кто проявляет психические способности: смерть. В сегментуме Пацификус он устраивал казни бесчисленных пайкеров, астропатов и даже навигаторов в своём стремлении уничтожить любого, кто хотя бы приблизился к использованию Варпа. Лорр своими глазами видел ужас демонического вторжения и скорее предпочел бы увидеть смерть всех пайкеров, чем вторжение одного демона в реальное пространство. Часто его описывают, как абсолютного пуританина и многие подозревают, что за его действиями обязательно последует возмездие от других инквизиторов поскольку подобное очищение может нанести ущерб межзвездным путешествиям и сообществам внутри Империума.

СЕКРЕТЫ ОГНЯ

«Пока еретик дышит, мой огнемет никогда не остынет.»
— инквизитор По, Ордо Еретикус

Никто не может точно сказать, какой особый случай, если таковой имеется, побудил Императора возложить на первых инквизиторов их бесконечную миссию защиты права человечества на существование среди звезд. С этого момента инквизиторы стали левой рукой Императора, вставая на защиту против заговоров чужих, хищности порождений Варпа и предательства тех, кто пребывает в самом человечестве — все, чтобы никакая угроза не могла угрожать потушить свет человечества во вселенной.

Больше ничего нельзя сказать определенно. Сам акт поиска знаний многие полагают признаком возможной порчи, а что еще нужно знать человеку, кроме того, что он живет ради служения Императору? Тем не менее, есть те, кто гонится за правдой или, по крайней мере, тем, что они считают правдой, делая изыскания в скрытой истории инквизиции. Есть множество легенд, мифов и мрачных сказаний и все они предлагают различные версии происхождения. Все эти рассказы претендуют на неопровергнутую истинность, и все же почти все они предлагают различные, совершенно несовместимые предания. Большинство не может сойтись даже на личности первых инквизиторов, не говоря уже о том, какие речи были произнесены и подобными подробностями. Существование людей, которые неустанно трудились в рядах Инквизиции ради того, что бы стереть все следы истины, которые могли сохраниться среди записей, еще больше запутывает тех, кто алкает древних знаний. Никому, кроме настоящих инквизиторов, никогда не могло быть доверено такое могущественное знание, и немногие инквизиторы позволили бы узнать эти древние секреты даже остальным из их числа.

Подобная секретность является распространенным руководящим принципом многих инквизиторов. По следу, которого не существует, нельзя пройти и часто единственным доказательством, что инквизитор действовал в секторе, является тревожный информационный вакуум. Он может принять форму отсутствующих записей, данных или даже всего населения. Сожжение книги и сожжение мира могут служить одной цели, причем последнее отличается лишь масштабом. Если огонь необходим для превращения истины в прах, инквизитор должен зажечь пламя — невзирая на то, сколь всепоглощающим будет пожар.

Для инквизиторов Ордо Еретикус подобная потребность оставаться в тени иногда более важна, чем для членов других ордосов. Одним из основных способов выявления внутренних угроз является наблюдение за другими организациями Империума с наибольшим уровнем власти и влияния, такими как Экклезиархия. Существует большой риск, когда неоспоримая власть консолидируется в руках немногих. Страх перед репрессиями удерживает многих потенциальных предателей от попыток ереси, но скрытое наблюдение может выявить еще больше интриг и отправить еще больше еретиков на костер.



Возможно, ничто в имперской истории не иллюстрирует эту внутреннюю угрозу как период, известный как Эра Отступничества. За это время идеологическая и политическая борьба между Экклезиархией и Администратумом ослабила их до такой степени, что Гог Вандир, помешанный и могущественный Верховный Лорд Империума, смог захватить почти абсолютный контроль над обеими организациями. При помощи ряда тайных сделок, политических маневров и убийств он стал одновременно Верховным Лордом и Экклезиархом, объединив авторитет обоих в одном человеке — и поставил Империум на край гибели. Те, кто осмеливаются размышлять над такими вещами, верят, что Ордо Еретикус появился как защита от действий и пагубного влияния таких, как Вандир. Человечество должно всегда защищать от возвышения подобных предательских личностей и их скрытых планов, чтобы ужасы, подобные эпохе Отступничества, не смогли разрушить Империум изнутри.

Это активно поддерживаемое невежество распространено даже среди инквизиторов и слуг самого Ордо Еретикус. Инквизиторы — грозные враги, обученные сопротивляться зондированию разума и пыткам такой интенсивности, что разрушила бы более слабые умы. Тем не менее они знают, что ничья воля спасти Империум не является нерушимой, и потому эти инквизиторы избегают изучения собственной истории, зная, что любое знание, которое у них могут выпытывать, в конечном счете может быть использовано, чтобы погубить весь их важный труд. Незначительные архивы, которые служат этим инквизиторам, конечно, намного слабее своих хозяев, и инквизиторы невероятно редко доверяют архивистам какую-либо значимую или опасную информацию.

Эти инквизиторы предпочитают вместо этого ограничивать знание своих слуг деталями действий и обязанностей, которые они, как ожидается, будут выполнять на службе задачам господина. Многие архивисты могут даже не знать о существовании Ордоса, не говоря уже о возвратах инквизитора. Ум, свободный от бремени знания, с меньшей вероятностью будет блуждать и сомневаться, и, следовательно, лучше способен служить.

ПРЕДАТЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

«Глупцы! Они осмеливаются называть меня еретиком, когда я вижу истинную силу!»

— Ульрика дю Гарнет, первый смотритель Сестер Первозданного Зрения

Инквизиция — это не формальная, иерархическая организация. Полномочия, данные инквизиторам в соответствии с указом Императора, делают невозможным эффективное функционирование какой-либо регламентированной структуры или системы рангов и классов. Таким образом инквизиторы вольны выполнять обязанности так, как они их видят, что закаляет в них непревзойденную автономию. То, что они полагают необходимым должно быть сделано и никто не может этому противоречить. Не существует такого механизма, определяющего, что один подход верен, а другой нет. Против ужасных врагов человечества имеют значение только результаты.

Враги Ордо Еретикус всецело являются членами самого человечества — той самой фракции, которую инквизиторы стремятся спасти. В отличие от чужих или демонов, которые более откровенно планируют гибель людей, еретики в рядах человечества действуют тайно, чтобы плод сгинул изнутри, прежде чем кто-либо сможет обнаружить зловоние. Эти враги часто ищут положение, дающее власть и влияние внутри разума и тела Империума, такого как многие службы самой Адептус Терра. Особенно смелые еретики могут даже попытаться проникнуть в саму душу Империума — Экклезиарию и отравить ее. Подобные враги — пешки Хаоса и предатели собственного вида, знают они это или нет.

Хуже того, этих предателей можно найти повсюду. Все мужчины и женщины несут в себе семена порчи, ошибочных поступков, предательства. Даже те, кто не хочет заблуждаться или грешить, могут делать это через лень, жадность или даже просто жизнь. Мутанты и праймеры могут исповедовать любовь к Императору, но само их существование может заставить других подвергнуть сомнению путь, предначертанный для человека. Даже те, кто скигает собственную плоть, работая в кузницах на Марсе, или бросается на штурм, чтобы остановить волну вторжения ксеносов, могут однажды уступить искушению облегчить свою собственную боль. Никто не стоит выше упрека. Нет невиновных. Никому нельзя верить.

Для инквизиторов Ордо Еретикус доверие — презренная слабость, которая заставляет людей игнорировать семена ереси, взрастающие у окружающих. Единственное, на что можно положиться — все люди могут быть испорчены, и любой человек может пасть. Предатели повсюду и могут быть кем угодно. Никакое обещание или клятва не гарантируют лояльность; Император и все человечество дорого заплатили за изучение этих истин. Этим инквизиторам доверено следить за тем, чтобы страшная цена в крови и душах никогда не была уплачена вновь.

Их миссия состоит в том, чтобы искоренить тех, кто знает о собственном зле, а также тех, кто настолько слаб, что позволяет обманом завлечь себя в предательство собственного рода. Эти неблагодарные и глупцы — худшие из худших, предатели, которых нужно вытащить на свет из болота их подлости и невежества, энергично допросить и в конечном счете подвергнуть очищению. Другие просто стремятся к большей власти для себя и не заботятся о том, что цена этого — будущее человечества. Независимо от эгоистического заблуждения или мерзкой низости, которая их направляет, все эти люди — предатели, которые должны быть вырезаны из тела Империума. Инквизиторы Ордо Еретикус знают, что в конечном счете такие несчастные гораздо более опасны, чем любой призыв демона или мародерствующий орочий флот.

Некоторые предатели так медленно выскоцили из света Императора, что не знают, что они ступают во тьму. То, что может



начаться с желания командира вознаградить каждую победу своего отряда праздничным пиром, со временем может изменить в оргию потребления, которая служит почитанию Слаанеш. Свет факела ведьмолова обязательно покажет командиру и его отряду ошибку их путей. Некоторые еретики настолько поглощены своими сумасшедшими планами, что даже не рассматривают последствия своих действий, или, возможно, настолько обмануты, что считают, что их невозможно обнаружить. Обманутые, безумные или заблуждающиеся, они не имеют никакого значения для инквизиторов Ордо Еретикус — каждый должен быть уничтожен за предательство.

У этой задачи нет конца. Еретик может быть лишь человеком, несущественным по сравнению с армиями чужаков или демоническими вторжениями против самой реальности, но где есть один еретик, вскоре собираются другие, подобно мухам на трупе. Многие опасаются, что наличие мутаций ума и тела исподволь внушает подобную порчу другим и страхи часто становятся истинами, когда убеждения достаточно сильны. Численность становится силой и неконтролируемая сила может опрокинуть ульи, свергнуть законную власть и запятнать целые миры зловонием хаоса. Только благодаря жестокой, неумолимой охоте на даже малейшего из еретиков эти угрозы могут быть подавлены до того, как целые миры придется сжечь дотла, чтобы предотвратить их распространение.

Находящиеся на высших должностях или других важных позициях в Империуме могут попытаться помешать дознанию путем запугивания и угроз тюремного заключения или худших вещей. Тайные еретики могут попытаться надежно скрыть свои предательские махинации до тех пор, пока останавливаивать их не будет слишком поздно. Ужасные мутанты и нечестивые ведьмы могут собраться вместе, чтобы строить заговоры против общества, которое справедливо ненавидит их. Эти и другие предатели человечества сталкиваются с пылающим светом открытия, которым ведьмоловы освящают их темные души и никакая сила недостаточно велика и недостаточно высока, что бы погасить это пламя.

СЖИГАЯ МИЛЛИОНЫ РАДИ СПАСЕНИЯ МИЛЛИАРДОВ

«Радуйтесь! Ваша смерть обеспечит выживание вашей планеты.»

— услышано в Ночь Высокого Пламени

Независимо от подробностей их избранных методов, невозможно отрицать важность и влияние труда инквизиторов. Несомненно, они многоократно спасали бесчисленное множество людей во множестве ситуаций. Однако действия ведьмоловов, пожалуй, самые пугающие среди всех Ордо. Большинство людей не смогут даже подумать о таком приговоре (не говоря уже о его исполнении), который они сочтут необходимым. Величайшие инквизиторы Ордо Еретикус часто бывают теми, кто мучил и убивал больше своих соплеменников, чем другие видели за всю жизнь, и всё же в каждом случае плата стоила того. Несчастье и смерть многих людей — ничто в сравнении с числом спасенных.

Это не значит, что инквизиторы Ордо Еретикус обязательно любят отправлять соплеменников на костер, даже если они действительно получат огромное удовлетворение от выполнения своей роли. Они знают, что их действия необходимы. Страдание одного человека сегодня может призвать к порядку многих других и таким образом спасти миллиарды людей. Адская агония одного человека несущественна по сравнению с выживанием человечества, и поэтому последователи Ордо Еретикус должны быть готовы создать такую преисподнюю, которую другие в Империуме могли бы счесть немыслимой. Это необходимо, чтобы быть инквизитором.

Сердца инквизиторов Ордо Еретикус также должны быть ожесточены, чтобы они могли пережить угрозу предательства и ереси других людей. Лицо, которое они видят в зеркале это лицо их врага — постоянное напоминание о том, что, хотя вид еретика может быть знаком, его глаза — глаза холодного, бездушного незнакомца, который отбросил свое человеческое наследие. Это одна из многих причин, по которой инквизиторы часто неумолимы и жестоки в исполнении своего долга, их решимость абсолютна и не допускает слабости. Существует мало причин ненавидеть чужого или демона, потому что они — анафема для человечества по самой своей природе. Еретик, мутант и ведьма отвернулись от Императора. К подобным предателям Ордо Еретикус может продемонстрировать лишь ненависть и огонь,

возможно, его любимое оружие против своих врагов.

Учитывая, что враги внутренние люди или когда-то ими были, огонь служит прекрасным оружием террора. Сожжение — ужасная смерть, в отличие от чистого выстрела лазгана или удара силового меча. Сожжение еретика налагает гнев Императора на бесчестного мутанта или отвратительную ведьму очень зримым образом. Это может остаться запечатленным в умах всех, кто это видит, и, возможно, не допустит падения многих других. Люди инстинктивно боятся огня, в том время как чужак или демон может быть не слишком напуган очищающим пламенем. Это очищающее пламя также не оставляет ничего позади — ни испорченной плоти, ни извращенных Варпом умов, ни нечестивых текстов, ничего, кроме пепла. В то время как Ордо Ксенос, возможно, захочет изучить убитого чужого, чтобы открыть новые пути уничтожения его видов, нет необходимости изучать мутантов и ведьм, которые встретили подобающую судьбу.

Поскольку многие из Ордо Еретикуса тесно сотрудничают с Экклезиархией, которая также предпочитает зажигательное оружие, они так же нередко разделяют вооружение и боевую тактику, хотя во многих случаях такая тактика состоит в том, чтобы скечь каждую душу, с которой они сталкиваются, дабы ни один еретик не спасся. Часто простого намека на неизбежный огненный погром достаточно, чтобы спровоцировать напуганных еретиков на опрометчивый поступок или необдуманное движение, достаточное для того, чтобы их тщательные планы были сорваны, и они встретились с огнем, которого боялись. Инквизиторы даже с помощью архитекторов не могут быть повсюду, но страх перед их праведными именами может быть везде, где существуют угрозы человечеству.

Угрозы от еретика, мутанта и ведьмы должны быть раскрыты и искоренены с наибольшим рвением и эффективностью, поскольку они могут быстро расти среди незащищенных сообществ. Ведьмоловы не могут позволить бюрократии, политике, это или упрямству препятствовать их действиям. Хотя их неумолимые требования повиновения могут подтолкнуть других к затаенной обиде, они не должны быть отвлечены или задержаны протестами тех, кто склоняется перед их волей. Их мандат от Императора дает им право отправить на костер любого, кто сопротивляется, оставив только обгоревшие останки сопротивляющегося, чтобы напомнить другим об их власти. Так и должно быть, ибо без безграничной власти Ордо Еретикус предатели могут отвлечь внимание от себя, прячась за должностями и титулами. Страх должен быть одним из величайших орудий в арсенале, и этот страх должен нанести удар в сердце даже тех, чья власть кажется неоспоримой. Только ведьмоловы обладают необходимой способностью порождать этот страх и использовать его против внутренних врагов.

ПОГРЕБАЛЬНЫЙ КОСТЕР ДЛЯ КАЖДОГО ЕРЕТИКА

«Вы уже не мой господин. Я называю вас еретиком!»

— инквизитор Джоффри Пан, бывший асколит

Служители Ордо Еретикус имеют столько же разных точек зрения на лучшие способы защитить Человечество от кажущейся неизбежной гибели, сколько и самих инквизиторов. Хотя они преследуют общую цель, они далеко не едины в своих мыслях о том, как её достичь. Они разделены методологией и философией, при этом ни один подход не является более истинным, чем любой другой. Это разнообразие взглядов хорошо служит Ордо Еретикус, потому что, если никакие два отступника не предадут человечество одинаково, то никакая тактика, скорее всего, не остановит их всех.

Тем не менее, различия могут привести к конфликту между инквизиторами, особенно теми, кто выступает с соперничающими радикальными и пуританскими позициями. Для сурового пуританского ведьмолова даже малейший компромисс неприемлем. Связаться с мутантами или спайкерами — навлечь на себя проклятие и предать саму цель, для которой он получил власть и полномочия. Он предпочел бы дать тысяче людей умереть, чем использовать колдовство несанкционированной ведьмы, чтобы спасти одного из них. Даже навигаторам, которые безопасно направляют его корабль через Варп, нельзя доверять. Однако горячий радикальный инквизитор Ордо Еретикус не видит пути, который он должен оставить неисследованным. Он с радостью завербует сотни испорченных мутантов и спустит с привязи на логово еретиков, если такое действие спасет тысячу человеческих жизней.

Есть много разных фракций инквизиторов, некоторые из которых больше обращены к радикальным ведьмоловам, некоторые к пуританам, а некоторые — к тем, кто занимает промежуточную позицию. Например, реконгрегаторы считают, что сам Империум более неэффективен в своём нынешнем состоянии и вредит выживанию человечества. Радикальные инквизиторы Ордо Еретикус, которые твердо убеждены в этой идее, не просто внимательно следят за Адептус Терра, они активно работают, чтобы превратить его в золу, дабы он мог возродиться как феникс, чистый и с новой целью. Другие, менее строгие ведьмоловы, среди реконгрегаторов могут действовать по-другому. Они предпочли бы, чтобы сам Империум остался примерно таким же, как и был, но хотят очистить разложившуюся плоть старого руководства и оживить его при помощи избранных ими людей. Все ведьмоловы-реконгрегаторы согласны с тем, что корень проблемы лежит в еретиках и предателях, которые позволили самому Империуму стать более важными, чем люди, которым он служит. Именно это убеждение объединяет их всех, по крайней мере на каком-то уровне, как членов фракции.

Ордо Еретикус со всеми различными подходами, которые

используют его отдельные инквизиторы, не лишен механизмов сотрудничества. Во времена большой нужды инквизитор может потребовать собрания конclave своих товарищ, чтобы победить угрозу человечеству. В некоторых случаях это может произойти, когда противник настолько огромен, что один ведьмолов и его асколиты будут слишком рассеяны, чтобы противостоять действиям врага. В других случаях опасность может начинаться с человеческих предателей, но расширяться, чтобы включить врагов природы, которой более эффективно противостоят Ордо Маллеус или Ордо Ксенос. Инквизиторы Ордо Еретикус горды, сильны и отчаянно независимы, но мало кто позволит это обречь свое дело, и поэтому они используют конclave, чтобы лучше защитить человечество.

Конклавы также могут быть призваны урегулировать различия между инквизиторами, от философских споров до яростных призывов к кровной мести. Бывают даже такие времена, когда у одного инквизитора есть подозрение, что другой впал в ересь. Поскольку Ордо Еретикус призван раскрывать заговоры и порчу в сердцах других людей, чаще всего ведьмоловы выдвигают эти обвинения в ереси против своих товарищ. Независимо от Ордо обвинителя, он может призвать предателя быть отлученным — приговор, известный как Excommunicate Traitoris. Это не действие, которое принимается легкомысленно и обычно может быть присуждено только конclave. Аспект, который является общим для всех конclave — необходимость быстрых и решительных действий, которые позволяет отдельным ведьмоловам вернуться к своему мрачному делу спасения человечества, каждый по-своему.

БЫТЬ АКОЛИТОМ

«Сожгите мутантов! Убейте их всех!»

— Хассекс Многорукий, аколит-мутант

Какими бы значительными и неоспоримыми не были силы инквизитора, как бы ни были эффективны его методы, есть пределы тому, чего он может достичь в одиночку. К счастью, опытный инквизитор также способен обеспечить помочь исключительных людей, которые могут помочь спасти человечество от исчезновения, неважно, знают новобранцы об этой задаче или нет. Аколиты часто избираются на основе уникального таланта или личностной черты, которые, как считает инквизитор, он может использовать, например, навыки обмана или совершенное владение уникальным оружием.

Ведьмолов может искать определенные таланты в своих аколитах сильнее, чем инквизиторы из других ордосов, учитывая природу его врагов: других людей и существ, которые некогда были людьми. Аколиты всегда должны быть готовы иметь дело с определенными аспектами человеческого взаимодействия, такими как прозрение обманчивых личин и допросы пленных, а также умение убивать без пощады, когда это необходимо.

Такой инквизитор нередко ищет тех, кто не испытывает никаких сомнений, ликвидируя врагов, от деформированных мутантов и меняющих реальность ведьм до чудовищных предательских культов. Наблюдать за своими соплеменниками, искоренять зло, которое они совершают, и когда необходимо уничтожать их под взглядом Императора часто ужасная задача. Хладнокровные убийцы, возможно, даже желающие поделиться смертью с тем, на кого им укажут, являются первостепенным преимуществом. Его аколиты должны иметь полную уверенность в причинах убить даже кажущегося невиновным, доверяя предостережениям господина о невидимой ереси или скрытой мутации. Хуже того, они могут быть соучастниками, а то и орудиями сожжения ульев или миров, и должны обладать силой воли, дабы не пасть духом перед ужасным знанием о своих действиях.

Он также может желать других, нелетальных навыков в своих аколитах для взаимодействия с человеческим обществом, обителью его врагов. Умение проскользнуть незамеченным в охраняемое здание или трущобы нижнего улья ценно. Аколиты со связями, как среди высших, так и среди низших, полезны при раскрытии культов и применении рычагов, если они необходимы для выяснения секретов. Другие, умелые в обмане и применении личного обаяния, могут втереться в доверие к падшим. Только глупцы утверждают, что могут понять чужого или вникнуть в разум демона, но думать как еретик, сохраняя полностью преданность пути инквизитора — неоценимо.

Поскольку его аколиты — люди, они также могут быть использованы для того, чтобы внедриться во множество культов, гноящихся повсюду в человеческих сообществах. Эта роль часто чревата опасностью, но даже если аколиты, используемые таким образом, иногда гибнут в результате своих действий, они служат их цели.

Иногда аколиты могут даже обеспечивать полезные услуги без какого-либо осознания их истинной цели. Ведьмолов, зная, как

обычно действуют его агенты, может отправить их в известную область ереси просто для того, чтобы привлечь внимание, чтобы он мог двигаться незамеченным или использовать другой отряд, чтобы скрытно проникнуть в тайную sectu.

Однако некоторые черты могут обречь аколита еще до того, как он присоединится к отряду или внезапно и окончательно прервать его службу. Зараза мутации может привести к ранней и окончательной отставке, независимо от того, сколько лет он верно служил до того, как плоть искалась. Точно так же пробуждение колдовских сил может привести к немедленному сожжению, чтобы его нечестивые дары не привлекли внимание Разрушительных Сил. Даже радикальный инквизитор Ордо Еретикус может не проявить терпимости к аколитам, мутировавшим таким образом, и может счесть быструю смерть милосердным концом.

Расположение инквизитора в спектре радикальной или пуританской методологии, таким образом, часто имеет решающее значение в выборе аколитов. Убежденный инквизитор-пуританин вряд ли может сопротивляться убийству мутантов в поле зрения, не говоря уже о том, чтобы держать его в качестве аколита. Любая связь с такими ничтожными людьми является неприемлемой терпимостью к порче, и следует придерживаться самых строгих стандартов, когда такие существа являются врагами. Радикальный ведьмолов, наоборот, может терпеть или даже активно вербовать мутантов и прайкеров, поскольку он считает, что они могут быть полезны для него, даже выступая в качестве приманки, чтобы выманить еще больше своих отвратительных собратьев.

В конце концов, аколиты, несмотря на свою ценность, всегда знают, что они являются заменяемым ресурсом. Инквизитор, возможно, не стеснялся сознательно отправить одного из них в промозглый коридор, чтобы его выпотрошили устроившие засаду предатели, если это поможет ему собрать информацию, необходимую для того, чтобы культ был полностью уничтожен. Он может даже жертвовать целыми отрядами против ужасающего прайкера альфа-уровня, если это даст ему достаточно времени, чтобы призвать большие силы для сожжения колдуна аколиты, которые смогут выжить в этих и подобных схватках и понять, что на самом деле означает защита человечества, могут однажды оказаться достойными самими стать инквизиторами.

ФЁДОР КАРАМАЗОВ

Карамазов путешествовал по Империуму на своем Троне Правосудия, шагающей механической кафедре, содержащей сервиторов, чтобы записывать заседания, а также приводить в исполнение неизбежный приговор виновным. В то время как другие могут действовать тайно, он вместо этого часто ведет целые армии, чтобы спуститься в миры, которые он находит отклоняющимися от великой судьбы, которую уготовал Император. Для этого инквизитора нет защиты и милосердия в его суде; даже невинные виноваты в том, что тратят драгоценное время и горают вместе с множеством колдунов и предателей, которых он всегда обнаруживает.



СЕКТОР ЛЖИ

«Боюсь, что мы только начали раскрывать грехи обмана и предательства скрытые в этом гнусном секторе. С каждым грехом, совершенным так называемыми Лордами Аскеллона, Варп все больше приближается и его ужасный рок становится все более вероятным.»

— перехваченная vox-передача, приписывается лорду Дайрули

Сектор Аскеллон — заброшенный регион, погруженный в предательство — позор, который бесчисленные мужчины и женщины Ордо Еретикус пытались очистить на протяжении долгих тысячелетий. В отличие от некоторых регионов, в частности близлежащего беспокойного сектора Каликсида, Аскеллон никогда не имел утвердившегося инквизиторского присутствия, установленного согласованными успехами решительных инквизиторов или их аколитов. Таким образом, бесчисленные грехи этого сектора никогда не были тщательно изучены, задокументированы или учтены. Действительно, последний случай, когда такие организованные попытки были предприняты, привел к катастрофическому Злочинию, позору, который многие по-прежнему несут поколениям позже от имени павших.

Каждый инквизитор, который следовал призванию Ордо Еретикус в секторе Аскеллон, стремился выявить истинную природу региона и узнать что-то о его истории и событиях, которые все время приближали его повелителей к бездне. Некоторые утверждают, что лорд Дайрули, высокопоставленный архи-савант, подошел ближе всех, открыв гнилое ядро, но он был обнаружен, и то, что он накопил, было сожжено на костре или рассеяно на радиационных ветрах. После Дайрули другие пытались восстановить хотя бы часть его работ, но было найдено лишь несколько отдельных томов.

АПОКРИФЫ ДАЙРУЛИ

«Ясно, что некогда великий разум писца потерян в безумии. Не стоит внимания.»

— Лансин Фаал XI, Куратор Примакс, Великий Репозиторий Юноны

Сколько инквизиторов Ордо Еретикус положили свою жизнь, чтобы раскрыть грехи Аскеллона, вряд ли можно будет полностью счесть, поскольку после Злочиния немногие работают там открыто или в больших объединениях. Некоторым, однако, удалось раскрыть секреты настолько же мучительные, насколько ужасающие, в том числе несколько страниц из утерянных трудов Дайрули — части его обширной маргиналии на Апокрифы Аскеллиос. Похоже, что он каким-то образом получил доступ к томам Апокрифов, в существование которых никто не верил. В то время как многие считают, что эти фрагменты содержат в себе не более чем лихорадочные бредни ума, который давно уступил безумию, другие считают, что они обязательно должны содержать хотя бы часть правды. По сей день его сборники, посвященные многообразным грехам Аскеллона, известны как Апокрифы Дайрули, формируя потерянную часть объема Апокрифов Аскеллиос.

Немногие имеют доступ к этому мифическому тому, поскольку немногие копии были напечатаны, и большинство из них заперто в хорошо охраняемых хранилищах. Говорят, что в самом Аскеллоне осталось лишь горстка, поскольку большинство было сожжено вместе с Дайрули и его окружением. За пределами сектора один экземпляр, как полагают, был заперт под Дворцом Трикорн, центром власти инквизиции Каликсиды. Постоянные слухи утверждают, что по крайней мере один экземпляр был доставлен на Терру самым любимым учеником Дайрули, но никому не известно, с какой целью.

ИНКВИЗИТОР ТИРУС

Один из самых пылких последователей фракции монодоминантов. Силовая броня Тириуса оставила нсвыразимые тысячи сожжений на своём пути. Инквизитор особенно ненавидит ведьм любого рода. Это включает в себя пайкеров-чужих и он охотно атакует силы ксеносов, если подозревает, что они используют силы Варпа или любого, кого подозревает в укрытии подобных извращенных существ. Тириус увлекается древними испытаниями и божьим судом для установления вины, полагая, что именно Император судит его пленников. Он также активно наблюдает за своими товарищами-инквизиторами и может столь же страшен для тех, кого он считает еретиком, как и для любой ведьмы, которую он схватил.

ПОТЕРЯННЫЕ ПОСЛАНИЯ СВЯТОГО ВАЛЕРИУСА

«Мои глаза смотрели на лицо святого и не видели ничего, кроме разложения и двуличности. В том, кого так любят толпы народа в этом регионе, я видел предателя и врага всего, что когда-то было хорошим и благотворным. Я трижды называю святого. Предатель. Предатель. Предатель. Хотя они сожгут меня за это, я никогда не отрекусь.»

— извлечение из Апокрифов Дайрули на 17-м послании святого Валериуса

Святой Валериус очень почитаем в секторе Аскеллон. Его изможденный, суровый образ вырезан в тысячах каменных зданий и помещен на выцветшие пыльные витражи по всему региону. Святой считается спасителем Аскеллона, заступническая фигура, которая, как говорят, следит за своим народом и его господами, защищая в случае необходимости. Многочисленные легенды касаются широкого спектра рассказов о ранней жизни и чудесах святого Валерия, и, хотя большинство сильно различается в событиях, датах и масштабах, все описывают святого, объединяющего людей Аскеллона против какой-то несметной внешней силы. В некоторых версиях захватчик были рыскающими ксеносами, в других вариантах ужасающие фигуры, выросшие из сырой материи самого Пандемониума. Согласно одному из вариантов, святой был изначально великим генералом, который служил в войнах первых лет эпохи Империума, возвратившись в Аскеллон, чтобы найти его наводнённым теми, кто отказался от своих клятв человечеству и стремился поработить миры сектора.

Маргиналии Дайрули на Апокрифы Аскеллиоса содержат обширное дополнение к этим легендам, любое предложение которого гарантировало бы его казнь, будь оно раскрыто. В своём комментарии Дайрули рассказал о темной правде, которую он приобрел по высокой цене, от торговца неприятными фактами на задворках Порт-Аквила. Святой Валериус, так утверждал торговец, был предателем, и его воодушевляющий призыв был воспринят не теми, кто служил Императору, а их противниками. Империум пришел, чтобы наказать лордов Аскеллона за то, что они откололись от Терры по каким-то пагубным устремлениям, которую он не назвал, и Валерий призвал народ сопротивляться их наказанию. Сам Дайрули не дает никаких утверждений об истине слов торговца, но утверждает, что этому человеку можно доверять превыше всех прочих в подобных вопросах. Если это правда, единственная самая почитаемая фигура во всем секторе — предатель, действовавший не против захватчиков или поработителей, а против праведных слуг Императора Человечества.

НЕЗРИМЫЕ ЛОРДЫ АСКЕЛЛОНА

«Владыки звезд для нас — как повелители ксеносов, звездные вампиры, сосущие кровь некогда чистых людей, и тем самым заражаютшие эту кровь своими собственными преступлениями. Они пришли сюда, я уверен, убежав от какого-то злодеяния, слишком далекого и ужасного, чтоб рассказать о нем. Я не знаю природу этого злодеяния, но я уверен, что сама пустота ужасается в их присутствии, и когда пустота отступает, запредельное стремится внутрь, и каждый из нас обречен разделить этот ад.»

— Йохас Задок, Запредельная Погибель, глава XX, строфа VII

Имя Йохаса Задока знакомо многим из тех, кто изучает запрещенные тексты, которые, по-видимому, плодятся в Аскеллоне. Для инквизиторов Ордо Еретикус Задок — очень спорная фигура не потому, что его слова были ложью, а потому, что они почти наверняка верны, хотя и представляют истину наименее приятного вида. По оценкам, за примерно полувековую или более карьеру, Йохас Задок, как известно, написал не менее трех дюжин посланий, рассказывающих о потрясающем диапазоне теорий относительно повелителей сектора и их темных историй. Он был сборщиком заговоров и сплетником паранойи, чье автопоро выдавало почти непрерывный поток самых далеко идущих и подробных идей. Большинство из тех, кто вступил в контакт с бессвязными томами Задока, отвергали их, как вопиющие глупости, в то время как те, кто интересовался сектором, побледнели от того, что он знал и раскрывал так много. Те служители Ордо Еретикус, которые читали выдержки из томов, видели в них мучительные проблески правды, которые они всегда подозревали, лежащие вне их досягаемости, и еще сильнее стремились узнать больше.

По мнению Дайрули о трудах Йохаса Задока, он представлял собой одного из самых опасных, но потенциально наиболее полезных людей в этом секторе. Дайрули предоставил обширные ресурсы для его поиска, но все, что он сделал остается вопросом большой тайны. Похоже, что писания Задока породили какой-то культ, свободная форма которого, по-видимому, носит агиографический характер. Некоторые утверждали, что сам Задок не имел никакого отношения к культу, который возник вокруг него, и что он представлял собой не более чем сборище самоизбранных дилетантов, пристрастившихся к острым ощущениям запрещенного знания. Некоторые из работающих в этом секторе зафиксировали встречи с элементами периферии этого культа, неизменно во время исследований в высших эшелонах правящей элиты сектора. Эти люди время от времени доказывали свою готовность помочь аколиту в его расследованиях, хотя и только на самых строгих условиях, а главное — полностью анонимно. Неизменно, расследование было на таком решающем этапе — или же дошло до такого тупика, что агент соглашался на условия незнакомца и принимал помощь. Такая помощь часто состоит из немногим большего, чем произнесенное имя или место, достаточное, чтобы снова начать расследование. Культ Задока, похоже, нуждается в раскрытии некоторой апокалиптической истины относительно повелителей сектора, но, очевидно, осторожно относится к тому, чтобы делать это слишком решительно, предпочитая делать один маленький шаг за другим. Что может случиться с ними, их врагами и аколитами инквизитора Ордо Еретикус, когда они дойдут до конца, еще предстоит увидеть.

ПОТЕРЯННЫЙ РОД

«И на этой прекрасной и обильной земле наследник оставил свою печать, и его родичи шествовали под лучами благого солнца. Только позже, когда сменились двенадцать и еще семь поколений, пришли чужаки, и небо было покрыто кровью, моря стали твердью, а родичи наследника исчезли.»

— Фрагмент Апокрифов Аскеллиоса, извлеченный из погребального костра лорда Дайрули

Администраторатум кодифицирует рыцарские миры в качестве планет, автономных от Империума и служащие домом одному или нескольким рыцарским домов. Эти древние ордена состоят из благородных домов, предваряющих Империум на многие тысячи лет, большинство из которых заселили свой домашний мир в далекой и почти забытой Темной Эре Технологий. Отпрыски рыцарских миров поклялись защищать своих подданных от многочисленных угроз, которые наступают на них, и они делают это в вздымающихся комплектах рыцарских доспехов, меньших, но отдаленно похожих на мощные божественные машины Адептус Титаникус.

Известно, что в Аскеллоне расположено всего несколько десятков рыцарских домов, но есть те, кто утверждает, что когда-то он был домом для множества других. Возможно, один из первоначальных кораблей колонистов, что населяли миры Основания высадился на планете, столь опасной для жизни, что колонисты обратились за помощью к системам стандартных шаблонов, которыми они были оснащены, и это привело к созданию первых рыцарей этого мира. Если это так, этот мир должен располагаться за пределами нынешних границ сектора или быть настолько основательно, что никаких следов не осталось.

Известно, что Дайрули имеет совершенно другую теорию по этому вопросу. В своей маргиналии на Апокрифы Аскеллиоса Дайрули размышляет, мог ли один из рыцарских миров региона уже существовать, когда прибыли корабли колонистов, представляя еще более раннюю фазу расширения человечества среди звезд. Возможно, как Дайрули теоретизирует в своих заметках, что уже укоренившиеся рыцари сражались с колонистами или, наоборот, возможно, они избегали поселенцев, признавая в них что-то, с чем они не хотели иметь никаких дел. Если это так, значит, продолжает Дайрули, исходный и невероятно древний рыцарский мир может всё ещё существовать, скрытый во тьме вдоль границ сектора.

Полагают, что Дайрули спонсировал несколько миссий в скрывающую пустоту, чтобы найти определенные свидетельства присутствия потерянного мира рыцарей. Его намерения в подобном поступке были неоднозначными. По крайней мере частично, он надеялся, что, если они еще живы, рыцари могли бы стать свидетелями, ведущими записи о создании Аскеллона и окажутся в состоянии пролить свет на некоторые из его самых темных секретов. Кроме того, рыцарский мир мог бы стать могущественным союзником, если бы хозяева Дайрули в Ордо Еретикус когда-нибудь оказались в настолько в ужасной ситуации, чтобы призвать их. Нет записей, добился ли он успеха или мог ли обратиться за помощью, когда пал. Некоторые рассказы касаются того, что его просьбы были услышаны, но отвергнуты как недостойные рыцарского внимания. Только обширное и опасное расследование, вероятно, раскроет хоть немного истины.

ПАРАТЕКСТЫ СЕНДАЙТ

«И к сроку придет конец, и кровь, пролитая давно, снова будет пролита. Грех лордов будет смыт кровью семидесяти семи миров, а остальные будут блаженствовать во все времена.»

— Запись на фрагменте пергамента, найденного среди вещей убитого ученика Дайрули

Те из Экклезиархии и Инквизиции, кто выполняет миссию по изучению ошеломляюще разнообразных сект и конфессий Императорского Культа, знают, что во многих вариациях в доктрине преобладает вера, присутствующая в многочисленных вариантах во всем Империуме, говорящая о конце времен. С самых ранних дней эпохи Империи те, кто проповедовал божественность Императора, также проповедовали, что все скоро придет к концу. Ни одно столетие, ни одно тысячелетие не прошло без сотен тысяч миров, извергающихся в апокалиптической ярости, поскольку многословные демагоги проповедуют неизбежный конец, если люди не подчинятся суду Императора.

Эта всеобъемлющая доктрина конца времен доминирует в Аскеллоне, как и в сотне других регионов, но было отмечено, что здесь она имеет своеобразные черты. Во многих других секторах имперские проповеди провозглашают, что конец можно предотвратить, если верующие встанут в едином порыве против многочисленных врагов человечества, ибо в противном случае они бесполезны. В Аскеллоне такие учения приобретают иной тон, поскольку они неизменно проповедуются или чаще рассказывается в секрете, и в предстоящем конце обвиняются не народные массы, но часто высокородные дворяне, управляющие сектором. По понятным причинам это вероучение редко практикуется открыто, если только проповедник не приближает репрессии, намереваясь вызвать бурное восстание. Лорды Аскеллона, как и другие регионы, нетерпимо относятся к таким проявлениям мятежа и недовольства.

Голоса за закрытыми дверями и записи в тайных томах — что в целом известно как «Сендайт» — все обвиняют правящее дворянство сектора Аскеллон в том, что оно является причиной варп-штормов, которые его терзают, и которые, как все согласны, когда-нибудь станут его концом и смертью каждой души во всех его мирах. Конкретное преступление, в котором обвиняются дворяне, широко варьируется: от декаданса и беззакона до невыразимого богохульства, совершенного многими поколениями назад.

Лорд Дайрули столкнулся с целым рядом этих доктрин во время своей деятельности в этом секторе, но известно, что он сосредоточился наиболее пристально на тех, что утверждали, что дворяне укрывали какой-то тайный позор, который пятнает их и в нынешнюю эпоху. Кроме того, он выяснил, что рост и падение таких проповедей коррелирует с увеличением активности варп-шторма. После долгих лет изучения он пришел к выводу, что проповеди были верными, и что, независимо от истинной природы обвинений, дворяне каким-то образом участвовали в подъеме и стойкой ярости Пандемониума в Аскеллоне.

Исследования Дайрули по этому вопросу пришли к выводу, к предупреждению о котором своих хозяев он приложил определенные усилия. Хотя тайные проповеди могут быть верными, с каждой из них возрастает вероятность возникновения общего восстания по всему сектору. Это, предположил он, может очистить регион от испорченного дворянства, но такое скопление во времени и пространстве такого кровопролития и страданий наверняка эхом отразится в варе и заставит шторм поглотить сектор навечно.

Ясный Путь

«Из промежутка между пространствами они приходят, из тени между тенями они возвращаются. Ищи их среди невозможных углов, ищи их, когда кровавый след исчезает возле стены. Сильнее всего ищи их, когда слышишь звук цепей, но все вокруг неподвижно.»

— Ясный Путь, неизвестный автор, единственная известная копия, аннотированная лордом Дайрули

По словам маргиналии Дайрули, незнамцы в течении нескольких поколений посещали обширную сеть туннелей, бункеров и камер, которые подобно сотам испещрили землю под Ясной Башней, вместилища правительства Юноны и всего сектора. Когда первые инквизиторы Ордо Еретикус узнали о возможной инфильтрации, несколько отправили отряды аколитов для расследования. Один полностью пропал без вести, другой наткнулся на совершенно несвязанный заговор с целью вызвать военный переворот, а третий, в котором Дайрули служил как савант, обнаружил следы, которые, казалось, подтвердили регулярное и продолжительное вторжение неизвестной фракции. Последующие расследования ничего не показали, и было заподозрено, что кем бы ни были злоумышленники, им стало известно, что их присутствие было обнаружено и они, по крайней мере, на какое-то время прекратили свою деятельность.

Тридцать лет спустя, однако, контакт хозяев Дайрули получил сообщение о нападении на хранилище Муниторума глубоко под башней и следствие было возобновлено, на этот раз его возглавил сам Дайрули. Дайрули призвал и нанял самых лучших ищек и охотников за головами, которых могли дать его господа из Ордо Еретикус. Хотя и подбравшись к цели множество раз, он и его силы просто не могли догнать злоумышленников, когда они проникли из внешних палат башни в её внутреннее святилище, а затем просто исчезли.

Позже, совершенно случайно, лорд Дайрули рассказал о разочаровывающих результатах собрату. Этот человек недавно был вовлечен в обвинение ксенофильского культа возникшего среди пустотных кланов, работающих на отдаленных астероидных шахтах по краям системы Юноны. Последующие беседы привели к переоценке событий с другой точки зрения, что, в свою очередь, привело к тому, что Дайрули сделал вывод — неестественные скрытные нарушители какой-то вид ксеноинфилтраторов, так как ни один человек не мог совершить такие действия. Более позднее изучение и размышление еще больше усугубили подозрения Дайрули, пока он не уверился, что незваные гости были вовлечены в какую-то тайную встречу с очень важной группой или отдельным человеком в пределах Ясной Башни. Эти события произошли много десятилетий назад, но, учитывая, что префектриса Шарлотта Анастасия XX проводит почти все свои дни, отгородившись от мира в глубинах бронированного основания Ясной Башни, его выводы были действительно серьезными.

Некоторые из тех, кто узнал о них, теперь осмеливаются перешептываться о том, что префектриса может быть чужаком-наблюдателем или состоять в союзе с ксеносами. Возможно, она была полностью заменена одним из них, или, может быть, её ум, тело и душа не были её собственными, и она превратилась в какую-то ужасную мясную марионетку невероятно чуждого господства.

Возможно, господа Дайрули могли бы прибегнуть к опыту своих собратьев из Ордо Ксенос и начать совместную операцию по раскрытию истины. Дайрули не прожил достаточно долго, чтобы определить, какая из этих вероятностей была истинной.



СМЕРТЬ ЛОРДА ДАЙРУЛИ

Многие из сохранившихся писаний лорда Дайрули теперь известны только в фрагментарных выдержках, так как большая часть его произведений была сожжена вместе с ним и семью тысячами из его отряда в развалинах безымянного и давно заброшенного собора на Юноне. Раскрыв слишком много истины, Дайрули был обнаружен агентами лордов Аскелона, когда он проник в скрытый архив неподалеку от Ясной Башни. Его протащили в цепях по улицам на потеху толпе, и до рассвета все, кто контактировал с ним, неважно, насколько незначительно, также были задержаны. Ордо Еретикус, господам которого Дайрули служил, подготовились против захвата архи-саванта. В то время как точные детали остаются неизвестными, некоторые считают, что скрытая рука поблизости активировала какое-то крошечное имплантированное устройство, которое давало милость Императора, прежде чем его пытали, и что еще более важно, сделало невозможным добычу лордами Аскелона информации из его колосального разума.

Со смертью Дайрули и его последователей, казненных мстительными аскелонскими лордами, осталось еще два незавершенных дела. Во-первых восстановить, что возможно из обгоревших страниц, разбросанных по погребальным кострам. Во-вторых кровь за кровь. За каждого из семи тысяч и одного агента и контакта, а также невинного свидетеля, сожженного во множестве огромных костров, один из их собственного числа умрет — но не раньше ужасного, затяжного безумия. Каждый день в течение почти двадцати лет отприск благородства Аскелона или любимый помощник, советник или телохранитель были поражены таким суровым безумством, что быстрая, милосердная смерть из рук его господина была единственным возможным выходом. Это наказание соответствовало соглашению каждой фракции, пуританской или радикальной, имеющей интересы в секторе Аскелон, так высоко оценен был Дайрули.

Такова судьба того, кто навлечет на себя гнев объединенной Инквизиции...

ЕРЕСИ АСКЕЛЛОНА

«Аскеллон действительно может быть обречен, но когда он скользнет в пропасть проклятия, будь то в эту самую ночь или тысячу лет спустя, эта гибель не должна позволить поглощать большие домены Империума. Вы знаете, как подобные смертные муки образуют ворота, через которые маршируют легионы бездны. Этого мы не допустим. Сейчас мы должны выступить против лордов этого сектора и сжечь их всех!»

— приписывается лорду Харку на конclave Гншал Облитии

Анналы Империума представляют собой фрагментированную, неполную массу кровопролития, лжи, суеверий и противоречий, а поэтому мало кто знает наверняка собственную историю даже в пределах нескольких столетий. То же самое можно сказать о системах, субсекторах и секторах, причем глубже заглянуть, тем менее ясной становится картина. Тем не менее, среди различных миров Аскеллонского сектора ситуация намного хуже. Во многих мирах Империума информация теряется из-за войн или простой институциональной некомпетентности в ошеломляющем масштабе. В Аскеллоне ситуация кажется вполне рукотворной. По причинам, которые ни один инквизитор когда-либо не мог удовлетворительно объяснить, официальная история сектора, которую поддерживают правящими органами его собственных планетарных губернаторов, являются не только неполной, но и пронизана тем, что может быть только преднамеренной ложью.

Почему именно аскеллонские правящие классы хотят скрыть в тени столь многое из истории своего сектора, остается загадкой, и поэтому другим приходится пытаться соединить кусочки головоломки. Миссия Адептус Администраторум на Юоне и столицах каждого субсектора в разное время пыталась создать более полную картину, но их задача, почти невозможная из-за отливов и приливов Пандемониума, по правде говоря, обречена на неудачу.

На протяжении большей части своей известной истории инквизиторы не действовали открыто в Аскеллоне. Время от времени просто потому, что они не считали проклятое место достойным своего присутствия, но в других случаях из-за необходимости оставаться в тени ради наилучшего удовлетворения своих интересов. Иногда это было просто небезопасно, даже для того, кто обладает властью инквизитора. Каким бы несомненно могущественным не был инквизитор, когда его враги объединяются, даже он окажется в опасности, несмотря на силу, которой владеет. В таком случае инквизитор должен либо отступить, чтобы собрать свои силы для подготовки к встречному удару, либо скрыть свою деятельность, чтобы он мог ударить там, где противник меньше всего этого ожидает. Часто этому служат его аколиты, некоторые из которых, возможно, работают, даже не зная истинного имени своего хозяина или фактических мотивов их приказов, которые направлены на проведение атак или агрессивных расследований, когда лучше держать присутствие инквизитора незамеченным.

Таким образом, архивы ссылаются на периоды, когда могущественные инквизиторы, чьи имена известны повсюду, открыто действовали в Аскеллоне, и гораздо более длительные периоды, когда никто не действовал вообще. Отдельные рассказы о тех, кто выполнял свою миссию в пределах Аскеллона до смерти архи-саванта лорда Дайрули, всё ещё отыскиваются теми, у кого есть воля и средства для их поиска. Только несколько тщательно охраняемых записей осмеливаются намекать на событие, которое было ключевым в этой перемене, и практически означало, что Аскеллон был разорван на части: Злочиние.

ВАКСИАНСКОЕ ЗЛОЧИНIE

Несмотря на то, что это событие вырисовывается в значительной степени в отливе и приливе причин и фактов, которые формировали и продолжают формировать сектор Аскеллон, очень немногим известна истина о ваксианском Злочинии, как внутри, так и вне региона. Несмотря на свое знаменательное название, зверство совершилось не каким-либо лордом, не слугой лорда Аскеллона, а членами Ордо Еретикус.

История Злочиния уходит корнями к попытке ряда инквизиторов, верных умудренному опыту ведьмолову, лорду Спирону Харку, собрать сведения и, если необходимо, очистить аскеллонскую знать, чтобы добить сокрытые секреты сектора. Многие изучали останки исследований Дайрули и даже использовали его имя и смерть как сплачивающий клич. Лорд Харк был печально известен напыщенностью и пуританством во всех отношениях, нажив врагов и соперников в рядах инквизиции сверх необходимого за десятилетия службы. Они выступали против его планов, по-видимому, просто для того, чтобы не дать осуществиться росту власти и влияния Харка, а не потому, что они возражали против самого хода действий.

Лорд Харк созвал конclave в Гншал Облитии, мире на самом краю сектора. Возвышаясь в своей черно-золотой силовой броне и багровом плаще, декламируя мрачные строфы из своей Книги Пепла, он потребовал действий. В священных сводах Облитийского собора разразился жестокий спор, сопровождаемый взаимными обвинениями и нападками столь серьезными, что они не могли быть отозваны без существенной потери лица. Столетия накопленной недоброжелательности, гнева и яростного недоверия среди инквизиторов, работающих в Аскеллоне, казалось, быстро перекинулись на невозможные уровни. Наконец, Харк собрал своих приближенных и союзников, оставил конclave и двинувшись к внутренним мирам Аскеллона. Выразительно потрясая своим именным двуручным силовым мечом, он объявил собравшимся инквизиторам, что доберется до правды, так или иначе, с благословения тех, кто сопротивляется его руководству или без него.

Противники Инквизитора Харка, несмотря на видимость, не были против него просто потому, что он был пуританином, и они считались его соперниками. Скорее всего, это произошло потому, что два десятилетия назад они начали собственную инфильтрацию сектора в своих целях и опасались, что вмешательство Харка разрушит их работу. То, что в точности представляла из себя работа или на что она была направлена, по-видимому, является секретом, который эти радикалы забрали в свои могилы, не даром говорят, что историю пишут победители. В этом вопросе Харк и его союзники одержали кажущуюся победу, но только после войны и бедствий, столь пагубных, это было названо «Злочиние» теми, кому было позволено узнать о её истинном существовании.

После расформирования собрания в Гншал Облитии обе фракции отправились в центр сектора, собирая тех союзников, которые они могли найти по пути, и используя свои полномочия инквизиторов для реквизиции тех активов, с которыми они столкнулись. Эскадры боевых кораблей, реквизированных из Имперского Флота, схватились в пустоте, ибо воля и власть инквизиторов превзошли все другие силы и всех других командующих. По мере того как противостоящие группы проникали глубже в субсектор Рубикон, они призывали все больше сил, и целые полки Имперской Гвардии собирались по их приказу из шлейфа миров вдоль маршрута длиной в несколько парсеков. К тому времени, когда они стремглав схватились в Рубиконе, все притворство в надлежащей законности было отброшено.

Воюющие силы высадились в нескольких системах по всему субсектору, выпуская всю мощь армий, которые они реквизировали не только друг на друга, но и на тех, кто оказался между молотом и наковальней. Целые миры пылали, прежде чем у лордов Аскеллона возникло какое-то представление о том, что происходит. Общесекторальные протоколы обороны были приведены в движение, но в то время как у защитников был опыт борьбы с восстаниями, уничтожением муттировавших отбросов и даже вторжения ксеносов, ни один из них никогда не сталкивался с таким мощным врагом, как этот за многие столетия.

В течение нескольких недель все обитаемые системы в Рубиконе кроме горстки, были уничтожены войной, и полки Астра Милитарум, набранные из основных миров Аскеллона, были в смятении. Оборонительный флот системы Терминус Прайм превратился в облако горящих остовов, его эскадры, нанятые великим аскеллонским торговыми домами, были совершенно не подготовлены к тотальной войне, которая началась без предупреждения.

Наконец, префект сектора, лорд Винджет Ромонав VII, объявил войну неизвестным захватчикам. Используя всю полноту своих сил, он собрал столько полков, сколько смог призвать, в мире Вакси на краю границы Рубикона, решив повести их в бой и остановить вторжение в его владения.

Заявление лорда Ромонава было резким высказыванием, но вскоре превратилось в нечто равнозначное признанию в ереси. Целые поколения савантов спорили о том, был ли Ромонав намерен транслировать послание, которое он отправил, или он был лишен самообладание высокомерием, недопониманием, охвачен безумством или даже одержим какой-то демонической сущностью. Независимо от истины, к концу сообщения, которое было передано с использованием каждого хора астропатов в Юноне и распространилось по пространству Аскеллона, префект, с умышленным намерением или нет, объявил о выходе своего сектора из Империума Человека.

Столкнувшись с предательством такого огромного масштаба и помня об определенных отрывках истории сектора, к которым они имели доступ, противостоящие фракции прекратили свое междуусобное сражение. Сразу же они обрушились на Вакси и собранные там миллионы аскеллонских солдат там с мощью и эффективностью, несомненно, не виданной со времен крестового похода Махариуса. Объединенные силы устроили защитникам поход с резней столько кровавой, что никто её не пережил. Каждый из солдат на Вакси был наказан за преступления лорда Ромонава VII, либо убийством в бою, либо сожжением на гигантском костре высотой с титана-полководца.

Когда пожары над Вакси потухли, лорд-инквизитор Харк призвал к переговорам. В течение часа дюжина самых могучих и влиятельных инквизиторов в сегментуме стояла лицом к лицу на равнине пепла и разбросанных костей, а горизонт освещало пламя, пылающее повсюду. Слова, которые они обменялись, были либо не записаны, либо намерено удалены из любых записей, но их сущность можно было определить достаточно легко. Они сошлись на том, что события, приведшие к Злочинию, не должны повториться вновь. Какими бы ни были выгоды инквизиторов, работающих в этом секторе, они не стоили таких разрушений, что большая часть субсектора лежит в руинах, а Аскеллон лишен возможности защищаться от неожиданных вторжений.

Однако, предательство лорда Ромонавашло так далеко, что его нельзя было забыть или простить. Вскоре после его необдуманного заявления о расколе Ромонав был найден мертвым на своём троне при ежегодном открытии дворца в Ясной Башне. Пять тысяч просителей смотрели ему в лицо и бледнели от выражения которое они видели на том, что осталось от его черт, прежде чем спешно и молча исчезнули, дабы на них не напала такая ужасная судьба.

Многие были тайно уверены, что последовавшие события представляют собой вершину непостижимо глубокого айсберга и что некоторые или все основные связанные с ними фигуры были жертвой ужасающей манипуляции. Кто-то шепчет, что Харк был всего лишь марионеткой для некоторых других скрытных лиц, работающих в этом секторе, другие, что действия Ромонава были полностью срезжисированы или вообще не исходили от него. Даже имя Дайрули всплыло, чтобы либо запятнать его, либо показать, что его труды были правдивыми.

Все еще делаются предположения, кому в конце концов послужило Злочиние, потому что никто не осмеливается открыто говорить о власти, которая была использована. В то время как беспокойный мир удерживает различные фракции от откровенной войны, если кто-то станет слишком силен по отношению к остальным, между ними снова может вспыхнуть война. Те, кто находится на периферии многочисленных фракций и философий, в которые погружена инквизиция, кажутся всегда готовыми бросить вызов этому статус-кво, и никто не может предсказать, когда снова начнутся тотальные войны. Однако мало кто сомневается в том, что они начнутся и беспокоятся о том, кто может стоять за этими новыми конфликтами, когда они вспыхивают, и для какой выгоды.

НОВЫЕ ЕРЕСИ

В то время как эпоха Империума неумолимо движется вперед, а Пандемониум приближается к Аскеллону, символы, которыми инквизиция настолько знаменита в других местах, почти невидимы. Никто не может сказать наверняка, когда инквизитор действовал открыто и в полной мере, поскольку ни один из них не стал известен правителям сектора со времен мрачных дней, последовавших за Злочинием. Это, конечно не значит, что миры сектора закрыты для подобных людей, ибо ничто в Империуме или за его пределами не находится вне их сферы влияния. Действительно, отдельные инквизиторы всё еще ведут свои дела открыто, но они редко делают это на виду у высших органов сектора. Не из страха перед этими властями, потому что инквизиторы не боятся никого, кроме Императора и, возможно, своих собратьев. Скорее всего, только изгнаниник, намеренный посеять беды и разлад пойдет на это, ибо гнев собственных собратьев, которые полагают скрытный подход наиболее эффективным среди отступничества и предательств, пронизывающих пространство Аскеллона, вызывает страх.

Никто не может сказать наверняка, сколько инквизиторов теперь работают в Аскеллоне; в то время как их может быть несколько сотен, гораздо более вероятно, что их лишь горстка; возможно, временами в этом забытом секторе может быть только один инквизитор. Однако младшие аколиты на службе инквизитора — совсем другое дело, и вполне вероятно, что многие аколиты всех мастей заняты темными делами своих невидимых господ почти в каждом обитаемом мире этого сектора. Несмотря на последствия Злочиния, инквизиция и, в частности, Ордо Еретикус, никогда полностью не отвращали свой взор от сектора Аскеллон, поскольку это было бы грубым пренебрежением их долгом. Хотя сожжение Дайрули и события Злочиния делают задачу более обременительной, среди лордов инквизиции есть еще те, кто смотрит на Аскеллон с далекой Терры или отдаленных крепостей и знают, что какой-то глубоко укоренившийся грех скрывается внутри самой основы его миров. Некоторые считают, что он проходит через разреженную благородную кровь домов его лордов. Другие утверждают, что он зовет к себе на протяжении веков, возможно, даже притягивая Пандемониум сам по себе, никто не может представить к какому финалу.

Какова бы ни была истина, Аскеллон порождает ереси с угрожающей скоростью. Он также пожирает жизни тех, кому поручено раскрывать подобные ереси, и в столь же быстрых темпах. Заговоров — легион и слишком много, чтобы осветить их даже в кратчайшей форме. Тем не менее, то, что приведено, можно считать типичной организацией грехов, которые аколиты Ордо Еретикус могут быть осведомлены и активно расследовать в любой момент времени.

4-Й ОРБИТАЛЬНЫЙ ДЕСОЛЕУМА

Мир-улей Десолеум обслуживается четырьмя главными и бесчисленными вспомогательными орбитальными структурами, в основном связанными с перевозкой товаров и людей на поверхность и с поверхности. Первый из них обслуживает главным образом входящий транспорт, а второй исходящий. Третий — защитное сооружение, многие из его орудий направлены как на поверхность ниже, так и в открытый космос выше. В текущем состоянии четвертого никто не может быть полностью уверен.

В течение бессчетных столетий дисолеумский небесный док 4/4 служил торговым хабом, используемым многочисленными торговыми фирмами, работающими в этом секторе и за его пределами, в частности с теми, которые скорее будут иметь дело с торговыми посредниками, чем напрямую с Консорциумом. Он оказывал многочисленные услуги тем

богатым клиентам, которые были высоко оценены, от нуль-комнат, в которых можно было провести самые секретные и деликатные переговоры, не опасаясь прослушки, до стазис-хранилищ, в которых любое вообразимое сокровище можно было разместить на день, год или век. Небесный док был известен как что-то вроде места встреч, и таким образом, как в таких местах неизменно бывает, его обслуживала огромная орда криминальных объединений, стремящихся обеспечить всевозможную роскошь или порок, которые могли потребовать богатые посетители. Поколения капитанов-художников, торговых князей и вольных торговцев использовали небесный док 4/4, пока в один день он просто не закрыл свои пустотные замки, освятил их печатями и заглушил свои маяки. Всем, кто был свидетелем этого, со стороны показалось, будто произошел катастрофический отказ от реакторов, что было несчастьем, но не уникальным, и, безусловно, несчастье, после которого он мог восстановиться.

В течение нескольких часов после того, как небесный док 4/4 замолчал, подошел флот спасательных кораблей. Многие помчались в надежде подобрать выживших, и, без сомнения, охотно наслаждались перспективой грабежа многочисленных хранилищ сокровищ, которые обязательно нашлись бы внутри. Вначале, однако, ни один из них не мог пробить бронированный корпус небесного дока, поскольку воздушные шлюзы были запечатаны изнутри. Позже, когда тяжелые спасательные суда смогли пробить брешь, было обнаружено, что небесный док был очищен и запечатан преднамеренно, и ни одной живой души не осталась внутри. Куда исчезли тела, осталось тайной.

В течение нескольких лет небесный док 4/4 оставался пустым и неиспользуемым, поскольку наиболее распространенным объяснением катастрофы был подлый дух машины, обратился против своих хозяев с фатальными последствиями. Несколько старших магсов-техножрецов посетили мир, и, хотя никто не осмеливался ступить на небесный док 4/4, все согласились с тем, что это наиболее вероятное объяснение. Все констатировали, что наилучшим способом действий было позволить орбите огромной станции снижаться до тех пор, пока она просто не горит в атмосфере, конец, который без управления или надзора наверняка настиг бы её в течение нескольких коротких десятилетий.

Это было пятьдесят лет назад, и небесный док 4/4 остается на той же самой орбите, что и всегда. С того времени это место снова активизировалось, хотя и совершенно неофициальным образом, и есть многочисленные и в основном бесполезные слухи о том, как, почему и кто находится во главе. Некоторые отмечают, что датировка падения небесного дока была той самой датой, когда торговый дом Розы получил свою грамоту на действия в Аскеллонском пространстве, и что одним махом, многие из неосознанных соперников этого дома потеряли целое состояние в активах, размещенных в предположительно, безопасных хранилищах небесного дока. Никто не может сказать, сколько (если они вообще были) из тех сокровищ очищено вместе с пассажирами и экипажем. Было предположение, что эти хранилища могут остаться нетронутыми в глубине орбитального дока. Остальные бесчисленные слухи окружают небесный док 4/4, и имя Дома Розы упоминалось так часто, что члены Ордо Еретикус приняли его к сведению. Обычно проблемы торговых домов намного ниже, чем интересы Инквизиции, но это дело не так просто отбросить. Если в действительности первоначальная катастрофа была вызвана бунтующим машинным духом, как некоторые шепчут, то это само по себе достаточно, чтобы привлечь подозрения Ордо Еретикус.

В последнее время расследования показали, что дом Роза, похоже, легально предъявил требования на устав, согласно которому действовал небесный док 4/4. Эта претензия была

подана вместе с Консорциумом Десолеума и, как таковая, была непостижима для тех, кто не знаком с торговым языком Десолеума. Несколько попыток поставить архитекторов на позиции, откуда они могли бы узнать что-то об истине, были предприняты. Однако пока ни одна из них не оказалась успешной, и многие из них не смогли вообще вернуться.

Культы Адории на Юноне

В течение нескольких десятилетий многие инквизиторы Ордо Еретикус, интересующиеся сектором Аскеллон и, в частности, Юноне, древней столице сектора, знали о появлении культа, называющего себя «Адории». Сперва этот культ, один из множества наводняющих покрытые руинами пустоши Юноны, были определен как тип, о котором многие саванты Ордо Еретикус называют «пси-фильскими» или «психеистическими» — классификация, которая охватывает широкий спектр культов, члены которых, по-видимому, чтят праймеров, преклоняются перед ними или откровенно боготворят. Такие культуры далеко не редкость в Империуме, и не все они считаются изгоями или еретиками. Некоторые поклоняются только одному и величайшему праймеру, кого-либо жившему — самому Императору — и потому попадают в невероятно обширную паству Имперского Культа. Другие — опасные рецидивисты, которые ищут праймеров-отступников или укрывают пока еще не обнаруженных, латентных праймеров, и тайно похищают их, прежде чем власти могут потребовать их для больших отборов, которые питают Черные Корабли Адептус Астра Телепатика. Адорийские культуры Юноны были обозначены еще одним кощунственным собранием среди множества других, и отданы под юрисдикцию Бдения, или Адептус Арбитрес, если Бдение не справится.

В последнее время, однако, появилось множество тревожных сообщений, приводящих некоторых служителей Ордо Еретикус к выводу, что Адории представляют собой более серьезную угрозу, чем считалось ранее. Были замечены маги культуры, делающие жертвоприношения на краю так

называемых Бледных Ям — громадных дыр выработок, куда зарождающихся праймеров, собранных на Юноне, кидают до тех пор, пока Адептус Астра Телепатика не переправит их на Терру. Поскольку Черные Корабли сильно опаздывают, Бледные Ямы заполнены до отказа, а область, на многие километры вокруг них страдает от широкого спектра странных психических явлений.

Явления варьируются от странных огней вочных небесах над ямами до эфирных голосов, поющим в отправленных радиацией ветрах. В то время как большинство здравомыслящих людей держится подальше, если их обязанности не диктуют иное, культуры Адории влечет к ним и они стараются сделать их еще более впечатляющими.

Маги из Адории, по-видимому, узнали, что самые экстремальные психические эффекты могут быть вызваны жертвоприношением живых существ тысячам отбросов в глубине ям. Они сформулировали очень запутанный ритуал, который, кажется, призван довести праймеров до хорадочного возбуждения, прежде чем швырнуть несчастную жертву вниз навстречу смерти. Если жертва сама является зарождающимся праймером, явления всё еще более интенсивны и собрания Адории охватывает то, что свидетели описывают как религиозный экстаз.

Хотя этот акт уже будет считаться тяжким преступлением, он тем не менее оставался бы в компетенции местных учреждений, если бы не было большего эффекта, знают о нем маги,

проводящие ритуалы поклонения или нет. Каждый раз, когда Адории жертвуют праймером, чтобы вызвать явления, они ослабляют уже истощенный барьер между реальностью и тем, что лежит за её пределами, а щупальца Пандемониума рыскают всё ближе к сектору. Несколько членов Ордо Еретикус считают остановку культов Адории приоритетом, прежде чем они вызовут нечто гораздо худшее, катастрофу, остановить которую имеют шансы только их собратья из Ордо Малеус, — а затем только вмешательство ордена Серых Рыцарей из Адептус Астартес.



Высокомерие лорда Саравака АVENTИНСКОГО

В течение нескольких лет имперский командующий податным миром АVENTИН медленно выводил себя и свой мир из цепей верности и взаимосвязей, которые сковывают Аскеллон и более обширный Империум. Лорд Саравак из АVENTИНА делает это не для собственного возвышения, а ради того, что, по его мнению, является высшим из принципов. Он понимает гниль, которая источила основы благородных родов сектора, и их решение ничего не делать перед лицом постоянно растущего Пандемониума. Но Саравак не осознает, что усилиями предотвратить гибель своего любимого и могущественного мира, он, возможно, почти полностью обрек его.

Из-за пренебрежения сбором праймеров, который является одной из двух основных обязанностей, наложенных Империумом на тех, кто назначен имперским командующим, темы роста праймеров на АVENTИНЕ увеличились экспоненциально. Самым очевидным внешним признаком этого является обширный бастион, в котором праймеры, собранные для Черных Кораблей раньше были заключены. Эта древняя тюрьма теперь пуста, и никто не осмеливается войти в нее из-за боязни того, что запятнано внутренности.

Лорд Саравак воображает, что Империум настолько слеп, что не заметил его фактического отделения, и, хотя правительство сектора на Юноне может быть таким, в регионе есть другие люди, взгляд которых гораздо бдительнее. Сеть агентов, которые служат различным инквизиторам Ордо Еретикус, действительно отметила преступления лорда Саравака, и пока имперский командующий еще не совершил окончательного греха отречения от власти отдаленной Терры, в глазах многих он уже проклят.

Заблудший лорд Саравак еще не был призван объяснять свои действия, однако, возможно, в значительной степени из-за природы самой Инквизиции. В то время как те из имперских подданных, которые знают о существовании Инквизиции, могут рассматривать её как обширное, однородное и единое целое, на самом деле имеет место полная противоположность. Инквизиция просуществовала столько, сколько она просуществовала и столкнулась с каждой угрозой человечеству, которую можно вообразить, потому что она не централизована и не имеет никакой реальной структуры, которую атакующий мог бы развалить. Каждый член Инквизиции является частью невероятно сложной сети власти и влияния, и может использовать что угодно в качестве оружия. Так обстоит дело с АVENTИНОМ, потому что, хотя есть много инквизиторов, которые хотели бы видеть лорда Саравака сожженным, есть другие, неизвестные Сараваку, которые выступают в его защиту. На сегодняшний день вопрос еще не урегулирован, и поэтому топор палача остановлен, по крайней мере на время.

Есть несколько причин, по которым Саравак еще не был рассмотрен в том качестве, которое обычно соответствует тем, кто совершает преступления, на которые он пошел. Отчасти это связано с тем, что в рядах Ордо Еретикус есть придерживающиеся определенных радикальных точек зрения, по которым нужно позволить Империуму периодически содрогаться в судорогах, чтобы сохранить здоровье всего тела. Есть даже те, кто предает большое значение разрушению всей структуры правительства Империума и новому началу с новой сетью власти.

Несмотря на то, что оба эти крайних взгляда были озвучены в дискуссии по АVENTИНУ, самым сильным мнением среди наиболее громких и на данный момент численно превосходящих фракций является то, что лорд Саравак прав в намерении выйти из сектора. В Ордо Еретикус есть интересующиеся сектором, которые видят смысл отделения и не видят эффективного лидера в случае казни Саравака.

Тем не менее остается вопрос об отборе праймеров, который необходимо решить, чтобы АVENTИН не стал жертвой крупного демонического вторжения. Чтобы решить эту проблему, уже запущен ряд миссий для очистки АVENTИНА от самых могущественных зарождающихся праймеров, без предупреждения лорда Саравака или АVENTИНских Йоменов. На сегодняшний день эти миссии, начатые Ордо Еретикус, оказались успешными, и ряд потенциально разрушительных праймеров-отступников был казнен, прежде чем они смогут возвыситься, чтобы стать настоящей силой. С каждой миссией, однако, приходят сообщения о постоянно ухудшающейся ситуации. Психические явления растут все более интенсивно, и в некоторые ночи говорят, что изящные мосты, соединяющие тысячи островов АVENTИНА, покрыты вопящими фантомами и что моря краснеют от бесплотной крови. С каждым докладом голоса тех, кто хочет привлечь лорда Саравака к ответственности, становятся все громче и их труднее игнорировать. Наконец, ситуация неизбежно станет слишком тяжелой, и решение об окончательной судьбе лорда Саравака из АVENTИНА должно быть принято для предотвращения какой-то гораздо более масштабной катастрофы.

ПОТЕРЯННЫЙ ОРДЕН

Записи, описывающие приход Великого Крестового похода в регион, который в конечном итоге стал сектором Аскеллон, скучны, как и почти для всех частей галактики при обсуждении этой далекой эпохи. Однако в случае Аскеллона, похоже, гораздо больше пробелов, чем в историях других мест, состояние соответствующее большинству вопросов, относящихся к сектору и его темному прошлому. Одна особая область, вызывающая озабоченность у Ордо Еретикус, связана с присутствием предшественников Адептус Механикус. В то время как сектор содержит ряд суверенных доменов Механикус, включая могучий мир-кузню Церикс Магнус, в нем когда-то была другая, состояние которой легенды описывают как куда большее, чем в нынешние времена. Этот потерянный мир-кузня остается неназванным в окутанных историях Аскеллона, но те ссылки, которые, как представляется, намекают на это, свидетельствуют о том, что это действительно могущественное владение, которым управляет определенная secta

Механикус,
специализирующаяся
на самом темном из
искусств —
машинном
интеллекте.



Даже на заре Империума было известно, что подобный интеллект полностью запрещен, но некоторые секты внутри Культа Машины всё ещё проникали в эти запрещенные области. Слухи из древних времен гласят, что некоторые из этих сект путешествовали среди могучих колониальных флотов, которые обосновались в аскеллонском пространстве, желая нового места для продолжения исследований вдали от догматичного противодействия. Фрагментарные записи, пережившие тысячелетия запретов, свидетельствуют о наличии нескольких конфликтов между недавно прибывшим Адептус Механикус Империума и некоторыми местными аскеллонскими сектами во время приведения к Согласию.

Те, кто осмеливается изучать такие мифические эпохи из прошлого Аскеллона, считают, что не все эти еретические культуры были должным образом вычищены, хотя рассказы об искусственных разумах из выращенных в пробирке тканей, теперь существуют скорее как страшный сон, чем факт. Хуже того, некоторые говорят о том, что шаблоны для таких запрещенных интеллектов могли вести свое происхождение из раскопанных хранилищах данных цивилизаций, которые были давно мертвые, когда человечество снова заселило этот регион космоса.

То, что случилось с носителями этих машин по мере того, как забрезжил Эпоха Империума, неясно; скорее всего, тайны их создания были потеряны или они были объявлены вне закона. В аскеллонском пространстве ничего не было обнаружено, хотя многочисленные слухи и обвинения продолжают распространяться среди людей со знанием множества сект, доктрин и ересей Адептус Механикус.

Нередко связано с идеей о потерянном ордене искусственного интеллекта еще более покрытое завесой тайны утверждение, что один из этих безымянных кузачных миров был настолько могуч оружием и ресурсами, что поднял свой собственный легион титанов. В рассказах были запретные божественные машины, идущие на битву, в сопровождении сокрушительных рядов боевых механизмов — не простые бездумных конструктов, таких как сервоторы или стандартные механические автоматоны, но еретических и осознающих себя.

С тех древних времен не сохранилось никаких физических доказательств того, что такой орден вообще существовал, но легенды о подобных свидетельствах появляются как раз в каждом поколении или около того. Эти мрачные мифы неизменно достигают ушей Ордо Еретикус; даже отчасти точные, они имеют огромное значение, потому что никто не осмеливается рассмотреть ужасы, которые мыслящие машины могут обрушить на человечество.

Слух, появившийся последним, по-видимому, является самым значительным, поскольку он содержит новый элемент, с которым раньше никто не сталкивался. Он утверждает, что фракция ренегатов внутри инквизиции, фракция со связями с рядом известных изгнанных радикальных инквизиторов, раскрыла детали потерянного мира-кузницы и его легиона. Они заявляют, что во время великого мятежа во время рождения Империи мир-кузня был сокрушен предками Церикс Магнус в ожесточенной и неистовой междуусобной войне, которая бушевала в течение нескольких столетий.

Когда война была окончательно завершена, безымянный мир-кузня был полностью побежден, даже облака планетарных обломков не осталось чтобы отметить его гибель. Однако то, что могло остаться, — плоды опыта этого мира-кузницы: бесчисленные тысячи деактивированных боевых машин теперь запечатаны в огромной стазис-камере на сотни километров под поверхностью самого Церикс Магнус. Кроме того, как говорится в рассказе, потерянный легион каким-то образом избежал гибели своей кузницы и всё еще существует. Где-то в темноте его человеческие и механические потомки по-прежнему неусыпно ждут возможности отомстить своему древнему врагу и вернуть сокровища, отобранные в момент падения их родного мира.

ПУРИТАНЕ И РАДИКАЛЫ

В то время как большинство заговоров и богохульств, отравляющих сектор на протяжении тысячелетий, были плодом того гнилого пятна, которое бросает тень на весь регион, другие фактически являются результатом продолжающихся войн, которые раскололи Инквизицию. Для постороннего может показаться, что урегулирование вопросов доктринального раскола насилием, часто в широких масштабах, является крайней степенью безрассудства, оно фактически обеспечило постоянное выживание Инквизиции и, возможно, самого Империума. Но в то время как процесс может служить интересам Инквизиции, он наносит огромный ущерб тем, кто попал под перекрестный огонь.

Хотя этот факт в значительной степени неизвестен в секторе, даже тем, кто занимает высшие эшелоны силовых структур, в Аскеллоне велось много войн между диаметрально противоположными фракциями инквизиторов, не говоря уже о полномасштабном вторжении и резне, каким было Злочиние. На самом деле, некоторые мерзости, которые многие обвиняют в беспощадности или незаинтересованности лордов Аскеллона на самом деле являются побочным ущербом, причиняемым воюющими инквизиторами или их многочисленными аболитами.

Те из Ордо Еретикус, кто проявляет внимание к статусу и судьбе Аскеллона, раздираются фракционным расколом. Похоже, что радикалы превосходят своих соперников в Аскеллоне, возможно, потому, что пуритане рассматривают весь регион как потерянный за пределами надежды на искупление. Из тех пуритан и их союзников, которые действуют в Аскеллоне, большинство придерживается монодоминантной философии, одного из самых экстремальных и бескомпромиссных мировоззрений. Монодоминанты имеют тенденцию быть резкими и напыщенными, даже мстительными убийцами целых миров. Они неизменно считают, что любой, кого они считают виновным даже в малейшем грехе, должен быть очищен безжалостно, иногда отправляя целые города или миры в костер за грех нескольких. В таком регионе, как Аскеллон, инквизиторы-монодоминанты Ордо Еретикус видят ересь, куда бы они не обратили свой взгляд и не чувствуют сожалений, вынося приговор.

Тем не менее, есть те среди служителей Ордо Еретикус, кто не желает видеть, как их собратья-монодоминанты очищают весь сектор таким образом. Скорее, в радикальном лагере есть те, кто считает, что если регион должен прийти к своей гибели, он должен сделать это таким образом, который служит человечеству в целом. Любая другая судьба, по их мнению, является преступлением против всего того, что был достигнуто Императором, потому что звезды и человеческие миры, которые врачаются вокруг них, не должны быть оставлены без выгоды.

В частности, истванская фракция и ряд её производных обильно представлены в рядах Ордо Еретикус, работающих в секторе Аскеллон. Исстваниты считают, что только благодаря непрерывным и решительным конфликтам человечество может оставаться сильным, и из этой философии ряд альянсов эволюционировал среди аскеллонских инквизиторов Ордо Еретикус. В большинстве случаев эти философии представлены лишь небольшими группами, иногда не более чем одним инквизитором и его непосредственной сетью аболитов. В других случаях некоторые философии и дисциплины стали авторитетными и даже начали распространять свои невидимые корни дальше.



Джуэг Дэг

В свои более ранние годы этот упрямый инквизитор-торианец вел тайные исследования останков имперских святых на древнем мире Галлиенус III. Его оперативники проникли в катакомбы, чтобы исследовать почитаемые мощи, стремясь узнать, что позволило их телам и душам достичь таких божественных достижений. Сестры битвы, которые охраняли склепы, обнаружили осквернение, а вместо того, чтобы раскрыть себя, Даг и его ахолиты атаковали и убивали многих во время побега. Понимая свои ужасные поступки, он с тех пор служил в Ордо Еретикус ради искупления, хотя в этих священных склепах по-прежнему шепчутся об ужасных грабителях могил.

АРГУРИИ

Авгуромансия — эзотерическая аскеллонская дисциплина, произошедшая из типов основанных на логике предсказателей, объявленных сторонниками Бога-Машины вне закона много веков назад. В его изначальных формах последователи скармливали бесконечные записи бедствий по всему сектору и за его пределами огромным когитаторам, чтобы предсказать будущие события, которые могут угрожать Механикус. С каждой новой войной или опустошением её сторонники полагали, что их новые прогнозы стали более точными.

Приливы и отливы Пандемониума стали важным источником данных и приверженцы стали одержимы его изучением. Пляшущие, фрактальные узоры великого варп-шторма вскоре поработили последователей. Собранные данные перестали быть строгими фактами и извратились до мрачных, почти невразумительных декламаций бинарного кода, который немногие могли разобрать без церебрального сбоя.

Некоторые практикующие начали утверждать, что вскоре могут предсказать возможное падение Аскеллона и Империума. Такие дикие заявления привели к искоренению дисциплины в массированной чистке, которую контролировали пуританские техножрецы Бинарного Сельвануса по приказу Кворум Примус. Хотя она действительно была искоренена среди Механикус, другие обратили внимание на запретную дисциплину.

Инквизиторы Ордо Еретикус — вот кто поддерживал его существование, хотя и перенаправлены на судьбу человечества, а не только Механикус. Используя диких ведьм, тайные сообщения от вольных торговцев и навигаторов, пустотных провидцев на удаленных станциях, следящие ауспексы и другие незаконные средства, чтобы следить за ужасным балетом Пандемониума, они продолжают собирать данные и получать прогнозы. Многие начали как иствааниты, ища способы узнать о будущих бедствиях, чтобы они могли действовать, дабы усилить потенциал этих событий. Некоторых привлек Аскеллон, потому что они чувствуют его нависшую гибель, полагая, что такое событие обязательно должно представлять собой катализм, достаточно мощный, чтобы действительно укрепить человечество достаточно, чтобы преодолеть множество угроз.

Самые пыльные среди Аргурии считают, что предсказанный катализм — это смерть Императора и возрождение человечества в вознесенном психическом существовании. Некоторые даже, кажется, рассматривают Пандемониум и его воздействие на праймеров как средство ускорить это событие. Это знаменует их как радикалов для пуританских инквизиторов Ордо Еретикус, многие из которых отвергают все психические явления и даже не признают, что Император обладает или обладал ими. Однако какая форма такого преобразования может быть оставлена неизвестной, и в рядах Ордо Еретикус, как пуританских, так и радикальных, есть много людей, которые считают, что такая вера запредельна даже для инквизитора.

РЕМОНСТРАЦИЯ

Другие философии пронизывают Аскеллон, возможно, менее известные, но всё ещё наполненные сильными сторонниками. Одна из них — «ремонстрация», небольшая группа ветеранов-инквизиторов, которые считают, что все имперские институты, в том числе и сама Инквизиция, должны быть уничтожены, так что вся структура, посредством которой человечество управляет собой, могла быть перестроена. Мысль возникла вскоре после Злочния в разгар ярости и обвинений в истинных причинах этого ужасного события, и она быстро стала поглощаться скрытыми корнями за беспокойным прошлым Аскеллона.

На протяжении многих лет вникая в самые мрачные секреты сектора, отдельные ремонстранты пришли к выводу, что первоначальные поселенцы региона избегали какой-то великой несправедливости, когда они пришли в Аскеллон, не желая принимать какой-либо режим владычества в это окутанное тьмой время. Все, что произошло в галактике, начиная с эпохи Раздора до Великого Крестового Похода, сквозь Ерес Хоруса и Эпоху Империума, эти инквизиторы считают неизбежным результатом зла режима, от которого те изначальные колонисты бежали. Ремонстрация хочет не просто уничтожить Империум, а вернуть его в более раннюю, более чистую форму, шаблон, который, по их мнению, скрыт в самой крови лордов Аскеллона, переданных им в течение многих поколений.

На сегодняшний день существует слишком мало ремонстрантов для достижения такого конца, но это только заставило их задуматься о все более радикальных действиях, чтобы добиться желаемой цели. Большинство таких схем были сорваны соперничающими инквизиторами, но с проклятием и приближением анархии в регионе это состояние вряд ли будет длиться вечно.





ГЛАВА II: ОГОНЬ И ЯРОСТЬ

Скрытные враги непрестанно угрожают Империуму и, что более важно, Человечеству. Их можно найти повсюду, от сияющих соборов до промозглых пещер подулья. Там, где есть люди, есть и те, кто отвернулся от Милости Императора и стал еретиком или искался в бесчеловечного мутанта или те, кто слился умом с царствами Хаоса. Неважно, осознают или нет они своё падение, они являются гнилью человечества, которая должна быть выжжена. Инквизиторы из Ордо Еретикус и их аколиты готовы очищать всё огнём, зная, что их борьба никогда не закончится.

Игроки могут найти в этой главе новые возможности для создания своих аколитов, а также новое мощное оружие для борьбы против своих врагов и новые таланты которые пригодятся в битвах и расследованиях. Желающие обратится к Варпу за помощью, или же лучше распознавать ведьм могут взять малые психосилы. Также игроки могут, совместно с МИ, разработать независимые Следствия, что позволит персонажам игроков проводить самостоятельные расследования и далее направлять судьбу аколитов. Мастерам и игрокам, желающим сподвигнуть инквизиторов и боевые действия в более радикальных направлениях эта глава рекомендуется к использованию, даже если менее прогрессивные умы могут счесть это за ересь столь же опасную, как и угрозы, с которыми они будут бороться.

СРАЖАЮЩИЕСЯ С ЕРЕТИКАМИ

«Мы можем простить тех, кто потерпел неудачу. Но тех, кто пал, мы можем лишь предать огню.»

— кардинал Кармин из Воксис-Прайм, выступая перед своими Праведными

Аколиты, служащие инквизитору из Ордо Еретикус, часто сталкиваются с худшим из ужасов — другими людьми. Девиантное поведение или резня устраиваемая ксеносами или нечестивые демоны пожирающие души без сомнения ужасны; однако дно, на которые люди могут опуститься, бесконечно по своей сути. Изучение людских ужасов будоражит дух, свидетельство актов предательства доказывает, что только люди способны выполнять задачи зная, что любой, независимо от его происхождения, может стать еретиком, ведьмой или мутантом. Чтобы противостоять угрозам, стоящим перед Ордо Еретикус, аколиты должны закалять и тело, и разум для борьбы с величайшей угрозой — другими людьми.

В этом разделе игроки получают новые возможности для своих аколитов для противостояния таким угрозам. Их служение могло начаться на плодородном агромире, технологически отсталом феодальном мире или на суровом приграничном мире. Новые аколиты могут быть выходцами из набожных Адептус Сороритас или возможно, жили как жалкие мутанты, также они могут выбрать роль фанатика или кающихся. Игроки также могут использовать элитное улучшение Сестра Битвы и вызывать новых персонажей поддержки в их бесконечной борьбе против внутренних врагов.

НОВЫЙ РОДНОЙ МИР: АГРО-МИР

Пахари и жнецы наилучше плодородных миров Империума; без их вклада человечество впало бы в пучину голодного варварства.

«Урожай с мегаакра алеф-строк-237 собран в размере 41.5 гигатон. Оставшиеся в живых направлены для перегруппировки и сбора урожая на мегаакр алеф-строк-238.»

— открытая трансляция во время третичного сезона на Вердале III

Те, кто неустанно трудится на агро-мирах снабжают Империум бесконечным количеством, одного из самых необходимых ресурсов — еды. Адептус Администраторум подбирает миры для этой задачи чаще всего основываясь на климате, эндемичном скоте и других природных факторах. На других агро-мирах преобладают искусственные элементы, такие как: как защищенные гидропонные озера, плавающие поля, подвешенные в полых планетоидах, или чаны с водорослями запрятанными глубоко внутри облученных гор. Во всех случаях их жители предназначены для одной цели — кормить Империум. Даже малейший неурожай или чума скота могут обречь другие миры на страшный голод или крах военной кампании, потому их часто недооцениваемые усилия жизненно важны для выживания человечества.

ЖИЗНЬ НА АГРО-МИРЕ

Хотя любой аграрный мир посвящен выращиванию и сбору провизии для ненасытного Империума, каждый из них уникален в том, как он достигает поставленной цели, равно как и в том, что он производит и экспортирует. Многие полагаются на базовые продукты питания, поскольку их относительно просто выращивать, хранить, использовать и перерабатывать в различные формы для потребления людьми по всей галактике. Некоторые концентрируются на более редких предметах: деликатесы, которые могут быть произведены только на этой планете, продукты питания для звездолий господ обладающих властью и связями. Со временем большинство стали известными определенного рода экспортом, например, Калто предназначен для риса падонус, а на Цел выращивают мхоксенов. Тем не менее, агро-мирщикам редко остаются богатства культивируемых ими полей или переполненных загонов, часто работники довольствуются отрубями или мясом, непригодным для обработки.

ПРАВИЛА АГРО-МИРА

Персонажи с агро-миров получают следующие преимущества при создании персонажа:

МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

+ Сила, - Ловкость, + Общительность

ПОРОГ СУДЬБЫ

2 (Благословение Императора 7+)

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Сила земли: Персонажи с агро-миров начинают с чертой Жестокий Натиск (2).

СКЛОНОСТЬ ДОМАШНЕГО МИРА

Сила

РАНЫ

Персонаж с агро-мира начинает с 8+икс ранами

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Адептус Механикус, Адептус Министорум, Астра Милитарум, Мутант

СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР

При использовании таблицы 2-1: Случайный родной мир на странице 35 ОКП Dark Heresy агро-мир может быть выбран при результате броска 86-100

Аграрные рабочие могут быть привязаны к работе на одном поле, часто развивая такую преданность своему делу, что новые религиозные секты могут возникать, как грибы после дождя. Другие могут постоянно перемещаться по поверхности, следя за циклом местных сезонов роста, чтобы, как атакующие армии, опустошить созревшие для сбора урожая поля, и очистить пейзаж, чтобы собрать каждый кусочек зерна, стебля или другой съедобной жизни. Более прожорливые, чем любой рой, они оставляют за собой лишь пустошь, прежде чем отправиться на следующий участок. На некоторых планетах, особенно там, где сильно присутствие Адептус Механикус, рабочие с бионическими руками-косами могут работать вместе с монозадачными сервоторами-сборщиками, а боевые сервоторы патрулируют поля и используют свои тяжелые стабберы для предотвращения мародерства.

Производные поля различаются по размеру и форме, включая точно разработанные площади, основанные на древних указах, узоры для поклонения почитаемым святым или дикие формы, основанные на сезонных причудах их правителей. Некоторые участки вообще не находятся на земле, такие как планктонные фермы, посреди океанов или подземные пещеры с грибными фермами. Другие агро-миры специализируются на животноводстве, от воздесущих греков до уникальных животных, эндемиков этого мира, которые не могут существовать больше нигде. Подобно флоре, они не обязаны быть наземными и могут включать в себя гигантских, крупнее звездолётов, морских зверей или затмевающие солнце облака богатых белком насекомых. В некоторых случаях эти планеты могут импортировать базовые корма или культивировать гидропонные водоросли и выращивать плоть в чанах, только для того, чтобы кормить эту фауну, пока звери не будут отправлены на убой.

ПЕРСОНАЖИ С АГРО-МИРОВ

Работа в любом агро-мире, независимо от его продукции, является суровой и беспощадной. Всегда есть место для пахоты, посева, сбора, подсчета урожая или животноводства. Даже на искусственных пастбищах в чаны с водорослями необходимо постоянно сеять и собирать урожай в течении непрерывных циклов. Эти подчинённые природным процессам люди зачастую имеют недюжинную силу и готовы применить её для решения

любых проблем. Им обычно редко удается покинуть свою родную планету, но если им это удастся они смогут достойно показать себя в любой части Империума.

Агро-миры часто отдают основную часть Имперской Десятины пищевыми продуктами, а не солдатами, учитывая их относительно низкий уровень популяций и важность их экспорта. Тем не менее, известно, что Имперская Гвардия привлекает местных жителей, особенно во время вторжения на близлежащие планеты. Некоторые аграрии могут проявлять интерес к машинам, после большого опыта работы с авто-косами или уборщиками урожая, и их могут завербовать в Культ Механикум. Экклезиархия, в свою очередь, взывает к другому: годам, проведённым в молитвах за успешный урожай. Бесконечное составление таблиц урожайности, использованных семян или иная работа с важными организационными записями могут указывать на таланты идеально подходящие для Адептус Администратум и жизненно важные в любой точке Империума.

Проклятие мутаций также присутствует, хотя тут ему приходится противостоять намного реже. Агро-миры обладают более низкой плотностью населения, что позволяет пострадавшим более легко скрывать деформации и избегать внимательных глаз. Такие персонажи могут сбежать с родного мира, и смогут с лёгкостью отплатить спасение применением своей недюжинной силы или необычайных умений.

ПРИМЕР АГРО-МИРА: НОВАБЕЛА

Обитатели относительно нехитрой планеты, находящейся под контролем Экклезиархии, новабеланцы, сочетают яростное поклонение Имперскому Культу с аграрными и морскими обязанностями. Никакая работа не будет сделана без тщательной молитвы Отцу Урожаю — их воплощению Императора. Поля выложены в форме религиозных символов, семена посажены согласно благословенным откровениям и урожай собираются с древними гимнами на устах. Несмотря на периодические неурожаи и другие ужасные бедствия, их преданность всегда была вознаграждена удивительно обильными урожаями, перерабатывающимися в рационы, которые насыщают гвардейцев всего аскеллианского космоса, попутно вселяя страх в их сердца.



НОВЫЙ РОДНОЙ МИР: ФЕОДАЛЬНЫЙ МИР

Навечно застывшие в состоянии технологической стагнации, где мускулы доминируют, а технологии ограничены; эти общества отражают и утверждают надлежащие имперские роли господина и слуги.

«Наша жизнь идеальна. Все знают свое место и свой долг перед своими лордами, вассалами и, конечно же, перед Императором. Все, конечно, спокойны и уверены, что это останется неизменным, как на следующий день, так и в последующие века»

— Федерика VI, леди Бенеисия из Кастильо

Феодальные миры отличны двумя ярко выраженными аспектами. Первый, и наиболее явный, это уровень технологий, значительно отстающий от большинства имперских миров. На многих из феодальных миров пороховое оружие является немалым преимуществом. Ряды суровых стрелков с мушкетами и натиск легионов всадников могут послужить ультимативным оружием на их полях сражений. Другой определяющий аспект феодальных миров — это то как живёт коренное население, всех их связывает сеть обязательств, вассальной зависимости, даже дикие племена и другие социальные группировки. Эти связи сохраняются на протяжении поколений, все члены рождаются, растут и умирают на предназначенных им местах. Подобно их технологиям феодальные миры находятся в состоянии постоянного застоя. Во многих отношениях общественная структура таких миров достаточно обычна для Империума, так что отойдя от первоначального шока уроженцы феодальных миров чувствуют себя вполне знакомо.

ЖИЗНЬ НА ФЕОДАЛЬНОМ МИРЕ

Феодальные миры обычно считаются отсталыми, и по сравнению с большей частью Империума, это правда.

Их технологии, безусловно, примитивны, они используют мускульную силу животных и людей для возделывания полей, поднятия ворот и мостов, транспортировки товаров и людей.

Их технологии также могут диктовать как им сражаться: если порох

ПРАВИЛА ФЕОДАЛЬНОГО МИРА

Персонажи с феодальных миров получают следующие преимущества при создании персонажа:

МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

+ Восприятие, + Навык Рукопашной, - Интеллект

ПОРОГ СУДЬБЫ

3 (Благословение Императора 6+)

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Моя броня — часть меня: Персонаж с феодального мира игнорирует ограничения на максимум Ловкости, налагаемые любой бронёй, которую он носит.

СКЛОННОСТЬ ДОМАШНЕГО МИРА

Навык Рукопашной

РАНЫ

Персонаж с феодального мира начинает с 9+1к5 ранами

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Адептус Сороритас, Адептус Министорум, Астра Милитарум, Адептус Администраторум

СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР

При использовании таблицы 2-1 Случайные родные миры на страницы 35 ОКП Dark Heresy феодальный может быть выбран при результате броска 16-33

вершина технологий, то личные поединки против достойных врагов в поисках славы, вполне могут доминировать на поле боя.

Несмотря на эти ограничения, феодальные миры способны на удивительные достижения в инженерии, например сложные акведуки или монументальные статуи. Они могут также преуспевать в создании алхимических зелий, растительных лекарств, биологических ядов или методов обучения животных, которые могут превзойти многих достижения более «цивилизованных» миров.

Все обитатели феодального мира обязаны быть преданными вышестоящим, от смиренных крестьян и элитных воинов, до местного правителя, который кланяется назначенному планетарному губернатору. Эта преданность может принимать как форму обеспечения продовольствием, вооруженной поддержкой, материальными запасами так и любую другую помощь по требованию. В свою очередь, каждый правитель имеет обязательства перед своими вассалами, например, защищать их от внешних угроз, даровать земли для работы и личного использования, а также другие выгоды. Эта зависимость от социальных связей, послушания и лояльности между обеспечить устойчивое правление на протяжении многих лет, но ценой суворой и требовательной жизни. Это в свою очередь помогает этим мирам оставаться сбалансированными: в отличии от других миров Империума феодальные миры самодостаточны, их популяция достаточно мала для того что бы обеспечивать самих себя засечет сельского хозяйства и животноводства. Как и другие аспекты жизни на феодальном мире используемые методы могут быть примитивными, но эффективными и хорошо подходить для коренного населения и их планеты.

Обитатели феодальных миров живут в абсолютной стабильности. Все знают свою роль в обществе, и редко думают о смене порядков. То, что он не меняется от одного поколения к другому, от одного от века до следующего, не особо важно. Такова жизнь на феодальных мирах, по всему Империуму.

ПЕРСОНАЖИ С ФЕОДАЛЬНЫХ МИРОВ

Персонажи с феодальных миров могут варьироваться от крестьянина-эксперта по выращиванию сельскохозяйственных культур, ремесленника и каменщика, ответственного за обеспечение укрытия, военного защитника царства и т. д. Следуя наследственному пути, тяжело отступиться от того, что предки делали поколениями, или даже подумать об этой возможности. Вместе с тем у них всех есть общее — это укоренившееся доверие и лояльность, которые связывают все уровни их культуры. Такие сильные культурные традиции делают их идеальными для

принятия на службу Империуму, который превозносит эти качества в галактическом масштабе.

Большинство феодальных миров обязаны выплачивать Имперскую десятину в виде сельскохозяйственной или минеральной продукции, или же грубой рабочей силы. Феодальные миры часто испытывают культурный шок, когда Империум связывается с ними; как только это будет преодолено, а угрозы, предстающие перед человечеством, преобразуются в формы, понятные для феодалов, они могут стать источником для пополнения рядов Имперской Гвардии. Феодальные всадники, используют в бою, почти что терранских лошадей, рептильных ящериц или огромных, нелетающих птиц, обеспечивают одни из самых известных ударных войск в Империуме. Феодальные миры часто почитают личный бой и честь, некоторые из их планет могут стать вербовочной базой или даже крепостью-монастырём Адептус Астартес.

Война — это не единственная область, на которой могут господствовать феодальные миры, ибо они лишены передовых технологий, следовательно, их зависимость от памяти и умственная организация могут сделать из них хороших членов Адептус Администраторум. Многие направляют свою преданность на новообретённый Имперский Культ, проявляя уважение к членам Экклезиархии или даже, возможно, Адептус Сороритас. Несмотря на несанкционированные погромы и сожжения, ведьмы всё ещё захватываются в соответствии с имперским диктатом. Те, кто был доставлен на черные корабли, могут продолжать служить Императору напрямую или оказывать помощь в борьбе против тех сил, что породили их нечестивые и богохульные таланты.

ПРИМЕР ФЕОДАЛЬНОГО МИРА: АДДЕРОТ

Аддерот — один из самых холодных обитаемых аскелийских миров. Местные туземцы живут в массивных замках, вырезанных в привязанных айсбергах, на стенах которых вырезаны колоссальных размеров королевские гербы, которые должны защитить обитателей как от враждебных империй, так и от жутких хищников. Крестьяне работают на берегах выращивая водоросли и собирая косяки кровавых улиток, в то время как рыцари сражаются с гигантскими водными рептилиями, чтобы доказать свою храбрость и защищать свой народ. Некоторые воины решили оставить лед и выбрать небо — в набранных для Имперской Гвардии новых полках Аддеротских Дракменов — носят клыки последнего убитого ими существа в качестве набора декоративных кинжалов.



НОВЫЙ РОДНОЙ МИР: ПОГРАНИЧНЫЙ МИР

Существующие на краях Империума, слабо управляемые и почти не подчинённые закону; вдали от благ цивилизованного общества, эти планеты находятся в тени и слабо освещены Светом Императора.

«Яболее уверен, что этот причудливый хронодействитель означает, что вы богаты, где-нибудь в другом месте. В этом мире вам понадобится использовать этот симпатичный лазерный пистолет вместо него, если вы хотите произвести впечатление на кого-нибудь»

— Тильди Галлоф, барыга на обменном посту

Пограничные миры занимают отчаянные, беззаконные уголки Империума. Жители быстро становятся самостоятельными, ибо это необходимо, учитывая, что они не дождутся внешней помощи против мародеров-людей или хищных ксеносов. Как всегда, там куда Империум не смотрит, там никто не контролирует ересь и мутации. Пограничные миры кишат отбросами человечества, целые регионы там контролируются пиратами, бандитами, преступниками или чем-то ещё более худшим. Эти планеты легко становятся гнездом для нечистых прайкеров, еретиков и мерзких культов, и могут угрожать Человечеству распространением этой заразы по всему Империуму.

ЖИЗНЬ НА ПОГРАНИЧНОМ МИРЕ

В то время как жизнь в любом имперском мире суровая и неумолимая, за исключением, возможно, обладателей голубой крови, которые несут более тонкое и коварное бремя, пограничные миры часто стоят отчужденно. Часто, на таких планетах нет Адептус Арбитрес; планетарные губернаторы могут править только с орбиты или вовсе из другой системы. Таким образом, пограничные жители должны столкнуться со многими угрозами сами по себе: набегами ксеносов, стихийными бедствиями, местными враждебными видами или даже тектонической нестабильностью. Эти миры часто открыты недавно, отдалены от обычных транспортных маршрутов и произвели колонизацию с неполным или плохим анализом опасностей планеты. Многие были найдены случайно, обнаружены на древних варп-картах или упоминались на полях журналов вольных торговцев. Пограничные миры могли быть населенными до этого; многие

ПРАВИЛА ПОГРАНИЧНОГО МИРА

Персонажи с пограничных миров получают следующие преимущества при создании персонажа:

МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

+ Восприятие, + Навык Стрельбы, - Общительность

ПОРОГ СУДЬБЫ

3 (Благословение Императора 7+)

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Полагайся только на себя: Персонажи с пограничного мира получают бонус +20 к умению Техпользование когда модифицируют своё оружие и +10 когда чинят предметы.

СКЛОННОСТЬ ДОМАШНЕГО МИРА

Навык Стрельбы

Раны

Персонаж с пограничного мира начинает с 7+икс ранами

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Адептус Арбитрес, Адептус Астра Телепатика, Мутант, Изгой

СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР

При использовании таблицы 2-1 Случайный родной мир на странице 35 ОКП Dark Heresy пограничный мир может быть выбран при результате броска 34-44



обнаруживают признаки ранних цивилизаций, начиная от древних человеческих обществ, до давно павших чужацких империй. Эти остатки прошлого могут даже послужить причиной появления некоторых поселений, или на них могут вести раскопки, чтобы добыть реликвии древних времен.

Там, где другие граждане Империи могут получать всё необходимое для жизни благодаря местным мощностям или полагаться на импорт, жители пограничных миров вынуждены для выживания собирать обедки. Многие из них зависимы или, по крайней мере, знакомы с имперскими технологиями и, следовательно, в их обществах встречаются как продукты СШК так и собственные поделки. Это может привести к тому что варварскому существованию, с племенами отщепенцев, устраивающих набеги на поселения за драгоценным прометиумом или на лазерные сторожевые вышки, охраняющие изолированные усадьбы от хищных существ. Тем не менее, похоже, что пограничные миры всегда привлекают новых поселенцев.

Многие стремятся к границам Империума, ища спасения от местных религиозных властей. Некоторые могут пожелать поклоняться Императору через средства, которые вполне могут сочтись еретическим; на пограничном мире, они вполне могут создать свою собственную секту и, со временем, сделать его планетарной версией Имперского Культа. Те, чьё поклонение тёмным существам по праву отправило бы их на костры Инквизиции, также ищут своего рода религиозную свободу. Сбежав в мир, где меньше любопытных глаз или крестьян с факелами, эти культуры могут проводить свои грязные обряды открыто или даже установить контроль над поселением. Многие также могут стремиться в пограничные миры для прибыльных возможностей, которые те предлагают. Там может не быть никаких очевидных признаков богатства, но вполне могут присутствовать реликвии ксеносов, полезные местные виды или даже чудеса из Темной Еры технологий и всё это ждёт, чтобы его отыскали.

Не все жители пограничных миров добровольно выбрали свои дома, поисках лучшей жизни. Мир-улей вполне может заплатить Имперскую Десятину людьми, которых отправят для колонизации новых миров, вдали от металлических городов и успокаивающих толп. Штрафные полки также могут использоваться для заселения пустых планет, все понимают, что их новые жизни могут быть опасными, но все же лучше, чем неизбежная смерть на поле битвы.

Существующие почти за пределами Имперских законов, а порой даже не вне заповедей Имперского Культа, пограничные миры могут проявлять признаки ксенофилии. Местные, владеющие ксено-оружием и живущие в жилищах, построенных ксеносами, являются обыденностью. Некоторые пограничные посты даже открыто торгуют ксеносами, что в свою очередь распространяет

ксено-угрозу. Таким образом эта зараза так же может распространяться на мутировавших людей и нечестивых ведьм. Что бы выжить пограничным мирам приходится заключать ужасающие союзы, когда жизни спасаются ценной людских душ. Жизнь в этих краях — это жизнь в тени, а в тенях плодится ересь.

ПЕРСОНАЖИ С ПОГРАНИЧНЫХ МИРОВ

Жизнь в пограничном мире полна испытаний в повседневной жизни: существование конечно не столь экстремальное, как в мирах смерти, но все же весьма опасно. Те, кто выживают, научились полагаться на себя, однако по-прежнему могут действовать как часть более широкого общества в Империуме. Учитывая нехватку хоть каких-либо ресурсов, даже грубой рабочей силы, имперская десятина сведена до минимума. Набор в ряды Имперской Гвардии может произойти лишь раз в целое поколение. Для многих единственный регулярный контакт с Империумом происходит через Адептус Астра Телепатика или во время визитов Чёрных Кораблей. Там, где слаб имперский контроль, необнаруженные праймеры могут спокойно жить и множиться годами, перед тем как их обнаружат, что увеличивает их могущество и опасность, которую они несут. Это также верно и для тех, у кого тело так же искажено, как и ум, вместе с праймерами мутанты растут и распространяются, особенно на диких территориях.

Борясь с этими отклонениями, миссионеры Экклезиархии часто блокируют эти миры, чтобы принести веру и обрушить гнев Императора на заблудших. Многие становятся мучениками, и их родственники могут быть выбраны Схолой Прогениум стать отличными арбитрами на других мирах по всему Империуму. Другие аборигены, однако, сохраняют своё чувство самоуверенности и воздерживаются от того, чтобы стать частью какой-либо организации, живя для себя и в соответствии со своим собственным правилами, как и другие бесчисленные пограничники каждый день.

ПРИМЕР ПОГРАНИЧНОГО МИРА: МАРНИН

Лежащий на дальней окраине суб-сектора Туле и отрезанный от основных варп-маршрутов, Марнин практически лишен ресурсов или чего-либо ценного. Он привлекал небольшое число неорганизованных поселенцев, но внемировой трафик резко возрос, после появления группы помешанной на уходящих глубоко под землю пещерах. Несмотря на набеги эльдар, слухи о захватывающем открытии под землей привлекли внимание. Лишь вопрос времени, когда Адептус Администратум установит на планете имперский порядок, но до тех пор у всех авантюристов есть шанс откопать на планете что-нибудь ценное.

НОВАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ: АДЕПТУС СОРОРИТАС

Ведомые ве́рой, они исполняют волю Экклезиархии; вооруженные праведной силой и защищенные от вреда, они исполняют свой святой долг во имя Императора!

«Мы помним тебя, Алисия Доминика. Вы, получили слово от нашего Отца и низложили отступника. Вы, вернувшие нас на наш истинный путь, путь бдительности и преданности. Мы помним вас и почитаем вас в наших слова, действиях, телах и душах»

— из Молитвы Памяти

Легенды гласят что в былье времена, времена Правления Крови, Алисия Доминика, лидер воинов, именуемых Дочери Императора, стояла перед Золотым троном с несколькими избранными ею воинами. Там на них снизошёл Свет Императора, наделяя их ужасной целью —бросить вызов тиранам, которые взяли под контроль Экклезиархию и спровоцировали страшнейшую гражданскую войну со времён Ереси Хоруса. Когда они вышли из самого священного места всего Империума, они понесли с собой праведную ярость. Доминика обрушилась на изменника верховного лорда Вандира и положила конец его правлению, но героически погибнув в процессе.

В Реформации, последовавшей за этим, Адептус Министорум был издан декрет «О мужах оружных», запрещающий любым мужчинам служащим в Экклезиархии брать в руки оружие, и, таким образом, препятствовал угрозе захвата власти в Империуме Экклезиархией. Всех Дочерей сочли достойными свободы и причислили к Ордену Милитант Адептус Сороритас — мощному инструменту, гарантирующему исполнение праведной воли Экклезиархии. В те мрачные дни безгранична преданность Сестёр Императору, положила конец многим угрозам извне. Ни один еретик не устоит перед их праведным стремлением исполнить волю Экклезиархии, однако сестринство также расширяется и вне Ордена Милитант в различных направлениях, таких как целительство, дипломатия и переговоры. Во всяком случае, они в высшей степени лояльны Императору, совершенно неподкупны и готовы очистить всё от ереси с литаниями на устах и гневом в сердцах.

Роль в Империуме

Как основные вооружённые силы Адептус Министорум, Адептус Сороритас принимают участие во всех священных войнах Экклезиархии, и оберегают их владения от ксеносов и демонов. Кроме того, на ордены возлагается обязанность соблюдать правила церкви, и держать жителей Империума на пути Императора. Люди вне Адептус Министорум, которые имеют деловые отношения с любой сестрой знают, что она является продолжением ее ордена, более того Адептус Сороритас и Экклезиархии в целом. Это даёт возможность одной сестре достичь многоного, повысить свой авторитет во имя святых интересов Императора, действия сестёр почти никогда не подвергаются сомнениям, ибо даже это может быть сочтено ересью. Ибо не должно быть препятствий на пути её священной миссии, даже состоящие на службе Экклезиархии не имеют права отказать сёстрам. Она не встретит отказа пусть она даже хочет доступ к запретному тому священных писаний или требует ответа от самого кардинала.

ПРАВИЛА АДЕПТУС СОРОРИТАС

Персонаж, выбравший предысторию Адептус Сороритас, получает следующие преимущества:

НАЧАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Атлетика, Обаяние или Запугивание, Обыденные Знание (Адептус Сороритас), Лингвистика (Высокий Готик), Медика или Парирование

НАЧАЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ

Владение оружием (Цепное, Лазерное или Зажигательное)

НАЧАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ручной огнемёт или лазпистолет, цепной меч, хроно, инфопланшет, вокс бусина, фонарик и бронежилет

БОНУС ПРЕДЫСТОРИИ

Несокрушимая Преданность: Всякий раз, когда персонаж из Адептус Сороритас получает 1 или больше очков Порчи, она получает вместо этого столько же (но минус 1) очков Безумия.

СКЛОНОСТЬ ПРЕДЫСТОРИИ

Нападение или Общение

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РОЛИ

Хирургон, Фанатик, Мудрец, Воитель

Сёстры Адептус Сороритас имеют внутренний инстинкт защиты и готовность пожертвовать собой ради священной цели и во имя любви к Императору. Столь вдохновляющая других преданность обретается через обучение и воспитание. Эти верные женщины — Дочери Императора и это нечто большее чем просто титул, ни один ребенок никогда не любил своего собственного отца, так как сестры любят Императора. Во имя Его ищут врагов Отца и истребляют их с непревзойдённым рвением. Не имеет значения, если их враг — это secta поклонников хаоса, обнаруженная на глухом мире или внешне лояльный полк Императорской Гвардии, стоящий на посту в центре имперского пространства. Еретические деяния требуют смертельного возмездия, и сёстры битвы вершат его независимо от природы противника.

Это не означает, что все члены Адептус Сороритас являются солдатами, поскольку различные ордена разделены на воинствующие и небоевые. Сестры воинствующего ордена — солдаты, хранители священных мест и праведные поборники Воли Императора, где бы они ни были нужны. Сестры небоевых орденов пополняют ряды лингвистов и учёных (Ордены Диологус), переговорщиков (Ордены Фамулус), врачей (Ордены Госпитальеров) и других небоевых профессий. Хоть не так видимы врагам Империума, сестры этих орденов столь же важны для раскрытия и искоренения предателей. Их знания используются для выявления богохульных значений таинственных текстов, чтобы обнаружить начало ереси в семейной истории подозреваемого, и держать заключенных в живых достаточно долго, чтобы исповедники увидели, как их мрачные усилия приносят плоды.

ПЕРСОНАЖИ АДЕПТУС СОРОРИТАС

Бесспорное уважение к силе Адептус Сороритас дает сестрам всех орденов, будь они бронированными боевыми девами или нет, способность добиться того, что другие не могут. Боевые сестры воинствующих орденов известны своей непорочностью и боевым мастерством. Это обеспечивает положение сестер в стане губернаторов, политиков и других высокопоставленных лиц, где они лучше защищают, наблюдая за обвинениями, которыми они между собой обмениваются, без риска быть втянутой в политические махинации. Сестра воинствующего ордена может за жизнь послужить на многих планетах и пройти через тысячи сражений и всё во имя своего ордена и Императора.

Сестры из не-боевых орденов могут быть такими же бывальными путешесвенниками, как и ее сёстры-воины, но их роли очень разнятся. С доступом к запечатанным историческим записям, сестра может раскрыть заговоры, готовящиеся веками. Ведя переговоры от имени планетарного губернатора, она может принять меры для извлечения выгоды для её ордена, или даже предотвратить безрассудные действия. Острый ум сестры делает её долгожданным дополнением к свите богатого торговца, где она может максимизировать прибыль, а также отслеживать движения ресурсов в поисках незаконных сделок. Войны и болезни несут боль и страдания во все части галактики, и многие сестры оказывают помощь тем, кто пострадал или пал на службе Императору.

Есть также Сестры, которые спасают жизни, выступая в качестве переводчиков между обитателями разных планет или даже на одиночных планетах, где развития местной культуры преобразовали изначальный готик в бесчисленные формы, и одна оскорбительная фраза может привести к кровопролитию. Сестра не-боевого ордена может использовать свои навыки и преданность великим множеством способов, которые ограничены только её настойчивостью и силой воли, а для нее эти черты никогда не будут дефицитом.

Разнообразие навыков и ролей, представленных у Адептус Сороритас и преисполненные желанием исполнить волю Императора может даже привести сестру к работе с инквизиторами Ордо Еретикус, её единомышленниками в деле очищения Империума от внутренних врагов.

ПРИМЕР ПРЕДЫСТОРИИ АДЕПТУС СОРОРИТАС: ОРДЕН БДИТЕЛЬНОГО ГЛАЗА, ОРДО ФАМУЛУС НА ЮНОНЕ

Юнона — столица Аскеллона, дом для наиболее богатых, аристократичных, статусных и потенциально подверженная вероломному предательству много больше нежели любая другая планета в секторе. Каждый день солнце садится над тысячей новых союзов между семьями, торговцами и соперничающими силами. Ордо Фамулус содержит здесь значительный монастырь, чтобы отслеживать нескончаемые сделки и сдвиги влияния. Монастырь является очень популярным местом для молодых сестер, желающих показать себя в самых трудных бюрократических обстоятельствах. Те, кто заслужит отменную репутацию, могут быть завербованы для исполнения воли Императора на ещё более великой службе.



НОВАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ: Мутант

Ненависть, насилие и боль — это хлеб насущный для тех проклят нечестивыми мутациями. Преданность, сила и подчинение — вот их средства для выживания.

«С этого момента вы находитесь под моей защитой, но также я не спущу с вас глаз. Служите мне неизменно и живите. Если вы поколебитесь, при исполнении команды то будете страдать от бесконечного и болезненного гнева»

— инквизитор Ауб Шмидт, вербую мутанта на службу

Для всех, кроме самых привилегированных имперских жителей, существует мало надежды на что-либо, кроме жизни в нищете и смерти. Проблемы, связанные с непреодолимыми ограничениями статуса и места рождения, и карающих жестоких болезней, ксеносов налетчиков и бесконечной войны достаточно, чтобы подорвать волю большинства людей, но есть несчастные, которых столкнули глубже в колодец безнадежности. Оскорбленный отвратительными уродствами плоти, мутантам отказывают даже в сравнительно райской тяжелой работе кузнечных рабочих или безликих солдат. Заклеймённых нечеловеческой деформацией окружающие в лучшем случае избегают, а в худшем — клеймят как живые сосуды порчи и уничтожают.

Роль в Империуме

Мутанты почти всегда считаются оскорблением Императорского видения Человечества, хотя происходить они могут из многих источников. Губительные силы часто скручивают и изгибают форму смертных «Благословия» их уродствами плоти. Тела и умы некоторых извращаются под воздействием отмеченных Варпом предметов или даже от чтения запрещенных текстов. Другие могут быть продуктом ядовитого окружения или случайных несчастных случаев при рождении. В 41-тысячелетии тем не менее, любые разумные объяснения ничтожны по сравнению с безграничным безумием, которое пропитывает эти темные века, и лояльный гражданин не желает или неспособен провести различие между этими факторами. Империум считает, что мутация не может быть чем-либо другим кроме как свидетельством того что душа человека испорчена так же, как и тело — и в большинстве случаев это правильно. Страх и недоверие являются нормой на большинстве человеческих миров и мутантам редко дают шанс доказать верность. Из-за этого роль большинства мутантов в Империуме — это козел отпущения или объект для насилиственного и очищающего освобождения от рук других.

Многие мутанты прогибаются под тяжестью страданий; некоторые поддаются страшным стремлениям, даже ищут помощи у темных сил для мести против своих мучителей. Есть, однако, мутанты, чьё существование полезно для Человечества. Некоторые из них служат Императору из чувства долга, которое остается верным в их сердцах, несмотря на недуги, которые скручивают их тела. Другие считают рабство менее болезненной альтернативой страданиям их повседневной жизни. Третьи вынуждены, или, по крайней мере, ведомы, по пути служения. Наиболее заметные, и среди наиболее приемлемые из них — санкционированные праймеры и Навигаторы — мутанты оценённые за свои способности бороться с Хаосом по его собственным правилам или вести корабли через Варп, соответственно.

Однако большинство из них не так удачливы. У них нет ментальных даров и они должны заниматься физическим трудом в обмен на их освобождение. Возможно, их тела набухли мышцами, расширяющиеся до таких масштабов, которых не могут достичь даже наиболее физически сильные незапятнанные мужчины и это превращает их в идеальных тягловых зверей. Другие могут быть невосприимчивы к боли, становясь совершенными кандидатами на первую волну штурма.

ПРАВИЛА МУТАНТА

Персонаж выбравший предысторию Мутант получает следующие преимущества:

НАЧАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Акробатика или Атлетика, Бдительность, Обман или Запугивание, Запретные Знания (Мутанты), Выживание

НАЧАЛЬНЫЕ ТАЛАНТЫ

Владение оружием (Низкотехнологичное, Твёрдотельное)

СТАРТОВЫЕ ЧЕРТЫ

Один из ниже перечисленных: Амбидекстер, Ночное зрение, Природное оружие, Сонар, Коренастый, Токсичный (1) Сверхъестественная Сила или Выносливость или Ловкость.

СТАРТОВАЯ ПОРЧА И МУТАЦИИ

Персонаж Мутант начинает игру с 10 очками Порчи. Вместо обычного броска на мутации иrudименты он делает бросок 5к6 по Таблице 8-16: Мутации (стр 356 в ОКП Dark Heresy) для определения стартовых мутаций для его персонажа.

НАЧАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Дробовик (или стаб револьвер и двуручное оружие), тросомёт, боевой жилет, 2 дозы стима и тяжёлая кожаная броня

БОНУС ПРЕДЫСТОРИИ

Изменчивая плоть: Персонаж-Мутант всегда может по собственному желанию провалить любую проверку, связанную с сопротивлениемrudиментам или мутациям. Всякий раз, когда он получаетrudимент, он может сделатьбросок по Таблице 8-16: Мутации для получения мутации взаменrudимента.

СКЛОНОСТЬ ПРЕДЫСТОРИИ

Половое или Нападение

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РОЛИ

Ассасин, Воитель, Десперадо, Кающийся

ПЕРСОНАЖИ-МУТАНТЫ

Когда имперский гражданин оказывается в присутствии мутанта, часто несчастный живет только до тех пор, пока чистый не вскинет оружие и не нажмет на спусковой крючок. Некоторые из них, однако, иногда могут найти применение для испорченного. Отчаяние, уникальные обстоятельства или просто более радикальный подход может остановить руку инквизитора и дать мутанту шанс заработать еще несколько моментов жизни.

Уродства мутанта обычно представляют собой нечто уникальное, то, что дает ему шанс выжить там, где люди не в состоянии. У него может быть кожа достаточно прочна, чтобы выдерживать лёгкое стрелковое оружие, причудливые сенсорные органы, дополнительные конечности или даже кожистые крылья, которые позволяют ему летать. Разнообразие мутаций бесконечно, и для мутанта, который готов превратить свои воспринимаемые слабыми стороны в преимущества, жизнь может круто обернуться. Возможно, хотя и парадоксально, но он может быть полезен инквизитору.

Инквизитор может держать помощника-мутанта в качестве символа власти над порчей в различных ситуациях, когда чистый человек не справится. Он может использовать мутанта для внедрения в культуры Хаоса и падшие секты, где другие могут быть легко обнаружены, или представить в качестве пленного заключенного, чтобы заслужить репутацию среди местных силовиков. Независимо от специфики обязанностей, назначенных мутанту, он является ценным достоянием для любого инквизитора, желающего выйти за рамки стигмы, связанной с таким девиантом и использовать его с пользой для Императора и ради выживания Человечества.

ПРИМЕР ПРЕДЫСТОРИИ Мутант: Отродье Джарвин

Глубоко под перерабатывающими заводами десолеумского улья Джарвис, серия огромных камер обрабатывает грязную палочку иоканской муши в рационы, которые питают миллионы. Условия бесчеловечны, даже по сравнению с аналогичными объектами в других ульях планеты, так что в здешних рабочих тоже нет ничего человеческого. Некоторые из мутантов происходят из впередиально засущливых туннелей под ульем. Другие может когда-то были людьми, но годы воздействия разлагающих личинок и облицовка коренных пород руками для разведения насекомых скрутили и деформировали их тела. Все знают, что они могут не ждать никакой другой участии, кроме как работать и умереть, но ходят слухи о нескольких, кто помог группе из мирских людей и их никогда не видели снова — им всё ещё суждено умереть, но теперь на них лежит гораздо более важная миссия.

АКОЛИТЫ-МУТАНТЫ В DARK HERESY

Игрок, желающий использовать предысторию Мутант, должен обсудить это с МИ, чтобы обеспечить подходящий нрав и взгляды инквизитора отряда. Например, инквизитор-пуританин никогда не допустил бы такого, в то время как радикал может быть другого мнения. Аколит-мутант так же может не подходить к запланированному сюжету, и МИ может потребоваться пересмотреть запланированные приключения.

В отличие от аколита который получает злакачественныеrudimentы и мутации в ходе приключений, ИП Мутант начинает игру с физическими искажениями — многие из которых могут быть настолько явным, что сделают маскировку невозможной. Он возможно, имел их при рождении или в раннем возрасте, а также он практически никогда даже думал скрывать свои уродства. Аколит с такой предысторией, возможно, чувствует себя в своей тарелке с другими мутантами, а не с людьми в его отряде. У других помощников также может быть своё мнение о мутантах, независимо от того, что их инквизитор думает о них, и сделать такого персонажа крайне нежелательным. Игрокам предлагается изучить взаимодействие между аколитами, когда один или несколько имеют такую предысторию, если МИ осознает и одобряет любые действия, которые могут повлиять на текущую кампанию.

НОВАЯ РОЛЬ: ФАНАТИК

Единодушие в погоне за важнейшими целями или уничтожение ненавистных им врагов; нет никаких ограничений на крайности, на которые они пойдут из-за своих навязчивых убеждений.

«Почему ты останавливаешь свою руку? Там, где есть один мутант, я уверен должны быть и другие!»

— последние слова перед сожжением улья Джаспона

Империум зиждется на вере. Вера направляет Адептус Министорум в его усилиях по объединению человечества в поклонении Императору. Для большинства граждан вера может быть простой, как безнадежная идея о том, что завтра будет лучше, или что оно для них вообще настанет. Для фанатиков, однако, вера это все. Она поглощает его целиком, и глубина его убеждений делает его абсолютно уверенным в своих действиях и одержимым своими целями. Он легко может возненавидеть любого, кто не согласился с ним в ненависти и скрять друга, равно как и врага. Смерть ему не страшна, а любая неудача лишь заставит его удвоить свои усилия. Убежденный в праведности своих действий, независимо от того, каковы они, он бесстрашно шагает по трупам врагов с непреодолимой силой, и горе кому или чему либо кто осмелится встать у него на пути.

Роль Фанатика

Фанатиков можно найти где угодно по всему Империуму, от нижнего подульевого бедняка, помешанного на точной геометрии своей грибковый плантации, до планетарного губернатора, решившего искоренить мутации, независимо от того, сколько его подданных придётся скрять ради этого. Фанатик может посвятить себя одному делу, например, непрерывно вырезать аквили на любой поверхности, на которую нужно распространить слово Императора или наносить удары так по врагам, чтобы сформировать знак своей банды улья на кровоточащей плоти. Фанатик может стать одержимым абсолютно чем угодно, хотя те, кто стал аскелитом, часто посвятили себя направлению, выгодному для инквизитора. Обычно Фанатик страстно ненавидит праймеров, ксеносов или еретиков, но многие Фанатики имеют и другие полезные черты, и его фанатизм может не быть очевиден, для инквизитора или других аскелитов при первой встрече. Его товарищи могут понять это только тогда, когда они заметят, что он настаивает на изготовленных им патронах для автогана, потому что он не доверяет никому, если он не засвидетельствовал процесс создания лично, или спокойно отказывается от маскировки и настаивает на том что его враги всегда должны знать лицо своего убийцы.

Хотя каждый Фанатик почти абсолютен в своей убежденности, какая-то конкретная цель этого убеждения может измениться. Это может произойти из-за изменения места, где он может столкнуться с незнакомым еретическим культом или расой ксеносов, и таким образом он может переключиться. В качестве альтернативы он может стремиться отказаться от плазменного вооружения после того, как серьёзно обгорел в битве или после если он узнает от том, что такое оружие опустошило его любимое поселение. Фанатик может осознавать свою догматическую природу и через силу перенаправлять свою маниакальную приверженность новой цели или врагом. До тех пор, пока у него есть надлежащий фокус, этот тип Фанатиков может развиваться и становиться всё более полезными для отряда.

Однако, простое отсутствие одержимости не уменьшает его ярости. Для фанатиков это может означать только праведность их

ФАНАТИК СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Персонаж - Фанатик получает следующие преимущества:

Склонности роли

Лидерство, Нападение, Выносливость, Сила Воли,
Навык Рукопашной

Таланты роли

Искушённый или Отринь Ведьмовство

Бонус роли

Смерть всем несогласным!: В дополнение к обычным способам использования очков судьбы (см. стр. 357 ОКП Dark Heresy), персонаж-фанатик может потратить очко

Судьбы и получить талант Ненависть против своего нынешнего врага на время столкновения. Если он решит оставить битву против ненавистного врага в этом столкновении, он получит 1 очко безумия.

дела и заставить его укрепиться в своих убеждениях. Например, нахождение предполагаемого клада с реликвиями ксеносов, который окажется пустышкой, может быть только первым шагом. Он может быть уверен, что это знак необходимости приложить больше усилий для достижения цели. Это может привести к зачистке целого улья уровень за уровнем, независимо от того, насколько это нереальная задача, чтобы найти реликвии, в существовании которых он убеждён.

Фанатик может быть весомым преимуществом для своего отряда. Там, где другие могут колебаться, в бою против подавляющих числом культистов или ужасающих демонов, он не мешает и может вдохновить других своей уверенностью. Когда аскелиты сталкиваются со сложными, безнадежно сложными данными или коварными соблазнами, упрёк Фанатика развеет сомнения и убедит своих товарищ следовать его примеру. Он всегда зубоскалит при любых признаках слабости и считает что-то меньшее, чем абсолютная убежденность слабостью, а Фанатик не может терпеть слабость. Это может привести к бешеным преследованиям по ошибочному следу или тщетным атакам. В некоторых случаях другим членам отряда, возможно, придется обуздить или перенаправить Фанатика, когда его действия не приводят к цели их инквизитора. Это может быть сложной задачей, поскольку фанатик часто протестует и уверен в том, что его убеждения верны, и удваивает усилия несмотря на любые доказательства, которые могут видеть другие.

ПЕРСОНАЖИ-ФАНАТИКИ

Учитывая ужасы 41-го тысячелетия, поведение Фанатика является распространенным во множестве кругов и организаций. На мирах смерти, например, только те, кто яростны и постоянно враждебны к местной флоре и фауне выживает, чтобы прожить ещё день, и на мирах-храмах Фанатик может стать паломником или другим страстным поклонником, делящийся своим фанатизмом с окружающими. Действительно, Фанатик в рядах Адептус Министорум вполне можно приветствовать компаниою, в своих крайних убеждениях, среди ораторов и пламенных проповедников, которые блуждают по множеству миров в поисках грешников, чтобы скрять. Это особенно важно для Адептус Сороритас, мало что может сравниться с яростью, которую проявляют Сестры битвы к еретикам или с их

поклонением Императору.

Хотя большинство из них предполагает фанатизм и одержимость как свидетельства эмоциональных реакций, фанатики могут развиваться и как техно-жрецы Адептус Механикус. Бесконечные пути исследования и познания позволяют остро сконцентрироваться на мыслях и деятельности, от поиска фрагментов СШК до раскрытия секретов тиранидского разума улья. Нет области, в которой Фанатик Адептус Механикус не смог бы окунуться всем своим естеством, возможно аугментированный энграммической символикой или другим электроэнцефалическим усилием. Наполненный верой в Омниссию, Фанатик может потратить свою жизнь на погружение в данный времён Тёмной Эры Технологий или странствовать далеко за пределами Имперского пространства в поисках археотека, во всех случаях его начинания достойны, а их прекращение немыслимо.

Также не редкость для Фанатика, являться членом Адептус Арбитрес. Все арбитры, от более младших чинов, патрулирующих гетто, до суровых судей, которые контролируют целые миры, как ожидается, будут чрезвычайно преданы Имперским Законам. Независимо от обстоятельств или даже тяжести преступления, фанатик будет бесконечно преследовать виновных не обращая внимание на сопутствующий ущерб или травмы других лиц. Наказать виновных это все, что имеет значение, и что-то меньшее, ослабит законы, которые связывают Империум.

ПРИМЕР ФАНАТИКА: СЕСТРА ПИРЕС

Эллайза Роне была простой продавщицей филиганных побрякушек ручной работы из улья Сузум в печально известном Продуманном Рынке до того, как она была охвачена жаром Ордена Искупляющего Пламени после того как они возглавили шествие захваченных ведьм и мутантов рядом с её лавкой. Праведность Ордена зажигала что-то внутри нее, истосковавшись по такой уверенности, она возжгла свой собственный факел и присоединилась к их рядам. Теперь она известна как «Пирес» и является одной из самых преданных членов Ордена. Ничто не могло стоять на пути ее яростных взмахов; она даже провела погромы в глубине гигантских кристаллических пещер глубоко под поверхностью улья. Это случилось в одном из этих неестественных гротов, она встретила странного гостя, который показал еще большую угрозу для её навязчивой ярости.



ПРИМЕРЫ ПУТЕЙ ФАНАТИКА

Иногда навязчивым идеям Фанатика тесно в его собственной голове: ему необходимо убедить других в правильности своих убеждений также. В отличие от Иерофанта, он не обязательно является фанатиком Императора, и фокусирует свои крайние убеждения практически в любых направлениях, от ненависти к ксеносам до страсти к клинкам. Таким образом, игрок, желающий создать Фанатика, сосредоточившегося на лингвистике, риторике и других средствах помощи, подталкивающий других к своим убеждениям, а также укрепляющий свои собственные умственные силы, чтобы ничто не могло изменить его собственные убеждения.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ УЛУЧШЕНИЯ:

Характеристики: Интеллект, Общительность, Сила Воли

Умения: Очарование, Обман, Запутивание, Лингвистика (Высокий Готик)

Таланты: Бастон Железной Воли, Аура Власти, Сопротивление (Психические силы), Непреклонный

Фанатик довольно часто пылко демонстрирует праведность своих верований на примере, и ведёт вперёд с помощью силы своих убеждений. Независимо от того, что стоит перед отрядом или заставляет его колебаться, он отказывается упасть — пламенный вдохновитель для других аколитов и несокрушимый противник для своих врагов. Для создания Фанатика этого типа, игрок будет стремиться улучшить его физиологические характеристики и боевые способности. Персонаж может даже посвятить себя становлению живым оружием чтобы лучше продемонстрировать свой фанатизм, используя собственную плоть чтобы разить ненавистных врагов.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ УЛУЧШЕНИЯ:

Характеристики: Сила, Выносливость, Сила Воли

Умения: Акробатика, Атлетика, Запутивание, Навигация (Наземная)

Таланты: Мастер Боя, Сокрушительный Удар, Неистовство, Пробивающий Удар, Чистая Ненависть, Костолом

НОВАЯ РОЛЬ: Кающийся

Ведомые искуплением и раскаянием; познавая свои грехи через самопознание или внешнее мучение, они стремятся страдать и доказать свою преданность Императору.

«Позволь еретику ударить и исполосовать меня. Он не сможет сделать ничего более ужасного, чем то, чего я поистине заслуживаю»

— Таррантин Эразм, аскеллианский легальный праймер

Gольшинство еретиков заканчивают свою обманутую жизнь, сожженными на праведном костре, съеденными демонами или растерзанными лояльными гражданами, но для небольшой части есть судьбы, возможно, ещё хуже. Кающийся должен продолжать жить, осознавая свои ужасающие преступления против своих соплеменников и отвергать очищающую смерть до тех пор, пока не искупит свою душу. Даже этих ментальных мук недостаточно — для многих соответствующие наказание плоти столь же также необходимо. Он может навязчиво полосовать свою кожу маленьким хлыстом, который он носит руке, или если он смиренный даже в своем истязании, то он может использовать такие устройства, как внутренний жилет в виде крошечной колючей кольчуги или перчатки, пропитанной изнутри горящими химикатами. Кающийся полностью верит в свое горестное состояние, и его грехи доминируют над его мыслями. Он может делиться ими с другими, но наибольшие грехи это всегда сугубо личное. Он знает, что он согрешил в глазах Императора, и этого достаточно в его пылком стремлении к полному очищению. Кающийся знает о своих ужасных грехах, будь они реальными или выдуманными, и посвящает себя использованию боли, отрицания и других способов бичевания ума и тела в поисках искупления.

Роль Кающегося

Кающийся приветствует возможность страдать за свои грехи; как асколит, он может не только находить их, но и использовать свои прегрешения для защиты Человечества и своих товарищей. Он не только пожимает плечами, но приветствует это как доказательство его преданного покаяния. Нужды его скромны, он может выжить, выпив лишь глоток воды и питаясь несвежими батончиками из трупной муки и всё это ради отрицания удовольствий и порицания собственной плоти. Он также может быть уравновешивающей силой в отряде, смиренным, но могучим, гарантируя, что целями не пожертвуют ради выгоды, или отряд не завязнет в пучине мирских благ во время его миссии. Там, где других могли бы увлечь роскошные одеяния и выгодные знакомства, Кающийся воздерживается от всего, что отвлекает от необходимого страдания и мешает сосредоточиться на критически важных целях. Даже если такие вещи необходимы для уловок или маскировки, покаяние должно продолжаться — это может быть простое добавление острых камней в стильные башмаки, или инкрустация богато украшенного ремня колючими металлическими осколками. Его слабая плоть и дух нуждаются в постоянном напоминании о своих грехах и только через эти напоминания он может надеяться на искупление.

Хотя кающийся может быть весьма увлечён истязанием плоти, он также может стать неплохим медиком, узнав, как штопать свою плоть после особенно вопиющих истязаний. Ни один кающийся не желает смерти, поскольку это было бы трусивым отказом от долга, который возложен на него за грехи; поддержание его собственной очищенной формы для дальнейшего страдания абсолютно необходимо. Конечно, он часто более чем готов поделиться этим страданием со всеми, кого встретит отряд, и убедить их покаяться. Если эти грешники ещё живы значит они могут присоединиться к нему на долгом пути к искуплению. Если нет, возможно, они зашли слишком далеко и лучше очистить их смертью.

Кающийся

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Кающийся получает следующие преимущества:

Склонности роли

Ловкость, Нападение, Выносливость, Интеллект, Полевое

Таланты роли

Крепкий орешек или Флагелант

Бонус роли

Очищающая боль: Всякий раз, когда Кающийся получает 1 или больше очков урона (после вычитания бонуса Выносливости и брони), он получает бонус +10 к первой проверке, которую он сделает до конца своего следующего хода.

Кающаяся может быть весьма полезен в бою. Как кто-то свыкшийся с болью, его способность игнорировать или даже ценить ожог лазгана или агонию от разрыва цепным мечом может гарантировать то что он продолжит сражаться там, где другие бы пали. Это не редкость для него, вести свой отряд в бой, стремясь принять испепеляющее наказание в то время как его союзники наступают позади него.

Он также может иметь скрытые способности или связи, возможно, давно забытые или нарочно скрытые, так как они являются частью его предыдущей жизни. Существует множество некогда могущественных лордов, генералов и магнатов, которые теперь смиленно скитаются по всему Аскеллону в волосяных рубашках или колючих туниках за свою греховную горднью, из-за которой они, возможно, потеряли корабли или даже миры. Другие асколиты могут столкнуться с трудностями при раскрытии секретов Кающегося, поскольку это требует установления взаимопонимания и доверия, а это задача не из легких, учитывая, что асколиты редко могут доверять кому-либо, а меньше всего друг другу.

ПЕРСОНАЖИ-КАЮЩИЕСЯ

Кающийся может отправиться в дальний пограничный мир, чтобы прожить свою жизнь в изоляции и безоговорочном отрицании, или искать примитивный феодальный мир. Другой находит уединение другими способами, спускаясь в улей, чтобы стать просто одним из бесконечных, безликих миллиардов внутри стальной горы. Вместо этого Кающийся может стать странствующим пилигримом, путешествующим через Аскеллон, чтобы проследить полные слёз шаги святых или легендарных эксплораторов, которые обнаружили давно утерянные реликвии Омниссии. С каждым шагом он заставляет себя чувствовать боль всех тех, кто путешествовал до него, часто усиливая это посредством применения кнутов или нейронных шипов.

Адептус Министорум считает покаяние важной частью веры, и Кающиеся могут быть найдены в рядах Экклезиархии. Некоторые используются для того, чтобы выслеживать других грешников, зная, что только через очищающие пламя неправедные могут получить благословение Императора, и молятся за тот день, когда им было разрешено сгореть. Техно-жрецы Адептус Механикус могут обрести свою версию покаяния за неудачи перед Омниссий, такие как удаление из их тел священных механизмов. Полагаясь только на слабую плоть до тех пор, пока они снова не станут достойными святой бионики, они знают, что более великая форма страдания невозможна.

Покаяние может быть найдено в бою, где легионеры штрафники сражаются в рядах Астра Милитарум в качестве оплаты за свои преступления. Некоторые противятся этой судьбе, в то время как

Кающийся приветствует эту возможность очистить себя. Большинство грешников умирают ужасной и слишком ранней смертью для искупления своих грехов, но любая смерть в бою против врагов Императора — лучшая смерть, чем большинство заслуживают. Некоторые даже выживают достаточно долго, чтобы быть освобожденными для другой службы. Кающиеся знают, что им еще предстоит отвечать за грехи, даже если их взрывные ошейники деактивированы, и они могут носить одно из этих тяжелых устройств на шее в качестве напоминания о том, что покаяние никогда не закончится по-настоящему.

Многие Кающиеся ищут личных подвигов ради искупления. Он мог быть преступником или еретиком, который никогда не был пойман и осознал свои грехи в лучах света, как будто Император обратил Свой Взор на него. Он возможно, был свидетелем ужасов своих действий, таких как, демон, овладевающий жертвой, или наблюдал за пожаром в хабе произошедшем по причине собственной халатности. Возможно, он был гордым офицером, который видел, как все его верные мужчины и женщины погибли в бесполезной атаке, которую он скомандовал, или трусливым силовиком, который бежал и позволил кровожадным культистам захватить своих товарищей. Он может быть скрытым мутантом, зная, что его плоть является грехом, независимо от степени его генетического разложения. В этих случаях кающийся может пойти путём отшельника, страдая, чтобы не получить прощение, ни от кого кроме Императора. Он может отказаться от своей жизни, чтобы стать изгоями или остаться в своем нынешнем призвании, и никто, кроме него, не может определить, что, если вообще что-то, может отпустить его грехи.

ПРИМЕР КАЮЩЕГОСЯ: ИРСТЕН КЕЙЛЛОУ

Кейллоу мало рассказывает о своем прошлом, хотя выцветшая и окровавленная одежда, которую он носит, весьма распространена на Терминус Прайм, и иногда в разговоре с ним проскальзывают фразы доказывающие его обширные познания о варп-маршрутах и династиях вольных торговцев. Его прошлое, говорит он, не имеет большого значения по сравнению с грехами, которые он должен искупить. Будучи одним из Бенайл Мутилантов, секты, которая простирается через суб-сектор Рубикон, он каждый день заново вбивает крошечные ритуальные гвозди в свою плоть; количество и зубцы гвоздей, которые он использует, указывают на то, что его грехи были действительно серьезными. Его преданность искуплению искрена, но мало кто верит, что он проживет достаточно долго, чтобы снять свой последний гвоздь.



ПРИМЕРЫ ПУТЕЙ КАЮЩЕГОСЯ

Только через очищающую боль Кающийся может обрести надежду на искупление. Однако для этого персонажа этого недостаточно просто страдать — он должен показать свое покаяние другим, что бы они увидели последствия греха. Ритуальное бичевание и другие акты раскаяния совершаются публично и даже могут быть частью боя. Игрок, стремящийся развить Кающегося таким образом может улучшать в физические и боевые способности, чтобы эффективнее приносить страдания себе и своим врагам и превращать бой в захватывающие шоу, чтобы доказать свое стремление к покаянию.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ УЛУЧШЕНИЯ:

Характеристики: Ловкость, Выносливость, Навык Рукопашной

Умения: Атлетика, Медицина, Выживание, Ремесло (Исполнитель)

Таланты: Мастер Боя, Крепкий Орешек, Флагеллант, Железная челюсть, Искушённый, Вскочить, Быстрая Атака, Истинная Стойость

Многие бездушные парии часто проводят свою жизнь, убежденные, что они заслуживают отвращения, которое другие им выказывают. Определенно, он сильно согрещил перед Императором и знает, что только через самопожертвование он может получить искупление. Он охотно выступает против псайкеров — тех, кто привязан к противоестественным мирам, он навсегда отвергнут — и он плачет из-за ужасающего гнойника, где его душа приходится жить. Элитное улучшение Неприкасаемый будет первым шагом при создании такого Кающегося, в сочетании с правильными талантами он предназначен для истребления псайкеров и их нечестивых деяний.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ УЛУЧШЕНИЯ:

Характеристики: Восприятие, Выносливость, Сила Воли

Умения: Бдительность, Запретные Знания (Варп), Проницательность

Таланты: Флагеллант, Искушённый, Психическое Обнужение, Анафема Варпа, Проклятие Варпа, Разрушение Варпа

Элитное улучшение: Неприкасаемый

НОВОЕ ЭЛИТНОЕ УЛУЧШЕНИЕ: СЕСТРА БИТВЫ

Сестры битвы являются одними из самых смертоносных и самыми фанатичными воинами человечества и любые члены Адептус Сороритас, достигшие этого высокого ранга, являются известными бойцами среди своего ордена. Облачённые в силовые доспехи и адамантиевую веру, они сокрушают врагов Экклезиархии, движимые непоколебимым рвением. Хотя немногие могут встать на пути этих святых воинов, эффект, который их действия оказывают на население, так же велик, как их сила оружия. Сила сестёр битвы заключается не только в их воинском мастерстве, но и в священном страхе, который они вызывают у всех, кто становится свидетелем их крестовых походов.

Хотя немногие инквизиторы имеют прямые связи с Адептус Сороритас, те, кто тесно сотрудничает с Экклезиархией иногда призывают сестру битвы присоединиться к отряду его асколов, обрушив гнев Императора на врагов человечества. Для некоторых ее благовещение от вдохновленной Богом страсти может быть ужасающим, но никто не может отрицать эффективность этого могучего воина в битве за душу самого Человечества.

ТАЛАНТЫ СЕСТРЫ БИТВЫ

Следующие таланты доступны только персонажам Сестрам Битвы, и приобретаются за опыт так же как приобретаются обычные таланты.

БЛАГОСЛОВЕННОЕ МУЧЕНИЧЕСТВО *Blessed Martyrdom*

Сестры Битвы сражаются с твердым убеждением, что их души в безопасности, вечно хранимые Императором. Воодушевленные этим знанием, они могут двигаться вперед без страха, полагая, что никакие телесные раны не смогут сломить их дух. Много удивительных чудес было зафиксировано во времена, когда праведные чемпионы Адептус Сороритас были убиты, чтобы восстать снова или совершить еще большее чудо в своих смертельных муках. Те, кто являются свидетелями этих кровавых чудес неизменно наполнены святым благовещением.

Ранг: 2

Требования: Непреклонный Крестоносец, Вера мой щит

Склонности: Лидерство, Сила Воли

Эффект: Всякий раз, когда этот персонаж сжигает порог Судьбы, чтобы пережить смертельный удар, другие игроки, которые это видят, восстанавливают и потраченное очко Судьбы. Когда этот персонаж умирает в бою, другие игроки, ставшие свидетелями столь славной смерти, восстанавливают все потраченные очки судьбы.

НЕПРЕКЛОННЫЙ КРЕСТОНОСЕЦ *Ceaseless Crusader*

Столкнувшись с врагами Империума, Сестры Битвы, как известно, проявляют нечеловеческую выносливость, неутомимо преследуя врагов. Те, кто стал свидетелем их чудесной выносливости на поле битвы часто преисполняются желания присоединиться к битве, несмотря на усталость и травмы.

Ранг: 1

Требования: Сила Воли 45

Склонности: Лидерство, Сила Воли

Эффект: В качестве свободного действия этот персонаж может потратить очко Судьбы, чтобы игнорировать эффекты Усталости до конца боя. Когда она делает это, каждый дружественный персонаж в пределах 30 метров снимает 1 уровень Усталости.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЕСТРЫ БИТВЫ

Элитное улучшение Сестра Битвы имеет следующие правила:

СТОИМОСТЬ В ОПЫТЕ

750 ОО

ТРЕБОВАНИЯ:

- Влияние 50
- Сила Воли 40
- Предыстория Адептус Сороритас:

Только члены Адептус Сороритас могут совладать с жесточайшими тренировками на пути становления Сестрой Битвы.

МОМЕНТАЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Получение талантов Связь (Адептус Сороритас) и Владение оружием (Болтерное), умение Учёное Знание (Тактика Империалис), склонность Сила Воли.

СНАРЯЖЕНИЕ

Силовая броня Адептус Сороритас, Годвин-Ди'аз болт-пистолет или огнемёт

ДОСТУПНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Персонаж Сестры Битвы получает доступ к специальному набору талантов. Эти таланты доступны только Сестре Битвы, и приобретаются за опыт так же, как приобретаются обычные таланты.

ОЧИЩЕНИЕ ОГНЁМ *Cleanse with Fire*

На Адептус Сороритас возложена священная миссия — истребление нечестивцев и некоторые Сёстры Битвы с ужасающей быстротой приступают к выполнению этой задачи, обугливая еретиков смертоносным оружием и разбрасывая пепел под ногами.

Ранг: 2

Требования: Навык Стрельбы 40

Склонности: Сила Воли, Нападение

Эффект: При атаке оружием с качеством Огненное, этот персонаж может перебросить любые результаты бросков на урон, которые ниже, чем её бонус Силы Воли.

БОЖЕСТВЕННОЕ МЩЕНИЕ *Divine Vengeance*

Члены Адептус Сороритас наполнены светом Императора, воодушевлены Его присутствием и на поле битвы они сияют воистину ярко. Для Сестер Битвы войны веры это религиозное деяния такое же важное и незаменимое, как молитва. Убийство врагов Императора — это акт поклонения и за благочестие Боевые Сестры вознаграждены милостью Императора.

Ранг: 2

Требования: Очищение Огнём, Навык Стрельбы 45

Склонности: Навык Стрельбы, Нападение

Эффект: Первое за бой срабатывание Праведного Гнева восстанавливает этому персонажу 1 очко Судьбы.

ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ИМПЕРАТОРА

Emperor's Guidance

Сестра Битвы умоляет Императора направлять ее удары, находя прорехи даже в самой сильной броне. Она набрасывается на врага нанося могучие удары, способные сломить любого грешника.

Ранг: 2

Требования: Безумие 25, Неистовый Фанатизм

Склонности: Сила Воли, Нападение

Эффект: В качестве свободного действия этот персонаж может потратить очко Судьбы и увеличить Пробиваемость её оружия на бонус Безумия до конца ее следующего хода.

НЕИСТОВЫЙ ФАНАТИЗМ

Furious Zeal

Сестра Битвы владеет своей верой, как мечом, пронзающим все препятствия на пути осуществления Правосудия Императора. Её десница сильна, и она сражается, не обращая внимания на свою жизнь и не страшась поражения.

Ранг: 1

Требования: Безумие 10, Ненависть (любая)

Склонности: Навык Рукопашной, Нападение

Эффект: Этот персонаж добавляет свой бонус Безумия к урону от атак ближнего боя по целям, на которые распространяются её таланты Ненависти.

Дух Мученичества

Spirit of the Martyr

Сестра Битвы просит защиты у Императора, чтобы она могла разить сокрушительными ударами достаточно долго, для того чтобы обрушить правосудие на Его врагов. Даже эта краткая молитва может создать чудесное воздействие: пули рикошетят от ее доспехов, а смертельные удары обречены на провал.

Ранг: 2

Требования: Безумие 20, Яростное Рвение

Склонности: Сила Воли, Защита

Эффект: В качестве Свободного действия этот персонаж может потратить очко Судьбы и получить дополнительные очки Брони на всё тело, равные её бонусу Безумия до конца ее следующего хода.

ЩИТ ВЕРЫ

Shielding Faith

Воины Адептус Сороритас известны ненавистью к ведьмовству: их вера в Императора пронзает колдовство так же, как их святые болтеры пробивают плоть и кости. Известно, что Сестры Битвы могут пройти сквозь магические потоки, выйти нетронутыми нечестивым огнем и отбросить даже самые соблазнительные иллюзии грязных обитателей Варпа.

Ранг: 1

Требования: Отринь Ведьмовство

Склонности: Сила Воли, Защита

Эффект: При использовании таланта Отринь Ведьмовство для реакции Уклонение против психической силы, персонаж может потратить очко Судьбы, чтобы автоматически пройти проверку с количеством степеней успеха, равным ее бонусу Силы Воли. Если она это сделает, то праймер должен совершить проверку на Страх против рейтинга Страха 1.

ФАНАТИЧНАЯ СТРАСТЬ

Zealot's Passion

Сестры Битвы преисполнены в равной мере милостью к избранникам Императора и ненавистью к его врагам.

Гневное ораторское искусство членов Адептус Сороритас неописуемо и мало кто сможет устоять перед её яростью.

Ранг: 3

Требования: Общительность 35, Дух Мученичества.

Склонности: Нападение, Общительность

Эффект: В качестве Свободного действия этот персонаж может потратить очко Судьбы и выбрать противника. До конца схватки она и каждый из её союзников в [Сила Воли*10] метрах считаются обладателями таланта Ненависть против подобных врагов.

Служба начинается...

В этом разделе игроки могут сделать своих архитекторов еще более уникальными, плюс получить вдохновение для создания предысторий и запоминающихся историй. Мастер игры также может использовать таблицы из нижеприведенных страниц, чтобы помочь в создании важных для архитекторов неигровых персонажей, которые встречаются им в их приключениях по всему Аскеллону.

Эти таблицы на нижеприведенных страницах могут предоставить дополнительное вдохновение для игроков, чтобы те выясняли мелкие личные данные своих архитекторов, такие как внешний вид и незначительные физические особенности, особые верования родного мира и памятные вещи из их жизни перед тем, как присоединиться к отряду на службе у инквизитора. Игрокам рекомендуется

использовать их в качестве отправных точек для создания дополнительного повествования о воспитании своих персонажей и их предыдущей службе, такого как потерянные близкие, заветные детские воспоминания, ключевые встречи и другие события, которые сделали их теми, кем они являются сейчас.

ВНЕШНОСТЬ

Внешний вид охватывает все внешние черты персонажа игрока, такие как телосложение, возраст, окраска и физические особенности. До тех пор, пока генерировать внешность весело, игроки должны чувствовать себя свободно изменять любые броски по этим таблицам по своему желанию, или даже составить новые свои собственные на основе мест или ситуаций, которые являются частью происхождения архитектора.

| Телосложение | | | |
|------------------------|------------|-----------------|-----------------|
| Бросок к100 | Описание | Мужчина | Женщина |
| Аграрный мир | | | |
| 01-20 | Росток | 1,70 м./85 кг. | 1,60 м./50 кг. |
| 21-50 | Тощий | 1,75 м./75 кг. | 1,65 м./45 кг. |
| 51-80 | Дуб | 1,80 м./95 кг. | 1,70 м./65 кг. |
| 81-90 | Ивовый | 1,90 м./80 кг. | 1,80 м./55 кг. |
| 91-100 | Крепыш | 1,65 м./105 кг | 1,65 м./70 кг |
| Феодальный мир | | | |
| 01-20 | Жалкий | 1,65 м./60 кг. | 1,55 м./40 кг. |
| 21-50 | Худощавый | 1,85 м./80 кг. | 1,75 м./60 кг. |
| 51-80 | Рослый | 1,80 м./90 кг. | 1,70 м./65 кг. |
| 81-90 | Тучный | 1,70 м./100 кг. | 1,60 м./75 кг. |
| 91-100 | Закалённый | 1,75 м./95 кг. | 1,65 м./70 кг. |
| Пограничный мир | | | |
| 01-20 | Тощий | 1,70 м./65 кг. | 1,55 м./45 кг. |
| 21-50 | Стройный | 1,80 м./80 кг | 1,60 м./60 кг. |
| 51-80 | Крепкий | 1.85 м. / 95 кг | 1.65 м. / 65 кг |
| 81-90 | Сильный | 1.90 м./100 кг | 1.70 м./70 кг |
| 91-100 | Жилистый | 1,75 м./110 кг. | 1,55 м./75 кг |

| Возраст | | | |
|-------------|---------------------------|----------------------------|-----------------------|
| Бросок к100 | Демонический мир | Мир-тюрьма | Карантинный мир |
| 01-10 | Саженец (15+1к10) | Дитя (20+1к10) | Ребёнок (15+1к10) |
| 11-20 | Саженец (15+1к10) | Дитя (20+1к10) | Ребёнок (15+1к10) |
| 21-30 | Созревший (25+1к10) | Великовозрастный (30+1к10) | Ребёнок (15+1к10) |
| 31-40 | Созревший (25+1к10) | Великовозрастный (30+1к10) | Окрепший (25+1к10) |
| 41-50 | Созревший (25+1к10) | Великовозрастный (30+1к10) | Окрепший (25+1к10) |
| 51-60 | Созревший (25+1к10) | Великовозрастный (30+1к10) | Окрепший (25+1к10) |
| 61-70 | Созревший (25+1к10) | Великовозрастный (30+1к10) | Окрепший (25+1к10) |
| 71-80 | Созревший (25+1к10) | Почтенный (45+1к10) | Окрепший (25+1к10) |
| 81-90 | Укоренившийся (40 + 1к10) | Почтенный (45+1к10) | Импозантный (45+1к10) |
| 91-100 | Укоренившийся (40 + 1к10) | Почтенный (45+1к10) | Импозантный (45+1к10) |

Цвета

| Бросок к100 | Кожа | Волосы | Глаза |
|------------------------|-----------|------------|------------|
| Агромир | | | |
| 01-20 | Тёмная | Светлые | Серые |
| 21-50 | Загорелая | Рыжие | Голубые |
| 51-80 | Светлая | Чёрные | Зелёные |
| 81-90 | Румяная | Серые | Коричневые |
| 91-100 | Бледная | Коричневые | Красные |
| Феодальный мир | | | |
| 01-20 | Тёмная | Золотистые | Зелёные |
| 21-50 | Загорелая | Коричневые | Коричневые |
| 51-80 | Светлая | Светлые | Орех |
| 81-90 | Румяная | Каштановые | Голубые |
| 91-100 | Охра | Чёрные | Оливковые |
| Пограничный мир | | | |
| 01-20 | Тёмная | Белые | Коричневые |
| 21-50 | Загорелая | Светлые | Серые |
| 51-80 | Светлая | Хна | Зелёные |
| 81-90 | Румяная | Чёрные | Голубые |
| 91-100 | Оливковая | Хаки | Фиолетовые |



Физические особенности

| Бросок к100 | Агромир | Феодальный мир | Пограничный мир |
|-------------|---|-----------------------------|-----------------------|
| 01-06 | Проплешина | Широкий нос | Обветренная кожа |
| 07-12 | Большая родинка | Треснувший ноготь | Волосатые руки |
| 08-18 | Сломанный нос | Ломкие волосы | Изуродованное ухо |
| 19-24 | Жёлтые глаза | Сросшиеся брови | Длинные пальцы |
| 25-30 | Кривые зубы | Пирсинг носа | Почерневшие губы |
| 31-36 | Редкие брови | Сломанный палец ноги | Знаковые шрамы |
| 37-42 | Дымный смрад | Блеклая семейная татуировка | Пёстрая кожа |
| 43-48 | Рваное ухо | Толстые пальцы | Большие уши |
| 49-54 | Кривая осанка | Бородавка на лице | Дергающийся глаз |
| 55-60 | Ногти цвета травы | Выбитый зуб | Следы от пули на теле |
| 61-66 | Отсутствие мочки уха | Косой глаз | Жёлтые зубы |
| 67-72 | Сутулые плечи | Земляной запах | Шрамы от верёвок |
| 73-78 | Широко посаженные глаза | Шрамы от наказания | Кривоногий |
| 79-84 | Тонкие губы | Костлявые руки | Хрипящий кашель |
| 85-90 | Ожоги | Бледный как мел | Длинные брови |
| 91-96 | Волосатые уши | Немного раскосый | Жирные волосы |
| 97-100 | Сделайте два броска по таблице, примените оба результата. | | |

СУЕВЕРИЯ РОДНОГО МИРА

Следующие варианты представляют собой различные особые верования, распространённые на родном мире архонта, они могут помочь игроку оживить своего персонажа. Эти социальные особенности могут быть доминирующими на мире, или уникальными только для небольшой группы.



Пословицы агро-миров

| Бросок к100 | Верование |
|-------------|--|
| 01-10 | <i>Земля к Земле:</i> Всегда следите за тем, чтобы захватить с собой на судно часть земли при отъезде, например, кусок земли или горсть травы, чтобы нести благословения Императора с одного мира на другой. |
| 11-20 | <i>Разделяй и боль, и выгоду:</i> Орошение зеленого красным показывает уважение к благословенным культурам, которые питают Человечество. Всегда надрезайте большой палец перед тем, как срезать растение или рубить дрова, или страдайте от плохого пищеварения в течение двух недель. |
| 21-30 | <i>Вода к воде:</i> Воды, которые связывают всех людей и миры, в которых они живут, едины. Всякий раз, когда идет дождь, плюньте в лужу или любой открытый водоём, или испытывайте жажду остаток дня. |
| 31-40 | <i>Великий на свету, маленький во тьме:</i> Когда свет светит ярко, будь наименее темным, чтобы гнусные твари не смогли найти убежища. Стой ровно, когда солнце прямо над головой, чтобы уменьшить тень и ярко сиять для Императора. |
| 41-50 | <i>Сила мертвых:</i> Даже отправляясь к Императору, падшие должны помогать живым. Измельчи кости усопшего и добавь их в следующий прием пищи. |
| 51-60 | <i>Ступай легко, расти величественно:</i> Только благодаря непосредственному общению с землей удача может расти в изобилии. Почтайте почву, ходя по ней босиком перед посадкой чего либо, или чтобы местность благоприятно действовала в бою. |
| 61-70 | <i>Плавные замахи, сильные благословения:</i> Никакой покос не должен быть неважным. Соберите и похороните подстриженные волосы, чтобы обеспечить скорейший сбор урожая или сгладить переход товарища в объятия Императора. |
| 71-80 | <i>Откажись от черного, обними зелено:</i> Терпение вознаграждается ночью. У тех, кто кладет сорванный лист поверх каждого глаза во время сна, посевы будут расти быстрее, а путешествия пройдут более плавно. |
| 81-90 | <i>Дело сделано — труби в рож:</i> Объявляйте каждую победу громко и с гордостью, чтобы Император мог радоваться. Когда последние урожаи убраны с полей, или выиграна тяжелая битва, необходимо топать по земле подобно грому. |
| 91-100 | <i>Возьмись тот, кто связан с землей:</i> Фермеры должны знать их поля. Насыпьте почву, взятую с после первых шагов на новой планете, себе в ботинки и высыпьте её только когда покинете планету. |



Псалмы феодальных миров

| Бросок к100 | Верование |
|----------------|--|
| 01-10 | <i>Униженный посеститель:</i> Как вассал своему господину, поклонитесь, входя в дом, чтобы почтить память мертвых, обитающих внутри. |
| 11-20 | <i>Передай владычество:</i> Все принадлежит кому-то, потому что все принадлежит Императору. Всякий раз, отправляясь в лес, вырежи знак, чтобы показать владычество над этой землей. |
| 12-30 | <i>Всегда верен:</i> Даже когда никого нет, никто не должен забывать свои обязательства. Выплюни последний кусок еды в качестве подношения отсутствующим лордам. |
| 31-40 | <i>Уважайте своих лордов:</i> Бремя командования тяжело, и только служба других облегчает его. Одарить Благословением Императора правителя каждой земли после вступления в новые владения. |
| 41-50 | <i>Уважение к ремеслу:</i> Вырезать саму основу мира – значит накладывать на неё милость Императора. Постучи по каменной кладке, чтобы проявить уважение к особняку или замку. |
| 51-60 | <i>Дары ночи:</i> Нет большей милости, чем дом для других, и нет большей благодетели, чем кормить тех, кто предоставит его. Пища должна быть предложена любому, кто предоставит убежище. |
| 61-70 | <i>Щит от тьмы:</i> Только благодаря знаку Императора мерзких существ можно держать под замком. Сделать знак Аквилы всякий раз, когда используют колдовство или говорят о нём. |
| 71-80 | <i>Друзья перед духами:</i> Даже самое дорогое вино менее ценно чем готовый клинок на боку. Всегда наливай для других и пей сам только, если после этого что-нибудь останется. |
| 81-90 | <i>Будь благодарен огню:</i> Для того, чтобы сохранить жизнь теплой и защищенной, необходима живая кровь. Погасив огонь, пролей три капли крови в пепел за тепло, которое он дал. |
| 91-100 | <i>Не доверяй новому:</i> Того, что было достаточно для отца, достаточно и для сына. По возможности, предпочтительней использовать оружие заслуженных предков чем любое другое. |

Пословицы пограничных миров

| Бросок к100 | Верование |
|----------------|---|
| 01-10 | <i>Никогда не убивай тусклым клинком:</i> Чистите и затачивайте нож после каждого использования, иначе он плохо проявит себя в следующем бою. |
| 11-20 | <i>Позволь их мертвым глазам гореть:</i> Одной смерти недостаточно для худших из мразей. Хороните ненавистных врагов лицом вверх, чтобы они всегда были свидетелями вечной ненависти Императора. |
| 12-30 | <i>Рано забьёшь меньше пожрёшь:</i> Ранний рассвет означает, что тьма всё ещё близка. Забитое животного до полудня означает, что мясо рано испортится. |
| 31-40 | <i>Три на три, ведьмы могут прийти:</i> Зло приходит стаями, поэтому всегда сжигайте любые перья, найденные в группах по девять. |
| 41-50 | <i>Сперва узри достоинства:</i> Никто не должен доверять оружию до тех пор, пока оно не выстрелит и не заберёт кровь или не спасет жизнь. Избегайте незнакомцев, пока они не доказали чего стоят. |
| 51-60 | <i>От одного к другому:</i> Пусть сила и мужество передаются, чтобы никогда не умереть. Если ездовое животное падёт в бою, удалите зуб и сделайте подношение следующему животному. |
| 61-70 | <i>Сделка, скреплённая кровью:</i> Только благодаря общей боли и крови, может быть обеспечена честность. Смешайте вашу кровь и кровь торгового партнера чтобы убедиться, что сделка хорошая. |
| 71-80 | <i>С эхом треска, тьма приходит:</i> Треснувшее лицо не может исцелиться должным образом. Если зеркало треснет, похороните все части что бы в нём ничего больше никогда не отражалось. |
| 81-90 | <i>Метка смерти:</i> Даже если лицо скрыто, пусть пули покажут стрелка. Вырежьте своё имя или псевдоним на первой пуле каждой обоймы что бы враг знал, кто в него выстрелил. |
| 91-100 | <i>Сокрушай во имя Императора:</i> Пусть первый удар изгонит плохое и поприветствует хорошее. Строя жилище, стукните молотом по дереву один раз, прежде чем вбивать гвозди, чтобы низложить благословение на дом. |

ПАМЯТНЫЕ ВЕЩИ С РОДНЫХ МИРОВ

Часто археологу удается сохранить небольшую безделушку в качестве памяти о доме. Хотя она относительно бесполезна в плане материальной ценности, это бесценное напоминание о его прошлой жизни, когда всё было намного проще, прежде чем он или она начал свою службу Императору. Игрок должен подумать о том, как его археолог получил предмет и какой личный смысл — это может нести. Это может быть «кусочек дома», семейная реликвия или что-то, что напоминает археологу о значимом событии в его жизни.

В то время как большинство безделушек фактически не используются в игровых механиках, они это именно то, что персонаж может вертеть в руках при выполнении некоторых тяжелых размышлений или скоротать часы во время путешествий через Варп с его приятелями-археологами. Это также может быть то, к чему археолог может обратиться, когда ему нужно духовная поддержка или напоминание о том, как далеко он зашел в своих низменных начинаниях.

Сделайте бросок по таблице ниже Памятные вещи с родного мира, чтобы увидеть, какой предмет носит археолог с собой. Если игрок выбросит дубль (пп. 22, 33 и т. д.), он может снова совершить бросок по таблице и получить второй памятный предмет с родного мира для своего археолога.

Памятные вещи с родных миров

| Бросок к 100 | Агромир | Феодальный мир | Пограничный мир |
|--------------|----------------------------------|--|---------------------------------------|
| 01-05 | Надломанная рукоять ножа | Металлический колокольчик (без язычка) | Пряжка ремня (изогнутая) |
| 06-10 | Ноготь с пальца ноги (ваш) | Шерстяная шапка | Дырявый мешок для воды |
| 11-15 | Пучок сушеных листьев | Ярко окрашенное перо | Оплавленный кусок свинца |
| 16-20 | Стилус из угля | Сушеный кишечник животного (5 см.) | Мёртвый инфопланшет |
| 21-25 | Обёртка от пайка | Надломанный вал арбалета | Рюмка (треснутая) |
| 26-30 | Мешочек с обожженной почвой | Соломинка в грязи (5 см.) | Счастливые кожаные леггинсы |
| 31-35 | Комок лишайника | Маленькая бедренная кость животного | Обойма к автопистолету (сломанная) |
| 36-40 | Потертый клочок ткани | Маленькая подушка набитая волосами | Имперский молитвенник |
| 41-45 | Ржавая монета | Осколок гранита | Повязка на глаз |
| 46-50 | Сушеный корень (несъедобный) | Фрагмент пергамента (чистый) | Ржавый клинок (затупленный) |
| 51-55 | Сломанная линза | Каменный наконечник | Мешочек гравия |
| 56-60 | Насекомое в янтаре | Ошмёток кожи | Ожерелье с пулей |
| 61-65 | Отрез шкурка (10 см.) | Тростниковая флейта | Широкополая шляпа |
| 66-70 | Деревянный дюбель (расколотый) | Игла для штопки (изогнутая) | Курок от автогана |
| 71-75 | Стручок с семенами (пустой) | Рваная сумка | Мешочек с травой |
| 76-80 | Маленькое ископаемое | Осколок латных доспехов | Полоска шкуры грокса |
| 81-85 | Спрессованный листик | Изношенная веревка (10 см.) | Бутылка (разбитая) |
| 86-90 | Флакон с дождевой водой с родины | Окровавленное перо | Декларация с давно сгинувшего корабля |
| 91-95 | Бандана с пятном крови | Кусок окрашенного воска | Кисло пахнущая пробка |
| 96-100 | Мелкая галька | Толстая лента (20 см.) | Большая морская ракушка |

ПАМЯТНЫЕ ВЕЩИ ПРЕДЫСТОРИИ

Приобретенные во время службы в организации или из других аспектов его предыстории, такие сувениры будут бессмысленными, кроме других, кто шел по тому же пути. Они часто могут действовать как нечто общее, в качестве связи между архитекторами, имеющими аналогичные корни; например, только имперский гвардеец может понять значение определенного вымпела, споревшего до боли знакомым образом. По тем же причинам, эти сувениры могут выявить скрытое старое призвание или даже секретные сигналы, используемые для того, чтобы украдкой привлечь внимание.

Как и в случае с памятными вещами родных миров, эти предметы должны быть использованы в качестве основы для создания слоёв личной истории для персонажа, особенно за время, проведенное до вступления в отряд на службе у инквизитора.

Сделайте бросок по таблице ниже чтобы увидеть, какой предмет, после предыдущей службы или тренировок, остался с архитектором намного дольше других предметов, которые были потеряны или проданы. Если игрок выбросит дубль (11, 22, 33 и т.д.), то он может снова совершить бросок по таблице и получить второй памятный предмет от предыстории для своего архитектора.

Памятные вещи от предыстории

Бросок
к100

Адептус Сороритас

Мутант

| | | |
|--------|-------------------------------------|---|
| 01-05 | Обожженный кожаный ремешок | Ржавый наручник (погнутый при открытии) |
| 06-10 | Сломанный кусок сланца | Сломанный клык |
| 11-15 | Зубец от пиломечта | Высушенный комок плоти |
| 16-20 | Оторванный шнурок | Маленькая тряпичная кукла |
| 21-25 | Осколок витража | Сброшенная кожа (вами?) |
| 26-30 | Деревянная аквила ручной работы | Набор костей из кости |
| 31-35 | Раздробленное сопло огнемёта | Потертая струна от лютни |
| 36-40 | Фрагмент керамитовой пластины | Пропитанная ихором тряпка |
| 41-45 | Лепесток цветка в стекле | Флакон слюны (не вашей) |
| 46-50 | Шерстяной шарф | Маленький каменный ножик (надломанный) |
| 51-55 | Треснувший заряд для Экстерминатора | Металлическая аквила (погнутая) |
| 56-60 | Флакон чернил для татуировки | Изношенный ключ от комнаты в хабе |
| 61-65 | Мешочек с измельчённым песком | Оторванный воротник |
| 66-70 | Сумка с ногтями (вашими?) | Отрез кишечника (вашего) |
| 71-75 | Кусок оплавленной пластиали | Сгоревшая печать чистоты |
| 76-80 | Часть сломанного автопера | Кончик сталагмита |
| 81-85 | Использование полевые швы | Кусок угля |
| 86-90 | Запятнанный кровью шип Це стуса | Линза от стаб лазера(поломаная) |
| 91-95 | Отрез плетеной нити | Грубая металлическая чашка |
| 96-100 | Пустая гильза от болтера | Маленький светящийся камушек |

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ПОДДЕРЖКИ

Представленные союзники демонстрируют ужасные судьбы, которые ожидают любого, кто осмелится хулить или, что еще хуже, выступать против Экклезиархии. Когда их направляют против еретиков, они предстают существами ужасной ярости, которые не знают покоя, пока Император не дарует смерть во искупление.

АРКО-ФЛАГЕЛЛАНТ

Минимальное Влияние: 35

Стоимость Влияния: 6

Талант Связи (Адептус Министорум) снижает Стоимость Влияния на 1к5 очков.

Горе несчастным, приговоренным к арко-флагелации, одному из самых ужасных наказаний, которые Экклезиархия налагает на тех, кого считают еретиками или просто бесцеремонными. Его тело подвергается мучительным операциям и аугментациям, в то время как его разум сломан и восстановлен в более податливое состояние. Злобные кнуты или другое смертоносное оружие постоянно сливаются с его руками, и химические инъекторы теперь выравнивают его гротескно-мускулистую форму. Его удерживает только смирительный шлем, вваренный в его череп, который держит его — под контролем и способным следовать простым командам, благодаря сочетанию гимнов и гармоний, пронизанных гипно-закодированными транквилизаторами.

У каждого арко-флагеланта есть два уникальных слова триггера. Первое деактивирует его смирительный шлем и заставляет его инъекционные наркотики высвобождать огромные дозы стимма, болеутоляющих средств, мышечных усилителей и других боевых препаратов, превращая его в смертоносное пятно плетущего металла и жестокой свирепости. При его активации, немногие смогут противостоять его страшной ярости и полному пренебрежению собственной жизнью. Второй триггер снова активирует его шлем, подавляя его разум успокаивающим звуком, когда его инъекторы нагружают его тело нейтрализующими химическими веществами. Снова послушный, он может только бездумно ждать своей следующей возможности покаяться и убивать.

Оружие: Арко-флагелант может быть вооружен либо имплантированными цепными топорами либо имплантированными электро-цепями

| АРКО-ФЛАГЕЛАНТ | | 30 |
|----------------|---|---------------------------|
| G 2 01-10 | 8 | HP 53 НС 04 С 7 |
| ПР 2 11-20 | 8 | ЛР 2 21-30 |
| K 3 31-70 | 9 | В 6 Лов 7 Инт 10 |
| ПН 2 71-85 | 8 | Вос 38 СВ 45 Общ 10 |
| ЛН 2 86-00 | 8 | Вл 41 20 02 |
| | | — |

Полу. 7 Полн. 14 Натиск 21 Бег 42 Угроза 18

ИМПЛАНТИРОВАННЫЙ ПИЛОТОПОР Класс Рукопашное

Дальн. — СкС — Урон 1к10 + 11^{4+БС} (Р)
Проб. 2 Обой. — Перез. — Вес. 13 кг Дост. ДЕ

СПЕЦИАЛЬНОЕ: РАЗРЫВНОЕ

ИМПЛАНТИРОВАННЫЕ ЭЛЕКТРО-ЦЕПИ Класс Рукопашное

Дальн. — СкС — Урон 1к10 + 9^{2+БС} (Р)
Проб. 0 Обой. — Перез. — Вес. 4.5 кг Дост. РД

СПЕЦИАЛЬНОЕ: ШОКОВОЕ, ГИБКОЕ

Умения: Бдительность (Восп) +10

Таланты: Амбидекстер, Мастер Боя, Неостановимый Натиск, Железная Челюсть, Молниеносная Атака, Владение Оружием (Цепное, Шоковое), Быстрая Атака, Обоерукий Мастер (Рукопашное), Обоерукий Воин (Рукопашное), Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Выносливость (3), Сверхъестественная Ловкость (3).

Черты: Страх (1), Машина (2), Ночное зрение, Мыслеблок.

Снаряжение: Внутренняя ком-бусина (только для получения/передачи инструкций), машинные аугментации и бронирование, многочисленные химические инъекторы.

Запрограммированная Ярость: Пока арко-флагеллант находится под контролем смирительного шлема, он не может атаковать или использовать какие-либо боевые способности — по сути, он полностью пассивен. Как только его основное триггерное слово было зарегистрировано, он немедленно превращается в машину для убийства и использует свой полный набор способностей против врагов. Он возвращается в свое пассивное состояние вторым триггерным словом. Триггерные слова должны быть предварительно определены перед воспроизведением, хотя могут быть привязаны к голосу конкретного аколита, если это необходимо, и могут быть доставлены с помощью речи, электронного vox-сигнала или психического сообщения.

Запрограммирован убивать: Находясь в активном состоянии, арко-флагеллант всегда должен атаковать ближайшего врага в рукопашном бою, если это возможно. Если он не занят с ближайшим врагом, он должен двигаться в направлении этого врага, если это возможно.

Не Остановить: Во время активности арко-флагелант неуязвим к Страху, Подавлению, Ошеломлению, последствиям Усталости и последствиям Критического урона (кроме тех, которые приводят к разрушению конечностей или смерти). Когда арко-флагеллант возвращается в пассивный режим, если он получил критический урон, он дополнительно получает юю энергетического урона (игнорируя броню и бонус Выносливости), так как его химически испорченная форма реагирует на накопленные раны.

Передоз: В конце каждого раунда боя, в котором арко-флагеллант был в активном состоянии, он должен бросить юю. При результате 9 он получает 2юю

Энергетического урона
(игнорирующего
броню и бонус
Выносливости).





крупногабаритными руками, несущим порочное оружие, связывающее осужденных тяжелыми цепями и инвазивной проводкой. Болезненные мысли раздражают пилота, чтобы усилить чувство вины, разозлить его, уничтожить врагов и заставить его оплакивать свои многочисленные грехи. В битве он превращается в бушующий ураган, используя спаренное оружие, смонтированное на руке, чтобы разрывать врагов на части огромными лезвиями цепной пилы или испепелить их очищающим огнем тяжелых огнеметов. Чтобы иметь возможность присоединиться к одной из этих древних, почитаемых реликвий, необходимо знать о милосердной возможности прощения от Императора и Экклезиархии либо собственной смертью, либо смертью его врага.

Машина Покаяния

29

| | | | | | | | | | | |
|---|-----------|-------|-----------|-----------|----------|------------------|-------|----------------------------|--------|----|
| Г | 6 | | HP | HC | C | | | | | |
| 01-10 | 12 | | 40 | 40 | 55 | | | | | |
| ПР | 6 | | | | | | | | | |
| 11-20 | 12 | | 40 | 41 | 20 | | | | | |
| ЛР | 6 | | | | | | | | | |
| 21-30 | 12 | | 20 | 40 | 04 | | | | | |
| В | 6 | | | | | | | | | |
| Лов | | | | | | | | | | |
| Инт | | | | | | | | | | |
| К | | | | | | | | | | |
| 31-70 | 12 | | | | | | | | | |
| ВОС | | | | | | | | | | |
| СВ | | | | | | | | | | |
| Общ | | | | | | | | | | |
| ПН | 6 | | | | | | | | | |
| 71-85 | 12 | | | | | | | | | |
| ЛН | 6 | | | | | | | | | |
| 86-00 | 12 | | | | | | | | | |
| Вл | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Полу. | 6 | | Полн. | 12 | Натиск | 18 | Бег | 36 | Угроза | 23 |
| ТЯЖЕЛЫЙ ОГНЕМЁТ | | | | | | КЛАСС Тяжелое | | | | |
| Дальн. | 30 | СКС | O/- | | | | Урон | 1k10 + 5(Э) | | |
| ПРОБ. | 4 | Обой. | 10 | Перез. | 2П | Вес. | 45 кг | | Дост. | РД |
| СПЕЦИАЛЬНОЕ: Огненное, Распыляющее | | | | | | | | | | |
| ПИЛОТОПОР ПОКАЯНИЯ | | | | | | КЛАСС Рукопашное | | | | |
| Дальн. | - | СКС | - | | | | Урон | 2k10 + 8 ^{БС} (P) | | |
| ПРОБ. | 4 | Обой. | - | Перез. | - | Вес. | 15кг | | Дост. | OP |
| СПЕЦИАЛЬНОЕ: Несбалансированное, Разрывное | | | | | | | | | | |

Умения: Едительность (Вос)

Таланты: Амбидекстрия, Крепкий Орешек, Неистовство, Железная Челость, Владение Оружием (Цепное, Зажигательное, Тяжелое), Яростный Натиск, Обоерукий мастер (Рукопашное, Огнестрельное), Обоерукий Воин (Рукопашное, Огнестрельное).

Черты: Автостабилизация, Ночное зрение, Машина (6), Размер (6), Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Выносливость (2).

Снаряжение: Внутренняя ком-бусина, два дополнительных топливных бака для каждого тяжелого огнемета, множество пергаментов, описывающих его грехи, а также пергаментов с молитвами.

Гнев Кающегося: Машина покаяния может использовать талант Неистовство за Полудействие.

Ярость Мученика: Машина Покаяния может потратить Полудействие, чтобы получить талант Ненависть против одного врага до конца боя.

Машина Покаяния

Минимальное Влияние: 55

Стоимость Влияния: 5

Талант Связи (Адептус Министорум) снижает Стоимость Влияния на 2 очка.

Быть навсегда связанным с массивным каркасом Машины Покаяния — это и ужасное проклятие и благословенная возможность. Только самым вопиющим из негодяев будет применено такое наказание, когда простое изгнание, тюремное заключение, арко-флагелация или смерть недостаточны. Осужденный, часто священник, который подвёл свою паству, миссионер, который оставил своих новообращенных, или другой, кто совершил отвратительные действия против Адептус Министорум. Это может быть даже сестра Адептус Сороритас, которая опозорила свой орден или ищет покаяния за собственные внутренние недостатки. Однажды внедренный в мучительный аппарат и связанный со черепно-мозговыми зажимами, химическими инжекторами и нейронными шунтами, благодарный грешник сможет начать искупление и понести возмездие за свои преступления.

Хотя её форма может варьироваться, машина покаяния обычно представляет собой огромный двуногий механизм с

Орудия Гнева

«Сознательно или нет, ты сотрудничал с тем, кто связался с губительными силами. По этой же причине ты будешь гореть!»

— лорд-инквизитор Ашиш Халид при сожжении Теннира IV

Вечна битва за души человечества, а потому все, кто придерживается догматов Ордо Еретикус знают, что не существует инструмента, слишком дорогого или загадочного, чтобы помочь в этой борьбе. От, казалось бы, архаичных инструментов до освященных орудий падших святых, эти устройства делают гораздо больше, чем просто разят еретиков — они действуют как явное предупреждение любому, кто отвернётся от Света Императора.

В этом разделе рассматриваются устройства, которые используются или сильно связаны с Ордо Еретикус и его методами, а также многочисленные предметы, общие для специфических миров Аскеллона. Это также включает в себя Богохульные реликвии: уникальные аскеллианские реликты и объекты таинственного происхождения с пугающими свойствами.

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Стрелковое оружие охотников на ведьм столь же эклектично и эксцентрично как люди, идущие по пути Ордо Еретикус. Они демонстрируют мощную смесь низко-технологического и передового вооружения, используя благословенные боеприпасы и очищающие огнемёты.

АРКЕБУЗА

Arquebus

Аркебуза, которая является примером грубой силы большинства орудий на черном порохе, является наиболее распространенным огнестрельным оружием на аскеллонских феодальных мирах. Она может сбить человека в полных латах с ног одним выстрелом, но отдача, дымив время перед зарядкой делают оружие нецелесообразным в пылу рукопашного боя.

Если персонаж с бонусом Силы 3 или меньше использует это оружие, оно считается как Тяжелым оружием вместо Ручного. При стрельбе, аркебуза также создает облако с Дымом (1) вокруг стрелка, который держится из-за 1 раундов.

КОМБИ БОЛТЕР «ОБВИНİТЕЛЬ»

Condemnor Combi-boltgun

Чрезвычайно трудно доставаемый в Аскеллоне, болтер «Обвинитель» — высокоспециализированное комбинированное оружие, сосредоточенное почти исключительно в руках инквизиторов и архитекторов Ордо Еретикус. Он является сочетанием болтера с арбалетом, который может быть загружен различными болтами, и между двумя смертоносными боеприпасами, конечно, ни один еретик не сможет выжить.

ЛЁГКИЙ АРБАЛЕТ «ИЗБАВИТЕЛЬ»

“Deliverance” Light Crossbow

Изготавливаемый в небольших количествах на многих феодальных мирах Аскеллона «Избавитель» — своеобразное оружие, которое жертвует убойностью обычных арбалетов для более быстрого времени перед зарядкой. Используемый в одной руке или даже на запястном креплении, «Избавитель» является тихим и скрытым оружием.

Если установлено запястное крепление оружия, диапазон «Избавителя» не уменьшается. Проверки для выявления скрытого «Избавителя» предусматривают штраф -20, и он считается имеющим встроенный глушитель (см. стр. 198 ОКП Dark Heresy).

ГРАНАТОМЁТ «КОГОТЬ ДРЕЙКА»

“Drake’s Claw” Launcher

Эта примитивная ракета выпускает боеголовку с тонкой оболочкой и названа в честь вольного торговца, который

насмеялся над его диковинной внешностью. Прямой ущерб минимален, но, как обнаружил Дрейк, снаряд разлетается на злобные смертоносные осколки, которые ужасающе сложно извлечь.

Эта ракета является предметом одноразового использования и не может быть перезаряжена.

КРЕМНИЕВЫЙ ПИСТОЛЕТ

Flintlock Pistol

Исклучительно простые как в плане создания, так и в эксплуатации, кремниевые пистолеты удивительно распространены на всей территории Империума из-за уровня престижа, присущего им. Тонко сработанные кремневые замки проходят через поколения на Аскеллоне в виде семейных реликвий, а некоторые обладают огромной ценностью как среди знати, так и среди вольных торговцев.

Этот пистолет считается дубинкой при использовании в ближнем бою.

БОЛТЕРНОЕ ОРУЖИЕ ГОДВИН-ДИ’АЗ

Godwyn-De’az Bolt Weapons

Искусно сделанное семейство болтеров Годвин-Ди’аз более чем просто оружие войны. Это артефакты ручной работы: их компоненты освящаются и благословляются на каждом этапе строительства, они сами то себе иконы преданности. Неисчислимые миллиарды еретиков пали перед воем этого священного оружия, и они остаются страшными символами Адептус Сороритас по всему Империуму.

Такое оружие обычно доступно только архитекторам с предысторией Адептус Сороритас — те, у кого его нет, должны предоставить обоснование своему МИ при попытке приобрести эти предметы.

ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА «ВЫЖИГАТЕЛЬ»

“Longflame” Launcher

«Выжигатель» — примитивная ракетная установка, способная послать одну боеголовку на значительное расстояние, но без особой точности. Тяжелая боеголовка взрывается со значительной силой и превращает место попадания в пылающий ад, мешающий передвижению противника.

Эта ракета является предметом одноразового использования и не может быть перезаряжена.

ТЯЖЁЛЫЙ ОГНЕМЁТ ПАТТЕРНА МАГНУС «ЦЕРБЕР»

Magnus-Pattern “Cerberus” Heavy Flamer

Тяжелые огнеметы, сделанные на Магнусе — известны своим трехствольным дизайном — часто встречается у аскеллианских военных, а также отрядов охотников на ведьм. В его вес включен рюкзак с запасом топлива.

ХИМИЧЕСКИЙ ОГНЕМЁТ ПАТТЕРНА МАГНУС «ГОРГОНА»

Magnus-Pattern “Gorgon” Chemical Flamer

Излюбленное оружие последователей наиболее фанатичных инквизиторов Ордо Еретикус, «Горгона» использует едкие химические вещества, пережившие выстрел из неё, страдают от изнурительных травм и затяжных болезней.

Её специализированный дизайн предотвращает использование других типов боеприпасов для зажигательного оружия.

ОГНЕННЫЙ РАСПЫЛИТЕЛЬ ПАТТЕРНА МАГНУС «ГИДРА»

Magnus-Pattern “Hydra” Flamer Array

«Гидра» — это не единое оружие, а фактически несколько огнемётов прикрепленных к каждому предплечью с трубками, ведущими к топливной канистре под высоким давлением. Обычно носят под массивными одеяниями, Гидра позволяет пользователю махать руками взад и вперед, извергая неумолимый поток гнева. Эффект — не что иное, как ужас, и Гидра заработала хорошую репутацию при разгонах толп культистов, мятежников и других потенциальных еретиков.

Когда персонаж использует распылитель «Гидра», он получает черту Страх (1) до конца столкновения. Распылитель Гидра бьёт по конусу в 90°, а не 30° дугу как обычно для оружия с этим качеством. В его вес включен рюкзак с запасом топлива.

Таблица 2-1: Стрелковое оружие

| Название | Класс | Дальн. | СкС | Урон | Проб. | Обой. | Пер. | Особое | Вес | Доступность |
|-----------------------------------|---------|--------|--------|----------|-------|-------|---------|--|--------|--------------------|
| Болтерное оружие | | | | | | | | | | |
| Болт-пистолет Годвин-Ди'аз | Пистол. | 40 | O/2/- | 1к10+5 В | 4 | 10 | полное | Надёжное, Разрывное | 3 кг. | Чрезвычайно Редкое |
| Болтер Годвин-Ди'аз | Основн. | 90 | O/2/- | 1к10+5 В | 4 | 30 | полное | Надёжное, Разрывное | 6 кг. | Очень Редкое |
| Тяжёлый болтер Годвин-Ди'аз | Тяжелое | 140 | -/-/6 | 1к10+8 В | 5 | 80 | полное | Надёжное, Разрывное | 35 кг. | Чрезвычайно Редкое |
| Штурм болтер Годвин-Ди'аз | Основн. | 80 | O/2/4 | 1к10+5 В | 4 | 60 | полное | Надёжное, Разрывное, Штурмовое | 8 кг. | Почти уникальное |
| Зажигательное оружие | | | | | | | | | | |
| Тяжёлый огнемёт "Цербер" | Тяжелое | 40 | O/-/- | 1к10+5 Э | 3 | 6 | 2 полн. | Надёжное, Распыляющее, Огненное, Отммающее (9) | 50 кг. | Очень Редкое |
| Химический огнемёт "Горгона" | Основн. | 20 | O/-/- | 1к10+4 Э | 2 | 6 | 2 полн. | Токсичное (2), Распыляющее, Разящее (1), Корозионное, Огненное | 8 кг. | Очень Редкое |
| Огненный распылитель "Гидра" | Основн. | 8 | O/-/- | 1к10+4 Э | 2 | 10 | 2 полн. | Распыляющее, Огненное, Проверенное (3) | 10 кг. | Очень Редкое |
| Низко-технологичное оружие | | | | | | | | | | |
| Аркебуза | Основн. | 45 | O/-/- | 2к10 У | 2 | 1 | 2 полн. | Неточное, Ненадёжное, Оглушающее (1) | 8 кг. | Обычное |
| Тяжёлый арбалет "Обличитель" † | Тяжелое | 70 | O/-/- | 1к10+6 У | 1 | 14 | 2 полн. | Оглушающее (2), Надёжное | 12 кг. | Распростр. |
| Лёгкий арбалет "Избавитель" † | Пистол. | 15 | O/-/- | 1к10 Р | 0 | 1 | полу | Примитивное (7) | 1 кг. | Редкое |
| Коготь Дрейка | Тяжелое | 200 | O/-/- | 1к10+2 В | 2 | 1 | - | Разрывное, Взрыв (3), Неточное, Калечащее (1), Примитивное (7) | 6 кг. | Редкое |
| Кремниевый пистолет | Пистол. | 15 | O/-/- | 1к10+2 У | 0 | 1 | 2 полн. | Неточное, Ненадёжное, Примитивное (8) | 3 кг. | Обычное |
| "Выживатель" | Тяжелое | 200 | O/-/- | 1к10 Р | 0 | 1 | - | Неточное, Примитивное (8), Взрыв (4), Огненное | 6 кг. | Редкое |
| Мушкет | Основн. | 30 | O/-/- | 1к10+3 У | 0 | 1 | 2 полн. | Неточное, Ненадёжное, Примитивное (8) | 7 кг. | Обычное |
| Ружьё с откидным стволом | Основн. | 50 | O/2/- | 1к10+3 У | 0 | 8 | 2 полн. | Неточное, Ненадёжное, Примитивное (8), Перегрев | 45 кг. | Очень Редкое |
| Плазменное оружие | | | | | | | | | | |
| плазменная винтовка "Страж" | Основн. | 120 | O/5/10 | 1к10+5 Э | 3 | 40 | полное | Надёжное | 20 кг. | Чрезвычайно Редкое |
| Экзотическое оружие | | | | | | | | | | |
| Арбалет "Очиститель" † | Основн. | 50 | O/-/- | 1к10+5 У | 0 | 5 | 2 полн. | Надёжное | 16 кг. | Чрезвычайно Редкое |
| "Обвинитель" † | Основн. | 100 | O/-/- | 1к10+4 Р | 2 | 1 | 2 полн. | Надёжное, Точное | 8 кг. | Чрезвычайно Редкое |

†Урон, Пробиваемость и особые качества этого оружия зависят от используемых боеприпасов.

Мушкет Musket

Улучшенная аркебуза, мушкет испытывает меньше проблем с отдачей и перезарядкой, что делает его идеальным оружием для феодальной линейной пехоты.

Мушкет считается посохом при использовании в ближнем бою.

АРБАЛЕТ «ОЧИСТИТЕЛЬ»

“Purgatus” Crossbow

Сочетание арбалета и дробовика, «Очиститель» — древний реликт уникальный для Ордо Еретикус. Предназначенный для запуска деревянных кольев ручной работы, инкрустированных очищенными серебряными рунами, истребляющие демонов ровно, как и прайкеров, «Очиститель» — это точное оружие и символ превосходства инквизитора.

«Очиститель» может использовать любой тип боеприпасов для дробовика или арбалета, а также собственные коля «Очиститель», (см. стр. 51).

ТЯЖЁЛЫЙ АРБАЛЕТ «ОБЛИЧИТЕЛЬ» ПАТТЕРНА СЕЛЬВАНУС

Selvanus-Pattern “Castigator” Heavy Crossbow

Странное для мира-кузницы с репутацией обладателя передовых технологий, это устройство длиной в метр и может уложить человека на землю даже скользящим попаданием.

Каждый раз, когда «Обличитель» наносит урон (после вычета бонуса Выносливости иброни) цели, имеющей черту Размер со значением 5 или ниже, эта цель будет сбита с ног.

ПЛАЗМЕННАЯ ВИНТОВКА «СТРАЖ» ПАТТЕРНА СЕЛЬВАНУС

Selvanus-Pattern “Sentinel” Plasma Rifle

Дизайн с Церикс Магнус усовершенствованный догматическими исследованиями Бинарного Сельвануса, импульсная винтовка «Страж» устраняет обычные недостатки плазменного оружия путем изменения характера разрядов энергии: меньшие импульсы, а не через большие заряды.

Эта модель также включает в себя более высокую скорострельность и улучшенную прицельную систему. Винтовка создана для совместного использования с доспехами преторианцев из Чёрной Стражи. Аскеллианские коллекционеры пойдут на все, чтобы его приобрести.

РУЖЬЁ С ОТКИДНЫМ СТВОЛОМ

“Snapper” Repeating Rifle

Встречается только на нескольких аскеллианских мирах и представляет собой вершину технологии черного пороха. Функционально похож на мушкет, он имеет вращающийся барабан на 8 патронов, чтобы уменьшить необходимость перезарядки.

Если его владелец использует его как импровизированное оружие ближнего боя и набирает две или более степени провала при проверке Навыка Рукопашной, механизмы ружья ломаются и оно повреждается.

ГРАНАТЫ

Инквизиторы Ордо Еретикус, сестры Адентус Сороритас, и те, кто следует за ними, воюют порой используя самое необычное оружие в Империуме. Освященные взрывы, облака анти-прайкерной пыли и даже крови собранной от плача статуй служат для уничтожения как мутантов, так и еретиков.

ПСИХОАКТИВНЫЕ ГРАНАТЫ

Psychotroke Grenade

Психоактивные гранаты выпускают едкий, сладко пахнущий психоактивный реагент, значительно более сильный, чем обычные галлюцинационные гранаты. Особая природа газа означает, что даже экологически запечатанная броня не предоставляет никакой защиты.

Респираторы и запечатанные доспехи не дают никаких бонусов против этих гранат. За каждую степень провала проверки Выносливости, чтобы сопротивляться эффектам гранаты, добавьте +1 к броску (максимум 10) по Таблице 5-3: Эффекты галлюцинагена со страницы 177 ОКП Dark Heresy.

ПСИ-БЛОК ГРАНАТЫ

Psyk-Out Grenades

Эти гранаты рассеивают облако пси-преломляющих частиц, которые были созданы как побочный продукт процессов, которые поддерживают Астрономикон, и нарушают связь прайкера с Варпом.

Любой прайкер, попавший в радиус взрыва гранаты, или тот, кто входит в облако, созданное его качеством Дым, прежде чем то рассеется (пкю раундов), должен пройти Очень Тяжёлую (-30) проверку Силы Воли или его пси-рейтинг временно снижен на 1 за каждую степень провала. Если прайкер проваливает проверку на две или более степени, также необходимо немедленно сделать бросок от Таблице 6-2: Психические Феномены (см. стр. 242 ОКП Dark Heresy). Каждые шесть часов, прайкер автоматически восстанавливает 1 очко пси-рейтинга, потерянного таким образом. Кроме того, любая попытка проявить психическую силу изнутри облака автоматически оканчивается неудачей.

РАД ГРАНАТЫ

Rad Grenade

Их трудно найти или изготовить, потому что гранаты содержат радиоактивные частицы, которые вспыхивают и перестают существовать в течение секунды после выпуска. Несмотря на их кратковременные последствия, причиненного ущерба достаточно чтобы оставить самых трудных врагов, задыхающихся, поскольку радиация ослабляет их жизненную силу.

Когда персонаж поражен атакой из этого оружия (независимо от того, нанесён ли урон или нет), он должен немедленно сделать Тяжёлую (-20) проверку Выносливости или получить 2кю урона Выносливости.

Таблица 2-2: Гранаты и взрывчатка

| Название | Класс | СкС | Урон | Проб. Обой. | Особое | Вес | Доступность |
|-----------------------|------------|-------|---------|-------------|--|-------|--------------------|
| Психоактивные гранаты | Метательн. | O/-/- | - | - | 1 Взрыв (3), Галлюцинационное (4) | 1 кг. | Редкое |
| Пси-Блок гранаты | Метательн. | O/-/- | 1кю В | о 1 | Взрыв (3), Дым (3) | 1 кг. | Чрезвычайно Редкое |
| Рад гранаты | Метательн. | O/-/- | 1кю Э | о 1 | Взрыв (2) | 1 кг. | Очень Редкое |
| Споровые бомбы | Метательн. | O/-/- | - | о 1 | Взрыв (5) | 2 кг. | Очень Редкое |
| Слёзы Императора | Метательн. | O/-/- | 1кю В | о 1 | Взрыв (2) Освящённое | - | Почти уникальное |
| Фосфорные гранаты | Метательн. | O/-/- | 1кю+4 В | 3 1 | Взрыв (3), Огненное, Дым (5), Токсичное (2), Коррозийное | 1 кг. | Чрезвычайно Редкое |

СПОРОВЫЕ БОМБЫ

Spore Bomb

Оружие террора, доступное только на самых беззаконных аскеллонских черных рынках, споровая бомба представляет собой небольшую стазисную камеру, которая содержит большую дозу свежих спор плесени темперансской мозгогнили. Вспышка спор может длиться месяцами, делая это еретическое устройство ужасно опасным в плотно заселенных хабах и вызывая большое беспокойство у аскеллианских инквизиторов.

Любой персонаж в радиусе взрыва споровой бомбы испытывает эффекты мозго-гнили (см. стр. 497 ОКП Dark Heresy).

СЛЕЗЫ ИМПЕРАТОРА

Tears of the Emperor

Воспринимаемые как чудотворное оружие и олицетворяющие саму Волю Императора, слёзы Императора содержат кровоподобное вещество, которым, как говорят, плачут статуи и реликвии по всему Аскеллону.

Тщательно собранные в богато украшенные хрустальные бутылки, они являются мощным оружием против сил хаоса.

Когда прайкер поражён атакой этого оружия, он должен немедленно сделать бросок по таблице 6–3: Опасности Варпа (см. стр. 243 ОКП Dark Heresy).

Если существо с чертой Демонический поражено этим оружием, оно приобретает черту Варп-Нестабильность, до конца столкновения. Если у него уже есть эта черта, он получает штраф -20 к проверкам, вызванным этой чертой до боя.

ФОСФОРНЫЕ ГРАНАТЫ

Whitefire Grenade

Фосфор — ужасающее вещество, которое обугливает плоть быстрее, чем прометий. Оно также создает едкий дым, который затемняет зрение и отравляет воздух. Используемая во всем секторе для контроля толпы и быстрого устранения массивных полчищ грязных мутантов, эта граната возымела репутацию оружия божественного возмездия.

Всякий раз, когда персонаж начинает свой ход в облаке дыма, созданное качеством Дым этой гранаты, он получает одно автоматическое попадание, которое наносит 1к6 Ударного урона с качествами Токсичное (2) и Коррозийное, кроме того персонаж должны пройти проверку на удушье (см. стр. 289 ОКП Dark Heresy).



ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие ближнего боя, одобренное Ордо Еретикус на просторах Аскелона имеет много общего с их стрелковыми коллегами. Большинство оружия имеет, казалось бы, примитивную, но весьма эффективную конструкцию, более того оружие способно не только пытать и убивать, но и выпускать очищающее пламя. Использование этих предметов требует одной руки, если не указано иное.

ТОПОР ВОЗМЕЗДИЯ

Axe of Retribution

Настолько же произведение искусства, насколько и оружие, каждый топор возмездия берет свой дизайн из мозы аскеллианских священных реликвий. Блестящие черты, металлические и красивые, заточенные драгоценности. Это мощное оружие, ежедневно благословляемое редчайшими из священных смазок, оно очищает душу от грехов также как оно очищает kostи от плоти. Это двуручное оружие.



ЖАРОВНИ СВЯЩЕННОГО

Brazier of Holy Fire

Универсальное оружие в руках опытного бойца, жаровня священного пламени выступает в роли как разрушительного оружия ближнего боя, так и вдохновляющей иконы, а, в случае необходимости, и смертоносного огнемёта, для сожжения еретиков и ведьм.

Любой персонаж, у которого в поле зрения находится союзник, использующий активную жаровню получает бонус +10 к проверкам Силы Воли. Дополнительно его можно использовать в качестве тяжелого огнемёта с размером магазина 1. После выстрела, оружие теряет качество Зажигательное в ближнем бою, пока её не перезарядят, этот процесс, занимает около 20 минут и включает в себя исполнение нескольких специальных гимнов.

ЭЛЕКТРО-ЦЕПЬ

Electro-Flail

Электро-цепь использует группы длинных, электрически заряженных кнутов, каждый из которых прикреплён к короткому посоху или рукоятке. Не имея навершия кнута, он может быть ещё сильнее.

Популярное оружие, когда цель нужно взять живьём, электро-цепь усмирила множество еретиков и ведьм для дальнейшего допроса и определения их дальнейшей судьбы.

КАРАЮЩАЯ ПЛЕТЬ

Flail of Chastisement

Заостренная с маленькими крючками, карающая плеть сдирает куски плоти с жертвы, когда она борется, и пытается избежать сжимания плети вокруг себя.

При каждой успешной атаке, от цепи отрываются длинные нити крючкового металла, которые вцепляются в цель острыми кучками. Если цель избежит Обездвиживающего качества этого оружия — она так же не будет больше подвержена влиянию качества Калечашие.

Таблица 2-3: Оружие ближнего боя

| Название | Класс | Дальн. | Урон | Проб. | Особое | Вес | Доступность |
|----------------------------------|----------|--------|---------|-------|---|---------|------------------|
| Зажигательное оружие | | | | | | | |
| Жаровня Священного Пламени | Рукопаш. | - | 1кю+5 Е | 3 | Зажигательное, Несбалансированное | 6 кг. | Очень Редкое |
| Огненные Рукавицы | Рукопаш. | - | 1кю У | 2 | Зажигательное, Несбалансированное | 1 кг. | Очень Редкое |
| Низкотехнологичное оружие | | | | | | | |
| Топор Возмездия [†] | Рукопаш. | - | 2кю Р | 6 | Освещённое, Разящее (2) | 8 кг. | Почти уникальное |
| Карающая Плеть | Рукопаш. | - | 1кю+3 Р | 2 | Гибкое, Примитивное (8) Обездвиживающее (o), Калечашее (2) | 3 кг. | Очень Редкое |
| Ловец людей | Рукопаш. | 2 | 1кю У | 0 | Обездвиживающее (4), Громоздкое | 8 кг. | дефицитное |
| Божественный щит ^{††} | Рукопаш. | - | 1кю У | 0 | Защитное | 14 кг. | Очень Редкое |
| Силовое Оружие | | | | | | | |
| Силовой Кол | Рукопаш. | - | 1кю+7 Э | 5 | Силовое поле, Освещённое, Несбалансированное, | 1 кг. | Очень Редкое |
| Шоковое Оружие | | | | | | | |
| Электро-цепь | Рукопаш. | - | 1кю+2 Р | 0 | Шоковое, Гибкое | 4,5 кг. | Редкое |

[†] Двуручное оружие

^{††} Даёт 4 Брони на корпусу и руке держащей щит, эффект складывается с бронёй надетой на персонажа

ОГНЕННЫЕ РУКАВИЦЫ ПАТТЕРНА Магнус Magnus-Pattern Fire Gauntlets

Более известные как Хватка Судьи или Руки Императора, огненные рукавицы — своеобразный набор металлических перчаток, соединенных на предплечье с небольшим баллоном прометия. Растигая пальцы, священник может безопасно покрыть свои руки нимбом ярости, вызывающим трепет у собравшейся толпы и ужасающих мутантов.

В качестве Свободного действия пользователь может зажечь рукавицы, получив +20 бонус к проверкам Запугивания. Они всегда приобретаются парами, и резервуара хватает до конца столкновения (или 2кю минут повествовательного времени).

ЛОВЕЦ ЛЮДЕЙ Man-Catcher

Ловец людей представляет собой подпружененный коготь на длинном шесте, который склоняется при активации пользователем. Он редко используется для убийства, его цель состоит в том, чтобы сдерживать и обездвиживать мятежников или других еретиков.

Это двуручное оружие, и пользователь должен тратить Полудействие каждый раунд, чтобы удержать свою жертву. Версия лучшего качества оснащена электрической проводкой и получает качество Шоковое.

СИЛОВОЙ КОЛ Power Stake

Отлитый из единого стержня благословленного железа и имеющий компактный генератор силового поля, силовой кол наиболее эффективен, будучи воткнутым в сердце праймера-еретика. Он покрыт гравировками и рунами, которые защищают от влияния Варпа, более того, кол использует психический потенциал жертвы против её самой.

Силовой кол наносит дополнительно 1кю Энергетического урона за каждое очко пси-рейтинга, которым обладает цель. Дополнительно, обладание силовым колом дает бонус +10 ко всем проверкам Взаимодействия сделано с теми, кто принадлежит к Ордо Еретикус.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ЩИТ Praesidium Protectiva

Говорят, что он содержит фрагмент брони Императора, но в любом случае это очень изысканный щит, уникальная вещь только для Адептус Сороритас. Он может отразить даже самые сильные удары и спас жизни множества сестер.

Божественный щит добавляет +4 ОБ к корпусу и руке, держащей его, а также действует как силовое поле, со рейтингом защиты 35. Доступно только аколитам с предысторией Адептус Сороритас — те, кто не имеет его должны обосновать МИ попытку приобрести этот предмет.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Многие, кто борется с еретиками, предпочитают необычные патроны для своего оружия, чтобы лучше истреблять своих врагов и произвести неизгладимое впечатление на любого, кто может стать свидетелем их деяний.

ТЕРМИЧЕСКИЕ БОЛТЫ «СВЕТ ИМПЕРАТОРА» “Emperor’s Light” Thermal Bolts

Хотя на феодальных мирах это редкость, бронетехника — обычное дело по всему Империуму. Этот боеприпас пытается компенсировать неэффективность низкотехнологичного оружия против техники с помощью малого мельта заряда и магнитных зажимов на передней части арбалетных болтов. Результатом являются опасные противотанковые болты, которые, однако, довольно неточные из-за веса.

Эффект: Оружие, использующее термические болты, теряет качества Примитивное и Точное (если они были), но получает +1кю энергетического урона, ББ 6, а также качества Мельта и Неточное. Эти болты весят в два раза больше, чем обычные арбалетные болты.

Используется с: арбалеты.

Таблица 2-4: Специальные Боеприпасы

| Название | Доступность |
|--|--------------------|
| Термические болты «Свет Императора» | Редкое |
| Осколочные болты «Гнев Императора» | Дефицитное |
| Зажигательные патроны «Вспышка еретика» | Дефицитное |
| Колья «Очистителя» | Чрезвычайно Редкое |
| Болты чистоты | Очень Редкое |
| Освящённые боеприпасы | Редкое |
| Серебренные колья | Очень Редкое |
| Ошеломляющее болты паттерна Тэта | Очень Редкое |
| Шоковые болты паттерна Тэта | Очень Редкое |

ОСКОЛОЧНЫЕ БОЛТЫ «ГНЕВ ИМПЕРАТОРА» “Emperor’s Wrath” Shard Bolts

Жестокое устройство, пред назначенное для нанесения максимального ущерба, осколочный болт сделан из хрупкого металла, который после распадается после пробития. Эти осколки сильно впиваются в жертву и их весьма мучительно извлекать.

Эффект: Оружие, использующее осколочные болты, получает качество Калечащие (2).

Используется с: арбалеты

ЗАЖИГАТЕЛЬНЫЕ ПАТРОНЫ «ВСПЫШКА ЕРЕТИКА» “Heretic’s Match” Incendiary Rounds

Эти неуклюжие снаряды и наконечники стрел наполнены прометием или другим зажигательным материалом, и разгораются всесжигающим огнём при попадании. Немногие еретики могут противостоять этому проявлению праведной ярости.

Эффект: Оружие, использующее эти боеприпасы, получает качества Зажигательное и Ненадежное и теряет качество Взрыв (если оно было).

Используется с: Луки, арбалеты, дробовики.

Колья «Очистителя» Purgatus Stakes

Разработаны специально для арбалета «Очиститель», каждый кол изготовлен вручную и покрыт рунами и оберегами, действующими на Имматериум на фундаментальном уровне. **Эффект:** Оружие, использующее колья «Очиститель», приобретает качество Освящённое. Кроме того, всякий раз, когда им поражается цель с чертой Псайкер или Демонический, она должна сделать Серьёзную (+о) проверку Силы Воли. Если проверка провалена, она должна немедленно сделать бросок по таблице 6-2: Психические Феномены (см. стр. 242 ОКП Dark Heresy).

Используется с: только арбалет «Очиститель».

Болты чистоты Purity Bolts

Эти своеобразные и украшенные арбалетные болты, по слухам, создаются за пределами сектора Аскеллон и содержат небольшую эми генератор, который активируется при ударе. **Эффект:** Оружие, использующее болты чистоты, приобретает качество Эми (2).

Используется с: арбалеты.



ОСВЯЩЁННЫЕ БОЕПРИПАСЫ Sanctified Ammunition

Эти специализированные боеприпасы бывают самых разнообразных типов, часто ручной работы. Примерами могут служить снаряды, пронизанные психо-индуктивными нитями, прометий, очищенный благословениями и настоями священных масел, и наконечники стрел, покрытые микроскопическими литаниями защиты и преданности.

Эффект: Оружие, использующее этот тип топлива или боеприпасов, получает качество Освященное.

Используется с: Луки, арбалеты, Огненное, твердотельное

СЕРЕБРЯННЫЕ КОЛЬЯ Silver Stakes

Не настолько мощные как колья «Очиститель», но всё так же весьма сильные против тех, кто черпает силы из Варпа.

Эффект: Оружие, использующее серебряные колья, приобретает качество Освященное и наносит дополнительный юко урона по целям с чертой Демонический или Псайкер.

Используется с: арбалеты.

ОШЕЛОМЛЯЮЩЕЕ БОЛТЫ ПАТТЕРНА ТЭТА Theta-Pattern Concussion Bolts

Переоткрыты эксцентричным и прямодушным магосом техно-жрецом Дахнником Рхом, эти болты содержат датчик приближения, который взрывается за долю секунды до удара. Это детонация создает микро-сингулярность, которая распространяет сотрясающие волны невероятной силы во всех направлениях.

Эффект: Оружие, использующее эти боеприпасы, получает качества Взрыв (5) и Оглушающее (5). Кроме того, любой в пределах радиуса взрыва должен пройти Тяжелую (-20) проверку Выносливости или быть отброшенным на 1к5 метров от центра взрыва и быть сбитым с ног.

Используется с: арбалеты.

ШОКОВЫЕ БОЛТЫ ПАТТЕРНА ТЭТА Theta-Pattern Shock Bolts

Очередная попытка техно-жрецов Ядра Тэты объединить передовые технологии с примитивной природой арбалетов. В вольфрамовый наконечник этих болтов встроены несколько микро-электрических конденсаторов, создающий несмертельный разряд, предназначенный для вывода из строя кого-то сопоставимого по размерам с гроксом.

Эффект: Оружие, использующее шоковые болты, получает качество Шоковое. Кроме того, если цель не проходит проверку Выносливости от Шокового эффекта на три или более степеней, то она вместо Ошеломления теряет Сознание на количество раундов, равное его степеням провала.

Используется с: арбалеты.

Таблица 2-5: Защитное снаряжение

| Название | Защищаемые зоны | ОБ | Макс. Лов. | Защитный рейтинг | Вес | Доступность |
|--|-----------------|----|------------|------------------|---------|-------------------|
| Силовая броня Адептус Сороритас | Все | 7 | 50 | — | 35 кг. | Чрезвычайно Редко |
| Генератор полевого барьера паттерна Магнус | — | — | — | 65 | 18 кг. | Очень Редко |
| Плесневой костюм | Все | — | 40 | — | 10 кг. | Редко |
| Броня Преторианец | Все | 6 | 50 | — | 16 кг. | Чрезвычайно Редко |
| Розарий | — | — | — | 50 | 0,6 кг. | Чрезвычайно Редко |

ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Хотя многие говорят, что вера — лучший щит, бронежилеты и защитные поля также дают отличные результаты против щупалец ужасных мутантов и ржавых клинков ничтожных еретиков.

СИЛОВАЯ БРОНЯ АДЕПТУС СОРОРИТАС Adepta Sororitas Power Armour

Покрытая религиозными текстами, печатями чистоты и символами поклонения, броня сестёр битвы, является как святой иконой, так и отличной защитой. Обеспечивающая большую подвижность, чем массивные костюмы Адептус Астартес, она всё ещё сохраняет много технологических улучшений что дает ей владельцу преимущество в бою.

Силовая броня Адептус Сороритас дарует персонажу черту Сверхъестественная Сила (1), а тяжёлое оружие у него в руках всегда считается установленным на опору. Броня не увеличивает Размер владельца и доступна только аколитам с предысторией Адептус Сороритас.

ГЕНЕРАТОР ПОЛЕВОГО БАРЬЕРА ПАТТЕРНА МАГНУС Magus-Pattern Field Wall Generator

Известный продукт мира-кузницы Церикс Магнус, это устройство создает силовое поле с большим радиусом действия. Он спас много жизней аколиты и осажденных команд Адептус Арбитрес во многих мирах по всему Аскеллону.

Стена состоит из двух или более генераторов. Активация или деактивация генератора требует полного действия, которое также активирует все остальные связанные генераторы. Силовое поле, образуемое между каждым генератором, составляет 1,5 метра в высоту и до 8 метров в длину. Барьер действует как укрытие, поэтому только части тела, защищенные барьером, получают защиту от силового поля. Если секция стены перегружена, то отключается только эта часть между двумя генераторами, и любые другие связанные секции остаются без изменений.

ПЛЕСНЕВОЙ КОСТЮМ Mouldsuit

Адаптация стандартного аскеллианского экзогенного костюма, так называемый плесневой костюм Темперанс содержит систему фильтрации с тройным резервированием, предназначенную для защиты владельца от смертельной плесени мозго-гниль. Костюм жизненно важен для борьбы с заражением спорами, прочный дизайн комбинезона делает его полезным во многих других ситуациях, и те немногие, которые покидают планету, стоят немалых денег.

Персонаж, одетый в плесневой костюм, полностью невосприимчив к эффектам мозго-гнили (и, следовательно, споровым бомбам), если только он не обладает чертой Псайкер, в этом случае споры поражают его как обычно. Система фильтрации дает бонус +40 к любой проверке Выносливости, совершаемой для противодействия эффектам вредных газов, а также бонус +10 к проверкам сопротивления экстремальным температурам и горению. Каждый костюм содержит отдельный блок ребризера, которого хватает на 5 часов до необходимости замены. Он не предназначен для битвы и не предлагает никакой боевой защиты, хотя его можно носить поверх брони. Если владелец получает более 5 очков урона в одном раунде, костюм становится поврежденным и перестает обеспечивать фильтрацию вплоть до ремонта.



БРОНЯ ПРЕТОРИАНЕЦ *Praetor Armour*

Одно из оригинальных творений Бинарного Сельвануса, броня Преторианец защищает Чёрных Часовых от вреда, поскольку они охраняют жизненно важный мир-кузницу. Способная к плавному и эластичному движению, броня достаточно прочна, чтобы противостоять большинству мелкокалиберного стрелкового вооружения и оружию ближнего боя. Изредка костюмы появляются на общедоступных рынках, где за них успевают выручить поразительные деньги прежде чем члены Адептус Механикус успеют вернуть их.

Броня Преторианца содержит встроенный респиратор, комлинк, фото-визор, прицел и рукавицу для подавления отдачи, а также с помощью магнитного крепежа на спине, способен удерживать одно Основное оружие. Любой аколит без предыстории Адептус Механикус получает талант Враг (Адептус Механикус), когда открыто носит или демонстрирует броню Преторианца.

Розарий

Rosarius

Силовое поле, знак набожности и символ причастности к Адептус Министорум — все эти понятия в равной степени характеризуют розарий. Он обычно используется Экклезиархией и её союзниками.

Союзники, в поле зрения которых находится персонаж с розарием получает +10 бонус к проверкам на Страх и Подавление; эффект пропадает, если его владелец умирает или получает любой Критический урон. Это доступно только аколитам с предысторией Адептус Министорум или Адептус Сороритас, или тем, кто взял элитное улучшение Инквизитор. Аколиты без этих предысторий должны предоставить обоснование МИ при попытке приобрести этот предмет.

МОДИФИКАЦИИ БРОНИ

Инквизиторы Ордо Еретикус часто украшают свои доспехи всевозможными средствами защиты, включая священные символы, которые вдохновляют достойных и внушают священный ужас нечестивым. Эти улучшения действуют так же, как модификация оружия (см. стр. 197 ОКП Dark Heresy), включая ограничение на максимум четыре улучшения для брони.

АДАМАНТИЕВЫЕ ЦЕПИ *Adamantine Chainguard*

Некоторые преданные имперские слуги обременяют свои доспехи тяжелыми цепями, излишний вес которых выступает в качестве напоминания о тяготах человечества, идущего по пути праведности. Цепи также действуют как второстепенная защитная мера, ломающая оружие, которое поражает их.

Эффект: Когда враг успешно наносит персонажу носящему эту броню один или несколько ударов в ближнем бою, если первая цифра его броска атаки равна 1, оружие уничтожается, если у него нет качеств Силовое или Варп-оружие, или иным образом невосприимчивого к разрушению (например, наличие черты Природное оружие). Эта модификация накладывает -5 штраф на максимальную Ловкость улучшенной брони из-за возросшей массы.

Используется с: любая броня.

АВТО-ЧУВСТВА *Auto-senses*

Состоящие из сложного набора датчиков и сканеров авто-чувствия подключены к шлему пользователя и помогают отслеживать цели, а также обнаруживать затаившихся врагов.

Эффект: Пока пользователь носит улучшенный шлем, владелец получает бонус +5 к своему Навыку Стрельбы и бонус +10 ко всем проверкам Едительность, основанным на зрении или слухе.

Используется с: Силовая броня.

ЖАРОВНИЯ СВЯТОГО РОБЕРТО *Brazier Of Saint Roberto*

Обычный предмет среди священников Экклезиархии, сестер битвы и преданных инквизиторов Ордо Еретикус, жаровни мало полезны в практическом применении, но действуют как маяки вдохновения для верующих. Большинство аскеллианских жаровен включают иконографию Святого Роберто — священника-мученика, который, как говорят, столкнулся с армией мутантов только с ножом и его верой — его святую печать или изображение его клинка.

Эффект: Жаровня должна быть прикреплена к рюкзаку, шлему или подобному носимому предмету. Розжиг требует Полу-действия, и после чего жаровня может гореть 2 часа. Пока горит, она действует как свето-шар и дает +30 бонус ко всем проверкам Обаяния и Командования, +10 бонус к проверкам Запугивания и штраф -40 ко всем проверкам Скрытности. Если владелец сбили с ног, пока он горит, он должен пройти Обычную (+10) проверку Ловкости, чтобы не загореться.

Используется с: Любая броня, шлем или рюкзак

КЕРАМИТОВЫЕ ПЛАСТИНЫ *Ceramite Plating*

Керамит защищает от тепловых атак, предоставляя владельцу более высокий уровень защиты от тех, кто использует огонь против него.

Эффект: Броня, улучшенная с помощью керамика, даёт дополнительные 3 очка брони от атак с качеством Зажигательное или Мельта, а также других атак, основанных на жаре.

Используется с: Панцирная и силовая броня.

БЛАГОЧЕСТИВАЯ ГРАВИРОВКА *Devotional Iconography*

Религиозная иконография принимает различные формы, в том числе освящённые свитки, печати чистоты, большие металлические ореолы и даже целые комплексы брони покрытые едва заметным микрографировками.

Эффект: Пользователь получает бонус +10 к проверкам Командования, когда имеет дело с теми, кто верен Империуму, но получает штраф -10 на проверки Общительности, когда имеет дело с теми, кто не лоялен Императору.

Используется с: любая броня

ГЕКСОГРАММАТИЧЕСКИЕ ОБЕРЕГИ *Hexagrammatic Wards*

В этой модификации используются мощные обереги и решетка с нуль-цепью, для защиты не только тела владельца, но и его души.

Эффект: Пользователь получает бонус +20 к проверкам сопротивления любой пси атаке или манипуляции, направленной на него. Улучшенная броня удваивает свои Очки Брони против ударов, нанесённых пси атаками. Качество Варп-оружие не игнорирует ОБ этой брони.

Используется с: Панцирная и силовая броня.

Таблица 2-6: Улучшения брони

| Название | Вес | Доступность |
|-----------------------------|---------|--------------------|
| Адамантиевые цепи | +4 кг. | Очень Редкое |
| Авто-чувства | +2 кг. | Очень Редкое |
| Жаровня Святого Роберто | +10 кг. | Обычное |
| Керамитовые пластины | +2 кг. | Редкое |
| Благочестивая гравировка | +1 кг. | Обычное |
| Гексограмматические обереги | — | Чрезвычайно Редкое |

НОВАЯ ТЕХНИКА

В секторе Аскеллон множество транспортных средств помогают человечеству процветать в любой враждебной среде, и каждый из них еще один инструмент, который все архитекторы Империи должны использовать, если они хотят выполнить запутанные пожелания своих хозяев.

ИММОЛЯТОР АДЕПТУС СОРОРИТАС

Adepta Sororitas Immolator

Техника, уникальная для Сестёр Битвы, служит как танк, так и как транспорт. Адаптируемая конструкция башни позволяет несколько образцов оружия, и иммолятор укрепляет ряды Адепта Сороритас, в результате чего огневая поддержка прибывает прямо туда, где сестры нуждаются в ней больше всего.

| ИММОЛЯТОР | | ГУСЕНИЧНОЕ | |
|--|----------------------------|------------|--|
| Лоб: 28 | Борт: 26 | Корма: 18 | |
| Крейсерская скорость: 70 км/ч | Тактическая скорость: 15 м | | |
| Маневренность: +0 | Размер: Массивный (7) | Доступ. ПУ | |
| Вместимость: 6 | Прочность: 30 | Угроза: 30 | |
| Экипаж: Водитель, Стрелок (Турель) | | | |
| Черты машины: Закрытый, Тяжелобронированный, Крепкий, Гусеничное | | | |

ВООРУЖЕНИЕ

На башню можно установить одно из нижеперечисленных орудий:

| СПАРЕННЫЙ ТЯЖЁЛЫЙ ОГНЕМЁТ | | | | КЛАСС ТЯЖЕЛОЕ |
|--|-----------|-------------------|------------|---------------|
| Дальн. 30м | СкС О/— | Урон 1к10 + 5 (Э) | | |
| ПРОБ.4 | Обой. 20 | Перез. 2Полн | Вес. 90 кг | Дост. РД |
| Особенности: Зажигательное, Спаренное, Распыляющее | | | | |
| СПАРЕННЫЙ ТЯЖЕЛЫЙ БОЛТЕР | | | | КЛАСС ТЯЖЕЛОЕ |
| Дальн. 150м | СкС О/— | Урон 1к10 + 8 (В) | | |
| ПРОБ.5 | Обой. 120 | Перез. 2Полн | Вес. 80 кг | Дост. ОР |
| Особенности: Спаренное, Разрывное | | | | |
| СПАРЕННАЯ МУЛЬТИ-МЕЛЬТА | | | | КЛАСС ТЯЖЕЛОЕ |
| Дальн. 60м | СкС О/— | Урон 2к10+16 (Э) | | |
| ПРОБ.12 | Обой. 24 | Перез. 2Полн | Вес. 80 кг | Дост. ЧР |
| Особенности: Взрыв(1), Мельта, Спаренное | | | | |

Иммолятор также может иметь штурм-болтер смонтированный на турели.

| ШТОРМ-БОЛТЕР | | | | КЛАСС РУЧНОЕ |
|-------------------------------|-----------|-----------------|-----------|--------------|
| Дальн. 90м | СкС О/2/4 | Урон 1к10+5 (В) | | |
| ПРОБ.4 | Обой. 60 | Перез. Полн | Вес. 9 кг | Дост. ЧР |
| Особенности: Разрывное, Штурм | | | | |

Благословенные модификации: Если МИ позволяет, то Иммолятор может иметь улучшения: Благословенный Корпус и/или Прославляющий Рупор (см. подробности Рино Адептус Сороритас).



РИНО АДЕПТУС СОРОРИТАС

Adepta Sororitas Rhino

Наиболее распространенный транспорт, доступный для Адептус Сороритас, знаменитый и надежный Рино позволяет быстро высаживать подкрепления, а также наносить быстрые удары по линиям врага. Сестры Битвы покрывают его святыми символами, и часто с гордостью украшают его символикой Сороритас.

| РИНО АДЕПТУС СОРОРИТАС | | ГУСЕНИЧНОЕ | |
|--|----------------------------|------------|--|
| Лоб: 25 | Борт: 22 | Корма: 16 | |
| Крейсерская скорость: 70 км/ч | Тактическая скорость: 15 м | | |
| Маневренность: +0 | Размер: Массивный (7) | Доступ. ЧР | |
| Вместимость: 10 | Прочность: 30 | Угроза: 20 | |
| Экипаж: Водитель | | | |
| Черты машины: Закрытый, Тяжелобронированный, Крепкий, Гусеничное | | | |

ВООРУЖЕНИЕ

Один штурм-болтер смонтированный на турели:

| ШТОРМ-БОЛТЕР | | | | КЛАСС РУЧНОЕ |
|-------------------------------|-----------|-----------------|-----------|--------------|
| Дальн. 90м | СкС О/2/4 | Урон 1к10+5 (В) | | |
| ПРОБ.4 | Обой. 60 | Перез. Полн | Вес. 9 кг | Дост. ЧР |
| Особенности: Разрывное, Штурм | | | | |

Благословенные модификации: если МИ позволяет, (и техника принадлежит Адептус Сороритас) Рино может иметь: Благословенный Корпус и/или Прославляющий Рупор. Доступность каждого Редкое.

Благословенный Корпус: Омыаемый освященными маслами и наполняемый священными благовониями во время строительства, корпус выступает в качестве опоры против сил Варпа. Броня техники считается на 5 единиц больше против ударов, наносимых психическими атаками. Атаки с качеством Варп Оружие игнорируют только половину его очков брони (вместо всех, как в обычных случаях).

Прославляющий Рупор: Испускает поток благочестивых молитв, сплетых в мощных тонах, транспорт поддерживает дух верующих. Каждый союзный персонаж в радиусе 30 метров может перебросить результат проверок, основанных на Силе Воли.

БРОНИРОВАННЫЙ ТРАНСПОРТ УГНЕТАТЕЛЬ

Repressor Armoured Transport

Редкий автомобиль, встречающийся в основном в руках Арбитров и Сестёр Битвы Угнетатели действуют в основном как транспорт для пехоты. Основанный на почтенном шасси Рино, он имеет приподнятый корпус, выровненный по огневым бортам, которые позволяют пассажирам вести огонь изнутри корпуса транспортного средства. Для полицейских операций, борьбы с беспорядками и городскими сражениями мало что лучше, чем Угнетатель.

| УГНЕТАТЕЛЬ | | ГУСЕНИЧНОЕ | |
|--|-----------------------|----------------------------|--|
| Лоб: 28 | Борт: 26 | Корма: 18 | |
| КРЕЙСЕРСКАЯ СКОРОСТЬ: 55 КМ/Ч | | ТАКТИЧЕСКАЯ СКОРОСТЬ: 12 М | |
| МАНЕВРЕННОСТЬ: -10 | РАЗМЕР: МАССИВНЫЙ (7) | ДОСТУП. ОР | |
| ВМЕСТИМОСТЬ: 10 | ПРОЧНОСТЬ: 32 | УГРОЗА: 25 | |
| Экипаж: ВОДИТЕЛЬ, СТРЕЛОК (ТУРЭЛЬ) | | | |
| ЧЕРТЫ МАШИНЫ: ЗАКРЫТЫЙ, ТЯЖЕЛОБРОНИРОВАННЫЙ, КРЕПКИЙ, ГУСЕНИЧНОЕ | | | |

ВООРУЖЕНИЕ

Один установленный на башне штурм-болтер. Если Угнетатель принадлежит Адептус Арбитрес, он может вместо этого установить Водомёт со встроенным гранатометом Бунтаря. Бунтарь имеет встроенный селектор боеприпасов и поставляется с 1 обоймой удручающих, дымовых и оглушающих гранат.

| ШТОРМ-БОЛТЕР | | КЛАСС РУЧНОЕ | |
|---|-----------|-----------------|---------------------|
| ДАЛЬН. 90М | СкС О/2/4 | УРОН 1К10+5 (В) | |
| ПРОБ. 4 | Обой. 60 | Перез. Полн | Вес. 9 кг Дост. ЧР |
| Особенности: Разрывное, Шторм | | | |
| ВОДОМЁТ | | КЛАСС ТЯЖЁЛОЕ | |
| ДАЛЬН. 50М | СкС О/-/- | УРОН 2К10 (У) | |
| ПРОБ. 0 | Обой. 20 | Перез. 2Полн | Вес. 60 кг Дост. ДЕ |
| Особенности: Примитивное (5), Надёжное, Оглушающее (3), Распыляющее | | | |
| БУНТАРЬ | | КЛАСС ТЯЖЁЛОЕ | |
| ДАЛЬН. 100М | СкС О/3/- | УРОН † | |
| ПРОБ. † | Обой. 30 | Перез. 2Полн | Вес. 36 кг Дост. ДЕ |
| Особенности: † Зависит от выбранной гранаты | | | |

На Угнетатель можно установить штурм-болтер в качестве турели. Если он принадлежит Адептус Сороритас, то вместо него можно установить тяжёлый огнемёт.

| ШТОРМ-БОЛТЕР | | КЛАСС РУЧНОЕ | |
|---|-----------|-------------------|---------------------|
| ДАЛЬН. 90М | СкС О/2/4 | УРОН 1К10+5 (В) | |
| ПРОБ. 4 | Обой. 60 | Перез. Полн | Вес. 9 кг Дост. ЧР |
| Особенности: Разрывное, Шторм | | | |
| СПАРЕННЫЙ ТЯЖЁЛЫЙ ОГНЕМЁТ | | КЛАСС ТЯЖЁЛОЕ | |
| ДАЛЬН. 30М | СкС О/-/- | УРОН 1К10 + 5 (Э) | |
| ПРОБ. 4 | Обой. 10 | Перез. 2Полн | Вес. 45 кг Дост. РД |
| Особенности: Зажигательное, Распыляющее | | | |

Купольная башня: Необычная башня Угнетателя является надстройкой над корпусом, и ограничивает радиус огня. Башня может поворачиваться только в зоне 90 ° спереди и слева от машины и не может стрелять направо или назад.

Бульдозерный отвал: Угнетатель воспринимает тяжелые обломки и другой мусор как ровный грунт, пока он каждый ход движется не быстрее, чем его тактическая Скорость. Кроме того, бульдозерный отвал позволяет машине выталкивать объекты, равные его собственному размеру (и меньше), но это замедляет машину, до максимума в его собственную Тактическую скорость.

Боевая платформа: Угнетатель имеет по три огневые точки на каждой стороне, каждая позволяет одному пассажику стрелять из его личного оружия через щель. Верхний люк автомобиля позволяет одному пассажику стрелять из автомобиля.

Благословенные Улучшения: Если МИ позволяет, (и техника принадлежит Адептус Сороритас) Угнетатель может иметь: Благословленный Корпус и/или Прославляющий Рупор (см. Рино Сороритас на стр. 54).

ЦАПЛЯ ВАН КЛИФА

Van Cleef's Wader

Уже широко использовавшаяся к прибытию на Темперанс колонистов второй волны, Цапля ван Клифа начиналась как простое приспособление для загонщиков гроксов прежде чем стать полностью механизированной. Адаптированная к непредсказуемой погоде пограничных миров, Цапля превращается в плавсредство в считанные минуты, сохраняя пассажиров в безопасности от внезапных наводнений.

| ЦАПЛЯ ВАН КЛИФА | | КОЛЁСНОЕ | |
|--|-----------------------|---------------------------|--|
| Лоб: 8 | Борт: 8 | Корма: 8 | |
| КРЕЙСЕРСКАЯ СКОРОСТЬ: 30 КМ/Ч | | ТАКТИЧЕСКАЯ СКОРОСТЬ: 6 М | |
| МАНЕВРЕННОСТЬ: -10 | РАЗМЕР: МАССИВНЫЙ (7) | ДОСТУП. ОБ | |
| ВМЕСТИМОСТЬ: 6 | ПРОЧНОСТЬ: 15 | УГРОЗА: 4 | |
| Экипаж: ВОДИТЕЛЬ | | | |
| ЧЕРТЫ МАШИНЫ: Амфибия, Закрытый, Крепкий, Колёсное | | | |

ВООРУЖЕНИЕ

Два установленных на башне споровых огнемёта по одному с каждой стороны):

| СПОРОВЫЙ ОГНЕМЁТ | | КЛАСС ТЯЖЁЛОЕ | |
|---|-----------|-------------------|--------------------|
| ДАЛЬН. 30М | СкС О/-/- | УРОН 1К10 + 4 (Э) | |
| ПРОБ. 2 | Обой. 18 | Перез. 2Полн | Вес. 8 кг Дост. ДЕ |
| Особенности: Зажигательное, Распыляющее | | | |

Жаровня Темперанс: Цапля предназначена для работ посреди огня, часто врываясь прямо в эпицентры заражения мозго-гнилью, чтобы гарантировать, что омерзительные споры будут полностью уничтожены. Поэтому, он обладает высокой огнестойкостью, и проверки Ловкости позволяют погасить его, если он загорелся (см. стр. 321 ОКП Dark Heresy) с бонусом +30.



БОГОХУЛЬНЫЕ РЕЛИКВИИ

Хаос так же коварен, как и смертоносен, а потому способен покорить даже величайшие умы и вернейшие сердца. Многие культисты, а также охотники на ведьм из Ордо Еретикус — начинают свой путь к проклятию благодаря испорченной иконе или нечестивой реликвии. Даже когда эти предметы не имеют никакой реальной силы, легенды и истории могут гноиться на протяжении многих лет, придавая объектам ауру страшной тайны перед которой немногие смогут устоять. В некоторых случаях навязчивые убеждения и непристойные ритуалы могут даже наполнить предметы реальной, ужасной силой, которая может поглощать души или опустошать планеты.

Этот раздел описывает только некоторые из великого множества Богохульных Реликвий, которые наводняют Аскеллон. Каждый из них уникален, а аколиты не могут приобретать их с помощью обычной реквизиции. Вместо этого они должны найти, хранить или вырвать их из рук еретиков, культистов и демагогов, часто это может выступать как основной сюжет для кампании или следствия (см. стр. 66). Их правила включают дополнительные повествовательные эффекты и предложения других способов, которыми они могут быть использованы, и МИ предлагаются изменять их по желанию. Богохульные Реликвии — это больше легенда, чем факт, и предоставленные правила представляют только один возможный аспект их неестественной натуры. МИ также рекомендуется создавать свои собственные Богохульные

Реликвии; существует бесчисленное множество других предметов нечестивой силы, таких как Зеркало Апокалипсиса, хрустальные перчатки Маркуана или Мaska многих цветов — готовых стать основой для новых исследований.

ЗЛОВЕЩИЙ ЧЕРЕП

Серво-черепа обычное явление в Империуме, незаметные и невзрачные, кроме случаев, когда гражданин выделяется краткий момент жизни на почитение останков заслуженного смертного слуги, управляющего встроенным механизмами. В Аскеллоне, тем не менее, ходят слухи о серво-черепе, который стал одержимым во время бурного варп-перехода, и теперь в нём находится демоническая сущность. Хоть аскеллианские механикум настаивают на невозможности его существования, еретики и технокультисты сектора никогда не переставали стремиться найти и использовать его зловещий дух. Редко подозревая что существо внутри может всего лишь забавляться со своими новыми владельцами.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Мало кто понимает, что верный серво-череп, находящийся поблизости, может быть настолько ужасным механизмом. Те, кто ищет его, могут проверять каждое устройство, которое они находят, исследуя их психическими силами или другим ужасающими способами, но никогда не могут быть полностью уверены, действительно ли это обыденный серво-череп или же умно скрывающий свою истинную натуру. Некоторые инквизиторы Ордо Еретикус регулярно уничтожают любые серво-черепа, с которыми они сталкиваются, так, на всякий случай. Ни один техно-жрец не поддержит такую деятельность, но все же некоторые кузни тихо ограничивают доступ серво-черепов в свои запрещенные хранилища данных.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Любой серво-череп на самом деле может оказаться Зловещим Черепом, если это возможно, то он может завладеть другими черепами, если его текущая оболочка разрушена. Его

«Владелец» получает бонус +30 к проверкам Техпользования, который выдаётся на усмотрение МИ, особенно в случаях, когда успех может привести к ужасающим или извращенным последствиям. Зловещий Череп считается имеющим Силу Воли 60, и ему может быть велено предоставить этот бонус с помощью Встречной Тяжёлой (-20) проверки Силы Воли. Если владелец не проходит эту проверку, он получает по 1 очку Порчи и 1 урону Интеллекту за каждую степень провала. Зловещий Череп восхищается действиями, которые вызывают смерть и разрушение, такими как осквернение других духов машин по его требованию, или внезапное отключение систем жизнеобеспечения или двигателей в транспортных средствах.

КОСТИ КАРДИНАЛА КАССИЛЯ

Многие в Экклезиархии боятся, что это оскверненные останки святой реликвии из святыни Оссуара. После его смерти во время изгнания нечестивого демона в 36-м тысячелетии, склеп кардинала Кассиля стал основным местом паломничества, но его могила рухнула несколько веков назад и была найдена пустой. Многие культуры заявляли о проведении ужасных нечестивых ритуалов, с использованием этих костей, что вызвало проведение Адептус Сороритас нескольких миссий по очищению, но ни одна из них не увенчалась успехом.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Как рабы Темных Богов, так и слуги Императора сделали обладание этими предметами навязчивой целью на долгие годы жизни и за её пределами. Обугленные кости, кажется, взывают друг другу, и многие уверяют, что даже самый маленький осколок мягко тянет к своим собратьям. Некоторые настолько потускнели и запятнаны кровью, что их невозможно распознать, за исключением adeptов темных томов или психических чувств. Аскеллианская Экклезиархия всё ещё отчаянно их ищет, надеясь, что через молитву и жертву они могут быть очищены для перезахоронения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Будучи использованным в многочисленных ритуалах в течение многих десятилетий, некогда святые кости теперь наполнены богохульными энергиями тысячами тысяч культистов. Если для атаки используется кость, подходящая для боя, она считается как силовой топор; пользователь не нуждается в таланте Выучка с Оружием, чтобы владеть им без штрафа, и добавляет к наносимому урону свой удвоенный бонус Порчи. Владелец получает талант Враг (Адептус Министорум) (5), а члены этой организации (или другие по усмотрению Мастера) приобретают таланты Ненависть и Безумие, когда сражаются с ним. Меньшие кости также могут быть использованы для помощи в темных ритуалах, демонических призывах, обрядах связывания или даже в качестве защиты от священного оружия и психических атак.

СВЕЧИ РОКА

В большинстве рассказов говорится, что это восемь свечей цвета слоновой кости которые можно зажечь только после того, как фитили окунутся в свежую кровь их владельца. Они никогда не уменьшаются с использованием: воск не тает, а фитили остаются нетронутыми. Колышутся они словно при сильном ветре, но горят так сильно, что воздух кричит, словно в агонии. Считается, что в то время как свечи горят, они ослабляют барьера Имматериума и позволяют энергиям Варпа просачиваться в реальное пространство. Некоторые уверяют, что свечи — это остатки святых орде нов, потерянные, когда Пандемониум захватил их планету, а крики — это их души, медленно пожираемые. Другие проповедуют, что свечи на самом деле связаны с демонами, и представляют собой нечестивый договор, заключенный, когда Аскеллон был впервые заселен. Однако большинство настаивает на том, что, если свечи сгорят, этот сектор навсегда упадет в Пандемониум.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Многие культы ищут свечи для нечестивых обрядов, таких как связывание демонов или привлечение Пандемониума, основанного на легендарных связях с Варпом, которые, как говорят, дают свечи. Радикальные инквизиторы часто преследуют их по тем же причинам, желая получить силу, которую они могут предложить против Темных Богов. Однако в аскеллианской истории есть много темных историй о тех, кто ищет свечи. В большинстве из них владельцы сходят с ума, истощая свои состояния и армии, чтобы собрать оставшиеся, или короткие моменты, когда все восемь были собраны, происходят незадолго до того, как ужасающие столкновения за обладание ими разорвали планеты на части.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Зажигание свечей не требует свежей крови, хотя пользователю рекомендуется выполнять подобные непристойные ритуалы при возжигании каждого огня. Пользователь, который делает это, получает 1кю очков Порчи и дополнительно 1кю очков, если у него не было Порчи до использования свечей. Когда все восемь горят, они дают бонус +30 к любым действиям в пределах 9 метров, которые используют Варп для работы, и существа в этом диапазоне с чертой Варп-нестабильность теряют эту черту, пока они остаются в зараженной области. У свечей могут быть и другие эффекты, такие как увеличение шансов для психических феноменов, резкое изменение результатов от экстрасенсорных способностей или даже заставлять Освященные предметы увидеть и становиться неэффективными, поскольку нечестивый свет свечей сжигает саму реальность.

АЛАЯ АКВИЛА

Этот толстый металлический символ Империума был недавно обнаружен, когда в конце 38-го тысячелетия Пандемониум отступил от планеты Кул. Когда флотский офицер взял его в качестве сувенира, он подумал, что это всего лишь один бесчисленных осколков со времён до того, как мир был помещен в карантин. Однако с каждым путешествием через Варп Аквила все больше покрывалась темно-красным илом, который совершенно невозможно удалить. Легенды гласят что прежде чем офицер смог предпринять какие-либо дальнейшие действия, его корабль был потерян и так никогда не и достиг цели. С тех пор стали широко распространяться истории о запятнанном символе, появляющемся после варп-переходов через пространство Аскеллона, от скромных системных патрулей до мощных линейных кораблей. Для них появление на корабле Алой Аквилы — это самое страшное везение, ибо никто не живет долго после того, как Пандемониум начинает рыскать в поисках нечестивой мести.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Лишь немногие, но совершенно безумные, осмелились бы отыскать этот проклятый предмет, что означает, что бесчисленные еретики прочесывают корабли, путешествуя за любым признаком Алой Аквилы. Большинство надеется, что это может быть использовано как оружие против ненавистного Империума, даже если это означает их собственную смерть. Другие, особенно внутри Экклезиархии, надеются очистить его от порчи Варпа или умиротворить любые силы, которые усиливают его, и сделать его еще раз иконой Императора.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Если эта реликвия находится в пределах 3-х метров от события, вызывающего Психические Феномены, вместо этого события автоматически запускает бросок в таблице 6-3: Опасности Варпа (см. стр. 243 ОКП Dark Heresy); тот, кто ближе всего к объекту, при необходимости считается запускающим спайкером. Каждый персонаж, который стал свидетелем этого события, получает количество очков Порчи, равное его порогу

Судьбы. Предмет, кажется, особенно вредит тем, кто поклоняется символом Имперской Веры, возможно, понижая количество очков Судьбы, доступных для тех, кто предан Императору, или искажающий использование очков Судьбы в результаты, которые влечут за собой ужасные последствия. Каждый варп-переход должен быть ужасным событием, если Аквила на борту, с мигающими полями Геллера и трещинами на корпусе.

ЧАША СЛЁЗ

Говорят, что эта богато украшенная металлическая чаша покрыта сложными и замысловатыми рисунками почти гипнотического характера. Легенды о ней внутри Аскеллона очень свежи, как будто она была недавно создана или принесена в сектор из других мест. Она быстро стала центральной реликвией многих культов в Кластере Стигис. Многие исследователи скверны считают, что в ней изначально были слезы искупленных еретиков, которые плакали вновь обретенной любовью к Императору, прежде чем были должным образом казнены. Теперь, тем не менее, больше опасаются правдивости сказок о том, что она всегда наполнена слезами, которые вообще не принадлежали какому-либо человеку или естественному существу. Разлив мерцающей, едкой жидкости внутрь был связан со многими сообщениями о искажениях реальности Имматериумом и демонической одержимости.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Многие еретики уверены, что чаша содержит уникальные воды, дающие бессмертие или немедленное вознесение к благословленному демоничеству, и совершают сложные ритуалы в рамках подготовки к ее открытию. Другие малефики считают, что в нем есть слезы изгнанной силы Варпа, и он может призвать этого монстра в принудительное рабство. Эти и другие причины делают чашу весьма востребованной, пусть она и поглотила жизни сотен, если не тысяч, исследователей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Тот, кто осмелится выпить из чаши, должен потратить Полудействие, чтобы совершить Очень Тяжёлую (-30) проверку Силу Воли, а затем Серьёзную (+0) проверку Порчи. Он удаляет количество урона, равное сумме степеней успеха из этих проверок, или может убрать 1 очко критического урона, но также получает 1 очко Порчи за каждое очко любого удаляемого урона. В противном случае он переполняется неестественными жидкостями и получает 1 очко Порчи за каждую степень провала, суммированную из двух проверок; при трех или более степенях провала он также делает бросок в Таблице 6-2: Психические явления (см. стр. 242 ОКП Dark Heresy) и добавляет десятикратную степень провала к результату. В руках тех, у кого нет Порчи, чаша может скечь кожу или соблазнить чистых видениями о сияющих водах; вода из чаши также может быть использована как часть ритуалов призыва демонов или осквернения святыни.

ОКО ХАОСА

В то время как многие аскеллианские культисты носят богохульный символ Хаоса где-то на своей порочной форме, часто в виде плачущего клейма или на инкрустированном кровью ожерелье, темные рассказы говорят об одной могущественной иконе Темных Богов. Его восьмиконечная форма из остроконечного металла похоже на другие порочные метки Хаоса, но в его центре лежит закрытый глаз из плоти. При надлежащих жертвах и обрядах глаз открывается (как утверждается), чтобы показать крошечную искру самого Варпа. Богохульные ведьмы, волхвы культов и даже санкционированные праймеры охотно ищут эту темную икону, чтобы обрести силу, которую она может дать, хотя это и может быть за счет их душ.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Этот предмет, также известный как «Ученик Тзинча» или «Душа Варпа», является темной легендой среди тех, кто дрейфует по Морю Душ ради добра или зла, от незначительных ведьм-ульев до могущественных Колдунов Космического Десанта Хаоса. Обладать такой силой — величайший соблазн для многих праймеров, заманивая даже инквизиторов искушением завладеть или уничтожить богохульную реликвию, что потенциально способно привести их к смерти.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Для правильного ритуала, необходимого для открытия глаза, требуется Очень Тяжелая (-30) проверка Запретных Знаний (Демонология). За каждую степень успеха пользователь получает 2 очка Порчи; за каждую степень провала он получает 2 очка Безумия. После открытия сырье энергии Варпа сочится через знак и через его владельца в течение 1кго раундов; любая психическая сила, которую он проявляет в течение этого времени, считается использованной со вдвое большим пси-рейтингом. Усиленная таким образом сила всегда порождает психический феномен с бонусом к броску, равным удвоенному эффективному пси-рейтингу, выбранному праймером. Даже нераскрыта икона является мощным предметом и может легко склонить тех, кто следует за темными богами, на сторону своего пользователя или поднять культа на жестокие восстания.

КАМЕНЬ ОСНОВАНИЯ ДОМА ДАН

Легенды говорят, что когда Империум открыл Аскеллон, некоторые силы отвергли Согласие. Разрозненные полуправды и безумные слухи говорят о жестоком ответе на один дом и о том, как имперские силы превратили род и владения Дома Дан в тлеющую золу. Осталось мало записей, кроме «Слова об Аскеллио» и других утвержденных историй, но ни в одной не упоминается это событие. Многие мертвые аскеллианские миры, тем не менее, всё ещё показывают огромные шрамы сражений того легендарного времени; никаких указаний на то, какие стороны были причастны к этому, пока не найдено.

Тем не менее, появились многочисленные секты, претендующие на лояльность или даже происхождение от Дома Дан, и все они клянутся избавить Аскеллон от ненавистного Империума. Со временем они стали одержимы историями о последнем оставшемся кусочке фундамента Дома Дан: фундаменте дворца размером с континент. Некоторые считают, что это огромное здание, другие — просто каменный фрагмент, но все ищут его и даже строят обряды вокруг его возвращения. Они единодушно полагают, что это может раскрыть правду о происхождении Аскеллона и ужасных предательствах, которые чуть не уничтожили сектор десять тысячелетий назад. Простые слухи о его местонахождении вызвали множество столкновений между имперскими силами и сектами или даже между конкурирующими сектами. После долгого поклонения, возможно, что даже самые обыденные объекты могут разрушить миры через явное убеждение, которое наполняет или даже формирует его форму.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

История о камне является громоотводом для мятежной и еретической деятельности, что делает его открытие одним из

главных приоритетов как верующих, так и неверных. С каждым годом все больше и больше сект появляются в результате интенсификации поиска. Хуже того, группы, ищащие камень, часто смешиваются с культурами Хаоса, которые ищут камень в качестве части своего магического ритуала. Следующее представляет только часть сект, культов и групп рецидивистов, ищащих камень.

Данские Отпрыски: Обманутая группа, которая считает себя потомками Дома Дан, эта группа утверждает, что нашла камень по крайней мере в четырех отдельных случаях.

Сияющий путь: Эта группа утверждает, что Камень Основания принадлежит Императору, и напала даже на силы Экклезиархии, пытаясь сохранить предполагаемые места в секрете.

Звезда Дан: Несколько инквизиторов присоединились к охоте за этим культом Слаанеша, который скрывает свою деятельность под фасадом благотворительных организаций, разбросанных по целому ряду агромиров.

Вознесённая Длань: Считается, что это кульп, посвященный Нурглу действует на болотах Ориноки. Культисты утверждают, что одно из многочисленных массивных лагун было фактическим местом дворца Дома Дан, и исследуют их глубины на предмет его останков.

Сыновья Умеренности: Более поздний кульп Дан, фанатичные члены которого считают Камень Основания центральным в массовом ритуале примирения с Империумом. Некоторые в Ордо Еретикус подозревают, что в этих мероприятиях есть связь с поклонением Кхорну.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Сообщения о Камне Основания варьируются по размеру от огромного, размером с Гибельный Клинок, до такого же маленького размера, как монета, находящаяся в стразисной камере. Какова бы ни была правда, и предполагая, что камень вообще существует, аколиты, скорее всего, будут использовать камень (или ложные слухи о местонахождении камня) как способ выманить еретические кульпы и сепаратистские движения из укрытия. Точно так же культисты, которые считают, что они либо сражаются, либо защищают камень, приобретают талант Несокрушимая Вера и Ненависть против всех, включая конкурирующих культистов, пытающихся отобрать камень (или то, что они считают камнем) у них. Праймеры могли бы использовать камень, чтобы получить видения о основании Аскеллона, хотя попытки постичь титаническую борьбу тех эпох могут принести очки Безумия или даже хуже.

МОЛОТ СВЯТОГО ЛЮЦИЛИУСА

Несмотря на то, что аскеллианской в истории нет никаких сведений о святом Люцилиусе, его молот несколько раз встречается в записях сектора, часто в руках лидеров кульпа или их военных командиров. В каждом случае в сообщениях говорится о невероятной силе, которая уничтожала армии и ставила вражеских полевых командиров на колени.

В некоторых сообщениях также отмечается плач, исходящий от молота, звук, который с каждым ударом становился все громче и приводил противников в бешенство. Другие рассказывают о едва уловимом ореоле энергии, окружающем носителя, который стал ярче, когда близкие товарищи в агонии падали на колени. Во многих говорится о том, носитель, упавший падает в высушеннную шелуху после того, как битва выиграна, или впадает в плачущее безумие. Ни в одном случае объект не был восстановлен, что побудило большинство адептов думать о нем как об аллегории о хрупкой природе победы, а не о фактическом артефакте. Многие лидеры кульпа и инквизиторы, тем не менее, уверены, что он действительно существует, и ищут его для множества целей — некоторые для уничтожения сектора, другие для его сохранения.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Кульпы Кхорна, похоже, больше всего интересуются молотом как мощным оружием, как и другие секты, стремящиеся к его легендарному мастерству в бою. Аскеллианская Экклезиархия

также ищет это, поскольку многие полагают, что это действительно может быть святая реликвия забытого святого. Различные инквизиторы, особенно те, у кого есть истаанитские наклонности, содержат отряды, постоянно ищающие молот по своим непостижимым причинам.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Молот Святого Люцилуса — исключительно опасный инструмент, который черпает силу у ближайших союзников и наполняет врагов неконтролируемым гневом. Любой персонаж, использующий Молот, получает талант Безумие и бонус +5 к проверкам Навыка Рукопашной за каждого дружественного персонажа в пределах 8 метров, но каждый из этих союзников получает штраф -5 к проверкам Навыка Рукопашной. Сам Молот считается за силовой кулак лучшего качества с качествами Оглушающее (3) и Разрывное. В конце боя каждый дружественный персонаж в пределах 8 метров получает 1 уровень Усталости, а пользователь получает +15 очков Порчи за каждого убитого с помощью Молота противника. Повреждающая природа Молота может ухудшить Отношение союзников с его владельцем, или пользователь может настаивать на том, что он должен всегда владеть Молотом в пользу любого другого оружия, поскольку это внушает ему чувство непобедимости.

ЛИБРИС МАЛЕФЕКАРУМ

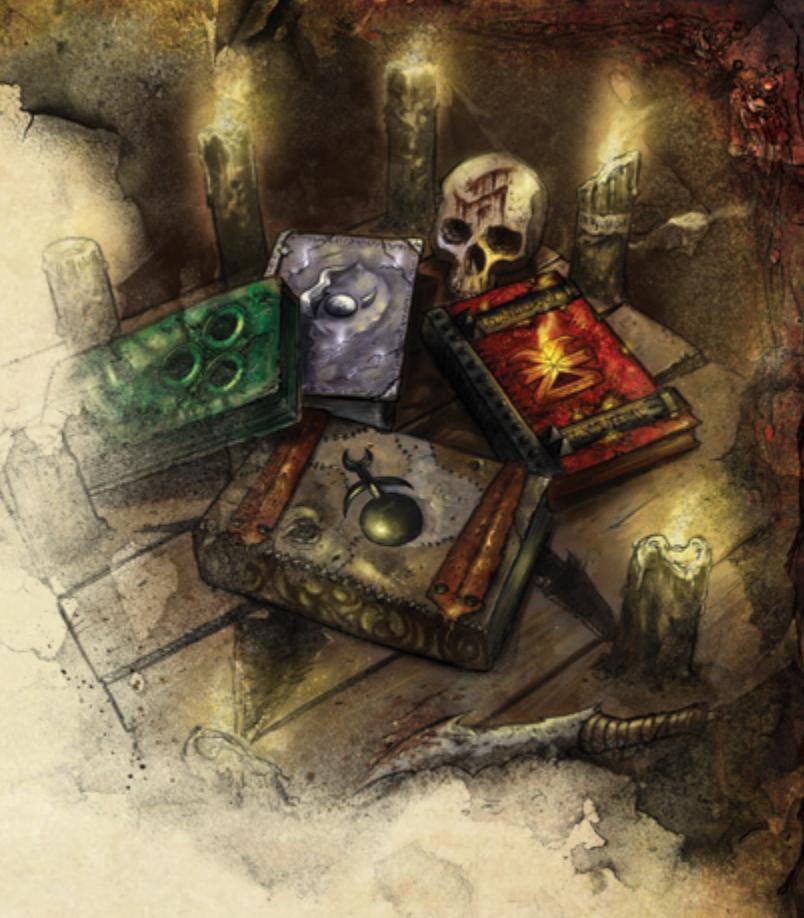
В отличие от многих других богохульных реликвий, нет никакой неопределенности в том, существуют ли эти непристойные тома — вопрос только в том, сколько копий загрязняет Аскеллон. Изначально считалось, что написанный как трактат о борьбе с Разрушительными Силами Либрис Малефекарум состоит из четырех книг, каждая из которых посвящена конкретному Богу Хаоса. Самые ранние упоминания о его существовании произошли несколько тысячелетий назад и связаны спомпезным инквизитором Ордо Еретикус Фенлимидом Беленосом, который претендовал на авторство. Копии начали распространяться по всему сектору среди единомышленников и охотников на ведьм. Однако, когда тайная приверженность Беленоса Ксанте стала известна после его загадочной смерти, необходимость Либриса стала предметом горячих споров. Большинство осудило книги как обман и уловку: заявило, что работа фактически скрывала демонические ритуалы, а также другие запрещенные секреты. Такие осуждения привлекли внимание бесчисленных еретических культов, которые все искали нетронутые копии, чтобы продвигать свои нечестивые устремления. Новые версии появляются каждые несколько десятилетий, чтобы еще больше осквернить душу Аскеллона, причем каждая из них более порочна, чем предыдущая, поскольку новые авторы переделывают или скручивают оригинальные слова Беленоса в еще более ужасные формы.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Неведанные аскеллианские культы постоянно ищут копию Либрис Малефекарум; вполне вероятно, что многие уже имеют копию и готовы использовать ее. Слухи говорят, что копии существуют в обращении между несколькими аскеллианскими дворянами, и что оригинал может находиться на Юоне. На протяжении веков несколько инквизиторов посвятили свою жизнь поиску каждой копии книги, передавая свою миссию своим преемникам в, казалось бы, бесконечной, но важной задаче. Большинство стремится уничтожить фолианты, но несколько ксантиотов продолжают работу инквизитора Беленоса, делая их такой же угрозой, как и любой культ Хаоса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

В отличие от других богохульных реликвий, существует множество копий Либрис Малефекарум. Очень немногие владеют оригинальными текстами, и большинство существует как копии, испорченные лидерами культа. Чтение Либриса требует трех уровней умения Запретные Знания (Демонология) или Запретные Знания (Варп). Аколиты могут использовать Либрис Малефекарум при исследовании различных аспектов



Хаоса, представленных дополнительными бонусами к последующим проверкам Запретного Знания, или проверкам, чтобы противостоять влиянию демонов или нечестивцев (окончательное решение о точной природе бонусов остаётся за МИ). Персонаж получает 15 очков Порчи за каждый час, потраченный на изучение ужасающих книг. Мастер может использовать рейтинги Качества для представления различных версий «Либриса»:

Плохое: Книги — едва читаемые караулы, написанные кем-то без реального понимания оригинального текста. Послушники никогда не получают очки Порчи за чтение этих книг; их исследование должно занимать как минимум вдвое больше времени и приносить весьма ограниченные выгоды.

Обычное: Этот образец является типичным современным примером Либрис Малефекарум и, скорее всего будет, копией копии с рядом аннотаций и дополнений, сделанных автором этой версии.

Хорошее: Это одна из немногих копий, в которой хранится большая часть оригинального текста инквизитора Беленоса. Для изучения этого набора книг архивистам нужна только Лингвистика (Высокий Готик).

Лучшее: Эта версия Либрис Малефекарум явно имеет следы демона. Кожаные обложки — это лоскунное одеяние из человеческой и нечеловеческой кожи, а ржавый текст неровный и неудобный для просмотра. Просто находясь рядом, он нашептывает в головы архивистов, и они видят образы в их периферийном зрении, которые исчезают, если смотреть прямо на них. Послушник также получает 1 очко Безумия за каждое очко Порчи, которое он получает в результате прочтения этой версии нечестивого текста.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА МАДАНИ

Согласно большинству легенд, этот апокрифический предмет происходит, из частных мастерских кузнеца-любителя барона Мичеллиуса Мадани с Воксис Прайм. Приблизительно



размером с толстый приборный щиток, его барочная внешность скрывает невозможное количество шестеренок и рычагов, которые отчаянно вибрируют, когда работает латунный кривошип. Сказки утверждают, что он играет только одну музыкальную пьесу — «Плач Нуэллы по юонской падшой» — хотя не сохранилось никаких записей о том, кем была Нуэлла или кем была «юонская падша».

Грустные истории рассказывают, что те, кто слышал песню, были в восторге, игнорируя все остальное и странно покачиваясь в такт мелодии. Некоторые ученые считают, что сообщения о массовых беспорядках связаны с этой реликвией; они описывают какофонию диссонирующего шума, возникающего из основной гармонии, которая становится громче,

чтобы в конечном итоге заглушить оригинальную мелодию. Когда мелодия прекратилась, слушатели упали на землю, когда на их коже появились повреждения и необычные шрамы. Будучи и без того безумными, эти жалкие страдальцы будут бесконтрольно биться в конвульсиях, умоляя услышать музыку еще раз. Мрачные сказания повествуют о целых кварталах или городах, которые впадают в буйное безумие и раздирают на части все и всех вокруг в своем безумном желании вернуть песню. Говорят, что просто записи не подойдут и будут транслировать только сухое чтение, которое никого не восхищает — тревожное замечание, которое, как полагают многие инквизиторы, может указывать только на то, что устройство имеет психические эффекты или компоненты, основанные на Варпе.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Некоторые полагают, что музыкальная шкатулка является формой оружия террора, но многие считают, что это не объясняет эйфористическую и вызывающую привыкание природу, которая сделала ее целью многих культов Слаанеша. Тех, кто жаждет шкатулки, часто ищут новости о необычных вспышках болезней, или хабах — или даже ульях — замолкают, когда их население падает перед непреодолимые мелодии. Некоторые опасаются, что, если предмету будет позволено играть достаточно долго, это может привести в восторг всю планету. Это может сделать его полезным для подавления восстания в экстремальных ситуациях или подношения ужасной жертвы Темным Богам.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Пока пользователь продолжает играть на музыкальной шкатулке, все, кроме оператора, не могут покинуть эту зону или даже отвернуться от пользователя шкатулки, не пройдя Напряженную (-40) проверку Силы Воли. Кроме того, те, кто провалили проверку, получают Зависимость (см. стр. 211 ОКП Dark Heresy) к музыкальной шкатулке, из-за чего персонаж получает 1к5 очков Безумия каждый день, когда он не слышит музыку. МИ может захотеть добавить очков Безумия в зависимости от размера скопившихся в восторге людей, или даже выдать пользователю очки Порчи, поскольку каждая нота обрывает что-то у него в душе.

ЧУЧЕЛА ВОКРАМА

Первые записи о мастере-скульпторе Вокраме появились только через несколько десятилетий после Аскеллианских Войн за Согласие. Говорят, что он создал бюсты шести самых могущественных лидеров Юноны, подарив каждому совершенную работу из добывшего вручную десолеумского кварца. Несмотря на известность артиста, которая распространилась на другие сектора, когда он отправился путешествовать по зарождающемуся Империуму, все бюсты были тихо скрыты от публичного просмотра вскоре после их презентации. Как гласит легенда, после смерти каждого дворянина другие обнаруживали, что в них скрыто нечто больше, чем предполагалось. Многие ожидали увидеть бюсты на грандиозных похоронах дворян, но теперь уже без хозяина слуги отказались подходить к ним. Некоторые утверждали, что они могли слышать, как их бывшие господа кричали всякий раз, когда они приближались, а другие утверждали, что простой взгляд на скульптуру заставлял его видеть видения бесконечного пламени, прежде чем она потеряла сознание. Эти заявления были в основном проигнорированы, но вскоре другие испытали подобные странные случаи, и новости распространились по Юоне о «проклятых» Чучелях.

Когда прибыли инквизиторы, бюсты уже исчезли, унесенные неизвестными силами, но на протяжении многих лет люди утверждают, что видели их. Некоторые полагают, что Вокрам создал бюсты, чтобы раскрыть темные тайны, в то время как другие утверждают, что бюсты способны развратить даже самых благочестивых с помощью лишь одного взгляда. Некоторые инквизиторы утверждают, что сами бюсты не обладают реальной властью, но это было какое-то волшебное заклинание на долоте Вокрама, которое наполняло скульптуры более темной целью. Неважно, правда ли бюсты проявляют способности, которые многие считают магическими или даже демоническими, и каждые несколько десятилетий небольшой конclave инквизиторов заявляет о своем намерении найти и уничтожить все шесть, прежде чем Порча Чучел распространится. Пока никто не добился успеха.

В ПОИСКАХ РЕЛИКВИИ

Многие в Аскеллоне видят шесть Чучел как некоторую форму приза, и на протяжении веков несколько недобросовестных дворян пытались собрать все шесть в своего рода жуткую коллекцию. Даже те, кто понимает опасность, ищут бюсты, поскольку каждый обладает необъяснимым очарованием. Естественно, Чучела привлекают внимание различных культов, но более тревожные сообщения предполагают, что тайная сеть радикальных инквизиторов ищет Чучела в надежде, что они могут помочь в использовании сил Варпа или узнать больше о скрытом происхождении Аскеллона. Таким образом, аколиты, ищающие Чучела Вокрама, могут сражаться против аколитов другого инквизитора чаще, чем против культистов или еретиков.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛИКВИИ

Персонаж, которому принадлежит одно из Чучел, может использовать его, чтобы смыть грязь со своей души, но ценой здравомыслия. После полной концентрации внимания на тревожном мраморе в течение, по крайней мере, часа, он может удалить любое количество очков Порчи. Однако за каждое удаленное очко он получает аналогичное количество урона Силе Воли и получает вдвое больше очков Безумия. После каждого использования он должен бросить на Таблице 8-15: Рудименты; если он получает рудимент, которым он уже обладает, он вместо этого получает дополнительные 1к5 очков Безумия. Мастер также может навязать Зависимость от статуи; обладание ей может стать источником ревнивых трений внутри отряда или вызвать ужасные деформации лица, если их использовать, чтобы устраниТЬ слишком много Порчи.

ИСКУССТВО НЕНАВИДЕТЬ

«Ведьмы и еретики часто скрывают свои грехи под покровом ложной веры, скрываясь в массе благочестивых граждан. Чтобы вывести их на чистую воду и вынести надлежащий приговор, вы должны быть беспощадными и неутомимыми».

— инквизитор Корация Гремм

Инквизиторы Ордо Еретикус и архитекторы, которые им служат, должны развивать специальные способности, чтобы искоренять и наказывать еретиков, мутантов и психопатов, которые угрожают сектору.

Следующие новые таланты доступны для всех архитекторов, которые отвечают предварительным требованиям. Архитекторы могут выбирать эти новые таланты точно так же, как и в **Основной книге правил Dark Heresy**, оплачивая стоимость опыта, определяемую рангом таланта и количеством подходящих склонностей персонажа.

ОПИСАНИЕ ТАЛАНТОВ

Далее описаны все новые таланты включая их эффекты, требования для них и склонности к ним.

ЭГИДА ПРЕЗРЕНИЯ

Aegis of Contempt

Ранг: 3

Требования: Общая судьба, Щит презрения, Ненависть (любая)

Склонности: Защита, Лидерство

Инквизитор защищает свой разум и душу, чтобы противостоять влиянию Архивара Человечества. Подобно тому, как его архитекторы помогают ему защищать человечество от такого проклятия, он также охраняет их, укрепляя их решимость литаниями ненависти и очищающими молитвами.

Всякий раз, когда этот персонаж или союзник в пределах 10 метров получает Порчу, уменьшите полученную сумму на 1 до минимума 0. Кроме того, союзник в пределах 10 метров может потратить очко Судьбы, чтобы получить о Порчи вместо полагающегося числа. Эти эффекты не складываются, когда в пределах диапазона находятся несколько персонажей с этим талантом.

БОЖЕСТВЕННАЯ ЗАЩИТА

Divine Protection

Ранг: 3

Требования: Навык Стрельбы 45, Сила Воли 35

Склонности: Изящество

Те, кто охотятся на ведьм и мутантов, часто предпочитают использовать святое пламя, чтобы очистить своих нечистых врагов. Для демонстрации очищающей силы пламени, некоторые такие благословленные воины даже используют огнемёты и подобное оружие, когда их союзники находятся на линии огня, но чудесным образом их не задевают. Если предполагаемый союзник поддастся пламени, то это, безусловно, только свидетельство скрытой ереси. Когда архитектор атакует, используя оружие с качеством Распыляющее, он поражает только врагов в зоне действия; атака не вредит союзникам.

ФЛАГЕЛЛАНТ

Flagellant

Ранг: 1

Требования: Сила Воли 30

Склонности: Наступление, Выносливость.

Архитектор знает, что боль очищает, и регулярно бичует собственную плоть, чтобы искупить свои грехи. Как Полное Действие, персонаж может применить некоторое подходящее наказание к своему телу, получая 1к5-2 уровня Усталости (минимум до 1). Затем он получает +10 бонуса проверки Силы Воли, чтобы противостоять Страху, Подавлению, психосилам или получению Порчи в течение одного часа или до конца текущего столкновения. Если архитектор также обладает талантом Бешенство, то находясь под воздействием этого таланта он может войти в Бешеное состояние за Свободное Действие.

К ДЕМОНУ В ПАСТЬ

Into the Jaws of Hell

Ранг: 3

Требования: Адамантиевая Вера, Воля Инквизитора, Аура Командования

Склонности: Сила Воли, Лидерство.

Сила убеждений и веры инквизитора в Императора — или, возможно, страх перед его возможностью — вдохновляют тех, кто на его стороне, сражаться, даже несмотря на серьёзные трудности и ужасы галактики.

Архитекторы и союзники в радиусе 10 метров могут вычесть бонус Общительности инквизитора из степени их провала проверок Страха или Подавления, если инквизитор прошёл проверку. Если это снижает степень неудачи до 0 или меньше, персонаж считается прошедшим проверку с 1 степенью успеха. Эффекты этого таланта относятся к архитекторам в отряде инквизитора и к другим служителям Империума, сражающимся по приказу инквизитора, а также к остальным на усмотрение МИ.

РЕВНОСТНЫЕ УБЕЖДЕНИЯ

Indomitable Conviction

Ранг: 3

Требования: Общая Судьба, Сопротивление (Страх), Пресыщенность, Крепость Убеждений

Склонности: Сила Воли, Лидерство.

Инквизитор должен регулярно делиться частью своего бремени знаний и понимания с теми, кто служит рядом с ним. Хотя некоторые архитекторы могут поддаваться безумию и отчаянию, но те, кто пройдёт такие ментальные испытания со здоровой душой, станут ещё сильнее. Инквизитор также может извлечь выгоду из такого опыта, черпая силы у своих товарищей и возобновляя свою веру в долг перед Человечеством.

Всякий раз, когда этот персонаж или союзник в пределах 10 метров получает Безумие, уменьшите сумму, полученную на 1. Кроме того, союзник в пределах 10 метров может потратить очко Судьбы, чтобы получить о очков Безумия вместо обычного количества. Эти эффекты не складываются, когда в пределах диапазона находятся несколько персонажей с этим талантом.



ВСАДНИК

Mounted Warrior

Ранг: 1

Требования: любой навык Управление уровня 2 или навык Выживание уровня 2; Навык Стрельбы 30 или Навык Рукопашной 30.

Специализации: Ближний бой, Навык Стрельбы.

Склонности: Навык Стрельбы или Навык Рукопашной, Наступление.

С трудом полученный опыт боя в седла или с сиденья транспортного средства научил архонта приспособливаться к движению боевого конного боя, двигаясь вместе с транспортным средством, а не сражаясь с ним.

Когда персонаж приобретает этот талант, он выбирает специализацию, соответствующую характеристике и склонности, используемым при покупке. Затем он уменьшает все штрафы за соответствующие атаки (ближний бой или стрельба) сдвинувшегося транспортного средства или монстра на то каждый раз, когда талант приобретается в этой специализации. Это относится как к обычным атакам, так и к боевым действиям транспортных средств, таким как Удар и Отход.

Кающеся Псайкер

Penitent Psyker

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 40, Непреклонный, Пси-рейтинг.

Склонности: Псайкер, Оборона.

Псайкеров ненавидят и избегают по всему Империуму, и даже те псайкеры, которые служат Императору, часто борются со своим проклятием. Независимо от того, является ли он нечистым псайкером, взятым под крыло инквизитора, или санкционированным псайкером, чья вера осуждает его способности, такой человек может развить способность

действовать как своего рода психический громоотвод, жертвуя собственной плотью, чтобы защитить своих союзников от силы ведьм и вирдов, порожденных Варпом.

Когда псайкер или союзник в пределах 10 метров становится целью психической силы, он может добровольно получить любое количество уровней Усталости. Каждый полученный уровень усталости дает цели +10 бонус на любую Встречную проверку, чтобы противостоять губительным силам или проверке Избегания, чтобы избежать их эффектов. Если при проверке цели на сопротивление или избежание выпадает дубль, псайкер генерирует психический феномен, как если бы он использовал действие Фокусировка Силы.

ЧИСТАЯ НЕНАВИСТЬ

Purity of Hatred

Ранг: 2

Требования: Ненависть (любая).

Специализации: Против любой категории врагов на которых действует Ненависть.

Склонности: Сила Воли, Наступление.

Архонт отчаялся свою ненависть подобное лезвию клинка: чистому и незапятнанному милостью или сомнением. Столкнувшись с объектом своей ненависти, будь то ведьма, мутант, еретик или предатель, архонт является орудием воли Императора, направляя Его суд на врагов человечества, будто бы ведомый Его праведной рукой.

При выборе этого таланта персонаж выбирает одну особую группу, на которую распространяется талант Ненависть. Против противников этой группы атаки архонта приобретают качество Отмывающее (9). Если оружие или атаки архонта уже обладают этим качеством, уменьшите его на единицу (минимум до 1).

ПОРЧЕНЫЙ ПСАЙКЕР

Tainted Psyker

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 40, Психонаука уровень 2, Пси-рейтинг, 10 очков Порчи.

Склонности: Псайкер, Знание.

Хотя все псайкеры черпают свою силу из Варпа, Схоластика Псайкана учит, что Варпа стоит бояться. Некоторые псайкеры игнорируют эти предупреждения, будь то, вирды спасшиеся от Черных Кораблей, знатоки богохульного знания или даже санкционированные псайкеры, попавшие в опалу. Такие порченые псайкеры охватывают истинный потенциал Варпа и даже прислушиваются к нашептываемыми им обещаниям о великой силе.

Совершая проверку Фокусировки Силы, персонаж может получить количество очков Порчи вплоть до его пси-рейтинга. За каждое очко, которое он получает таким образом, он получает бонус +10 к проверке Фокусировки Силы, но добавляет +5 к броскам в Таблице 6-2: Психические Феномены (см. стр. 242 ОКП Dark Heresy).

ИСКАТЕЛЬ ВЕДЬМ

Witch Finder

Ранг: 2

Требования: Сила Воли 45, Запретные Знания (Псайкеры) уровень 2.

Склонности: Восприятие, Знание.

Чтобы искоренить ведьм, вирдов и колдунов, инквизитор или архонт должны быть в состоянии обнаружить и следовать по следам и знакам псайкера. Хотя некоторые из них сами являются псайкерами или пользуются их услугами, другие тренируют свои собственные чувства и ум, чтобы обнаружить даже самые тонкие следы психической деятельности.

Персонаж считается обладателем умения Психонаука уровня 1, хотя он и не псайкер. Обратите внимание, что он не может тратить опыт, чтобы получить дополнительные уровни в этом умении.

МАЛЫЕ ПСИХОСИЛЫ

«Я был просто мальчиком, когда впервые услышал голоса. Вообразите, моё удивление, когда я обнаружил, что они слушали в ответ. И что они могли сделать.».

— Кульвин Штрейн, нечистый праймер

Cанкционированные праймеры Адептус Астра Телепатика проходят тщательное тестирование и обучение, прежде чем они получают возможность использовать свои силы на благо Империума. Неотъемлемой частью этого процесса является обучение структурированию их врожденной силы в утвержденных приложениях, установленных тысячелетия назад, известных как дисциплины — подходящее название для этих предопределенных применений, а не опасных экспериментов и откровений, укрепляющие дисциплину, необходимую для избегания хищной сущности Варпа.

Некоторые праймеры проявляют силу вне дисциплин, часто без сознательного намерения. Такие второстепенные силы чаще всего принадлежат ведьме и вирду, тем, кто не прошел обучение в Схоластика Праймера. Эти нечистые праймеры часто проявляют свои способности в раннем возрасте, и многие даже не осознают этого. Некоторые санкционированные праймеры учатся забывать о таких способностях во время тренировок, или их способность принудительно сжигается в их умах. Однако даже некоторые санкционированные праймеры через некоторое время начинают проявлять такие способности, возможно, в ответ на неожиданные и разносторонние потребности инквизитора.

ПОЛУЧЕНИЕ МАЛЫХ ПСИХОСИЛ

Как и в случае с другими психическими силами, персонаж должен приобрести малую психосилу, прежде чем он сможет ее использовать. Любой персонаж с пси-рейтингом 1 или выше может приобрести малые психосилы, потратив количество очков опыта, указанное в описании силы, при условии, что он отвечает всем требованиям. Обратите внимание, что, в отличие от психических сил из ОКП Dark Heresy, второстепенные психические силы не относятся к какой-либо психической дисциплине и поэтому не организованы в дерево или деревья дисциплин.



ОПИСАНИЕ МАЛЫХ ПСИХОСИЛ

Следующие малые психосилы доступны любому персонажу с пси-рейтингом, хотя они чаще всего являются уделом нечистых праймеров, которым не хватает подготовки и навыков, необходимых для использования дисциплин Адептус Астра Телепатика.

АУРА СТРАХА

Aura of Fear

Взывая к своим жутким силам по собственной воле, праймер создает ауру страха. Все те, кто его видят, видят свои глубочайшие страхи, спроектированные на праймера, но не перед своими глазами, а в своих мыслях.

Стоимость: 200 ОО

Требования: Общительность 35, очки Безумия 5+

Действие: Полное Действие.

Фокусировка Силы: Тяжелая (-20) проверка Силы Воли

Дистанция: На себя

Поддержание: Полудействие.

Подтип: Концентрация.

Эффект: Праймер получает черту Страх (1) до тех пор, пока поддерживает эту психосилу.

Психический Феномен: Вместо того, чтобы делать бросок на Психический Феномен, если ситуация требует этого, праймер вместо этого должен пройти проверку на Страх (4), а также перенести Варп-шок в соответствии со страницей 353 ОКП Dark Heresy, если он потерпит неудачу.

ДЕЖА ВЮ

Deja Vu

Праймер проникает в разум своей цели и на мгновение скрывает синапсы и воспоминания, заставляя цель пережить последние несколько мгновений его жизни

Стоимость: 200 ОО

Требования: Сила Воли 35

Действие: Полудействие.

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: 5*пси-рейтинг метров.

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация.

Эффект: Праймер выбирает одну цель, которая противостоит Ординарной (+10) проверкой Силы Воли. Если праймер преуспеет, цель должна повторить свою последнюю действие, такое как стрельба из пистолета по цели, которой больше нет, или прыжок в укрытие от уже взорвавшейся гранаты. Этот повторный поступок считается действием цели этого раунда. Если действие будет очевидно вредным для цели (но не для союзника), цель автоматически выигрывает Встречную проверку (набирая на 1 степень успеха больше, чем праймера).

ПРЕДВЕСТИЕ

Foretelling

Сосредоточив свои сверхъестественные чувства на другом человеке или объекте, праймер получает краткосрочное представление о будущем.

Стоимость: 100 ОО

Требования: Восприятие 35.

Действие: Полное Действие.

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Психонауки

Дистанция: 5*psi-рейтинг метров.

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация.

Эффект: Праймер выбирает одного персонажа или предмет в пределах досягаемости и получает краткое и неясное представление о будущем, давая ему приблизительное представление об одной вещи, которая произойдет с целью в течение количества минут, равного его пси-рейтингу. МИ решает, какую информацию получает праймер, с дополнительными степенями успеха проверки Фокусировки Силы, дающими более важную информацию. Например, праймер может узнать, что персонаж станет целью нападения или сам проявит жестокость, или что к когитатору получит доступ неизвестный человек. Праймер не может выбрать себя в качестве цели этой силы.

ВОСПЛАМЕНЕНИЕ

Ignite

Псайкер полагается на свой гнев, сознательно или нет, и направляет Варп, чтобы явить физическое проявление своей пылающей ярости.

Стоимость: 100 ОО

Требования: Сила Воли 30.

Действие: Полное Действие.

Фокусировка Силы: Серьёзная (+о) проверка Силы Воли

Дистанция: 5*пси-рейтинг метров.

Поддержание: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация.

Эффект: Псайкер создает небольшое пламя, примерно в сантиметре в поперечнике, в точке видимости. Пламя недостаточное велико или горячо, чтобы нанести ущерб, но может освещать примерно 5 метров в радиусе. Он также может воспламенить горючие материалы по усмотрению МИ, причем вероятность воспламенения объекта увеличивается, чем больше псайкер поддерживает силу. Если целью этой силы является персонаж, он должен проходить Серьёзную (+о) проверку Ловкости каждый раунд, когда псайкер поддерживает силу после первого, или загореться. Цель получает бонус +30 к этой проверке в любом раунде, в течение которого она выполняет действие подтипа Движение.

ДУРНОЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

III Omen

Опираясь на естественные и зачастую вполне оправданные, суеверные страхи, псайкер выпускает незначительное влияние Варпа на мир. Результат, хотя и может быть логически объясним, тем не менее внушает глубокое беспокойство тем, кто его видит, — безошибочное ощущение худших событий. Точная природа предзнаменования может принимать любое количество форм, включая трижды каркнувшую ворону, увиданье растений, тревожно знакомую патину ржавчины, животных, пугающихся без видимой причины, или что-либо ещё, что может расстроить цель.

Стоимость: 200 ОО

Требования: 1 уровень умения Психонаука.

Действие: Полное Действие.

Фокусировка Силы: Сложная (-о) проверка Силы Воли

Дистанция: 10*psi-рейтинг метров.

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация.

Эффект: Псайкер выбирает одну цель в пределах досягаемости и прямой видимости, которая противостоит этой силе с помощью Серьёзной (+о) проверки Логики. Если сила используется в структурированном времени, и цель не смогла сопротивляться, это налагает штраф -10 ко всем её проверкам в течении [Пси-рейтинг] раундов. При использовании в повествовательном времени псайкер вместо этого выбирает время в диапазоне [Пси-рейтинг] часов, чтобы цель испытала предзнаменование. Мастер определяет влияние на поведение цели, но вероятным результатом является то, что цель переосмысливает свой текущий курс действий или пути, по которому она идёт. МИ должен использовать степени успеха и пси-рейтинг псайкера, а также свое предложение о форме приметы при определении результата.

ТОЛЧОК

Impel

Развивающиеся псайкеры часто инстинктивно демонстрируютrudimentарные версии способностей, демонстрируемых в дисциплинах Схоластик Псайкана. В то время как опытный телекинетик может манипулировать объектами с большей ловкостью, чем своими собственными руками, неподготовленный псайкер может просто набрасываться, толкая объекты тупой, но действенной, ментальной силой.

Стоимость: 100 ОО

Требования: Сила Воли 30.

Действие: Полудействие.

Фокусировка Силы: Ординарная (+о) проверка Силы Воли

Дистанция: 5*psi-рейтинг метров.

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация.

Эффект: Псайкер выбирает цель, которая может быть объектом или персонажем, и отталкивает ее от него на [Пси-рейтинг] метров. Чтобы определить максимальный вес, который может двигать псайкер, сверьтесь с таблицей на странице 303 ОКП Dark Heresy, заменив на пси-рейтинг и бонус Силы Воли псайкера бонусы Силы и Выносливости. Если целью является персонаж, он противостоит силе с помощью Серьёзной (+о) проверки Силы. Если цель проваливает проверку на две или более степени, она также сбита с ног. Если псайкер выигрывает с 3 или более степенями успеха, цель получает +5 + пси-рейтинг урона и 1 уровень Усталости.

УДАЧА

Luck

Многие скрытые псайкеры известны своей удачей и везением. Такие псайкеры могут даже не осознавать свою истинную природу, но подсознательно манипулировать событиями с помощью различных психических эффектов, от телепатических намеков до телекинетических подталкиваний. Конечно, если бы другие знали истинную причину их способности, они бы считали этих псайкеров не удачливыми, а проклятыми, как и сам псайкер.

Стоимость: 100 ОО

Требования: Восприятие 30

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+о) проверка Бдительности

Дистанция: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация.

Эффект: Если проверка Фокусировки Силы успешна, псайкер получает бонус +5 к своему пси-рейтингу для следующей проверки, которую он пройдёт в этом раунде. Если псайкер проваливает проверку Фокусировки Силы на 2 или более степени, его ошибочная попытка призвать силы Варпа и возникающая в результате психическая рябь накладывают штраф, равный его удвоенному пси-рейтингу на его следующую проверку в этом раунде.



ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ

Suggestion

Несмотря на то, что многие зарождающиеся праймеры далеки от тех приемов, которыми влияют на сознание обученные телепаты, они обладают сверхъестественной способностью убеждать других в маленьких ложных утверждениях. Как и во многих способностях, которые демонстрируют такие праймеры, это полезный механизм выживания, позволяющий праймеру уклоняться от обнаружения.

Стоимость: 200 ОО

Требования: Обман i уровень

Действие: Полное Действие

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

Дистанция: i*психо-рейтинг метров

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация.

Эффект: Праймер убеждает цель в небольшой, но потенциально важной лжи. Цель противостоит этому с помощью Серьёзной (+o) проверки Силы Воли, сложность которой МИ может изменить, основываясь на достоверности и масштабах лжи. В случае явно невозможной лжи, цель преуспевает автоматически (набирает на i степень успеха больше, чем праймер). Например, если охранник уже проверил его идентификацию, то праймер человек уже не сможет убедить того же охранника в том, что праймер — это космический десантник.

ПРИЗЫВ ВРЕДИТЕЛЕЙ

Summon Vermin

Протягивая разум, праймер вызывает к близлежащим существам, которые неосознанно прислушиваются к его призыву.

Стоимость: 100 ОО

Требования: Общительность 30

Действие: Полное Действие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+o) проверка Силы Воли

Дистанция: i*психо-рейтинг километров.

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Множество мелких животных — таких как крысы, змеи и подобные мелкие существа — в пределах досягаемости в зависимости от психо-рейтинга праймера, устремляются в текущее местоположение праймера как можно быстрее.

Время появления существ зависит от их скорости и близости, они могут прибыть в течение нескольких раундов или минут. Когда существа прибывают, они ведут себя normally и не обязаны подчиняться праймеру.



ПОРЧА ОРУЖИЯ

Weapon Jinx

Праймер тянеться своей силой, портя механизмы ближайшего оружия.

Стоимость: 200 ОО

Требования: Интеллект 35

Действие: Полудействие.

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: 5*психо-рейтинг метров.

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация.

Эффект: Праймер выбирает [Психо-рейтинг] экземпляров оружия дальнего боя в пределах досягаемости. При этом оружие Лучшего качества считается как два оружия для целей этой силы. Пораженное оружие считается оружием Низкого качества, пока не будет отремонтировано. Если степени успеха праймера проверки Фокусировки Силы превышают психо-рейтинг психосилы, то пораженное оружие также немедленно заклинит. Если праймер провалит проверку на 2 или более степени, его собственное оружие дальнего боя немедленно заклинит.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ

Word of Beasts

Многие нетренированные праймеры, как на диких мирах, так и в глубинах городов-ульев, развиваются инстинктивную способность общаться со зверями и низшими существами. Невозможно сказать, является ли эта способность истинной телепатией или чем-то иным.

Стоимость: 100 ОО

Требования: Общительность 35

Действие: Полудействие

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

Дистанция: 10 метров

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Праймер устанавливает ограниченную телепатическую связь с животным, которое противостоит силе с помощью Серьёзной (+o) проверки Силы Воли. Если праймер побеждает, он выбирает один из следующих эффектов:

Чтение Впечатлений: Праймер получает мысленное впечатление о недавнем опыте животного. Это не мысли в смысле чувствующего существа, а просто смутные впечатления и неясные образы. Мастер определяет уровень детализации и форму получаемой информации, основываясь на интеллекте и чувствах животного, а также на психо-рейтинге праймера. Объем информации зависит от степени успеха праймера при проверке Фокусировки Силы.

Эмпатическая связь: Праймер устанавливает связь с животным, которая сохраняется после окончания телепатической связи. Животное следует за праймером и подчиняется его командам в меру своих способностей, точно так же, как если бы персонаж приручил и обучил его Дрессурой, специальным использованием умения Выживание (см. стр. 122 ОКП Dark Heresy).

СЛЕДСТВИЕ

«Мы думали, что он погиб во время нашей последней встречи, но ритуальные знаки, несомненно, доказывают причастность этого проклятого еретика Зестора. Я не знаю, как он избежал чистки на Темперансе, но на этот раз мы, ведомые Императором, позаботимся о его судьбе».

— искатель ведьм Арбелла Сайн

Аколиты часто проводят расследования, не зная заранее, что ожидает их в заключении. Это может быть связано с тем, что инквизитор аколитов даёт им некие подсказки, например, что ересь скоро свершится, или они попросту натыкаются на подозрительные признаки или знаки того что ересь уже на подходе. Однако доверенным аколитам инквизитора, независимо от того, служат ли они вместе со своим хозяином или действуют независимо от него, также может быть поручено найти и устраниить конкретного еретика или группу в течение более длительного периода времени. Некоторые отряды могут браться за подобные задания по своему собственному усмотрению, вместо того, чтобы ждать приказов от своего господина. Как и во всех аспектах режима работы отряда, это зависит от методов и предпочтений инквизитора, о которых идет речь, и от природы аколитов.

Независимо от обстоятельств, при которых это происходит, когда отряд преследует конкретного еретика или организацию, это может послужить основой для Следствия. Следствие — это целенаправленное расследование, в котором аколиты имеют некоторое представление о сути или конечной цели своего расследования (хотя, вероятно, не об обеих сразу) и должны собрать воедино ключи, необходимые для того, чтобы найти или остановить своего врага. Следствия могут также использоваться для исследования и, возможно, нахождения богохульных реликвий (см. стр. 56), также, как и реальных живых существ. Это отличается от расследований, в которых у аколитов есть только место преступления или другое свидетельство ереси, за которым можно следить, без какого-либо представления о природе невидимого врага или его целях.

Во время Следствия аколиты, а, следовательно, и игроки, непосредственно участвуют в определении целей своего расследования. Это делает запросы особенно подходящими для групп, в которых один или несколько игровых персонажей являются инквизиторами, или для групп, чей инквизитор доверяет им определять приоритеты своих собственных расследований. Мастер также может использовать следующие правила для структурирования расследований менее сфокусированного характера для своей собственной выгоды. В таких случаях, однако, игроки менее непосредственно вовлечены в различные элементы процесса.

Из всех ордосов Инквизиции инквизиторы Ордо Еретикус и их аколиты, скорее всего, будут проводить такие целенаправленные расследования. Хотя угрозы вешние и потусторонние иногда можно найти таящимися среди миров Империума, еретики как индивидуально, так и в культурах слишком часто прячутся среди бесчисленных граждан Империума; по этой причине они известны как враги внутренние. Даже будучи осведомленными о таких еретиках, аколиты, проводящие сфокусированное Следствие, должны искоренить их и судить их.

СОСТАВЛЯЮЩИЕ СЛЕДСТВИЯ

Следствие делится на три основных этапа: подготовка, преследование и вердикт. Каждый из этих шагов содержит переменное количество элементов, в зависимости от природы конкретного Следствия и его масштаба. На этапе подготовки отряд выбирает цель Следствия, будь то отдельный еретик, организация или даже более туманная ересь, и закладывает основы, необходимые для начала расследования. В фазе преследования, которая обычно является самой длинной, аколиты

собирают улики, выслеживают потенциальных подозреваемых и сталкиваются с одной или несколькими Конфронтациями — поворотными моментами, которые значительно продвигают Следствие, само собой, если аколиты сумеют их пережить. Наконец, вынос вердикта, когда отряд достигает своей цели и выносит праведный приговор цели — или проваливается.

В отличие от других расследований и приключений, игроки непосредственно участвуют в настройке и подготовке к Следствию, работая вместе с МИ, чтобы выбрать подходящую цель и задачу. Это помогает гарантировать, вовлеченность игроков в Следствие и его результаты, и предоставляет отличную возможность преследовать НИП, которые произвели значительное и запоминающееся впечатление в предыдущих приключениях. Это также позволяет всем сотрудничать в создании нового приключенческого сюжета и направления истории аколитов. Тем не менее, точный уровень участия игрока в разработке и проведении Следствия не определён, и должен зависеть от предпочтений группы и потребностей текущего повествования. Следующие правила включают предложения по различным способам вовлечения игроков на протяжении всего процесса.

ЗАДАЧА

Хотя большинство Следствий преследует одну цель — обрушить правосудие на еретиков, аколиты должны определить, что это означает в данном случае. На самом базовом уровне выбор Задачи мог бы просто означать решение, пытаются ли аколиты захватить живого еретика для допроса или пыток, или если враг достаточно опасен, попытаться быстро и навсегда избавиться от него. Поскольку цель определяется в самом начале Следствия, может потребоваться, чтобы отряд пересмотрел свои цели, когда раскроет дополнительную информацию о цели.

Задача помогает определить масштаб Следствия, поскольку она может добавить дополнительные проблемы или совершенно новые направления расследования. Например, если отряд преследует известного еретика, задачей может быть просто убить его. Однако вместо этого задача может заключаться в том, чтобы захватить еретика и определить личности и местоположения любых учеников, которых он мог обучить, а также найти и освятить, или уничтожить, любые устройства, испорченные его нечестивой работой. Очевидно, что последний вариант является гораздо более сложным процессом, требующим большего масштаба. В некоторых случаях такие дополнительные цели могут быть настолько большими, что МИ может потребовать проведения дополнительного Следствия.

МАСШТАБ СЛЕДСТВИЯ

Хотя все Следствия уникальны, они в целом разделены на три области, разделённые как по тяжести Следствия, так и по природе его цели: Еретикус Минорис, Еретикус Майорис и Еретикус Экстремис. Масштаб Следствия отображает длительность и масштаб необходимого расследования, уровень её угрозы, а также ресурсы цели, поскольку эти качества тесно связаны. Помимо предоставления игрокам представления о времени и усилиях, которое требуются для расследования, объем определяет общее количество Очков Расследования, необходимое для успешного завершения Следствия. Большее количество Очков Расследования означает большее количество улик и направлений, которые аколиты обнаруживают, или и то и другое. Соответственно, Следствие большего масштаба требует, чтобы аколиты столкнулись с большим количеством Конфронтаций, прежде чем достичь своей конечной цели. Разумеется, Следствия большего масштаба также приносят больше пользы успешным аколитам.

Любой инквизитор хорошо, порой даже слишком хорошо, знает, ересь невозможно искоренить полностью. Даже после того, как члены культа возведены на костёр, остаются вопросы и малейшая подсказка может привести к новым еретикам и богохульствам. Часто расследование одной угрозы может



ЕРЕТИКУС ЭКСТРЕМИС

Еретикус Экстремис представляет собой действительно серьезную угрозу для Человечества, выслеживание которой требует много месяцев и даже лет. У архитекторов может быть неполное представление о характере противника, возможно, они знают только один из многих псевдонимов архи-еретика или личность некоторых членов охватившего сектора злобного кабала. Искоренение еретиков или отслеживание их от мира к миру требует согласованных усилий, в то время как враг противопоставляет архитекторам всё, что угодно от фанатичных слуг до элитных наемников или союзников ксеносов.

Следствие Экстремис требует 1200 Очков Расследования для завершения и включает как минимум 4 Конфронтации.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДСТВИЮ

Подготовительную фазу необходимо провести прежде, чем Следствие может начаться, и в некотором смысле это то, что отличает Следствие от других расследований. Это связано с тем, что архитекторы и, соответственно, игроки также участвуют в подготовке к расследованию. Этот шаг включает в себя все, что должны сделать архитекторы, прежде чем приступить к расследованию всерьез. На этапе подготовки архитекторы должны выбрать целевую ересь, собрать все необходимое для Следствия и выбрать главного следователя. Дополнительные приготовления могут быть необходимы в зависимости от характера ереси или могут просто увеличить шансы отряда на успех.

ВЫБОР ЕРЕСИ

Ориентация на конкретную ересь — это то, что определяет Следствие. Хотя в некоторых случаях это может быть более туманной идеей, отряд должен по возможности выбрать конкретного еретика или же группу еретиков, даже если личность цели неизвестна, например, «те, кто несет ответственность за резню в Столлексе». Почти любой враг может служить целью для Следствия: от могущественного нечистого праймера, до тайного общества, разбросанного по нескольким субсекторам, или даже падшего инквизитора.

Зачастую целью расследования является человек или группа, с которыми ранее сталкивался отряд, независимо от того, сталкивались ли они напрямую или были встречены в, казалось бы, не связанном сюжете. Он мог даже быть Немезидой, с которой ИП противостояли в предыдущих приключениях, как описано на странице 460 ОКП Dark Heresy. Таким образом, Следствие вытекает из другого расследования. Отряд даже раньше мог считать цель союзником, но в последствии раскрыл его истинные намерения. Даже если архитекторы не знают личность цели, Следствие начинается тогда, когда архитекторы сознательно решают заняться поиском угрозы, которую они обнаружили в предыдущем расследовании.

МАСШТАБ

Выбор целевой ереси является ключом к определению масштаба Следствия, так как выслеживание сильных еретиков или крупных культов, естественно, значительно сложнее. В зависимости от того, сколько архитекторы знают о своей цели, МИ может определить масштаб или игроки могут предложить его. Если архитекторы дезинформированы относительно ресурсов и угрозы, которую представляет еретик(и), МИ может информировать игроков об истинном масштабе и доверять им различие между их знаниями и убеждениями архитекторов в характере угрозы, или он может тайно назначить дополнительные задачи и цели для получения Очков Расследования, раскрывая их, только когда архитекторы узнают правду.

выявить две другие, гноящиеся в темноте. Следствия не отличаются, и завершение одного Следствия может начать новое расследование связанных с ним угроз. Таким образом, Следствия могут быть объединены, и создать большую историю.

ЕРЕТИКУС МИНОРИС

Даже самые маленькие Следствия представляют собой ересь, достойную пристального внимания инквизитора и его архитекторов. Следствия масштаба Минорис довольно просты (относительно других подобных дел), а инквизитор и архитекторы могут даже знать приблизительное местонахождение цели.

Следствия Минорис требуют 600 очков расследования для завершения и содержат от 1 до 3 Конфронтаций.

ЕРЕТИКУС МАЙОРИС

Следствие Майорис требует целенаправленного расследования отряда, чтобы обнаружить цель и раскрыть все заговоры, которые готовят еретики. Хотя архитекторы знают природу или идентичность своей жертвы, они должны обнаружить много улик, чтобы определить свою цель или выследить её. Вражеский индивидуум или группа обладает значительными ресурсами, чтобы воспрепятствовать миссии архитекторов.

Для завершения Следствия Майорис требуется 900 Очков Расследования и от 2 до 5 Конфронтаций.

ТРЕБОВАНИЯ

Требования включают в себя любые ресурсы, необходимые для начала Следствия, включая союзников, снаряжение, умения или другие ресурсы. Они основаны на знаниях отряда на момент выбора ереси для преследования, и поэтому потребность в дополнительных ресурсах может стать очевидной в ходе Следствия. Сбор всего необходимого для Следствия может просто потребовать нескольких проверок Реквизиции или сам по себе может составить основу для приключения, на которую одна или несколько игровых сессий. Однако требования к сбору не должны омрачать само Следствие, поэтому длительность и сложность должны соответствовать масштабу расследования.

Обычно требования не включают в себя информацию о ереси, поскольку она включена в улики и доказательства, которые отряд должен собрать в ходе расследования. Например, знание о истинной личности таинственного архи-еретика, несомненно, поможет остановить его, но получение этой информации будет одной из главных целей Следствия, а не обязательным требованием во время подготовки.

ПОДХОД

Чтобы правильно оценить требования, архитекторы должны принять решение о подходе к их Следствию. Точность деталей в этой точке отчасти зависит от их текущих знаний о цели, но, по крайней мере, архитекторы должны решить, действовать открыто или тайно, и использовать ли ложные личности. Эти решения имеют большое значение при определении необходимых требований. Если они действуют открыто, архитекторам, возможно, потребуется приобрести дополнительное оружие, вооруженное прикрытие и боевые машины, а также уведомить местные власти об их расследовании. Если они действуют тайно, они могут подготовить маскировку, понаблюдать за местными властями, чтобы знать, как избежать обнаружения, и предпринять действия, чтобы усилить Секретность отряда до начала Следствия.

ЛИДЕР СЛЕДСТВИЯ

Хотя это не является строго необходимым, архитекторы могут посчитать полезным назначить главного следователя. Это не обязан быть фактический лидер отряда, если он действительно есть, а ИП, чей опыт или знания хорошо ему подходит для текущего Следствия. Например, если целью отряда является изгой-еретик из Адептус Механикус, лучше всего выбрать архитектора из мира-кузни или с предысторией Адептус Механикус, который будет выполнять роль ведущего следователя. Если инквизитор группы — ИП, он может взять эту роль по умолчанию или назначить архитектора для этого. В конце концов, он избрал своих архитекторов по некой причине, и ведущий следователь никоим образом не узурпирует его авторитет. Точно так же, хотя архитектор с ролью Исследователь может показаться очевидным выбором, это не всегда лучший вариант.

Роль ведущего следователя состоит не в том, чтобы отдавать приказы другим архитекторам или принимать за них решения, а в том, чтобы иметь особое представление о том, как действовать, и отдать решающий голос в случае, если группа зашла в тупик. Кроме того, все архитекторы получают дополнительную степень успеха в проверках Расследования, для которых важен опыт ведущего следователя или его родной мир, и дополнительно 25 Очков Расследования из соответствующих улик. Продолжая приведенный выше пример, опыт ведущего следователя Адептус Механикус обеспечит дополнительную степень успеха любому архитектору, пытающемуся собрать информацию у техно-жрецов. Если архитекторы также обнаружат, что искомый еретик изначально исходит из Бинарного Сельвануса, эта информационная подсказка даст дополнительные 25 очков Расследования.

СОСТАВЛЯЮЩИЕ СЛЕДСТВИЯ

Обычно, преследование — самая длинная фаза Следствия. Чтобы провести Следствие, архитекторам необходимо находить улики и следовать направлениям, чтобы собрать доказательства, необходимые для обнаружения цели. Как только они соберут достаточное количество доказательств, архитекторы достигают Откровения, главного прорыва в Расследовании, где становится ясно значение собранных улик. Откровение значительно приближает отряд к цели, вызывая Конфронтацию.

В зависимости от масштаба Следствия, первая Конфронтация может свести архитекторов лицом к лицу с еретиком, которого они ищут, или с меньшим еретиком, который служит или наоборот враждебен к истинной цели. В первом случае проведение Следствия продолжается; в последнем случае преодолением Конфронтации дает новые подсказки, и процесс возобновляется. Аналогично, объем Следствия определяет количество и ценность улик, которые они должны обнаружить, чтобы продолжить.

Фаза преследования обычно включает в себя меньшее участие игроков, хотя это зависит от того, сколько информации архитекторы имеют о цели. Если они уже осведомлены об организациях, объектах, союзниках и операциях, связанных с еретиком, архитекторы могут устанавливать свои собственные цели и даже планировать Конфронтации на этом этапе. Они также могут обладать подходящими уликами из предыдущих расследований, даже если они не осознавали их значимости до сих пор. Это особенно вероятно при выборе целью человека ответственного за предыдущий сюжет или ересь. Однако, как правило, такая стратегия возможна только тогда, когда Следствие уже началось, и архитекторы достигли одного или нескольких Откровений.

НАЧАЛО СЛЕДСТВИЯ

В некоторых случаях совершенно очевидно, где лучше всего начинать Следствие, в то время как в других это может быть не так очевидно. Во время Следствия архитекторы имеют, по крайней мере, некоторое представление о личности или природе своей цели, и это должно служить руководством для начала. Если архитекторы сталкивались с целью ранее или, по крайней мере, сталкивались с делами, имеющими характерный почерк цели, они, вероятно, могут знать о сообщниках, предыдущих жертвах, местах преступления или даже недавнем местонахождении цели.

Если у архитекторов есть какие-либо доказательства из предыдущего расследования, повторное изучение их в свете новой информации может дать дополнительный результат. Так же архитекторы могут начать Следствие, слишком поздно, обнаружив, что еретик снова нанес удар. В любом случае, отряд уже имеет свою первую улику.

УЛИКИ

Истинное сердце Следствия — это поиск улик и подсказок, необходимых архитекторам, чтобы найти свою цель. Архитекторы обнаруживают улики, как и в любом другом расследовании, это естественный процесс, использующий их навыки и изобретательность игроков. Ключевым отличием является то, что в Следствиях каждая улика имеет выражение в Очках Расследования, которые способствуют промежуточному итогу, который отслеживает МИ; предоставляя как МИ, так и игрокам четкое и осозаемое представление о важности улики, а также общий прогресс Следствия. Архитекторы должны получить необходимое общее количество Очков Расследования, чтобы успешно завершить Следствие и достичь своей цели. Кроме того, определенные пороговые значения Очков Расследования вызывают Откровения, продвигая архитекторов к их цели и приводя к важным Конфронтациям.

Мастер оценивает каждую улику в Очках Расследования на

Таблица 2-7: Важность Улик

| Значимость улики | Очки Расследования | Пример |
|------------------|--------------------|--|
| Второстепенная | 50 | Свидетельство очевидца видевшего еретика; гильза от болта; декоративный жертвенный кинжал. |
| Крупная | 100 | Несоответствие между задекларированным и фактическим грузом; психическая изморозь на стене хаб-блока; туника, испачканная свежим чужакским ихором |
| Важнейшая | 200 | Том со зловещими ритуалами с вырванной конкретной страницей; выпытанное свидетельство одного из высокопоставленных лейтенантов еретиков; журнал, в котором регистрируются сделки Безликой Торговли |

основании её значимости, как показано в таблице 2-7: Важность Улик. Прорабатывая улики, МИ должен генерировать общее значение Очков Расследования, превышающее то, которое действительно необходимо ИП для достижения следующего Откровения. Таким образом, Следствие не останавливается, только потому, что аколиты пропустили одну улику, а у отряда есть несколько вариантов для проведения Следствия. Хорошим ориентиром для МИ является создание как минимум на 50 процентов большего количества Очков Расследования, чем требуется, и в два раза больше улик. Все улики не обязательно должны быть эквивалентны по стоимости, и, как правило, должны различаться. Это позволяет аколитам достигнуть следующего прорыва, например, найдя одну важнейшую и одну крупную улику, две крупные улики и две второстепенные, или любую другую доступную комбинацию. Получение большего количества улик, а, следовательно, и Очков Расследования, чем необходимо, может предоставить аколитам преимущество в позже в ходе Следствия, как описано в разделе Откровения на странице 70.

УЛИКИ, СОЗДАВАЕМЫЕ ИГРОКАМИ

В дополнение к предварительному созданию улик, мастер игры должен быть готов создавать дополнительные улики, адаптировать или перемещать существующие улики на основе решений аколитов. Хотя стадия преследования менее зависит от предварительных решений отряда, Следствие значительно более подконтрольно игроками, нежели некоторые другие виды расследований Dark Heresy, и поэтому сюжет должен продолжаться независимо от того, какой подход используют аколиты.

Одним из преимуществ этапа подготовки является предоставление МИ четкого представления о том, как аколиты планируют проводить Следствие, что позволит ему разрабатывать соответствующие улики и направления. Однако, если аколиты пойдут неожиданными путями или решат изменить свой подход по мере развития Следствия, МИ должен импровизировать и адаптироваться, позволяя ИП следить за ходом Следствия, в то же время оставляя сюрпризы на их пути.

НАПРАВЛЕНИЯ

Как и в любом расследовании, каждая улика Следствия дает как минимум одно полезное направление, а возможно, и больше. Полезность улики зависит от успеха аколитов в осознании её смысла. Даже ложные улики, вызванные тем, что враги аколитов пытаются спрятать концы в воду, могут на самом деле продвигать расследование, если аколиты достаточно умны и умели, чтобы понять, что они представляют собой обман и определят их истинное предназначение.

При изучении улик, чтобы получить подсказку, МИ часто требует проверок умения, чтобы определить, понимают ли аколиты смысл улики, даже если сами игроки его не понимают. Во время Следствия, МИ должен также проводить соответствующую проверку умения, даже если игроки сами придут к правильному выводу. Подобно тому, как у аколитов часто есть знания, которых у игроков нет, игроки могут также прийти к выводам, основываясь на своих собственных знаниях о мире Warhammer 40,000 или на собственном понимании структуры тайных действий. Это важно, потому что время, необходимое для получения направления, зависит от степени проницательности аколитов и других факторов — все это способствует продолжающемуся расследованию.

За каждую степень успеха соответствующей проверке умения аколиты набирают +10 Очков Расследования, что отображает скорость, с которой они обнаруживают направления, дополнительную информацию, а также другие факторы. Однако для каждой степени провала проверки МИ вычитает 10 Очков Расследования из накопленной суммы отряда, так как аколитам требуется время для проведения дополнительных расследований или даже для следования ложным направлениям, что позволяет следам остыть.



ОТКРОВЕНИЯ

Хотя отдельные улики важны, их редко хватает для того, чтобы продвинуть расследование значимым образом. Однако, собрав множество подсказок, архитекторы могут раскрыть важные аспекты дела, собрав необходимую информацию для перехода к следующему этапу Следствия. Эти открытия известны как Откровения, и происходят, когда отряд достигает необходимого количества очков Расследования. По умолчанию для Откровения требуется 300 очков Расследования. Однако МИ должны адаптировать это число к характеру открытия и Следствия, и не каждому открытию должно требоваться одинаковое количество. Например, архитекторы могут совершить первое открытие набрав 200 очков Расследования, следующее — 500, а другое — 600.

Как только архитекторы наберут необходимое количество очков Расследования для Откровения, они должны получить некоторую ценную информацию о Следствии, которая значительно продвинет историю. Откровения можно рассматривать как те моменты, когда последний кусочек головоломки оказывается на своем месте — каждая улика — это отдельный кусочек, а целостная картина, которую показывает последний кусочек, является открытием. Зачастую открытие является важной корреляционной уликой (см. стр. 344 ОКП Dark Heresy), которую архитекторы обнаруживают после сравнения других собранных улик.

Если архитекторы набирают необходимое количество очков Расследования, но не проходят важные проверки умений, игнорируют ценные направления или иным образом не могут должным образом использовать имеющиеся доказательства, они, тем не менее, должны продвинуться в Следствии. Точная форма, которую принимает дело, зависит от улик, которые у них есть, характера дела и тона повествования, у МИ есть несколько вариантов в таких случаях. Мастер может изменить сюжет по мере необходимости, так что, независимо от того, что он выберет архитекторы придут их к следующей Конфронтации, независимо от его первоначального плана. Это может включать переназначение вины, перемещение неигровых персонажей или улик в другое место или другие незапланированные действия (см. врезку панель «Всё идёт по плану» на стр. 71). Если МИ не хочет менять детали таким образом, он может вместо этого подкинуть важную улику, НИП или даже следующую Конфронтацию к архитекторам по чистой случайности или на основе предыдущих событий. Важно то, что Следствие переходит к новому «акту», как только архитекторы достигают порога Очков Расследования.

Иногда значения отдельных улик могут быть таковыми, что получение улики приводит к тому, что архитекторы набирают большее количество очков Расследования, чем необходимо для следующего Откровения. В этом случае лишние очки переносятся на следующую фазу Следствия, предоставляя архитекторам быстрый старт и уменьшав количество необходимых дополнительных улик. Тем не менее, отряд должен найти хотя бы одну улику, прежде чем достигнет следующего Откровения, даже если у него уже есть необходимые очки Расследования. Чтобы отобразить результаты удачных расследований отряда, МИ и игрокам следует работать вместе, чтобы продемонстрировать, как ранние подсказки проливают больше света на те, которые были обнаружены на следующей стадии Следствия.



КОНФРONTАЦИИ

Конфронтации — это те драматические, ключевые моменты, в которые окупается все расследование архитекторов: от открытого сражения с опасным колдуном, до наблюдения за тем, как отряды Адептус Арбитрес нападают на особняк еретической знатной семьи. Конфронтации происходят как прямой результат Откровений. Хотя последняя Конфронтация обычно приводит непосредственно к разрешению Следствия, архитекторы могут столкнуться с несколькими Конфронтациями до этого, в зависимости от масштаба Следствия.

Конфронтации не включают в себя абсолютно все возможные столкновения, битвы или и тому подобное. Конфронтации это только те из них, которые являются прямым результатом Откровения и способствуют значительному продвижению Следствия или его завершению. Победить нескольких бандитов, живущих в Десолеуме, чтобы допросить их, вероятно, не Конфронтация. Если информация, которую дает заключенный, приводит к Откровению, которое позволяет архитекторам найти скрытую мастерскую еретика, которого они преследуют, вход в логово еретика, несомненно, приведет к Конфронтации — будь то с самим еретиком или с его богохульными слугами и созданиями.

Конфронтации не обязательно включают бой, хотя обычно он должен происходить во время кульминационных столкновений. Конфронтация может произойти в момент, когда архитекторы попадут на заброшенную базу еретика, полную важных свидетельств о его планах и возможностях. Вместо этого Конфронтация может возникнуть, когда архитекторы зададут вопрос ключевому свидетелю, который сможет пролить свет на текущее местонахождение еретика. Некоторые Конфронтации могут развиваться в любом направлении, например, когда архитекторы догоняют важного слугу или сообщника истинной цели. Здесь МИ может использовать проверку Распоряжения, чтобы определить, склоняется ли НИП, атакует или даже сдается в надежде выторговать свою жизнь в обмен на дополнительную информацию, которой он обладает. Конфронтация может даже состоять из старого союзника, неожиданно прибывшего с недостающим фрагментом головоломки. Какую бы форму она ни принимала, важно то, что Конфронтация служит для значимого продвижения Следствия и обеспечения удовлетворительного решения для конкретной темы расследования или для общего Следствия.

Осложнения

Ни одно расследование никогда не проходит без помех, и Следствие не является исключением. Осложнения — это те неожиданные и непредсказуемые события, которые угрожают остановить расследование или задержать и отвлечь архитекторов на достаточно долгое время, чтобы их цель смогла ускользнуть из их рук. В начале Следствия МИ должен определить осложнение, с которым архитекторы столкнутся в соответствующем моменте Следствия. Мастер может выбрать любое из осложнений или совершить бросок по таблице 2–8: Осложнения (см. стр. 72), или выбрать одно из своих собственных наработок, подходящих для Следствия.

Выбирая или совершая бросок на осложнение, МИ делает это втайне. Хотя игроки больше вовлечены в разработку и распутывание Следствия, чем в другие расследования, всё ещё есть некоторые вещи, которые архитекторы не могут предвидеть, и это именно то, что представляет собой осложнение. МИ должен определить, когда и как ввести осложнение, основываясь на сюжете, характере Следствия и конкретном осложнении. Некоторые осложнения могут иметь незначительные последствия в ходе расследования, в то время как другие случаются внезапно. Во многих случаях эффективное время, чтобы выявить осложнения, находится где-то рядом с началом Откровения и непосредственно перед началом Конфликта. Внезапное осложнение, угрожающее прервать Следствие непосредственно перед его успехом, добавляет напряженности и драмы. В случае осложнения с далеко идущими последствиями во время дознания, внезапное откровение может также объяснить предыдущие события.

Многие осложнения включают игромеханические эффекты, такие как потеря Очков Расследования или Скрытия. МИ может смело изменять эти эффекты, основываясь на подробностях повествования и реакции архитекторов на осложнение. Быстрое мышление и усилия, направленные на смягчение ущерба, могут уменьшить или отменить штраф, но игнорирование проблемы, неправильные реакции или простая неудача может усугубить его.

Конечно, МИ могут вносить осложнения, основанные на действиях архитектора, так же, как и при любом расследовании. Значительное количество степеней провала или просто плохая подготовка могут вывести на фальшивое направление или ложный след, чтобы сбить с толку игроков. Эти осложнения могут быть уникальными для конкретной ситуации, характерными для определенной Немезиды или еретического культа.

Руководство для МИ: «ВСЁ ИДЁТ ПО ПЛАНУ»

Многие МИ считают целесообразным «красть» идеи у своих игроков в ходе загадочных приключений, когда теории и догадки ИП (и игроков) оказываются верными, даже если МИ изначально не планировал таких вещей. Это не только приносит удовлетворение игрокам, но и заставляет игру двигаться, когда ИП идут по следу неожиданной подсказки, и облегчают работу МИ. В некоторых случаях МИ может просто почувствовать, что идеи игроков более интересны, чем его первоначальный план. Однако МИ, как правило, не раскрывает это игрокам, вместо этого представляя события, как если бы он планировал их таким образом все время (по крайней мере, до окончания сессии или Следствия).

Использование идей игроков особенно подходит для тех Следствий, в которых игроки более активно участвуют в разработке и продвижении сюжета. В зависимости от предпочтений группы, МИ может даже дать игрокам об этом знать. Один из способов сделать это — позволить игрокам работать вместе, чтобы определить природу открытия, когда отряд наберет достаточное количество Очков Расследования, вместо того, чтобы предоставить им одно из разъяснений МИ. Конечно, МИ должен также участвовать в этом решении, чтобы гарантировать, что подсказка соответствует его кампании и сюжету. Однако этот подход не для всех групп. Для некоторых игроков такая прозрачность может уменьшить градус недоверия, необходимый для погружения в игру, в то время как некоторые МИ могут просто предпочитать поддерживать ауру мистики, которая окружает их.

Таблица 2–8: Осложнения

| Бросок 1к10 | Осложнения |
|----------------|---|
| 1 | Юридический спор: Действия архитекторов вмешиваются в текущее расследование другой группы или наоборот. Это могут быть местные силовики, Адептус Арбитрес или даже другой инквизитор или его архитекторы. Даже если архитекторы не ссылаются на свои полномочия для решения проблемы, расследование другой стороны может раскрыть их личность. Игроки назначают одного архитектора для проведения проверки Влияния. Каждая степень успеха уменьшает Секретность отряда на 1, в то время как каждая степень провала уменьшает их текущее количество Очков Расследования на 10. |
| 2 | Гражданские беспорядки: Бунты, нападение со стороны соперничающего племени, подавление силовиками, сожжение ведьм или другие внезапные вспышки агрессии, приводящие общество в смятение. Свидетели и другие люди не могут или не хотят говорить ни о чем другом, в то время как хаос угрожает уничтожить важные улики. Отряд теряет 1кю очков Расследования. |
| 3 | Плохая осведомленность: Некоторая ключевая информация, на которой архитекторы основывали своё Следствие, оказывается ложной. Возможно, цель на самом деле несет ответственности за ересь, на основании которой было возбуждено Следствие, умерла много лет назад или обладает огромными ресурсами, о которых архитекторы не знали. Мастер выбирает или случайным образом определяет одну улику, уже найденную архитекторами, и уменьшает их текущую общую сумму Очков Расследования на ее значение плюс 1кю. |
| 4 | Неожиданные враги: Непредвиденные враги нападают на архитекторов. Это могут быть ранее неизвестные союзники целевых еретиков, старые враги, появляющиеся в неподходящее время, или не связанные с целью враги, которые воспринимают архитекторов как угрозу. Мастер может использовать проверку Секретности, чтобы определить, знают ли злоумышленники личности архитекторов или это случайная атака. Отряд теряет 1кю Секретности. |
| 5 | Предательство: Союзник или помощник, помогающий архитекторам в расследовании, предает их, возможно, ведя их прямо в ловушку, установленную целью Следствия. Возможно, предатель все время был настоящим врагом, был привлечен к делу еретиков обещаниями или принуждением, или ищет мести архитекторам по несвязанной причине. Архитекторы теряют 5 очков Расследования и снижают свои пороги Усталости на 1 в течение следующих двух столкновений. |
| 6 | Скрытые оперативники: Цели Следствия, или лица, служащие цели, на самом деле являются агентами под прикрытием, служащими Адептус Арбитрес, местным силовикам, Экклезиархии или даже другому инквизитору. Если архитекторы получают на 1кю очков Расследования больше, чем необходимо до соответствующей Конfrontации, они узнают об этом факте вовремя. Если нет, каждый архитектор уменьшает на 1 Влияние, полученное в качестве награды за успешное завершение Следствия. |
| 7 | Ложная идентификация: Возможно, из-за их предполагаемой идентичности или маскировки, или, возможно, из-за простого невежества, архитекторов принимают за кого-то другого, что приводит к серьезным проблемам и даже насилию. Возможности включают силовиков, Адептус Арбитрес, охотника за головами, принявших архитекторов за разыскиваемых преступников, или несвязанную еретическую группу, принимающую архитекторов за членов организации, которую они в настоящее время преследуют. Когда происходит это осложнение, МИ проводит проверку Секретности отряда. Архитекторы теряют 1кю очков Расследования за каждую степень успеха или получают штраф на все проверки Влияния на всю оставшуюся часть Следствия, равный -5 за каждую степень провала. |
| 8 | Местный колорит: Архитекторы сталкиваются с какими-то необычными обычаями, системой верований или группами, уникальными для их текущего региона, будь то отдельная деревня, палуба боевого корабля или целая планета. Архитекторы могут столкнуться с уголовными обвинениями, из-за которых архитекторов будут избегать или даже преследовать разъяренные толпы. Отряд теряет 1кю Секретности и 1кю очков Расследования. |
| 9 | Орудие в чужих руках: Цель Следствия, на самом деле, всего лишь пешка истинного еретика. Эта сила, скрывающаяся за ересью, может быть другим известным архитектором, культом или группой, Немезидой архитекторов или даже радикальным инквизитором. Очко Расследования, необходимые для завершения Следствия, увеличиваются на 200, и архитекторы должны столкнуться с одной дополнительной Конfrontацией. |
| 10 | Бедствие: Дважды сделайте бросок по этой таблице и используйте оба результата. |

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ Следствия

Разрешение Следствия происходит, как только архитекторы достигают необходимого количества Очков Расследования и вызывают последнее Откровение, которое приводит к финальной Конфронтации. Она происходит по стандартной модели, но, конечно, должна нести больше драмы и волнения. Если Император с ними, и они нашли необходимые улики для подготовки к финальному конфликту, то архитекторы могут победить еретиков и завершить свою миссию. Тем не менее, цель Следствия по своей природе является опасным противником, и с помощью сжигания Очков Судьбы, хитрого плана на случай непредвиденных обстоятельств или с помощью других средств еретик может избежать возмездия. В зависимости от того, как это происходит, архитекторы могут ошибочно полагать, что еретик мертв, или они могут немедленно начать преследование — и, возможно, новое Следствие. В любом случае планы еретика почти наверняка сорваны, и он, скорее всего, намерен отомстить архитекторам, возможно, создав новую Немезиду для отряда. Такая Немезида, в свою очередь, является идеальной целью для будущих Следствий.

Даже если цель действительно выполнена, последствия Следствия наверняка предоставят много возможностей для последующих приключений или дополнительных расследований. Это может включать свидетельства других еретических заговоров, приведенных в действие целью, союзниками и соучастниками, или вопросы о том, как еретик получил ресурсы и знания, или в первую очередь почему он отвернулся от Императора. Даже если архитекторы не берут на себя инициативу, чтобы следить за такими действиями, выжившие приспешники или слуги еретика могут отомстить архитекторам или попытаться продолжить работу своего хозяина.

НАГРАДА ЗА СЛЕДСТВИЕ

За выполнение Следствия архитекторы зарабатывают очки опыта, следуя обычному методу. Кроме того, они зарабатывают Влияние на основании объема Следствия и успеха их преследования. Таблица 2–9: Награды за Следствие, приведённая ниже, показывает стандартную награду получаемого Влияния за успешное завершение Следствия в каждой области и достижение целей отряда. Кроме того, архитекторы зарабатывают 1 Влияние за каждые полные 300 Очков Расследования, которые они получили сверх количества, необходимого для завершения Следствия, до максимума в 3 дополнительных очка Влияния.

Если архитекторы получили необходимое количество Очков Расследования, но по какой-либо причине не смогли успешно выполнить цели Следствия, они получают половину обычной награды очков Влияния, округленную в меньшую сторону. Однако, если архитекторам не удалось набрать необходимое количество Очков Расследования, они теряют 1 Влияние за каждые 300 Очков Расследования или их часть, за то, что они потерпели неудачу.

Как всегда, МИ должен рассмотреть возможность присвоение талантов Связи и Враг, чтобы отразить действия персонажей во время Следствия. Если инквизитор отряда является НИП, МИ корректирует его Влияние на основании результатов Следствия точно так же, как если бы он был ИП.

Таблица 2–9: Награды за Следствие

| Объем | Влияние |
|-----------|---------|
| Минорис | 3 |
| Майорис | 5 |
| Экстремис | 7 |

ПРИМЕРЫ СЛЕДСТВИЙ

Следующие два Следствия могут служить примерами для игроков и МИ при разработке своих собственных. Кроме того, отряд может выбрать любое из этих Следствий, если МИ и игроки будут работать вместе, чтобы адаптировать их к под себя.

ЗАБЫТЫЕ ЦВЕТЫ — СЛЕДСТВИЕ Минорис

Культ Лиги Пурпурных Цветов глубоко укоренился в улье Десолеума. Эта богохульная группа людей имеет много обличков по всему улью, действуя во множестве ложных направлений, от бутиков Зента, предлагающих экзотическую флору, и тайных обществ, до жестоких и развратных банд Подуля. Хотя истинные масштабы и цели группы неизвестны, ее члены стремятся наложить оковы клятвенной системы Десолеума и потворствовать своим страстиам, пренебрегая долгом. Участники получают удовольствие от ношения необычайно ярких цветов и узнают друг друга по фиолетовым тканям и украшениям. В соответствии с ненавистью культа к присяге, членство пересекает границы между классом и положением, и в единой ложе могут находиться как дворянин, так и его самые незнатные слуги. В некоторых случаях те, кто находится ниже по социальной лестнице, обладают более высоким авторитетом в культе: и лорды, и дамы, и рабочие-фабриканты получают равно извращенный трепет от переворота социального порядка.

Культ и его представители высоко ценят природу и, в частности, ботанику, чувства, что редко испытывают обитатели улья. Пурпурные Цветы открывают для потенциальных участников чувственное наслаждение солнечным светом, свежим воздухом и ощущением травы и цветов. С этого, казалось бы, невинного увлечения участники знакомятся с еще более дикими и кощунственными удовольствиями, втягивая их в объятия Темного Принца.

ПОДГОТОВКА

Деятельность конкретного члена культа привлекла внимание архитекторов. Много лет назад было выявлено что лорд Кархейт Ворф являлся магистром Лиги Пурпурных Цветов и поклонником Принца Излишеств. Однако Ворф исчез, прежде чем предстать перед судом за свои преступления, взяв с собой значительную часть весьма внушительных богатств своей семьи. Недавно более утонченная и мощная версия химиков, которую разработал Ворф, снова появилась среди юных декадентских отпрысков Зенита и торговцев Шестерни. Этот наркотик вызывает у пользователя яркие галлюцинации, одновременно усиливая ощущения — как реальные, так и иллюзорные. Химикат имеет много названий в закоулках ульев, но наиболее распространенным является фория. Для его пользователей реальность становится бледным отражением их наркотического опыта, и они пойдут на все, чтобы получить больше, неизбежно становясь членами Лиги Пурпурных Цветов.

ЗАДАЧА

Найдите Кархейта Ворфа и остановите производство и распространение еретической химии.

ТРЕБОВАНИЯ

Деликатная природа этого Следствия подразумевает скрытое расследование, поскольку явные действия могут напугать как дилеров, так и пользователей фории. В дополнение к знаниям о жизни под присягой Десолеума, полезны обильные дозы детокса.

ГЛАВНЫЙ СЛЕДОВАТЕЛЬ

Исходя из характера этой ереси, идеальными главными следователями будут Высокорожденные или Изгои.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Есть много способов, которыми архитекторы могли бы провести это Следствие, при каждом из которых можно было бы найти разные подсказки. Вероятные подсказки включают образцы фории и наркотиков её имитирующих, химический анализ препарата, слова пользователей и дилеров, или даже архитектора, охотно испытавшего её на себе, чтобы получить информацию о ярких галлюцинациях.

ПЕРВОЕ ОТКРОВЕНИЕ —

300 ОЧКОВ РАССЛЕДОВАНИЯ

Все основные ингредиенты фории встречаются в природе, а не синтезируются искусственно. Хотя это может указывать на импортные материалы, количество доступного препарата и скорость производства, а также ресурсы еретика указывают на скрытую теплицу где-то в древнем улье.

ВТОРОЕ ОТКРОВЕНИЕ —

600 ОЧКОВ РАССЛЕДОВАНИЯ

Растения, необходимые для фории, культивируются в скрытой гидропонной лаборатории, спрятанной в одном из заводов рециркуляции воды в улье. Здесь архитекторы противостоят Кархейту Ворфу и его приспешникам.

НАГРАДЫ

Как Следствие Минорис, каждый архитектор получает 3 Влияния за успешное завершение этого Следствия, а также дополнительное Влияние, если он наберет более 600 общих Очков Расследования, как описано на странице 73. Кроме того, мастер игры может решить наградить талантом Враг (Лига Пурпурных Цветов) или Связи (Санкционаты Десолеума), в зависимости от действий архитекторов.



ЭХО КАППЕЛАКСА — СЛЕДСТВИЕ ЭКСТРЕМИС

С тех пор как архи-магос Арго Каппеллакс впервые разработал теорию о том, что варп-штормы, мучившие сектор Аскеллон, были частью одного целого, другие исследователи обратились к его исследованиям для дальнейших открытий. Некоторые изучая его тревожные открытия о связи и поведении варп-штормов приходят к невероятным выводам. Дети Каппеллакса — одна из таких групп, еретический культ, который считает Пандемониум объектом своего поклонения.

Помимо своего богохульного поклонения, Дети Каппеллакса утверждают, что обладают полным пониманием Корреляций Каппеллакса, как и самого Пандемониума. Конечно, идея о том, что любой, не говоря уже о еретическом культе, может обладать таким пониманием, осуждается как невозможная магосами Церикс Магнус, а также домами Навис Нобилите. Тем не менее, Дети неоднократно демонстрировали способность предсказывать течения и шквалы Пандемониума с поразительной точностью. По этой причине инквизиторы должны серьезно отнестись к заявленному намерению культа подпитывать Пандемониум и направить его силу на очищение всего Аскеллона.

Личность лидера культа остаётся загадкой. Опыт, который Дети продемонстрировали в прошлом при прогнозировании активности варп-штормов, указывает на возможность существования эфиро-савантов Адептус Механикус или даже падшего навигатора. Некоторые шепчутся, что сам Каппеллакс, хотя и умер века назад, является истинным лидером культа. Со своей стороны, Дети утверждают, что подчиняются только воле самого Пандемониума.

ПОДГОТОВКА

Недавно система Герос в суб-секторе Циклопия была охвачена штормом Пандемониума, полностью уничтожившим астропатическое сообщение и сделавшее невозможным варп-путешествия. До этого, когда сообщения становились все менее понятными, но прерывистые и искаженные сообщения астропата с Герос Прайм указывали на неожиданное прибытие нескольких военных кораблей и высадку на планету вражеских сил. В официальном сообщении говорилось лишь одно: «пришли Дети». Этот инцидент усилил угрозу Детей Каппеллакса и подтолкнул отряд к действию.

ЗАДАЧА

Отряд должен раскрыть личность лидера культа и источник их знаний о Пандемониуме, а затем остановить действия культа, прежде чем он достигнет своей цели, какой бы она ни была. В качестве альтернативы, инквизиторы радикального толка и их аколиты могут стремиться внедриться или подчинить культа, чтобы разузнать их секреты и получить их знания.

ТРЕБОВАНИЯ

Карты для навигации по Варпу и копии исследований и трактов архи-магоса Каппеллакса необходимы для понимания основ культа и его намерений. Кроме того, если ни один из аколитов не обладает Запретными Знаниями (Варп) или Навигация (Варп), им следует заручиться поддержкой кого-то разбирающегося в таких вопросах.

ГЛАВНЫЙ СЛЕДОВАТЕЛЬ

Дети Каппеллакса основывают свои убеждения на тайных исследованиях техножреца архи-магоса, поэтому аколиты с мира-кузницы (особенно с Церикс Магнус) или Адептус Механикус — хороший выбор для главного следователя. Из-за способности постигать суть природы Варпа и варп-штормов, персонажи из Адептус Астра Телепатика или даже опытные пустотники также подходят.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Как Следствие Экстремис, завершение этого расследования требует больших, длительных усилий, со сбором многих улик. Распутывая клубок этой тайны, аколиты должны побывать на нескольких мирах. Конечно, Откровение — идеальное время для аколитов, чтобы узнать информацию, требующуюся для путешествия по Варпу.

Потенциальные улики включают в себя: апокрифические записи Арго Каппеллакса, варп-карты с заметками, сведения с навигаторов или техно-жрецов, личности низших членов культа, наличие или отсутствие мутаций, или других признаков поклонения Хаосу у культистов, а также шаблоны поведения и корреляции между деятельностью культа на протяжении многих лет, а также ростом и уменьшением Пандемониума.

ПЕРВОЕ ОТКРОВЕНИЕ —

200 ОЧКОВ РАССЛЕДОВАНИЯ

Никто не может предсказывать варп-штормы, окружающие систему Герос, за исключением Детей Каппеллакса — и одного навигатора Дома Осирис, который посвятил свою жизнь изучению работы Каппеллакса.

ВТОРОЕ ОТКРОВЕНИЕ —

400 ОЧКОВ РАССЛЕДОВАНИЯ

Корабли, которые перевозили Детей Каппеллакса в систему Герос, происходят из астероидов Порт-Аквили, где может присутствовать культа.

ТРЕТЬЕ ОТКРОВЕНИЕ —

600 ОЧКОВ РАССЛЕДОВАНИЯ

У Детей Каппеллакса есть рассеянное присутствие среди астероидов Порт-Аквили, и их охват простирается по всему сектору, на пустотных кораблях, а также на планетах, которые, как предполагается, будут лежать на пути варп-шторма.

ЧЕТВЁРТОЕ ОТКРОВЕНИЕ —

900 ОЧКОВ РАССЛЕДОВАНИЯ

Штаб-квартира Детей Каппеллакса расположена на Церикс Магнус, и аколиты должны отправиться в суверенное владение аскеллианских механикум, чтобы очистить культа. Тем не менее, путешествие на мир-кузницу — дело непростое, особенно когда подозреваемые это техно-жрецы магосы.

ПЯТОЕ ОТКРОВЕНИЕ —

1,200 ОЧКОВ РАССЛЕДОВАНИЯ

Аколиты узнают истинную сущность сил, стоящих за культом, и должны уничтожить этих архи-еретиков или использовать их богохульные знания.

НАГРАДЫ

Как Следствие Экстремис, успешное завершение повышает Влияние каждого аколита на 7, а также любое дополнительное Влияние за превышение необходимой общей суммы Очков Расследования. Возможные награды — таланты, основанные на действиях аколитов и способах их решения деликатных вопросов, включают Связи (Навис Нобиле), Связи или Враг (Механикусы Церикс Магнус) и Враг (Культы Пандемониума).

ПУТЬ РАДИКАЛА

«Кто вы такой, чтобы подвергать сомнению мои методы? Угрозы, с которыми я сталкиваюсь, находятся за пределами вашего понимания, и простая попытка понять все последствия моих неудачи разрушит ваш рассудок — нет, даже вашу душу».

— инквизитор Харрин

Ля инквизитора цели оправдывают практически любые средства. Тем не менее, некоторые средства могут вызвать осуждение со стороны инквизиторов и лордов Империума, если эти методы станут известны. На одном конце спектра находятся те инквизиторы, которые будут сжигать несчетных невинных на костре, чтобы гарантировать, что ни одна ведьма не сбежит, и будут осуждать любое использование предметов, связанных с ксеносами или Варпом. На другом наоборот, те, кто использует орудия противника или даже прибегает к услугам нечестивых, чтобы остановить великую угрозу.

РАДИКАЛЬНЫЙ ПОДХОД

Чтобы искоренить и стереть с лица земли истинную угрозу Империуму, некоторые инквизиторы и их архитекторы заручаются поддержкой тех, кого обычно называют еретиками. В некоторых случаях это может быть чрезмерно упрощенным суждением, по крайней мере, в глазах некоторых инквизиторов, которые могут смотреть сквозь отвратительный облик мутанта улья и ценить его преданность Империуму или видеть ценность ужасных способностей псаика. В других, человек может действительно заслуживать такой ярлык, но, тем не менее, необходим инквизитору, чтобы остановить действительно страшную угрозу человечеству.

Такие радикальные слуги могут помочь в расследовании разными способами. Эти люди могут обладать уникальными талантами и способностями, которых нет среди санкционированных и одобренных слуг Империума. Кроме того, такие люди могут предложить неоценимое понимание расследования, позволяя архитекторам найти жертву или разгадать план истинных еретиков. В конце концов, чтобы найти еретика нужно думать, как еретик, и архитектор, который сам пытается постичь подобный ход мысли, рискует упасть в пропасть, из которой нет возврата.

РАДИКАЛЬНЫЕ МЕТОДЫ

Радикалы часто обращаются к услугам отдельных лиц и групп, которые институты Адептус Министорум и Адептус Терра обозначают как еретиков и врагов Империума. Использование таких слуг и услуг может принести инквизитору или архитектору ярлык радикала, если об этом узнают коллеги с более пуританскими взглядами.

Эти услуги получаются при помощи проверки Реквизиции, как и другие услуги. Однако, в то время как получение медицинской помощи, еды и транспорта часто происходит «вне фокуса», использование радикальных услуг никогда не должно быть простым бросанием кубов. Использование радикальных услуг предлагает отличную возможность для ролевого отыгрыша, и по своей природе является важным событием в истории, будь то для всего отряда или для отдельного архитектора, делающего это без ведома своих собратьев. Найти радикальных услуг часто включает в себя нечто большее, чем просто обмен местной валюты или использование своей репутации, и такие услуги трудно найти. Описания некоторых радикальных услуг включают предложения о затратах или требованиях, и мастерам игры рекомендуется предлагать подходящие затраты, некоторые из которых могут стать основой для небольших приключений сами по себе.

Таблица 2-10: Инструменты радикала перечисляет услуги и их Доступность. Как всегда, МИ должен изменить Доступность

Таблица 2-10: Инструменты Радикала

| Тип | Доступность |
|---------------------|---------------------------------|
| Охотник за головами | Средняя |
| Тёмный оракул | Очень редкая |
| Культ смерти | Редкая |
| Еретех | Редкая |
| Банда из улья | Скудная (только на мирах-ульях) |
| Богохульный учёный | Редкая |
| Мутант-наёмник | Средняя |
| Рецидивист | Обычная |
| Нечистый псаикер | Очень редкая |

услуги в соответствии с местоположением, текущей ситуацией и конкретным ресурсом, к который пытаются раздобыть. Некоторые богохульные ученые скрываются лучше других, а вербовку группы воинов-мутантов легче проводить в шахтах Пелленна, чем среди омнисанских соборов Церис Магнус. Если персонаж обладает соответствующим талантом Связи (см. Радикальные Связи на стр. 80), его бонус применяется к проверке Реквизиции. И наоборот, применяется наказание за соответствующий талант Враг — для архитектора с репутацией сжигателя ведьм нанять нечистого псаика будет трудной задачей.

Кроме того, МИ должен модифицировать проверку Реквизиции на основе сложности и объема задачи, для которой требуются услуги. Нанимая охотника за головами, чтобы привести мертвым или живым пророка-отступника из подполья, можно получить бонус +10 к проверке, в то время как похищение аристократа Зенита из хорошо охраняемого особняка может наложить штраф -20 или более. Это верно даже в случае с таким ресурсом как информация. Мало того, что ученый владеющими запрещенными знаниями потребует большей награды за более редкие знания, требующие дополнительных исследований, но и опасность для ума и духа столь же реальна, как и для тела.

ВЫБОР РАДИКАЛЬНЫХ УСЛУГ

Ниже приведено описание только некоторых из услуг, с радикальным уклоном которые могут оказаться в Аскеллоне. Эти описания очень широки, мастерам и игрокам рекомендуется более подробно узнать о конкретных услугах, к которым архитекторы обращаются во время игры. Каждая запись описывает наиболее вероятный способ использования услуги, но мастера и игроки не должны чувствовать себя скованными ими. Конечно, для убеждения ресурса в предоставлении дополнительных услуг может потребоваться более сложная проверка Реквизиции или хороший отыгрыш.

Получение услуги не всегда приводит к успешному завершению задачи, которая должна зависеть от ряда факторов и потребностей истории. Архитекторы должны не просто нанимать других, чтобы выполнить за них свою работу, но и приобретать некоторую помощь в достижении цели. Каждый список услуг предоставляет один из способов реализовать его в игре, но конечные результаты остаются на усмотрение мастера.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Не только инквизиторы используют широкий спектр методов, тактик и моральных устоев, охотники за головами также весьма гибки. Принимая во внимание, что пуританин может нанять юридически санкционированных охотников за головами, таких как десолеумские Клятвогончи, инквизиторы и археотехи с более радикальной позицией не столь ограничены в своем выборе. Нелицензированные охотники за головами во многих отношениях ничем не отличаются от преступников, еретиков и мутантов, на которых они охотятся, и поэтому могут ошиваться в самых грязных местах и разговаривать с худшими подонками Аскеллона.

Охотник за головами может высledить и поймать или убить любую цель по выбору археотехов — неважно в бегах ли он или нет. Чтобы определить, был ли успешен ли охотник за головами, степень успеха проверки Реквизиции должна превышать первую цифру уровня угрозы цели или ее бонус Влияния (в зависимости от того, что выше).

ТЁМНЫЙ ОРАКУЛ

Тёмные оракулы принимают различные формы: от шаманов дикого мира и провидцев, говорящих с демонами, до древних когитаторов с невозможной вычислительной мощностью, давно запрещенных Культом Машины. Какую бы форму он ни принял, темный оракул способен в некоторой степени предсказать или предвидеть будущее. Информация, предоставляемая оракулом, часто расплывчата и открыта для интерпретации, но МИ должен использовать степень успеха проверки Реквизиции как руководство к тому, насколько конкретными и полезными являются ответы. Если у археотехов есть несколько вопросов, они получают по одному ответу за степень успеха проверки Реквизиции. По усмотрению Мастера неудачный проверка может привести к вводящей в заблуждение или ложной информации.

Во времена Следствия (см. стр. 66) каждая степень успеха проверки Реквизиции для консультации с темным оракулом дает отряду отряда +25 Очки Расследования.

КУЛЬТ СМЕРТИ

Культы смерти часто встречаются в Аскеллоне и за его пределами, охватывая невозможное количество групп с широко расходящимися убеждениями и практиками. Некоторые из них являются набожными слугами Императора, находя смысл жизни в бытии живым оружием, чтобы наносить удары по врагам Императора, предлагая каждого убитого как жертву во имя Его. Другие действуют тайно, придерживаясь богохульного варианта Имперской Веры или убивая во имя Бога Крови. Независимо от их убеждений, культисты смерти известны как бесподобные убийцы и ассасины, люди, для которых акт самоубийства является высшим религиозным актом. Для многих культов смерти убийство достойной цели, определение которой зависит от конкретного культа, является достаточной платой. Некоторые могут ожидать какого-то дополнительного стимула, такого как получение тела жертвы всего или его части, или нескольких капель крови того, кто обращается к услугам культа.

Культ смерти может убить цель выбранную археотехами. Однако, если на броске проверки Реквизиции выпадает дубль,



жажды крови культа приводит к многочисленным дополнительным жертвам, либо в непосредственной близости от цели, либо в какой-либо по-другому с ней связана. По усмотрению МИ, 4 или более степени провала проверки Реквизиции могут привести к другим проблемам, таким как то что культ, выберет археотехов в качестве следующей жертвы.

ЕРЕТЕХ

Еретехи — те, кто нарушает эдикты Культа Механикус, копаясь в древних датагробницах и участвуя в опасных актах инноваций и экспериментов. Многие были когда-то техно-жрецами, изгнанными из Жречества Марса за свои преступления, или добровольно сослали себя, чтобы беспрепятственно проводить свои исследования. Некоторые еретехи продают свои услуги за твердую валюту, в то время как другие ожидают получить взамен редкие технологии или запрещённые данные.

У археотехов, вероятно, есть какая-то конкретная причина для поиска их услуг, таких как идентификация реликвии археотеха или установка запрещенной кибернетики. Кроме того, еретехи могут повысить качество одного оружия, кибернетического или другого предмета на один уровень. Это не означает более высокое качество в традиционном смысле этого слова, а скорее некоторую эзотерическую и бесноватую модификацию, которая повышает производительность, хотя, возможно, с неожиданными последствиями. МИ должен работать с ИП, чтобы придумывать дополнительные или альтернативные эффекты, такие как добавление специального качества оружия, которое может проявить недостатки в дальнем по ходу игры.

БАНДА ИЗ УЛЬЯ

Большинство ульев порождают бесчисленное количество банд крайне разномастной наружности, стилей ведения боя и мотиваций. Независимо от их происхождения, членства и стиля, все банды из ульев предлагают по крайней мере одну услугу — насилие. Большинство банд ульев видят ценность в монетах, но некоторые предлагают свои услуги только в том случае, если археотехи соответствующим образом их впечатляют или представляют какую-то дополнительную мотивацию, такую как территория, которую они могут получить от соперника, или репутация, которую банда может получить после запланированного подвига.

Банда из улья может совершить соответствующий акт насилия, например, напасть на вражескую банду, совершить набег на участок силовиков, чтобы освободить заключенного, спровоцировать бунт или предоставить дополнительных солдат для вылазки вместе с ИП. В качестве альтернативы, банда может обеспечить безопасный проход через свою территорию или зону беззакония. Банды улья включают в себя множество членов и оружия, и они представляют собой опасную силу при мобилизации. Успех банды улья определяется проверкой Реквизиции, которую МИ должен модифицировать в зависимости от сложности задачи, включая силу любых групп, противостоящих банде. Нападение на цитадель соперничающей банды аналогичной силы может наложить штраф в -10, в то время как атака даже на незначительного крепости-участка Адептус Арбитрес потребует Адской (-60) проверки.

Богохульный учёный

От сведённых с ума Варпом отшельников, до аристократов, имеющих весьма своеобразное хобби, богохульные учёные — это мудрецы, ученые и другие эксперты, изучающие запретное искусство. Некоторые богохульные ученые могут специализироваться в определенной области знаний, в то время как другие почти непостижимо разбираются в различных науках, каждая из которых гарантируют для него вечные муки. Аколиты могут использовать услуги богохульного учёного для опознания оскверненных артефактов, объяснения происхождения и убеждений еретического культа или представить истинную историю карантинного и забытого мира.

Богохульный учёный может предоставить информацию или исследования по соответствующей теме. Если необходимо, считайте ученого как обладателя 4 уровня в соответствующем умении Запретные Знания. Богохульный учёный имеет доступ к таким ресурсам, как мрачные тексты и запрещенные тома, которые он может позволить использовать аколитам для получения бонуса +30 к одной релевантной проверке Запретных Знаний.

НАЁМНИКИ-МУТАНТЫ

Хотя Аскеллон изобилует людьми, продающими свои навыки владения клинком или лазганом, наёмники-мутанты имеют ряд определенных преимуществ перед более законными вариантами. В большинстве миров быть мутантом — это приговор в лучшем случае к несчастной жизни угнетённого раба и мучительной смерти в худшем случае. Следовательно, солдаты-мутанты практически ничего не теряют готовы пойти на самоубийственные задания, которых боялись бы даже самые закаленные солдаты штрафных легионов. Кроме того, мутации, которые сопровождают этих воинов, часто дают преимущества в бою, от неестественной выносливости и силы, до регенерации плоти и способности ослеплять своих врагов токсичным дыханием.

Наёмник-мутант может сражаться вместе с аколитами или атаковать врага от их имени. Некоторые наёмники-мутанты сражаются вместе как отряды или целые организации, предоставляя дополнительную огневую мощь и ресурс для сражений. МИ должен применить соответствующий модификатор для проверки Реквизиции, если аколиты хотят нанять группу наёмников, например -10 для отряда из десяти или около того, или -40 для роты из ста воинов-мутантов.

РЕЦИДИВИСТ

У аколитов, которые не чувствуют себя скованными Лекс Империалис или законами определенного мира, могут быть причины использовать всевозможных преступников и негодяев, в совокупности известных как рецидивисты. Этот ресурс включает в себя широкий круг частных лиц, в том числе наркодилеров, бандитов, смазчиков, наемных убийц, собирателей черепов и криминальных лордов Исурати. Услуги, предоставляемые такими лицами, варьируются от предоставления запрещенных веществ до информации, убийства или всех ресурсов сети организованной преступности. Отдельные рецидивисты часто требуют только оплаты в твёрдой валюте за свои услуги, в то время как те, кто представляют более крупные организации, с большей вероятностью также будут ожидать оказание услуг в будущем.

Рецидивисты предлагают широкий спектр услуг. Они могут добыть нелегальный предмет, организовать исчезновение человека или следить за его перемещением. Рецидивисты часто могут собирать информацию не только о действиях конкурирующих преступников, но и об истинных еретиках, что делает их отличными информаторами. За примерами рецидивистов и их способностей МИ следует обратиться к страницам 476–478 ОКП Dark Heresy.

НЕЧИСТЫЙ ПСАЙКЕР

В глазах многих охотников на ведьм, нечистые праймеры представляют наибольшую угрозу для Человечества. Тем не менее, другие инквизиторы Ордо Еретикус и их архитекторы нанимают нечистых для выполнения своих обязанностей. Это кажущееся противоречие часто сводится к отдельным случаям. Хотя многие нечистые праймеры выступают против Империума, не контролируют свои способности и даже привлекают внимание демонов, другие имеют решимость и веру, необходимые для того, чтобы служить архитекторами или даже становиться инквизиторами. Где-то посередине находятся те нечистые праймеры, которые существуют на окраинах. Они могут помочь инквизитору или его архитекторам из страха, долга или надежды на прощение своих грехов или просто ради денег, необходимых для выживания.

Нечистый праймер может использовать психическую силу по воле архитекторов. Мастер определяет, какие способности доступны конкретному праймеру, используя степени успеха проверки Реквизиции в качестве руководства для определения полезности возможностей праймера для целей архитекторов. Для получения информации о других способностях праймера, обратитесь к таблице 2–11: Способности нечистых праймеров.

Таблица 2–11: Способности нечистых праймеров.

| СУ Реквизиции | Способности |
|---------------|---|
| 1–2 | Пси-рейтинг 2; СВ 35; Восп. 35; Психонаука уровень 1 |
| 3–4 | Пси-рейтинг 3; СВ 45; Восп. 45; Психонаука уровень 2 |
| 5+ | Пси-рейтинг 4; СВ 55; Восп. 55; Психонаука уровень 3 |

ВОЛЯ ВЛАДЫКИ ТВОЕГО

Фракционные склонности инквизитора отряда могут оказать существенное влияние на использование архитекторами этих услуг. Архитекторы, которые знают, что их хозяин — убежденный пуританин, могут избегать любых радикальных инструментов или пытаться скрыть такие действия от своего инквизитора. В других случаях господин архитекторов может сам побуждать их использовать такие инструменты и ресурсы, или даже заранее их организовать подобным образом, не предоставляя архитекторам выбора в этом вопросе. Такие случаи предоставляют большие возможности для ролевого отыгрыша, так как архитекторы пуританского нрава должны изо всех сил пытаться согласовать свои убеждения, свой долг и свою лояльность по отношению к своему инквизитору. Часто архитекторы не знают о склонностях своего хозяина, и в этом случае они могут проявить осторожность, считая его пуританином.

МИ рекомендуется, по крайней мере, давать некоторые подсказки относительно позиции инквизитора. Это не только дает архитекторам некоторые инструкции при обсуждении использования радикальных услуг, но и дает игрокам лучшее представление об инквизиторе, оживляя этого важного НИП и усиливая его влияние на игру. Конечно, некоторые инквизиторы могут намеренно скрывать свои истинные убеждения от своих архитекторов или даже вводить их в заблуждение относительно своих убеждений, пока не пройдет нужный час.



РАДИКАЛЬНЫЕ СВЯЗИ

Инквизиторы и аколиты, прибегающие к радикальным методам, часто культивируют контакты и союзников среди тех групп, на которые они нацелены. Хотя приверженцы пуританских взглядов могут осудить это как ересь, прагматичные инквизиторы и их слуги признают, что контроль и даже поддержка такого меньшего зла необходимы для выявления и прекращения истинных угроз Человечеству, поскольку такие группы могут предоставлять бесценную информацию, подходы и услуги.

В дополнение к группам, перечисленным на странице 152 ОКП Dark Heresy, с разрешения Мастера игроки могут выбирать следующие группы при покупке таланта Связи. Конечно, Мастера могут также награждать талантом Враг для этих групп, особенно для ПИ с верными и открыто пуританскими убеждениями.

- **Отступники:** Приверженцы запрещенных вариантов Имперской Веры, изгои и враги Адептус Министорум.
- **Охотники за головами:** Те, кто живет на грани между законом и преступностью, охотятся как на преступников, так и на невинных, до тех пор, пока им платят.
- **Еретехи:** Падшие техно-жрецы и другие эксперты по запрещенным технологиям, от оружия ксеносов до ереси кремниевого анимуса.
- **Банды Улья:** Опасные и многочисленные банды, которые контролируют заброшенный и лишенный закона подулей.
- **Мутанты:** Люди, проклятые мутацией, изгнанники из имперского общества и часто жертвы истребления.
- **Нечистые псайкеры:** Псайкеры, которые сбежали с Черных кораблей Адептус Астра Телепатика или оттачивая свои способности самостоятельно или под опекой других «коллег» — или более тёмных существ.
- **Контрабандисты:** Пустотные преступники, которые перемещают нелегальные, запрещенные и еретические товары, а иногда и отдельных лиц, между мирами Аскеллона.



ОБЩИЕ И СПЕЦИФИЧЕСКИЕ СВЯЗИ

Многие из сил Аскеллона, могут иметь таланты Связи и Враг, перечисленные здесь и на странице 152 ОКП Dark Heresy, хоть и довольно широки, но по сути упрощены. Получение доверия мутантного анклава на Пелленне не обязательно поможет успокоить враждебного рейдера-мутанта в пустошах Десолеума. Даже ветви великой Адептус Терра представляют невероятно обширные организации с бесчисленными бюро, отделами и подразделениями, а связь между мирами медленная и часто отсутствует. В некоторой степени талант Связи отображает не репутацию персонажа в группе, а его знания того, как подходить к такой группе и как с ней обращаться. Наоборот, талант Враг могут представлять глубокую неспособность общаться с членами определенных групп или даже непреднамеренно передавать свою неприязнь через манеры и одежду.

Широкий спектр перечисленных групп представляет собой только некоторые возможности для Связей. При выборе или награждении талантом Связи и Враг, мастерам и игры рекомендуется не только создавать новые группы, когда ни одна из существующих не подходит, но и использовать более узкие группы. Это лучше отображает истинную сеть контактов и союзников аколита и дополняет его историю. Например, вместо того, чтобы брать Связи (Еретические Культы), чтобы представлять аколита, внедряющегося в Орден Неокрепших Умов, он мог купить Связи (Орден Неокрепших Умов). Хотя выбор более конкретной группы может показаться ограниченным и, следовательно, менее привлекательным вариантом, на самом деле эффект может быть противоположным. Благодаря тому, что вы берете талант Связи (или приобретаете талант Враг), конкретная группа с большей вероятностью будет играть роль в будущих приключениях, либо потому, что аколит специально ищет группу (или наоборот), либо потому, что игрок и МИ вспоминают про Связи всякий раз, когда они смотрят на лист персонажа.

Когда аколит обладает широким и специфическим талантом Связи, который применим к ситуации, такой как Связи (Инквизиция) и Связи (Ордо Еретикус), персонаж должен получить бонусы от обоих талантов, точно так же, как если бы он имел несколько уровней в соответствующем таланте Связи. По усмотрению МИ, это может также применяться при работе с неигровым персонажем или группой, для которых возможно применение нескольких талантов, таких как еретический культ, состоящий из мутантов или нечистых псайкеров.

Чтобы обеспечить дополнительный стимул для игроков выбирать узкие таланты Связи, МИ может установить следующее необязательное правило: когда имеешь дело с особой, так называемой группой из Связей в более крупной группе, аколит получает дополнительные степени успеха, равные его уровню в конкретном таланте Связи. Например, Связи (Еретические Культы) не предоставит этот бонус, а Связи (Призыватели Скорби) предоставит.



Культы

В одном из наиболее экстремальных примеров радикальных Связей, аколиты или инквизиторы могут фактически способствовать росту культа, которые Адептус Министорум посчитает еретическими. Инквизитор или аколиты могут взаться в культ различными способами и по множеству причинам. Некоторые могут присоединиться к существующему культу (вероятно, скрыв свои личности) чтобы пробиться на руковоذящую должность или тонко манипулировать им изнутри. Один инквизитор мог бы заложить основу для культа, вербовать первоначальных членов, прежде чем исчезнуть на годы, и позволить культу расти или увядать самому по себе, в то время как другой мог бы осторожно стимулировать его рост, либо путем прямого участия, либо из тени.

В любом случае, кульп предоставляет множество вариантов для использования инквизитором или аколитами, хотя особенности часто сильно зависят от природы рассматриваемого культа. Кульп смерти может стать источником смертоносных убийц и телохранителей. Посвящённый Темным Богам, может вытянуть из укрытия другие культуры Хаоса, либо намереваясь создать альянс, либо уничтожить своих соперников, что позволит инквизитору нанести удар по ранее скрытому врагу. Тайное общество, посвященное запрещенным знаниям, может обнаружить информацию, полезную для инквизитора. Кульпы многих видов могут стать источником фанатичных, одноразовых и непримиримых воинов, которые могут стать прекрасными пешками в тайной войне инквизитора.

Использование культов

Участие инквизитора или аколита в культе может быть представлено талантом Связи. В случае персонажа, который возглавляет кульп или тайно его контролирует, подходящими являются несколько уровней в таланте Связи. Это дает персонажу сильное преимущество при управлении действиями культа без полного контроля. В конце концов, такие культуры опасны и часто непредсказуемы, и даже тот, кто отвечает за их создание, может оказаться не в силах его контролировать, более того, выпестованное чудовище может обернуться против своего творца.

Когда персонаж пытается открыто направить действия культа, МИ должен потребовать провести проверку, возможно, Длительную, или серию проверок, в зависимости от характера действия. В случае инквизитора или аколита, который открыто служит в культе или руководит им, уместно использовать умение Взаимодействия, например Командование, Обаяние или Обман, в зависимости от положения персонажа в культе. Для персонажа, пытающегося тайно управлять культом из-за кулис, проверка Влияния может быть более подходящей. В любом случае, МИ должен модифицировать проверку с учетом релевантных Связей или других талантов персонажа, его истории с культом и того, насколько его деятельность соответствует убеждениям культа. Если персонаж проваливает проверку, чтобы направить кульп на 4 или более степени, МИ должен рассмотреть возможность проведения проверки Секретности, чтобы определить, узнает ли кульп истинную личность и мотивацию персонажа. То, что может произойти после этого, может стать началом нового приключения, скорее всего, иного характера, чем ожидали аколиты.



ГЛАВА III: КОРНИ ЕРЕСИ

Аскеллон – древний сектор, один из множества, захваченных начальным рвением Великого Крестового Похода. Мало кто понимает или даже подозревает, сколько веков люди и другие расы жили под его горячими звездами до прибытия Империума. Тем не менее, более тревожные, темные секреты из тех времён, до сих пор остаются необнаруженными в горах разлагающихся свитков или тщательно запертыми глубоко в защищенных хранилищах. Даже приход Слова Императора, и последующее рождение Аскеллона как имперского сектора, ненамного уменьшил миазмы скрытного поведения и еретических убеждений, которые пронизывают его миры. Многие адепты запретных знаний мрачно нашептывают, что Аскеллон сам по себе испорчен и, возможно, навечно запятнан ужасными действиями её обитателей с давних времен. Множество жителей сектора могут просто взглянуть на увеличивающуюся ярость Пандемониума, чтобы увидеть возможное зерно истины в этих утверждениях.

Ныне Аскеллон изнывает от невозможного веса миллионов миллионов душ и их грехов. По всему сектору несть числа подпольных сект, скрытых группировок и других фракций, которые выжидают во тьме возможности сокрушить Света Императора. Иные культуры существуют открыто и скрывают свои истинные намерения под покровом блаженной респектабельности или влиятельных структур. Базилика Воскресенья Валерия преисполнена молитв Императору о защите, но только инквизиторы Ордо Еретикус вместе с архитекторами противостоят таким угрозам яростным пламенем.

В этой главе, игроки узнают больше о мирах Аскеллона

вместе с множеством ересей и других таящихся в их тенях угроз. В бесконечных шахтах гигантского Пеллена, что входит в Великую Процессию, расцветают анклавы уродливых мутантов. Агро-мир Калто, житница сектора, скрывает кровожадных культистов на своей, казалось бы, мирной, поверхности. Известный как важный участник торговых операций Порт-Аквила охватывает миллион астероидов, на которых существует множество незаконных контрабандистов и нечестивых сект, прячущихся посреди почти неизведанного камня. На суровых землях пограничного мира Темперанс, несколько групп в стремятся вычистить всё отличное от замысла Императора, но, возможно, они уже сами запятнаны изнутри. Даже на ничем не выделяющимся мире-кузнице Бинарном Сельванусе есть место ереси и пятнам разложения. В этих местах и множестве других, мастера игры могут найти обиталища для новых культов, разрозненных мутантов, нечистых праймеров и множества иных элементов для разработки приключений Еретикус.

МИ также получают механизмы для генерирования новых еретических культов и сюжетов с предательствами, как для усиления существующих приключений, так и создания новых; они даже могут стать основой для целых кампаний. Чтобы раскрыть этих мерзких культистов и другие угрозы, аколитам нужны улики и направления; таким образом, в эту главу включено руководство МИ для создания и использования таких явлений ереси. Наконец, прояснены вопросы Секретности и как она соотносится с приключениями Ордо Еретикус, это позволяет МИ лучше реагировать на то, как его группа ведёт расследования множества ересей Аскеллона.

СЕКТОР ЕРЕСИ

«Да не будет пощады там, где может жить хоть один еретик.»

— аколит Джоррен Реваль, поджигая первый из Тысячи Костров.

Тематические приключения Еретикус предлагают МИ широкий спектр угроз. В то время как чужаки и демоны явно угрожают выживанию Человечества, угрозы изнутри его могут появиться везде и в любой момент. Эти враги могут таиться в любом тёмном углу Империума, набирая силу со временем. Во многих смыслах, такие враги даже хуже чужаков-негуманоидов или потусторонних демонов, так как любой человек, которого встречают аколиты, является, возможно, культистом, ведьмой или мутантом. Они могут открыто разлагать беззаконный подулей или пустотную станцию, или прикрываться престижной одеждой; множество аколитов, к своему ужасу, осознают, что мерзейшие из еретиков могут прятаться за наиболее лояльными личинами. Так как эти враги существуют внутри человеческого общества, аколиты должны быть осведомлены о том, как живут люди. В расследованиях против еретиков, знание — воистину сила, ибо новые локации могут также содержать незнакомые обычай, манеры, изречения или даже вариации Имперской Веры, которые иначе могут быть восприняты за грязные ритуалы, или, что ещё хуже, скрывать настоящие еретические практики.

Для тех, кто служит инквизитору-пуританину, единственно верной судьбой для нечестивой ведьмы, грязного культиста или обезображенного мутанта будет применение неистового пламени. Не может быть переговоров или дискуссий с теми, кто предал Человечество изнутри, так как даже наименьшее отличие может начать медленное падение с единственного верного пути. Такие инквизиторы могут даже отказаться принимать санкционированного праймера как его слугу, как и всех прочих отмеченных Варпом; его аколиты должны быть готовы скрывать даже мельчайшую мутацию или другую отметину, чтобы не столкнуться с тем же огнём, что и его враги.

Аколиты, действующие под руководством радикального инквизитора, знают они свою принадлежность или нет, могут столкнуться с другими опасностями. Такой инквизитор уже охоч до использования того, что другие считают нечестивыми силами или грязных сект против своих врагов. Обычным делом для него будет просить своих служителей принять тёмные убеждения или совершить страшные действия, чтобы помочь его нескончаемой битве. Отряд, включающий праймеров, деформированных мутантов или извращённых идолопоклонников могут преданно и страстно сражаться за Человечество, но если их раскроют, то могут быть сожжены на костре, вне зависимости от причин и повелителя группы. Такие аколиты могут даже быть причислены к еретикам даже за простое использование артефактов, помеченных как нечестивые, или за чтение запретных текстов. Нет судьбы хуже, чем быть сожжены как мерзейший еретик, в то время как истинные еретики ликуют наблюдая за этим; за исключением знания, что твои отклонение действительно ведут душу к проклятию, невзирая на чистоту намерений.

Однако в приключениях Dark Heresy имеется несколько концовок. С каждой устранившей угрозой, множество других, которые, возможно, ещё более тревожные, может быть нераскрыто. Таким образом, это — нескончаемая Война в Тенях, что особо остро для использующих внутреннего врага. Хотя искоренение вторгающихся ксеносов или изгнание демонов вполне возможно, в книге есть несколько совершенных решений при работе с угрозами внутренними. Здесь много соблазнов и ухищрений для разложения мужчин и женщин. Новая ересь может восстать из пепла уничтоженного культа, предотвратить это невозможно, пока существует человеческая слабость. Это предоставляет МИ бесконечные возможности для использования Аскеллона, ибо, куда бы ни пошли аколиты, ересь существует везде.

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 Бинарный Сельванус вместо стандартных правил мира-кузницы со страницы 38 в основной книге 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.



ГРАКС

«Благородный дух, упокоеный боем и сломленный моей рукой, можешь ты возвыситься к великим небесным полям битвы, и взыскать там множество трофеев у врагов Лорда Битвы. Ты сражался хорошо, брат.»

— подслушано после битвы у члена Кровавых Ножей Гракса.

Гракс — пустынной мир, вышедший из отступившего Пандемониума тысячелетие назад, его феодальные жители обитают среди лабиринтов взаимосвязанных каньонов и сетей пещер, испещривших его засушливую поверхность. Эти большие расщелины были оставлены ручьями, направляющимися к теплым экваториальным океанам, и здешняя флора и фауна для выживания полностью зависит от этих вод. Иногда эти реки образуют бассейны или небольшие озёра, которые быстро становятся зелеными оазисами жизни; большие стада спармадонов, семейства гарненов и прайды смертельных воронеев собираются у их берегов. В этом растянутом лабиринте извилистых оврагов, нависающих каменных арок и бесконечных взаимосвязанных пещер так же трудно ориентироваться, как и в самом густозаселённом улье, поэтому большинство граксианской живности для помощи в навигации полагается на некую форму эхолокации.

Эта заброшенная, ветреная скала покрыта массивными городами-крепостями, жители которых живут в сложных феодальных обществах под командованием могущественных Высших Маршалов. Эти военачальники управляют великими вотчинами, называемыми бастиями, которые охватывают как их колоссальные крепости, так и все прилегающие территории. Бастии также являются домом воинских лож, первоначально создававшихся для защиты от орочных атак, а сейчас, что более часто — от нападений соседних бастий.

В обмен на службу своих армий и десятину любого награбленного оборудования, Высшие Маршалы предоставляют этим воинам различные наследственные права, основанные на конкретном феодальном клане, к которому они принадлежат, также как и отдельные личности награждаются за свершения в битве. Как и во всём, от одеяй до разделения почестей, люди Гракса следуют диктату древних путей — особенно легендам, окружающим воинов, которые пришли с небес.

Бастии сконструированы из материалов, собранных на ржавых остатках массивного военного транспорта Астра Милитарум, что валяется на песчаном ландшафте. Наиболее крепкие бастии сделаны из разрушенных корпусов, что служат основой для крепости своими полыми трюмами и рваными переборками.

Другие каньоны и овраги усеяны котловинами, наполненными шрамами битвы и разлагающимися руинами древних имперских боевых машин и танков. Сейчас уже непонятно, кто или что победило имперские силы, так как в объемистых военных анналах сектора не существует записей о каких либо кампаниях здесь. Некоторые верят, что это были орки, так как зеленокожие загрязняют этот мир, в то время как другие указывают на ужасные повреждения, нанесённые сожженым корпусам, как на упоминание о враге ещё более могущественном.

ВЗРАЩЁН ДЛЯ ВОЙНЫ

Воины Гракса — гордые и благородные люди, которые чтят честь и отвагу превыше всего. Только благодаря бою и славе в битве люди могут продвигаться внутри общества Гракса, что означает, что члены клана должны постоянно сражаться для поддержания своих прав в бастии, в нескончаемом цикле смерти и кровопролития.

Родной Мир: ГРАКС

Игроки могут выбрать Гракс в качестве родного мира при создании нового аколита, особенно как замену персонажу во время путешествия в этой локации.

Персонажи с Гракса следуют правилам персонажей с феодальный миров (смотри страницу 24), но его Бонус родного мира заменяется следующим:

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Острый клинок: Когда персонаж с Гракса впервые наносит повреждения цели клиновым оружием ближнего боя, он получает +10 бонус к проверке Навыка Рукопашной при атаке этой цели этим же оружием до конца столкновения.

В дополнение к силе и славе, жители Гракса также сражаются, чтобы прославить великого короля-воина небес, который в преданиях кланов зовётся Лордом Битвы. Говорят, что давным-давно небесный бог-царь послал своё войско с неба на колоннах огня, дабы избавить людей Гракса от их врагов в очищающем крещении кровью. В этих легендах также предсказано, что армии Боевого Лорда однажды вернутся в Гракс, чтобы сопроводить достойных для продолжения завоеваний на небесах.

Как только дети Гракса смогут держать в руке нож, их начинают наставлять на пути войны для подготовки к этому славному возвращению. Тренировка жестока до крайности, и только самим старшим клановым воинам разрешают инструктировать новобранцев. Множество кланов имеют склонности к злобности, хитрости или каким-либо другим умениям или чертам на поле битвы, и они также должны быть укоренены в новых новобранцах, поскольку без них клан потеряет честь, права и престиж среди других.

Феодальный клановый воин с Гракса владеет разнообразным оружием в бою, и оружие это различается по состоянию и функциям — от ревниво охраняемых реликвий до клинков, которые были ремонтированы на протяжении лет бесчисленное количество раз. Эти воины веруют, что каждое оружие имеет дух внутри, тоскующий по битве, и этот дух должен поддерживаться, чтобы оружие оказывало помощь в бою. По этим причинам старое, показавшее себя, оружие очень ценится среди этих воинов, равно как и реликвии армий Лорда Битвы и объектов, имеющих персональную ценность для бойца и его клана. Многие идут на великие жертвы, чтобы заполучить повреждённое в битве оружие; а то, что не подлежит ремонту, торжественно сохраняется, чтобы дух внутри него мог жить.

Лорды Аскеллона быстро оценили потенциал таких умелых бойцов, Миссионарус Галактия начала усердный и тонкий процесс приобщения клановых людей Гракса к Имперской Вере. Через несколько лет, Верховными Маршалами выказывалась надлежащая степень преданности, и те, кто выживал, публично принесли новые кровавые клятвы Лорду Битвы, который сейчас уже носил более благородный титул — Император. Вскоре после этого, прибыли массивные транспортные корабли Муниторума, и вскоре первые полки Кровавых Ножей Гракса покинули свой мир, чтобы добывать славу и честь среди бесчисленных ужасов неисчислимых битв Империума.

КРОВЬ ОТ КРОВИ

Пока Аскеллон продолжает скатываться в изоляцию и анархию, воины Гракса имеют всё меньше и меньше контактов с посланниками

Астра Милитарум.

Много делегаций даже обычно оскорбляют гордых воинов Гракса, собирая рекрутов всех вместе на борту десантного корабля подобно скоту, без уважения к их рангу или церемониальному кровавому спорту и дани обрядам. В результате, отношения в последнее столетие резко ухудшились, многие теперь открыто ставят под сомнение авторитет иномирцев и сопротивляются их попыткам впечатлить ужасными актами беспощадного насилия.

Несколько Верховых Маршалов забыло свои священные клятвы и публично приказали своим воинам исказить шрамы лояльности глубокими, ужасными надрезами. Для этих соклановцев, продолжающееся пресмыкание кланов-лоялистов у ног их имперских хозяев недостойно истинных воинов, и только через умерщвление прислужников лживого бога они смогут вернуть благословение истинного Лорда Битвы.

Слухи о старых путях, ужасных ритуалах и подношениях крови взамен нечестивой силы начали так же возрождаться среди множества кланов, и, хоть Империум и воспрещает такие действия, множество верит, то эти истории – ключ к уничтожению их иномирных захватчиков. Вместе с тем, те кланы, которые настойчивы в своей вере, продолжают смотреть на такие колдовские действия с ощущимым презрением, и попытки стереть такое бесчестье, закончились многочисленными актами кровопролития и смерти с обеих сторон.

В дополнение к растущим волнениям, которые угрожают погрузиться в планету в открытое восстание, на Граксе также резко возросло количество рождающихся прайкеров. Имперские инстанции возвестили многочисленные указы, запрещающие укрывательство таких лиц, но мало свидетельств того, что местное население учло эти инструкции.

Те феодалы, что были всё ещё верные Империуму, в значительной степени вняли этим объявлениям, и большинство юношей, которые проявляли какие-либо психические таланты, быстро обнаруживались и представлялись слугам Императора. Тем не менее, среди тех, кто чтил старые пути, этот указ не был воспринят, так как одаренные люди выходили в пустыню только для того, чтобы вновь появиться среди еретических рейдеров в качестве ужасного порождения варп-разложения. Многие среди кланов интерпретировали возвращение этих богохульных воинов как знак конца времён и предстоящую битву между воинами Императора и теми с богов подземного мира, что стремятся поглотить души убитых.



ФЬЮРИМАНТ

Фьюриманты – реликты старых верований, и их возрождение в феодальных кланах беспокоит многих. Эти волшебники поклоняются граксийскому божеству Чарджиналю, правителю подземного мира и вестнику конца времён в древних преданиях. Сказано, что Чарджиналь черпает силу от свободной беспричинной битвы, и только те, кто вступил в битву без чести или сдержанности, получают его нечестивые дары.

Фьюриманты обычно проявляют себя в ярости битвы. Чувство боя стимулирует их мозг, позволяя использовать неограниченные возможности. Эти берсерки – источник нечестивого разрушения, и часто погибают самыми первыми, поскольку поглощённые необузданые энергии Варпа сжигают их. Однако, те, кто не умирает, учатся использовать свои нечестивые дары с разрушающей эффективностью на поле битвы, где их проявление встречается с криками обновленной силы и ярости среди их еретических братьев.

| ФЬЮРИМАНТ (МАСТЕР) | | | 19 |
|--|---------|---------------------|-------------------|
| G 01-10 | 4 | HP | 48 |
| ПР 11-20 | 4 | HC | 36 |
| K 31-70 | 6 | C | 43 |
| ЛР 21-30 | 4 | B | 44 |
| ЛН 71-85 | 6 | Лов | 42 |
| ЛН 86-00 | 6 | Инт | 41 |
| Вос | | Вс | 49 |
| | | СВ | 57 |
| | | Общ | 44 |
| | | Вл | 36 |
| Полу. 4 | Полн. 8 | Натиск 12 | Бег 21 |
| Угроза 30 | | | |
| НЕЧЕСТИВАЯ БОЛЬШАЯ СЕКИРА | | | КЛАСС РУКОПАШНОЕ |
| Дальн. – | СкС – | Урон 2к10+7кС+ПР(P) | |
| ПРОБ. 5 ^{2+ПР} | Обой. – | Перез. – | Вес. 7кг Дост. ПУ |
| Особенности: <i>Психосиловое, Несбалансированное</i> | | | |

Умения: Акробатика (Лов), Командование (Общ) +10, Запретные Знания (Псайкер, Варп) (Инт), Запугивание (С) +20, Знание Языков (Клановый Диалект) (Инт) +10, Психонаука (Вос) +20, Выживание (Вос) +10.

Таланты: Искушенный, Быстрая Атака.

Черты: Псайкер (ПР 3), Затронутый Судьбой (2)

Психосилы: Разрывающий Разряд, Предчувствие, Предвидение, Швыряние

Снаряжение: Церемониальный нож, костяная броня с варповыми отметинами.

Избранный Чарджиналя: В качестве Полу-действия, Фьюримант может получить +к5 Энергетического урона (игнорирующего Броню и бонус Выносливости), чтобы удвоить свой пси-рейтинг для следующей сделанной проверки Фокусировки Моши до конца хода. После исполнения этого Полу-Действия, он должен немедленно бросить по Таблице 6-2: Психический Феномен (смотри страницу 242 ОКП Dark Heresy), и добавить +10 к результату.

Воины Истинной Судьбы

После столетий битв и междоусобиц, множество феодальных кланов, оставшихся лояльными Императору, присоединились к силам военачальника Тарвака, Верховного Маршала бастии Золотого Света, недавно назначенного губернатором Гракса. Бастия Золотого Света – одна из старейших и наиболее почитаемых городов-крепостей, название которого возникло из-за множества золотых арок и панелей корпуса, а массивный имперский алтарь венчает зубчатые стены. Предполагалось, что когда первые лучи солнца достигали алтаря, свет преломлялся по коридорам и фрескам разбитого фрегата Адептус Министорум, и в это время окружающий стены каньон купался в свечении. Говорили, что воины бастии Золотого Света не могут быть разбиты, пока находятся в этом свечении, и бесчисленные кланы путешествовали к их могучим, адамантиновым вратам с мольбой впустить их в княжество военачальника.

Однако, несмотря на постоянное истребление, мятежные кланы продолжали быть занозой в заднице Талврака, и этот факт никак не способствовал агрессивному отбору его наилучших воинов для служения в Имперской армии. Чиновники Адептус Администраторум и аскеллонские представители на Граксе, преследуя свои личные цели, также не видели причин вмешиваться в дела Гракса, вместо этого позволив конфликтам продолжаться дальше.

Пока что Талврак усердствует в своих усилиях, даже когда его союзники сражаются друг с другом и с еретическими захватчиками за право подняться в царство Лорда Битвы. Однако его тело слабеет с возрастом, и его маршалы начинают ссориться и строить заговоры за честь командовать. Тем временем пожилой военачальник снова начал купаться в крови своих врагов и ощущать, как его большой топор вгрызается в плоть и расщепляет кости. С каждым прожитым годом, зову становится всё сложнее и сложнее противиться, и пошли слухи, что он начал поиски в древних ритуалах способ избавиться от него и прекратить эту лихорадочную тягу.

АУРЕЛИЙСКИЕ ЯНЫЧАРЫ

Аурелийские янычары – наиболее ревностные из присягнувших военачальнику Талвраку воинов клана, их отвага и умение выиграли ему бесчисленные битвы в конфликтах, бушевавших среди каньонов, окружающих его древнюю крепость. В обмен на право жить и поклоняться у ног золотой святыни, которая виднеется на самой высокой стене бастии, янычары отреклись от прав на трофеи, и сложили свои мечи и жизни служению военачальнику. Янычары верят, что Небесный Король наблюдает за их сражениями, и часто украшают свою трофеиную броню и личные стяги позолоченными крыльями орла и другими символами Имперского культа. В бою они почти неостановимы, они покрывают вражеские ряды залп за залпом, прежде чем ворваться в битву верхом на своих скакунах-ворнеях, не боясь ничего, кроме смерти с незапятнанным кровью клинком.

Ворнеи очень умные и яростные хищники с мощными лапами. Они предпочитают охотиться стаей, используя пронзительные звуки для координации действий, перед тем как бросится из засады на жертву. В добавок шерсть, покрывающая их толстые, эластичные шкуры, помогает регулировать температуру тела, камуфлируя их движения среди высокого чертополоха и колючих кустарников. Только наиболее умелые наездники могут приручить этих ядовитых животных, и те, кто сумел сделать это, повышают уровень своей смертельной мобильности на поле битвы.

АУРЕЛИЙСКИЙ ЯНЫЧАР (ЭЛИТА)

15

| | Г 5 01-10 | 9 | HP 41 | HC 37 | C 42 | |
|---------------|--------------|---------------|-------|--------|--------|--------|
| ПР 5 11-20 | 9 | ЛР 5 21-30 | 9 | В 40 | Лов 41 | Инт 27 |
| K 5 31-70 | 9 | ВОС 38 | СВ 38 | Общ 33 | Бл — | |
| ПН 5 71-85 | 9 | ЛН 5 86-00 | 9 | Бл — | | |

Полу. 4 Полн. 8 НАТИСК 12 БЕГ 24 УГРОЗА 6

АРБАЛЕТ

КЛАСС БАЗОВОЕ

| | | | | |
|------------|---------|---------------|-----------|----------|
| Дальн. 30м | СкС О/– | Урон 2к10 (У) | | |
| ПРОБ. 1 | Обой. 1 | ПЕРЕЗ. 2Полн | Вес. 3 кг | Дост. ОБ |

Особенности: **ПРИМТИВНОЕ (7)**

АУРЕЛИЙСКИЙ КРАСНЫЙ КЛИНОК

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

| | | | | |
|----------|---------|------------------------------|----------|----------|
| Дальн. – | СкС – | Урон 1к10+7 ^б (У) | | |
| ПРОБ. 1 | Обой. – | ПЕРЕЗ. – | Вес. 4кг | Дост. СР |

Особенности: **СБАЛАНСИРОВАННОЕ**

Умения: Атлетика (С), Бдительность (Вос), Командование (Общ), Знание Языков (Клановый Диалект) (Инт) +10, Парижение (НР) +10, Выживание (Вос).

Таланты: Крепкий Орешек, Сопротивляемость (Страх).

Снаряжение: Знамя с рангом, броня Небесного Короля поверх клановых крагов, ворней, монета-подвеска, 3 термальных болта, 18 болтов для арбалета.

Благословенная Броня: После того, как аурелийский янычар получил повреждение впервые в столкновении, он добавляет +2 к значению Брони во все зоны с начала своего следующего хода.

ВОРНЕЙ (РЯДОВОЙ)

15

| | Г 2 01-10 | 6 | HP 35 | HC — | C 34 | |
|---------------|--------------|---------------|-------|--------|-------|--------|
| ПР 2 11-20 | 6 | ЛР 2 21-30 | 6 | В 43 | Лов 5 | Инт 28 |
| K 2 31-70 | 6 | ВОС 42 | СВ 31 | Общ 02 | Бл — | |
| ПН 2 71-85 | 4 | ЛН 2 86-00 | 4 | Бл — | | |

Полу. 14 Полн. 28 НАТИСК 42 БЕГ 84 УГРОЗА 7

ЯДОВИТЕ СКЛЫКИ

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

| | | | | |
|----------|---------|------------------------------|--------|---------|
| Дальн. – | СкС – | Урон 1к10+3 ^б (У) | | |
| ПРОБ. 2 | Обой. – | ПЕРЕЗ. – | Вес. – | Дост. – |

Особенности: **ТОКСИЧНОЕ (2)**

КОГТИ

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

| | | | | |
|----------|---------|--|--------|---------|
| Дальн. – | СкС – | Урон 1к10+4 ^{1+^бC} (Р) | | |
| ПРОБ. 0 | Обой. – | ПЕРЕЗ. – | Вес. – | Дост. – |

Особенности: –

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

Таланты: Шаг в Сторону, Нокдаун

Черты: Смертоносное Природное Оружие, Четвероногий, Размер (5), Сонар, Сверхъестественная Ловкость (1)

ЗАБИРАЮЩИЙ ЗУБЫ

Забирающие зубы – умелые воины и охотники, чьи храбрые подвиги на поле битвы приносят честь их клану и Лорду. Предположительно, этот титул является реликтом древних времён, когда могучие воины, победившие в одном поединке монструозного орка, консервировали зуб своего врага в восковой смоле кустарника фердо, и хвастались им как доказательством своих смертельных возможностей.

Сейчас, традиция продолжает жить в подвигах этих безжалостных убийц, и трофеи отбираются только в случае победы над оппонентом в бою один-на-один. Так же, как часть традиции, эти трофеи сопровождаются самонесёными шрамами и клеймами для напоминания воину о битве, при условии, что первоначальный владелец зуба не предоставит ещё один. Как возрастает их количество трофеев, так растёт их честь и похвалы им.

Эти воины также ценны для Имперской Гвардии. Хотя они высоко ценятся среди товарищей, к Забирающим зубы относятся как к безжалостным и опасным личностям. Множество их коллег-гвардейцев плохо реагируют, когда видят человеческие зубы среди их коллекции сувениров и бивней. Культ Великого Ока

| ЗАБИРАЮЩИЙ ЗУБЫ (ЭЛИТА) | | 16 |
|---|--------------------------------|--------------------|
| G - | 4 | HP HC С |
| 01-10 | | 45 39 42 |
| ПР - | 4 | В Лов Инт |
| 11-20 | | 44 48 35 |
| K 3 | 7 | Вос СВ Общ |
| 31-70 | | 41 35 26 |
| ПН - | 4 | Вл |
| 71-85 | | — |
| ЛН - | 4 | |
| 86-00 | | |
| Полу. 4 Полн. 8 НАТИСК 12 Бег 24 Угроза 7 | | |
| МУШКЕТ | | КЛАСС БАЗОВОЕ |
| Дальн. 30м СкС О/—/— | Урон 1к10+3 (У) | |
| ПРОБ.0 | Обой. 1 Перез. 2Полн | Вес. 7 кг Дост. ОБ |
| Особенности: <i>Примитивное (8), Неточное, Ненадёжное</i> | | |
| ТЯЖЕЛЫЙ ОХОТНИЧИЙ НОЖ | | КЛАСС РУКОПАШНОЕ |
| Дальн. — СкС — | Урон 1к5+5 ^{1+БС} (Р) | |
| ПРОБ.1 | Обой. — Перез. — | Вес. 2кг Дост. РД |
| Особенности: <i>Сбалансированное, Метательное</i> | | |

Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос)+10, Уклонение (Лов) +10, Устрашение (Сил), Лингвистика (диалект клана) (Инт) +10, Навигация (Наземная) (Инт) +10, Париование (НР), Скрытность (Лов), Выживание (Вос) +20.

Таланты: Мастер Боя, Неостановимый Натиск, Трудная Мишень, Железная Челость, Выхватить Оружие, Сопротивление (Страх).

Экипировка: Клановые краги, фамильный флак-жилет, охотничий трофеи, бурдюк для вводы, 12 мушкетных пули, 6 трофейных кинжалов.

Жестокий Удар: Каждый раз, когда Забирающий зубы делает рукопашную атаку, наносимый урон и пробивание брони увеличиваются на 1 за каждую степень успеха при проверке Навыка Рукопашной для попадания.

КУЛЬТ ВЕЛИКОГО ОКА

Чистое ночное небо Гракса чудесно красивое, но пятно Пандемониума часто очерняет это великолепие своим сиянием, как большой нечистый глаз. Легенды Гракса гласят, что это врата в Скрайгу, мир мёртвых, и там армии Лорда Битвы сражаются, чтобы удержать там Чарджиналя и других нечестивых захватчиков от вторжения в мир смертных.

Теперь, когда недовольство Империумом продолжает распространяться, среди отступников много людей, которые стремятся возродить старые способы поклонения, чтобы освободить армии Скрайги и сбросить ярмо рабства. Эти так называемые Кланы Скрайги посвятили себя поклонению ужасному Чарджиналю и другим злобным существам, почитание коих было ранее распространено среди диких кланов.

Хотя, многих среди обитателей подземного мира кланы могут выбрать в качестве объекта поклонения; одним из самых могущественных является Скартрол, хранитель душ. Считается, что этот бог живёт в хижине на берегу Реки Судьбы, показываясь его последователям как хрупкий, мудрый человек, закутанный в потрепанный плащ из слежавшегося меха и мерцающих голубых перьев. Его маленькая, непрятательная хижина преисполнена самых страшных и прекрасных секретов, которые человек когда-либо знал и мог знать, и именно здесь он плетёт сны о мире смертных серебристыми нитями влияния и вероятности. Говорят, что те, кто собирает души для Скартра, могут даже поторговаться за одну нить его запретного знания о них, хотя стоимость такой просьбы часто больше, чем может вынести здравомыслящий человек.

| КУЛЬТИСТ КЛАНА СКРЕЙГИ (РЯДОВОЙ) | | 9 |
|--|----------------------|--------------------|
| G - | 4 | HP HC С |
| 01-10 | | 39 35 41 |
| ПР 2 | 6 | В Лов Инт |
| 11-20 | | 42 38 25 |
| K 2 | 6 | Вос СВ Общ |
| 31-70 | | 39 31 28 |
| ПН - | 4 | Вл |
| 71-85 | | — |
| ЛН - | 4 | |
| 86-00 | | |
| Полу. 3 Полн. 6 НАТИСК 9 Бег 18 Угроза 6 | | |
| АРКЕБУЗА | | КЛАСС БАЗОВОЕ |
| Дальн. 45м СкС О/—/— | Урон 2к10 (У) | |
| ПРОБ.2 | Обой. 1 Перез. 2Полн | Вес. 8 кг Дост. ОБ |
| Особенности: <i>Оглушающее (1), Неточное, Ненадёжное</i> | | |

Умения: Атлетика (Сил), Уклонение (Лов), Устрашение (Сил), Лингвистика (диалект клана) (Инт) +10, Навигация (Наземная) (Инт), Выживание (Вос).

Таланты: Неистовство, Искушенный
Экипировка: Порох и мешочки с картечью, еретические амулеты, трофеинная лёгкая флак-броня, клановые краги.
Волна Садизма: Когда Клановец Скрайги наносит повреждение атакой, он получает +10 бонус ко своей следующей проверке атаки.

Мародёры Смерти: Некоторые члены кланов вооружаются подобранным оружием ненавистных имперских врагов. Они не имеют ни малейшего понятия, как его перезарядить; когда у него заканчиваются боеприпасы или оно заклинивает, так что используют его только как импровизированное оружие.

ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: НАДВИГАЮЩАЯСЯ БУРЯ

Обзор: Аколиты должны попасть на Гракс для расследования случаев внезапного проявления порчи среди полков Кровавых Ножей Гракса. Этот шаблон изначально фокусируется на расследовании и дипломатии с конечным завершением кульминационной и жестокой битвой. В идеале, она должна происходить после любой конфронтации, включавшей силы Имперской Гвардии, хотя длительный контакт с членами Астра Милитарум может также обеспечить переход в это приключение.

Акт 1: НЕЗРИМАЯ ОПАСНОСТЬ

Аколиты прибывают на Гракс после свидетельств или слухов об ужасающем проявлении энергии Варпа в 61 полке Гракса. Результатом катастрофы стало не только потеря половины солдат от разрушительного безумия, но ибросило тень подозрения на весь полк. Личности, ответственные за инцидент, походят из клана Батлок, из бастии Великих Огней, названной так за их яростных гренадеров и наличием там литейного цеха. К несчастью, еретические приверженцы Скрейги уже проникли в клан Батлок для обращения любых появившихся спайкеров в свою поганую веру. Эти еретики также планируют предать бастию армиям соперничающего отмеченного порчей отряда, для помощи своим шпионам в проникновении в эту, казалось бы, неприступную крепость.

По прибытии, игроки должны сначала получить доверие Верховного Маршала бастии, за что тот дарует им титул и права на проживание. Потом, они должны раскрыть свидетельства порчи феодального клана и предательства, чтобы убедить их хозяина о скрытой опасности, пока не стало слишком поздно; однако порочные и дикие воины Скрейги вряд ли уйдут без боя.

Акт 2: НЕБЕСА ТЕМНЕЮТ

Раскрыв предательство порочных членов клана Батлок, аколиты теперь должны искоренить источник этой грязной ереси, чтобы гарантировать, что десятина Гракса останется достойной. Однако, им нужна помощь с этим, так как мольва о раскрытии предателей уже достигла ушей их врагов, которые теперь планируют напасть на бастию.

ИП теперь должны предпринять сложное путешествие в близлежащие лояльные вотчины для поиска помощи в надвигающейся битве, хотя, несомненно, им следует ожидать столкновения со многими опасностями, прежде чем добраться до места назначения, включая местных хищников, бандитов или даже диких орков.

Но, в качестве награды за их услуги, в компанию аколитам может быть дан клановщик – Коллекционер. Этот проверенный помощник может помочь провести их через ветреные каньоны и подземные проходы, а также помогать в последующих переговорах. Смогут ли аколиты получить аудиенцию у своих возможных союзников и убедить их присоединиться к битве или лоялисты падут перед натиском еретических захватчиков?

Акт 3: Да ПРИДЕТ ЯРОСТЬ

Если аколиты будут успешны в своих просьбах, они должны спешить назад в бастию Великих Огней с подкреплениями, иначе битва, что уже разыгралась там, будет проиграна. Этот бой не из простых, так как могучий фьюримант командует осаждающей армией Скрейги, и он готовит великий чародейский ритуал, чтобы освободить силы Варпа на верных защитников. Аколиты должны пробиваться через силы еретиков и остановить фьюриманта, нарушив ритуал, им могут противостоять в дополнение демоны, колдуны и другие опасности во время хода битвы. В зависимости от подготовленности аколитов, МИ может предоставить помочь от других лояльных кланов в текущей битве, и, возможно, даже помочь извне, если она тут доступна.

Возможные Осложнения:

- Элитные войска Скрейги подстерегают аколитов во время их долгого путешествия в соседние бастии.
- Войска наиболее доверенных, отмеченных хаосом, воинов окружают фьюриманта во время битвы.
- Верный коллекционер оказывается грязным предателем и мутантом, нападает на аколитов во время сна.



КАЛТО

«Они называют его житницей. Я считаю, что это мягко сказано. Если он падёт, Аскеллон вымрет с голоду.»

— расшифрованный вокс-перехват из глубины Воксис Прайм

Стоящий на Великой Процессии, наиболее стабильном варп-маршруте Аскелона, Калто — великий агромир, чья щедрая продукция сделала его житницей для неисчислимых миллиардов, прозывающих в соседних секторах. Считается, что такая высокая продуктивность Калто частично объясняется незначительным осевым наклоном, который в сочетании с устойчивой орбитой планеты относительно её сияющей оранжевой звезды, создает почти вечный вегетационный период, идеально подходящий для сельского хозяйства. Калто известен из-за производства риса падонус, генетически-модифицированной культуры, разработанной магос биологис с Ядра Тета, а также отменным качеством местного зерна емдур.

Такие благоприятные планетарные качества привели многих учёных к вере, что Калто — это результат древнего терраформирования во время основания сектора, или какого-то неизвестного техно-колдовства с Тёмного Века Технологий. Другие интерпретируют относительную стабильность варп-маршрута к миру и удивительное, похожее на земное, гравитационно-тяготение — как свидетельство божественного прорицания, в то время как некоторые из Инквизиции, или иных организаций, видят в этом смертельно опасную плодовитую ксено-реликвию, а в других необъяснимых событиях на протяжении истории Калто — свидетельства пока не идентифицированной угрозы.

Наиболее катастрофическое из этих событий случилось несколько веков назад, когда торговый корабль прибыл на Калто и обнаружил зеленые земли и готические структуры, необъяснимо заброшенные, с полями, заросшими зерном, и свободно гулявшим скотом. Поиски в меру своих сил, экипаж не нашел ответов на тайну, за исключением нескольких высущенных трупов, запертых в выгоревшем шпиле безопасности, и видео-журнала с зернистым изображением спектральных фигур. Это внезапное исчезновение жителей планеты вызвало сильный голод на ближайших мирах-ульях. В следующие десятилетия, бесчисленные попытки присвоения и борьба между политическими фракциями сделали Калто поводом для споров и интриг. Самой вопиющей из них стала создание кузницы Паеллус, которое произошло, когда огромный крейсер Адептус Механикус заложил основание сборной фабрики в выдолбленное сердце Лорадонских гор. Говорят, что крики ужаса от этого акта звучали на самых высоких уровнях Ясной Башни на Юноне, и что суб-сектор подошел удивительно близко к войне с соседним сектором, Рубиконом. В конце концов, после месяцев жестокой политики, множества политических убийств и интенсивных переговоров заинтересованные лица окончательно отказываются от своих претензий на ценный мир. Ныне Калто находится под прямым контролем Адептус Администраторум. Адептус Механикус, однако, всё еще сохраняют существенное присутствие там, к большому недовольству достопочтенной Экклезиархии Калто.

ПОРДЫ ЖАТВЫ

После прекращения споров о принадлежности Калто, Адептус Администраторум взял прямой контроль над управлением планетой, установив одного из своих как префекта, для обеспечения постоянного минимума жизненно важных культур. Хотя это была якобы только временная мера предосторожности, такое положение сохраняется уже в течение многих столетий. Является ли этот надзор результатом

Родной Мир: КАЛТО

Игроки могут выбрать Калто в качестве родного мира при создании нового архонта, особенно как замену персонажу во время путешествия в этой локации. Персонажи с Калто следуют правилам персонажей с агромирами (смотри страницу 22), но его Бонус родного мира заменяется следующим:

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Отринь Себя: Персонаж с Калто игнорирует любые эффекты своего первого уровня Усталости, и считает свой бонус Выносливости на 2 выше в случае определения голода (смотри стр. 325 ОКП Dark Heresy)

бюрократического тупика или хитрого плана, пока не ясно.

В последнее время, однако, служители калтского Адептус Администраторум были больше озабочены сопоставлением разрозненных и устаревших торговых деклараций, коммерческих пергаментов и ожидаемых прогнозов на десятилетку, чем фактическим управлением планетой. Их лидер — адепт Торинтан, человек, проведший большинство своих две сотни лет строка претора погруженным в сильные омолаживающие соли и биоактивные жидкости личного даттана. Невзирая на преклонный возраст, все более перегруженный персонал продолжает постоянно кормить Торинтана потоком информации через нейроинтерфейс, хотя столетия путаных и противоречавших друг другу сообщений постепенно сказываются на здравом рассудке пожилого человека.

В результате, адепт-пуританин теперь убеждён, что каждый департамент в его подчинении погряз в ереси и сопротивлении, и приказал своим беспощадным Бдительным Серваторам уничтожать каждого, призванного виновным даже в самых незначительных нарушениях. Служба в строгих стенах его орбитальной резиденции-базилики являются смертным приговором, и, как говорят, в усыпанных бумагой коридорах эхом днем и ночью звучат испуганные крики и безумный смех.

Его главным соперником является планетарный губернатор Наулис фон Монкс, который также управляет печально известными Вратами Метозина. Однако, отказ Адептус Администраторум аннулировать его претензию на префектуру, делает его ниже старого Торинтана по власти, и эту ситуацию он пытается переломить несколько раз во время своего правления. Он — лживый, опасный человек, чье презрение к престарелому Торинтану привело его постепенной узурпации большей части влияния старика через подкуп, запутывания, и преднамеренные вливания противоречивых данных, чтобы ускорить эрозию здравомыслия Торинтана.

Торинтан, между тем, видит Фон Монкса как еще одного коварного злоумышленника в его нездоровых владениях, и древний адепт никогда не упускает возможности подвергнуть порицанию своего подчиненного или завалить его указы бесконечными отзывами, утомительными дебатами или углубленным изучением. В последние десятилетия их отношения стали настолько ядовитыми, что угрожали открытой враждебностью, хотя обе стороны не решаются действовать без гарантий поддержки со стороны своих союзников.

Напротив, уроженцы Калто трудолюбивы и просты, их жизни посвящены в равной мере их вере в Императора и их наследственной обязанности по отношению к урожаю. Такие уроки часто возникают на конце плети, и многие из более опытных рабочих вырабатывают определенную терпимость к

били и лишениям до того, как их первый сезон не закончится.

Кальтские верующие также учатся рассматривать отдых как нарушение веры, и что лучше упасть от истощения, чем существовать без священной работы. Многие делают именно это, и поля, как говорят, усеяны телами тех, кто пал во время своей работы, их трупы составляют последнее подношение миру, подорвавшему их силу.

Поскольку эта экстремальная рабочая нагрузка оказывается на их тела, многие работники в конечном итоге модифицируются, чтобы дополнить свою слабую физиологию, заменяя конечности специализированными уборочными имплантатами, а тела — рециркуляторами воды и толстыми буграми выращенных в баках мышц. Большинство рабочих также носят различныеrudimentарные проволочные клети или другие грубые имплантаты на лицах, которые служат постоянными напоминаниями об их преданности и жертвенности, в то же время не позволяя им есть собираемый урожай. Такие аугментации являются ключевым моментом в жизни рабочих Калто, которые часто рассматривают их как символы преданности и жертвы, необходимые для полной приверженности их священной работе. Механикумы Калто не гнашаются приобщать к Культу Машины тех, кто с гордостью демонстрирует свои механические улучшения, хотя многие сомневаются в том, чего добиваются эти загадочные хранители технологий, привлекая так много душ к своему делу.

УРАВНИТЕЛЬ

Уравнители являются представителями планетарного закона внутри стыковочных хабов Врат Метозина, полномочия коих регламентируются как эдиктами губернатора, так и многочисленными соглашениями и уставами, ратифицированными в великих торговых чертогах. Однако, поскольку формулировка таких указов является весьма запутанной, и часто преднамеренно неопределенной, уравнители должны опираться на свои собственные интерпретации этих уставов при разрешении любых споров. К сожалению, для многих жертв их приговор почти всегда выносится в угоду нынешнему работодателю уравнителя, и немногие, кто сталкивается с этими коррумпированными и жестокими чиновниками, уходят невредимыми.

УРАВНИТЕЛЬ (Рядовой)

11

| | | | | |
|----------------------|----------|--|----------|---|
| Г 3 01-10 | 7 | HP 38 HC 41 C 38 | | |
| ПР 3 11-20 | 7 | ЛР 3 21-30 | 7 | В 41 Лов 35 Инт 28 |
| К 3 31-70 | 7 | ВОС 38 СВ 30 Общ 34 | | |
| ПН 3 71-85 | 7 | ЛН 3 86-00 | 7 | Вл — |

Полу. 3 Полн. 6 НАТИСК 9 Бег 18 Угроза 6

ДРОБОВИК

КЛАСС БАЗОВОЕ

Дальн. 30м СкС О/— Урон 1k10+4 (У)

ПРОБ.— Обой. 1 ПЕРЕЗ. 2Полн Вес. 5 кг Дост. СР

Особенности: РАЗБРОС

ШОКОВЫЙ ЖЕЗЛ

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

Дальн. — СкС — Урон 1k10+3^{rc}(У)

ПРОБ.— Обой. — ПЕРЕЗ. — Вес. 2кг Дост. СР

Особенности: ШОКОВОЕ

ТЕ, ЧТО БЫЛИ ПРЕЖДЕ

В записях Калто, относящихся к ранним дням сектора, мало что известно об его раннем обнаружении или первичной колонизации. Тёмные истории об этих временах описывают существа, укнутанные в тень и злобу, что однажды бродили по лесам ночью, садистских воинов, которые, возбуждённо смеясь, тащили неосторожных в мир духов, чтобы полакомиться их душами. Многие считают, что эти злобные существа, известные как Соглядатай Пустоты, имеют мерзкие отростки, которые они использовали для того, чтобы причинить мучительную боль жертвам и предоставить своим бойцам жестокий вид спорта.

В дополнение к бесчисленным знакам древнего человеческого обитания, многочисленные ксеноархеологические исследования выявили разбросанные руины по поверхности Калто. Члены Схоластика Прайсана также иногда интересовались этими открытиями, хотя большинство их исследований вращаются вокруг психических резонансов и таинственных энергетических сигналов, исходящих от самих руин.

Самыми характерными из этих реликвий ксеносов являются скрученные серые пилоны, которые поднимаются из земли через регулярные интервалы, и похожие на виноградные лозы гранита с замысловатыми прожилками из блестящего серебра. Говорят, что они очень устойчивы и даже повреждённые участки вырастают обратно, пусть и за много лет. Более того, некоторые наиболее радикальных ученых, которые посвящают свои исследования таким тайнам, уверяют, что пилоны растут и отступают в течение столетий, их движения связаны с некоторыми непостижимыми и неуловимыми внешними воздействиями.

Умения: Атлетика (Сил), Уклонение (Лов), Устрашение (Сил (+10), Управление (Пустота) (Лов), Техпользование (Инт (+10).

Таланты: Быстрая Перезарядка, Нокдаун

Экипировка: Бронированная фланк-униформа, наручники, микробусина, том обязательств на трубы цепи (может использоваться как импровизированное оружие с качеством Гибкое), 2 комплекта боеприпасов.

Запрещенный прием: Когда Уравнитель один раз или больше попадает по Ошеломлённой цели с Размером (5) или меньше в Рукопашном бою, цель должна сделать Сложную (-20) проверку Силы или Упасты.

БДИТЕЛЬНЫЙ СЕРВИТОР

Вооруженный ужасными лезвиями, и созданный, согласно слухам, из наиболее прилежных вассалов адепта Торинтана, Бдительные сервиторы являются безжалостной машиной для убийства. Высокомодифицированные, со страшно бледным телом, подёргивающимся и вибрирующим от сильных химических стимуляторов, курсирующими по их венам. Они абсолютно непреклонны в поисках малейшего намёка на слабость и бездействие, и многие, в конце концов, умирают от напряженного следования невероятно требовательным параметрам их маниакального программирования.



| Бдительный Сервитор (Элита) | | 16 | | | | | | | |
|------------------------------|--------------|------------------|--------|---------------------------------|------|------|-------|--------|---|
| Г | - 3 01-10 | 9 | | | | | | | |
| Пр | - 3 11-20 | 9 | | | | | | | |
| К | - 3 31-70 | 9 | | | | | | | |
| Пн | - 3 71-85 | 9 | | | | | | | |
| Лр | - 3 21-30 | 9 | | | | | | | |
| Лн | - 3 86-00 | 9 | | | | | | | |
| HP | 47 | — | | | | | | | |
| HC | — | 40 | | | | | | | |
| C | 6 | 40 | | | | | | | |
| B | 6 | Лов | | | | | | | |
| Вос | 40 | Инт | | | | | | | |
| СВ | 41 | 16 | | | | | | | |
| Общ | 41 | 20 | | | | | | | |
| Вл | — | 05 | | | | | | | |
| Полу. | 4 | Полн. | 8 | Натиск | 12 | Бег | 21 | Угроза | 8 |
| ИМПЛАНТИРОВАННЫЕ МОНО-КОГТИ | | КЛАСС БАЗОВОЕ | | | | | | | |
| Дальн. | — | СкС | — | Урон 1k10+9 ^{3+бС} (Р) | | | | | |
| ПРОБ.2 | Обой. | — | ПЕРЕЗ. | — | Вес. | 6 кг | Дост. | РД | |
| Особенности: | | — | | | | | | | |
| ИМПЛАНТИРОВАННЫЙ НЕЙРО-ХЛЫСТ | | КЛАСС РУКОПАШНОЕ | | | | | | | |
| Дальн. | — | СкС | — | Урон 1k10+6 ^{бС} (У) | | | | | |
| ПРОБ.— | Обой. | — | ПЕРЕЗ. | — | Вес. | 3 кг | Дост. | РД | |
| Особенности: | | ШОКОВОЕ | | | | | | | |

Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов), Скрытность (Лов).

Таланты: Амбидекстер, Оборуккий Воин, Спринт, Быстрая Атака.

Черты: Ночное Зрение, Машина (3), Мыслеблок, Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2).

Экипировка: Кибернетизированная физиология, имплантированные стимм-инъекторы (2 дозы), интегрированная микро-бусина.

Слабость Порождает Ересь: Бдительный сервитор игнорирует все эффекты Усталости, кроме смерти.

ВРАТА МЕТОЗИНА

Врата Метозина – массивный кластер орбитальных доков, висящих на геостационарной орбите Калто. В их мраморных залах, переполненных бронзовыми и серебряными украшениями, обитает губернатор Фон Монкс, а также отдельные торговые сообщества. Посредством этих организаций, основная торговля на Калто происходит под постоянным надзором метозинских магнатов. Несмотря на связаннысть Имперским указом обеспечивать постоянно растущие требования сектора, они проницательные и расчетливые личности, которые одним лишь словом могут приговаривать миллионы к лишениям и нищете.

В соответствии с сущностью имперской коммерции, а также учитывая огромные состояния на кону, очень мало соглашений, заключаемых в этих богатых клуатрах, достигаются без уплаты крови и страданий. Случай взяточничества, убийства, вооруженные столкновения и другие формы предательства являются обычным явлением. Тем не менее, несмотря на такие риски, конкуренция за аудиторию и калтскую торговую хартию жестока среди многих торговых принцев и торговцев, которые часто посещают Калто. Между тем коррумпированные чиновники губернатора мало заботятся о таком вопиющем пренебрежении к человеческой жизни, их собственные интересы сосредоточены исключительно на обеспечении постоянного роста прибыли доков или получении большей выгоды. Фон Монкс внимательно следит за всеми сделками, чтобы быть уверенным в том, что он также получит надлежащий кусочек прибыли.

СЕМЕНА ПРЕДАТЕЛЬСТВА

Возможно, наиболее опасными задачами на Калто является искоренение костяного сорняка. Даже отдельные ростки, если их не выявить — это нечто большее, чем неприятность, они могут угрожать производству планеты. Чтобы пресечь это, части каждой популяции поручается уничтожить все следы этого сорняка в окружающих областях до сбора урожая. Однако, несмотря на меры предосторожности, среди этих так называемых банд Жнецов, очень высокая смертность.

По этой причине многие надзиратели рассматривают эту задачу как подходящую наказание за выявляемую слабость, неудовлетворительный урожай или нарушения их указаний. Большинство, кто стал жертвой отвратительного влияния сорняка, часто заканчивают жизнь самоубийством или умирают жестокой кровавой смертью. Однако, те, кто выживают, часто оставляют все, чтобы привыкнуть к конвульсиям ярости, вызванной костяными сорняками.

Сорняковые рабы — дикие дегенераты, которые безнадежно погрязли в эйфорических приступах дикости, которые сопровождают действие костяных сорняков. Эта свирепость сопоставима только с их недостатком самосохранения и неудержаным желанием кровопролития. Более здравомыслящие их виды ищут вместо этого свой гротескный урожай, их умы целиком посвящены распространению влияния их убийственного нового бога по всему Калто и других миров Аскеллона.

| Сорняковый раб (Рядовой) | | | 13 |
|--------------------------|---------|-----------------------------------|------------------|
| Г 2 01-10 | 6 | HP 38 НС 31 С 38 | |
| ПР 2 11-20 | 6 | ЛР 21 В 42 Лов 34 Инт 24 | |
| K 4 31-70 | 8 | ВОС 34 СВ 33 Общ 29 | |
| ПН 3 71-85 | 7 | Бл — | |
| ЛН 3 86-00 | 7 | | |
| Полу. 3 | Полн. 6 | Натиск 9 | Бег 18 |
| | | | Угроза 5 |
| УРОЖАЙНЫЙ СЕРП | | | КЛАСС РУКОПАШНОЕ |
| Дальн. — | СкС — | Урон 1к10+3 ^{БС} (P) | |
| ПРОБ. 1 | Обой. — | Перез. — | Вес. 1 кг |
| Особенности: — | | | Дост. ОБ |

Умения: Устрашение (Сил).

Таланты: Неистовство

Экипировка: Дырявые одежды и броня, кожаный ранец с костяным сорняком.

Разрушающий разум: Сорняковый раб может активировать талант Неистовство за Свободное Действие.

КРОВАВЫЕ Авгуры

Некоторые поглощены настолько, что позволяют костяному сорняку прорасти в свою плоть. Этот ужасный поступок дает им еще более сильные видения насилия и кровопролития, хотя у немногих есть выносливость или желание пережить ужасный ритуал. Известные как авгуры, они в одиночку способны создать ужасные видения и выковывать из них оружие против незапятнанных.

Однако такие видения требуют ужасную цену, поэтому они должны постоянно уголять жажду свежей крови, чтобы прокормить прорастающие в них паразитические лозы. Другие зараженные присоединяются к ним, безрассудно жертвуя собой, дабы удовлетворить призыв к резне, исходящий из поврежденных тел извращенных и замученных душ.

КРОВАВЫЙ Авгур (МАСТЕР)

20

| | | | |
|---------------|---|--------------------------------------|--|
| Г 2 01-10 | 6 | HP 48 НС 31 С 43 | |
| ПР 2 11-20 | 6 | ЛР 21-30 В 47 Лов 38 Инт 36 | |
| K 4 31-70 | 8 | ВОС 42 СВ 45 Общ 38 | |
| ПН 3 71-85 | 7 | ЛН 3 Бл 22 | |
| ЛН 3 86-00 | 7 | | |

Полу. 3 Полн. 6 Натиск 9 Бег 18 Угроза 20

ЦЕПНОЙ ТОПОР

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

| | | | | |
|----------|---------|---------------------------------|-----------|----------|
| Дальн. — | СкС — | Урон 1к10+8 ^{4+БС} (P) | | |
| ПРОБ. 2 | Обой. — | Перез. — | Вес. 13кг | Дост. ДЕ |

Особенности: *РАЗРЫВНОЕ, НЕСБАЛАНСИРОВАННОЕ*

Вживленный хлыст из костяного сорняка КЛАСС РУКОПАШНОЕ

| | | | | |
|-----------|---------|---------------------------------|----------|----------|
| Дальн. 3м | СкС — | Урон 1к10+4 ^{1+БС} (P) | | |
| ПРОБ. 1 | Обой. — | Перез. — | Вес. 2кг | Дост. ДЕ |

Особенности: *ГИБКОЕ, БРИТВЕННО ОСТРОЕ*

Умения: Атлетика (Сил), Командование (Общ) +10, Устрашение (Сил) +10, Парирование (HP) +10, Выживание (Вос) +10.

Таланты: Амбидекстер, Боевая Ярость, Крепкий Орешек, Неистовство, Обоерукий Воин.

Черты: Страх (1), Естественная Броня (2), Отмечен Судьбой (1).

Экипировка: Измазанный кровью бронированный жилет и тканевые штаны, клеймо, связка человеческих черепов с взрастающими из них костяными сорняками.

Видения Резни: Любой персонаж, начинающий свой ход в радиусе 15 метров от Кровавого Авгута, должен сразу же пройти Ординарную (+10) проверку Силы Воли или стать Неистовым до конца столкновения (как описано в таланте Неистовство на странице 157 ОКП Dark Heresy). Он должен тогда потратить свой ход, атакуя ближайшую цель (друга или врага). Персонажи, которые уже Неистовы, имущны к этому эффекту.

КУЗНИЦА ПАЭЛЛУС

Кузница Паэллус является массивной укреплённой структурой, погребенной среди осыпающихся остатков доимперского города, служащего сейчас механическим сердцем активности Адептус Механикус на Калто. Из её колосальных ворот появляются комбайны-скарабеи, катящиеся по золотистым полям, и за этими же воротами исчезают новые инициаты в культ Омниссии. Есть также слухи о других, более сомнительных практиках и исследованиях, проводимых внутри этих возвышающихся стен. Возрастающая слабость правящего магоса и его слуг только укрепляла эти праздные домыслы. Многие также наблюдали снижение их взаимодействия с посторонними, а также тревожную тенденцию к устранению их внешних вокс-имплантатов и биологических речевых органов ужасными и грубыми хирургическими методами.

ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: КРОВАВАЯ ЖАТВА

Обзор: ИП должны раскрыть источник запятнанных Хаосом посевов перед тем как порченные продукты питания начнут угрожать стабильности всего Аскеллона. Этот шаблон требует сильных навыков взаимодействия, а в конце приключения ждёт захватывающий бой. Она вполне может служить как интерлюдия между арками истории, или как начальное столкновение перед новым расследованием.

Акт 1: ВОССТАНИЕ

Аколиты оказываются посреди бунта на борту огромного орбитального дока. Хотя насилие изначально появляется в связи с продолжающимся кризисом, порожденным продовольственными бунтами и вызванным жестокими репрессиями, всплеск агрессии на ничего не подозревающих стыковочных доках гораздо более жестокий, чем любые предыдущие конфликты.

Но, чего аколиты не знают, так это то, что испорченные поставки калтанского зерна емдур каким-то образом попали в руки повстанцев и подвергли скверне многих из них, в том числе зачинщиков. Еще большее беспокойство вызывает тот факт, что действия этих еретических личностей угрожают как продолжающемуся процветанию как ценных орбитальных доков, так и планете под ними.



Отряд должен сутками ждать, пока прибудут силы Адептус Арбитрес и подавят восстание. Таким образом, аколиты должны столкнуться в тесных коридорах, забитых испуганными мирными жителями и запятнанными Хаосом повстанцами, если они хотят предотвратить разрушение критически важных стыковочных сооружений и нежелательную гибель в перекрёстном огне тысяч заложников.

Акт 2: ОСТОРОЖНЫЙ ПОКУПАТЕЛЬ

Если аколиты переживают попытки их врагов разгромить процветающий порт, они в конечном итоге обнаруживают фрагменты костяного сорняка, растущие из тела одного культиста, а также многочисленные ящики порченых пищевых продуктов, которые обращают их внимание на агро-мир Калто. Следуя за этой уликой, они путешествуют к Калто и прибывают в печально известные Врата Метозина.

Там, аколиты следуют за цепочкой улик, приводящей к коррумпированным торговцам, провозящим контрабандой ящики с планеты, и убеждают их раскрыть источник некачественных поставок. Тем не менее, нечестные сделки во Вратах как известно, опасны, и, если аколиты не разыграют свои карты правильно, то столкнутся с серьёзным сопротивлением.

Акт 3: ЖАТЬ ТО, ЧТО ПОСЕЯНО

Предполагая, что аколиты смогли извлечь информацию из контрабандистов — либо через признание, либо найдя физические доказательства — и могут найти комбайинско-скарабей, ответственный за испорченный урожай. Оказывается, почтенная машина была захвачена кровавым авгуром и его рабами, которые использовали её для распространения своего опасного урожая в далёкие миры. Культисты полностью принадлежат Кхорну и пронизаны хитиновыми побегами, раздирающими их плоть. Они сражаются яростно, чтобы защитить свой зловещий урожай.

В зависимости от того, как разыгрывается это столкновение, могут быть дополнительные расследования по поводу того, сколько порченого зерна было послано с мира. Один из аколитов может также оказаться в непосредственной близости с костным сорняком во время расследования, и впоследствии сражаться со своей собственной скрытой порчей в будущих расследованиях.

Возможные осложнения:

- Культисты захватили рабочих, управляющих гигантским комбайном-скарабеем вместо их заражения, тем самым заставляя аколитов решать, хотят ли они спасать этих, возможно запятнанных, свидетелей.
- Авгуры могут почувствовать едва заметные шрамы от предыдущих столкновений аколита с Хаосом, и попробовать подвергнуть его порче, вместо того, чтобы убивать.
- Влияние Кхорна сильнее, нежели ожидалось, и авгуры имеют скрытых союзников либо внутри Врат Метозина, либо в ближайшей урожайной коммуне, либо и там, и там.

ПЕЛЛЕННА

«Культы мутантов? Ты открыл для себя, что там, в шахтах, могут быть несколько культов мутантов? В глубоких туннелях всегда были культы мутантов! Сложность не в том, чтобы «открыть», что они существуют, а в том, чтобы «открыть» способы отбраковки достаточного количества грязных подонков, которые будут держивать их от нападений на наши дома и убийств нас в кроватях!»

— капитан Тибалт Псаркин, 2ой полк,
Пелленская Глубинная Гвардия

Пелленна — один из Великих Миров сектора Аскеллон. Он важен для экономики сектора, не только из-за своих огромных минеральных ресурсов, но также благодаря жизненно-важной стратегической позиции. Он находится прямо на пути Великой Процессии, основного варп-маршрута, соединяющего Великие Миры сектора относительно стабильными путями. Процессия предоставляет доступ к столице сектора, Юоне, с помощью варп-маршрута, соединяющего два мира, путешествие по которому длится не более месяца. В дополнение, Пелленна находится в центре местной паутины меньших варп-маршрутов к Нижним Мирам внутри Кластера Стигис и служит точкой перехода для трафика, идущего через переднюю границу сектора.

Пелленна — большая планета, почти полностью состоящая из высококачественного невыработанного железа. Железо не перемешано с каменистой рудой, и не заключено под земной корой; хотя это невероятно, но, похоже, мир является охлаждённым ядром бывшей более крупной планеты. Она имеет разреженную атмосферу, которая ближе к поверхности сильно загрязнена и едва ли пригодна для поддержания человеческой жизни. По этой причине, человеческое общество на Пелленне почти полностью подземное.

Планета исчерчена гигантскими туннелями, больше километра в ширину и намного больше — в длину. Все они тянутся на сотни или даже тысячи километров в извилистых, по-видимому, случайных направлениях по всему миру. Некоторые опускаются вертикально от поверхности в непостижимые глубины, в то время как другие образуют наклонные спирали, которые медленно петляют к ядру на десятки тысяч километров. Обычно все они ведут вниз. По видимому, туннели были прорезаны через железо в течение какой-то древней эпохи, используя огромные бурильные машины, теперь уже исчезнувшие. Было много предположений относительно происхождения этих туннелей; официальное объяснение состоит в том, что туннели — это чудеса Темной Эры Технологий, созданные легендарными первыми аскеллианскими поселенцами в до-имперские времена. Однако, некоторые отмечали сложность датировки, поэтому в некоторых группах ходят тихие слухи, что они намного-намного старше, и датируются миллионами лет и некоторой неопределенной дочеловеческой культуры. Гравитация планеты колеблется в рамках стандарта Святой Терры; это означает, что, несмотря на огромный размер планеты, большая часть её массы могла быть удалена тем, что создало обширную сеть туннелей, которая пронизывает мир.

Что особенно необычно, так это повышенные уровни радиации на планете, по-видимому, происходят от самой планеты, а не из звезды Пелленнской системы. Уровни радиации увеличиваются ближе к ядру; на поверхности они повышены, но терпимы. В нижних туннелях они могут становиться смертельными. Источник радиации никогда не был удовлетворительно объяснён, и никто не стремился спуститься в более низкие глубины, чтобы определить его. Учитывая это, железо, добывное на Пелленне, должно быть очень радиоактивным; однако это на удивление не так. В то время как железо обладает высокими уровнями радиации на глубине около ядра, оно каким-то образом теряет это качество, когда выводится на поверхность, и этот феномен не полностью понят адептами, которые его изучали.

РОДНОЙ МИР: ПЕЛЛЕННА

Игроки могут выбрать Пелленну в качестве родного мира при создании нового аколита, особенно как замену персонажу во время путешествия в этой локации.

Персонажи с Пелленны следуют правилам персонажей с миров-кузниц (смотри страницу 38 ОКП Dark Heresy), но его Бонус родного мира заменяется следующим:

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Защита чистокровных: Персонаж с Пелленны начинает игру с талантом Сопротивление (Радиация) и умением Ремесло (Геолог) на ранге 1 (Знает), плюс или талант Ненависть (Мутанты) или черту Ночное Зрение.

Такая среда враждебна человеческому населению, таким образом, заставы на поверхности планеты и обширные подземные города хорошо защищены пустотными щитами и прочими щитами от ужасных эффектов радиации. Однако, к большому разочарованию постоянных обитателей планеты, уровень мутаций среди населения остается необычайно высоким, даже в самых богатых и наиболее защищенных анклавах аристократии. Поиск причины этого стал растущей проблемой для высокопоставленных лиц в правящих классах планеты. Некоторые предположили, что таинственный источник радиации излучает энергию глубоко в планетарном ядре, которая не обнаруживается традиционными радиогидрометрами; энергию, которая обладает эффектом, мутирующем генетический материал человека. Священники Адептус Министорум возглашают, что высокий уровень мутаций не является знаком некоторых физических или генетических отклонений, а душевным недугом, вызванным отсутствием веры в Императора. Некоторые инквизиторы опасаются, что истинная причина находится где-то между этими двумя крайностями и боятся, что в основе планеты лежит какой-то объект или сущность, которые каким-то образом превращают человеческих жителей планеты в новые формы.

Пелленна обладает двумя маленькими лунами. Одна, Бракс, богата редкими силикатами, в то время как другая, Лием, является углеродной луной, богатой карбидом титана и алмазом. Такая комбинация геологически различных тел в одной системе крайне маловероятна в планетарном образовании. Однако, вопрос о том, как столь полезные ресурсы удачно оказались в их нынешнем положении, вызывает волнующие последствия, так что немногие пелленнцы склонны слишком глубоко вникать в этот вопрос. Обе луны имеют одни и те же доказательства горной добычи с помощью бурильных машин колossalного размера в течение некоторого неидентифицируемого раннего периода. Так же, есть третья, искусственная луна — Завод Ро-Каппа 213. Этот большой орбитальный плавильный двор управляемый Адептус Механикус в соответствии с многовековой конвенцией об взаимной выгоде, заключенной с нынешней правящей династией. Помимо этого, пространство вокруг на удивление свободно от орбитальных тел и обломков.

Ресурсы Пелленны имеют решающее значение для функционирования всей экономики Аскеллона. Она ежегодно экспортирует сотни тератонн чистого высококачественного железа для использования по всему сектору, вместе с большим количеством редких минералов и руд, добытых из его лун. Надежность и постоянная поставка железа, производимого Пелленной, сделала её миром высокой важности; маловероятно, что естественная щедрость Пелленны исчерпает себя в будущем, в отличие от других ресурсных миров.

ДРЕВНЯЯ ИСТОРИЯ

Пред-имперские записи относительно Пелленны, скучные, но ещё сохранившиеся документы, насчитывающие тысячи лет, последовательно описывают её как мир-рудник. Доимперские торговые договора, сохраненные правящими династиями, указывают на то, что первоначальная человеческая популяция планеты состояла из небольшой, давно исчезнувшей касты странствующих межзвездных шахт-кланов с высокой степенью механизации. На протяжении тысячелетий, поскольку навыки, необходимые для содержания их снаряжения, были потеряны, а их разрозненный флот космических кораблей разрушен, правители Пелленны стали все более и более полагаться на огромное количество неквалифицированных рабочих, отправленных на планету из соседних обитаемых миров.

Пелленна изменила этих рабочих; мутация распространилась не только среди трудившихся в глубоких туннелях, но и среди тех, кто принял все меры предосторожности, чтобы защитить себя от опасной радиации, обнаруженной внутри. За всё время пребывания людей на Пелленне, были также мутанты и изгои, которые цеплялись за существование в ветхих городах за пределами экранированных туннелей-городов, влача жалкую жизнь и просачиваясь с верха вниз.

Прибытие Империума мало что изменило в использовании планеты; в действительности, это только ускорило зависимость планеты от иномирцев. Удержание этой импортируемой рабочей силы посредством наследственных контрактов подневольного рабства — для того, чтобы выполнять работу, которую богатые ресурсами правящие династии Пелленны не готовы были делать самостоятельно, — было следующим логическим шагом.

ЖИЗНЬ ПОД ЗЕМЛЁЙ

Учитывая количество связанных контрактом работников (которые значительно превосходят численность туземцев), культура планеты всё ещё недостаточна, несмотря на свою древность, и Пелленна по-прежнему ощущается как пограничный мир. Как и в большинстве имперских миров, его жители не сведущи в искусстве, досуге и преимуществах цивилизации. Пелленнское общество остаётся чётко разделённым на касты, с почти полным отсутствием взаимодействия между социальными классами. Правители планеты, класс взаимосвязанных (и часто прирожденных) дворянских семей, известных как «Динанты», живут в сильно защищенных башнях на поверхности, защищенных десятками полков свирепых солдат-силовиков — Глубинной Гвардии.

Динанты — агрессивные эксплуататоры бедняков из Кластера Стигис, приманивающие их на планету обещаниями честной оплачиваемой работы, а затем привязывающие к контрактам, содержащим недосягаемые цели добычи. Каждый год сотни тысяч наивных рабочих прибывает в Свод,



большую подземную столицу Пелленны, чтобы обнаружить, что они должны проводить десятилетия изнурительной работы в высокорадиоактивных шахтах. Есть рассказы о некоторых, смогших в итоге уйти, но это скорее обнадеживающие мифы, нежели факты.

Планета сказывается на тех, кто там работает; скорость мутаций, особенно среди работающих ближе к ядру планеты, является пугающе высокой, несмотря на обширную радиационную защиту. Любой работник, проявляющий признаки мутации, немедленно увольняется, изгоняясь из-под защиты больших туннелей-городов, и попадает в обширный и древний подкласс пелленнских мутантов.

Силовик Глубинной Гвардии

Известные полки Глубинной Гвардии являются силами планетарной обороны и силовиками на Пелленне, и эта необычна двойная роль свидетельствует о паранойе динантов, помешанных на контроле, и усилий, на которые они идут, чтобы охранить его. Фактически являясь хорошо экипированными силами милиции, Глубинная Гвардия состоит исключительно из уроженцев верхних, менее радиоактивных, уровней Пелленны и обладает хорошо известной жестокой репутацией. Однако это смягчается глубоким пониманием безрассудной тактики мутантов изнутри имперского общества, делая Глубинную Гвардию ценным приобретением для всего Империума: полки Глубинной Гвардии являются обычной десятиной Астра Милитарум для участия в жестоких подавлениях восстаний мутантов по всему сегментуму и за его пределами. Их отличительный внешний вид, железная боевая броня и стилизованные, формы бурового сверла, большие шлемы, делают их узнаваемыми в районах гражданских беспорядков по всему сектору



Силовик Глубинной Гвардии (Элиты) 12

| | | | | |
|---|-----------|--------------------------------|------------|---|
| G 5 01-10 | 8 | HP 39 21-30 | HC 34 | C 32 |
| ПР 4 11-20 | 7 | ЛР 4 21-30 | 7 | В Лов Инт Вос СВ Общ Вл |
| K 4 31-70 | 7 | | | — |
| ПН 4 71-85 | 7 | ЛН 4 86-00 | 7 | |
| Полу. 3 | Полн. 6 | Натиск 9 | Бег 18 | Угроза 8 |
| ЛАЗ-КАРАБИН КЛАСС БАЗОВОЕ | | | | |
| Дальн. 75м | СкС О/2/- | Урон 1к10+3 (Э) | | |
| ПРОБ.- | Обой. 60 | Перез. Полу | Вес. 2,5кг | Дост. ОБ |
| Особенности: Надёжное | | | | |
| ШИПОВАННАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДУБИНКА КЛАСС РУКОПАШНОЕ | | | | |
| Дальн. - | СкС - | Урон 1к10+4 ^{+бс} (У) | | |
| ПРОБ.- | Обой. - | Перез. - | Вес. 3кг | Дост. ДЕ |
| Особенности: Примитивное (7) | | | | |

Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Запретные Знания (Мутанты) (Инт)+10, Уклонение (Лов), Устрашение (Сил).

Таланты: Враг (Мутанты), Ненависть (Мутанты), Нокдаун.

Экипировка: Бронированная униформа Глубинной Гвардии с большим шлемом и интегрированной микро-бусиной, мощная лампа, 2 обоймы

Казнитель Мутантов: Раз в раунд, когда Силовик Глубинной Гвардии убивает мутанта, он получает Полудействие, которое он может потратить только на атаку другого мутанта.

Твисты

Никто не знает точно, сколько мутантов на Пелленне. С незапамятных времен они прятались на грани человеческого общества, питаясь его мусором и завистливо наблюдая за его обитателями. В последние годы, когда многие великие добывающие машины начали давать сбой, эти изгои приобрели большее экономическое значение; каждый надсмотрщик шахты теперь собирает их тысячами и посыпает их в глубочайшие рудники, где они выдалбливают железную руду ручными инструментами в обмен на скучные остатки пищи. Те несчастные, что были близки к работающим в настоящее время шахтам и городам-туннелям, группа, состоящая в основном из недавно муттировавших связанных договором рабочих, отчаявшихся выжить, всё ещё полностью зависимые от человеческого общества. Эти изгнанники занимают поспешно собранные хибары и дерутся за объедки, бросаемые им незапятнанным населением Пелленны.

Отдельной группой состоят потомки более ранних изгоев. Эти более опытные мутанты менее раболепны и более возмущены своей судьбой. Они склонны к формированию беспощадных, корыстных и тайных банд со своим собственным жаргоном. Они оппортунисты, предприниматели и новаторы, создающие свою постоянно развивающуюся культуру. Являясь стержнем общества мутантов, они используют поломанные развалившиеся питьевые притоны и захудальные форпости, многие из которых являются самыми грандиозными зданиями в под-городах. Эти преступные лорды и леди, агитаторы и головорезы несут ответственность за многие злополучные восстания против жестокости динантов на протяжении веков.

Но сейчас, совсем на задворках, формируется третье общество мутантов. Это, безусловно, самое плохо понимаемое население, состоящее из тех мутантов, которые с древних времён прозябали в самых глубоких и старых туннелях. Первобытные и сверхъестественные достопримечательности глубин всегда влекли наиболее муттировавших. Каждый год, как бы при каком-то секретном сигнале, тысячи мутантов блуждают в темноте поодиночке и парами. Многие умирают, их высушенные трупы засоряют темные спиральные тунNELи. Но многие, похоже, находят других, похожих на себя, и создают там своеобразное, почти племенное общество, пытаются друг другом и странной плесенью, которая блестит в темноте.

Здесь, далеко от глаз Империума, странные общества расцветают и распадаются, поклоняясь и принося жертвы скрытым богам. Здесь искаженные мутанты размножаются и строят планы, терпеливо ждут того дня, когда их численность станет настолько велика, что они смогут подняться из самых глубоких туннелей и утопить свет человеческих городов в вечной тьме. И однажды, похоже, этот день настанет, несмотря на тщетные усилия тех, кто выше, уничтожить мутантов на Пелленне.



Мутант Спиральной Шахты

Мутанты из более глубоких шахт являются древними племенными людьми, живущими на нечестивой диете каннибализма и отвратительной черной радиотрофной плесени, которая разрастается при латентном радиоактивном излучении нижних уровней Пелленны. Вопрос того, как мутанты спиральной шахты выжили в летальном радиоактивном окружении, имеет некоторые предположения. Возможно, они развили беспрецедентный уровень естественной сопротивляемости или, возможно, они нашли туннели с уровнем радиации, достаточным для выживаемости; в любом случае, удовлетворительных доказательств на поддержку этих объяснений ещё не найдено.

Некоторые богохульные теории даже считают, что среди этих мутантов живут потомки мифологических первых поселенцев Аскеллона. В этих история рассказывается про то, что, хотя они были когда-то людьми, но с тех пор деградировали до неузнаваемого уровня, за исключением того, что эти ужасные существа должны быть уничтожены как можно быстрее. Причины их внешней и географической деградации составляют самые изощрённые части подобных теорий.

Мутанты самых глубоких ям, хотя они ни в коем случае не являются истинно размножающимися, имеют схожие черты: светящиеся глаза, мощные и похожие на рога выступы и страшную свирепость, когда им угрожают. Хотя эти атавистические мутанты перешли на более низкий технический уровень, действуют они отнюдь не как животные. Они создали свои уникальные языки и культуры, демонстрируют сложные (даже зловещие) религиозные убеждения и используют утончённые методы, когда охотятся и сражаются с человеческими обитателями верхних туннельных систем.



Мутант Спиральной Шахты (Рядовой)

12

| | | | | | |
|-----------|---|----------|------------|--------------|------------|
| Г | - | 4 | HP | HC | C |
| 01-10 | | | 45 | 31 | 38 |
| ПР | 1 | 5 | В | Лов 4 | Инт |
| 11-20 | | | 40 | 37 | 38 |
| ЛР | 1 | 5 | Вос | СВ | Общ |
| 21-30 | | | 40 | 35 | 28 |
| К | 1 | 5 | Вл | | |
| 31-70 | | | | | |
| ПН | 1 | 5 | | | |
| 71-85 | | | | | |
| ЛН | 1 | 5 | | | |
| 86-00 | | | | | |

Полу. 4 Полн. 8 НАТИСК 12 БЕГ 24 УГРОЗА 7

Дубинка из БЕДРЕННОЙ КОСТИ Класс Рукопашное

Дальн. - СкС - Урон 1к10+6^{БС}(У)

ПРОБ.0 Обой. - ПЕРЕЗ. - Вес. 3кг Дост. ДЕ

Особенности: **ПРИМИТИВНОЕ (8), НЕСБАЛАНСИРОВАННОЕ**

РОГОВЫЕ НАРОСТЫ

Класс Рукопашное

Дальн. - СкС - Урон 1к10+4^{БС}(У)

ПРОБ.0 Обой. - ПЕРЕЗ. - Вес. 2кг Дост. ДЕ

Особенности: **ПРИМИТИВНОЕ (7)**

Умения: Скрытность (Лов) +20, Выживание (Вос) +20.

Таланты: Сопротивление (Радиация)

Черты: Ночное Зрение, Природное Оружие (Рога), Сверхъестественная Сила (1), Сверхъестественная Ловкость (1)

Экипировка: Костяные амулеты, части брони из мусора, кожаная набедренная повязка.

Темнейшие Шахты: Мутант Спиральной Шахты не может заблудиться, пребывая под землёй, и автоматически проходит все проверки, связанные с навигацией под поверхностью с ик⁵ степенями успеха.

ЗАМАСКИРОВАННЫЙ ЗАГОВОРЩИК МУТАНТ-ДВОРЯНИН

Не все уродства мутантов столь очевидны что владельцы должны бежать к самым темным туннелям, чтобы спрятаться от толпы с факелами. Многие из них несут стигматы генетической нечистоты в какой-то менее очевидной, скрытной манере: второе хищное лицо, произрастающее из их груди, засохшую дополнительную конечность, которую можно спрятать под объемной одеждой; вариации таких отклонений бесконечны.

На Пелленне поговаривают, что некоторые из данантов, членов изнеженного правящего класса, тайно несут на себе знак мутанта и скрывают свое состояние, опасаясь того, что они потеряют, если будут вынуждены присоединиться к рядам угнетённых ими. Эти субъекты в силу своего состояния легко втягиваются в заговор, будь то через шантаж или отчаянную необходимостью хранить своё разложение втайне от агентов Империума. Некоторые такие замаскированные мутанты отчаянно ищут «излечения» от их мутаций, в то время как другие собираются вместе с другими лицами, страдающими от таких же мутаций, и образуют тайные культуры для защиты или для содействия революции против тех, кто будет стремиться сжечь их на костре.

| ЗАГОВОРЩИК МУТАНТ-ДВОРЯНИН (Элиты) 12 | |
|--|------------|
| G 01-10 | 3 |
| ПР 11-20 | 4 |
| K 31-70 | 6 |
| ПН 71-85 | 4 |
| ЛР 86-00 | 4 |
| HP | 28 |
| HC | 31 |
| C | 43 |
| B | 31 |
| ЛОВ | 31 |
| Инт | 39 |
| Вос | 39 |
| СВ | 25 |
| Общ | 38 |
| Вл | — |
| Полу. | 3 |
| Полн. | 6 |
| Натиск | 9 |
| Бег | 18 |
| Угроза | 8 |
| ФАМИЛЬНЫЙ ЛАЗ-ПИСТОЛЕТ Класс Пистолет | |
| Дальн. 30м | СкС О/2/- |
| ПРОВ. I | Обой. 20 |
| Перез. Полу | Вес. 1,5кг |
| Дост. OP | |
| Особенности: Надёжное | |

Умения: Едительность (Вос), Обаяние (Об), Коммерция (Инт), Обман (Общ) +10.

Таланты: Связи (Пелленнское дворянство)

Экипировка: Прекрасная объемная одежда, скрывающая отвратительную мутацию, ключ к тайнику из запасёнными средствами и принадлежностями, сверхтонкая скрытая железная кольчужная жилетка, 2 обоями.

Сокрытая Ересь: Каждый Замаскированный Мутант имеет хотя бы одну соответствующую черту или мутацию, взятую из Таблицы 8-16: Мутации страницы 356 Основной Книги Правил Dark Heresy, но которую можно спрятать от пытливого взгляда.

Узы Крови

Узы Крови – пелленская секта, посвятившая себя полному искоренению мутантов и тем, кто может их поддерживать; она беспокоит многих своей растущей силой. Даже среди бесчисленных других групп, одержимых уничтожением мутантов, где бы те ни находились, этот с трудом терпимый культ выделяется объемом и масштабом своих ужасных зверств, крайним фанатизмом и готовностью участвовать в чрезвычайном насилии как против мутантов, так и незапятнанных людей. В глазах Уз Крови, любой человек, который отказывается посвятить каждое мгновение бодрствования истреблению мутантов, заслуживает не что иное, как смерть, и приемлема только сильная, продолжающаяся война против мутантов.

Основанный на Пелленне три столетия назад, и начавшийся с манифеста, вырезанного на теле обугленного мутанта, прибитого к дверям Высокого Храма в Своде, культ в последние годы распространил свои щупальца во всем Кластере Стигис и за его пределами. Он крайне догматичен и отказывается допускать любую возможную полезность мутантов в любом аспекте Империума. Братья из Уз Крови не приемлют никакую акоммодацию сообществ мутантов и настаивают на принятии мер по их уничтожению, когда местные власти отказываются это делать. В частности, они, как известно, убивают имперских деятелей на руководящих должностях, которые отказываются действовать против поселений мутантов в соответствии с их диктатами, часто стремясь изобразить эти убийства как работу мутантов. В последние годы они были чрезвычайно активны и получили пугающую степень контроля над трущобами среднего уровня Пелленны. Секта регулярно проводит чистки, во время которых люди, несущие незначительные родимые пятна или уродства, сжигаются живыми, а также уничтожают любых граждан, которые (доподлинно или только по слухам) считаются имеющими имели дела с мутантами. Динанты, правящие Пелленной, все больше обеспокоены поддержкой, которую Узы Крови находят в рабочих классах. В то время как Динанты (как и все правильные имперские граждане) презирают мутантов, более этого они презирают любую угрозу их первенству и теперь активно замышляют против культа.

Узы Крови одержимы секретностью: каждый из «Единокровных Братьев» (как называют себя сами участники организации) управляет своими операциями в высокоорганизованной структуре ячеек, нося закрывающую всё тело чёрную мантию и скрывающий лицо капюшон. История и членство в группе практически неизвестны, и действительно, отдельные члены идут на многое, чтобы максимально скрыть свои личности.

Секта вызывала беспорядки в Пелленне и окружающем Стигийском регионе, сталкивая мутантов и незапятнанных граждан друг против друга, в той степени, так же их работой считается некоторое количество вооруженных конфликтов. В последние годы, по слухам, некоторые инквизиторы обратили внимание на группу, рассматривая её как оказывающую дестабилизирующую влияние на важные миры сектора, несмотря на некоторую симпатию к целям группы. Есть разрозненные сообщения о местных планетарных силах, проводящих чистки Уз Крови, и действительно, в определённых кругах ходили слухи, что некоторые ячейки Братьев были тихо устранены тайными инквизиторскими оперативниками, но лишь для того, чтобы появиться в новой, более мощной форме позднее. Тем не менее, для таких утверждений имеется слишком мало доказательств.



ЕДИНОКРОВНЫЙ БРАТ

Отдельные члены ячейки Уз Крови являются непредсказуемыми и анонимными, как если бы их специально выбирали из-за способности сливатся с толпой. На публике они носят простые, черные, ничем не украшенные одежды с высокими капюшонами, которые маскируют их личность, и часто имеют стилизованные тотемы, изображающие грязного мутанта, свисающего с виселицы. Все они преданы свершению отвратительных действий против мутантов и тех, кто, как они считают, поддерживают мутантов каким-либо образом, особенно если это вызовет большую ненависть между людьми и мутантами.

| ЕДИНОКРОВНЫЙ БРАТ (Рядовой) | | 12 |
|---|-----------|----------------------------------|
| G - | 3 | |
| 01-10 | | |
| ПР 1 | 4 | |
| 11-20 | | |
| ЛР 1 | 4 | |
| 21-30 | | |
| K 2 | 5 | |
| 31-70 | | |
| ПН 1 | 4 | |
| 71-85 | | |
| ЛН 1 | 4 | |
| 86-00 | | |
| HP | 35 | HC |
| | 36 | С |
| B | 30 | Лов |
| | 39 | Инт |
| Вос | 30 | СВ |
| | 39 | Общ |
| Vл | — | |
| Полу. 3 | Полн. 6 | Натиск 9 |
| Бег 18 | Угроза 7 | |
| СТАРЫЙ СТАБ-РЕВОЛЬВЕР | | Класс Пистолет |
| Дальн. 25м | СкС О/—/— | Урон 1к10+3 (У) |
| ПРОБ.— | Обой. 6 | Перез. 2Полн Вес. 1,5кг Дост. ИЗ |
| Особенности: Надёжное | | |
| ИМПРОВИЗИРОВАННАЯ РАНЦЕВАЯ БОМБА | | |
| Дальн. 9м ^{3*Б} | СкС О/—/— | Урон 2к10+2 (В) |
| ПРОБ.— | Обой. 1 | Перез. — Вес. 3кг Дост. РД |
| Особенности: Взрыв (4) | | |

Умения: Обман (Общ), Устрашение (С), Безопасность (Инт), Скрытность (Лов), Техпользование (Инт)

Таланты: Враг (Мутанты), Ненависть (Мутанты)

Экипировка: Неприметная одежда шахтёра, мантия с чёрным капюшоном, карта местных мутантских трущоб с красными отметинами на ней и странным шифром, нательная броня из кусков металла.

Безликая Опасность: Когда Единокровный Брат не носит свой плащ, он скорее всего постараётся слиться с толпой, чтобы убежать. Он получает бонус +10 к умению Маскировки, если он в гражданской одежде и находится в толпе.

МАГИСТР ЕДИНОКРОВНЫХ

Невизирай на множество попыток, правители Пелленны не могут установить личность лидеров Секты Уз Крови. Расследования Глубинной Гвардии под прикрытием показали, что некие скрытные фигуры в масках выдают инструкции отдельным командирам ячеек на собраниях Уз Крови, но эти люди никогда не были захвачены. Эти Магистры Единокровных столь же умелы в риторике и управлении толпой, как и в увёртках, предательстве и слежке. Их так же видели раздающими инструкции младшим членам движения в таких разнообразных навыках, как закладка бомб, управление секретными ячейками на враждебной территории, противодействие методам допроса и развертывание пропаганды. Высокий профессионализм этих лидеров вызывает некоторую озабоченность у властей, поскольку он намного превышает уровень, типичный для групп подобного сорта. Теории о лидерстве и том, почему всё настолько секретно, широко варирировались в высших Имперских кругах; выводы привели к увеличению официального интереса к культу.

| МАГИСТР ЕДИНОКРОВНЫХ (МАСТЕР) | | | | 20 |
|---------------------------------|-----------|--------------|-----------------|-------------------|
| G - | 4 | HP | HC | C |
| 01-10 | | 40 | 39 | 35 |
| ПР 2 | 6 | ЛР 2 | 6 | В |
| 11-20 | | 21-30 | | Лов |
| | | | | Инт |
| K 3 | 7 | | | Вос |
| 31-70 | | | | СВ |
| | | | | Общ |
| ПН 2 | 6 | ЛН 2 | 6 | Вл |
| 71-85 | | 86-00 | | |
| | | | | 40 |
| Полу. 4 | | Полн. 8 | Натиск 12 | Бег 24 |
| Угроза 25 | | | | |
| Ручная пушка с глушителем | | | | Класс Пистолет |
| Дальн. 35м | СкС О/—/— | | Урон 1к10+4 (У) | |
| ПРОБ.2 | Обой. 5 | Перез. 2Полн | Вес. 4кг | Дост. РД |
| Особенности: Глушитель | | | | |
| ОСЛЕПЛЯЮЩАЯ ГРАНАТА (2) | | | | Класс Метательное |
| Дальн. 9м ^{3*Б} | СкС О/—/— | | Урон 2к10+2 (В) | |
| ПРОБ.— | Обой. 1 | Перез. — | Вес. 0,5кг | Дост. ДЕ |
| Особенности: Дымовое (2) | | | | |

Умения: Бдительность (Вос) +10, Обаяние (Общ) +10, Общие Знания (Сектор Аскеллон, Империум, Преступность) (Инт), Обман (Общ) +20, Запретные знания (Мутанты) (Инт) +10, Устрашение (С), Безопасность (Инт) +10, Скрытность (Лов) +20, Техпользование (Инт) +10

Таланты: Постоянная бдительность, Ненависть (Империум, Мутанты), Чуткая интуиция, Выхватить Оружие.

Черты: Затронутый судьбой (1).

Экипировка: Анонимная и двусторонняя гражданская одежда, искусно сделанная чёрная мантия с капюшоном и маской, идентификационные бумаги со множеством имён, своеобразные и неидентифицируемые электро, вшитая в одежду капсула с ядом, 2 обоймы.

Мастерство теней: Магистры Единокровных живут в тенях скрытых заговоров, постоянно формируя конфликты между населением Пелленны и её мутантами. Они параноидальные и хитрые, всегда ожидая предательства и внедрения. Таким образом, получают бонус +10 против всех встречных проверок Бдительности.

ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: СПИРАЛЬНЫЙ СПУСК

Обзор: Магистр Единокровных подставляет высокородного пелленца, старшего динанта Белкиса Страунджа (который является скрытым мутантом и главой Пелленнского Министерства Силовиков), выставляя того инициатором гибельной военной чистки племен Спиральных Мутантов в более глубоких туннелях. Магистр ожидает, что это подтолкнёт племена к прямой войне против людей Пелленны, ослабляющей планету и угрожающей экономической стабильности всего сектора.

Аколиты могут быть внедрены в сюжет множеством способов. Возможно, их отправляют наблюдать за возможной военной экспедицией от имени своего инквизитора, который имеет сомнения в отношении разумности полномасштабных военных действий против племен. Или же они могут преследовать ренегата, который убежал в глубокие шахты, и принять участие в военной экспедиции для получения поддержки. Возможно, аколиты расследуют и деятельность Уз Крови, и племён спиральных мутантов, или порчу в рядах Динантов, становясь вовлечеными в заговор магистра, когда события настигают их. Приключение включает в себя социальное взаимодействие со сливками пелленнского сообщества, борьбу с племенами мутантов и Узами Крови, а также углубление в расследование большого заговора, чем казалось сначала.

Акт 1: В ПАСТЬ АДА

Игроки прибывают в звёздный порт Пелленны на поверхности планеты, и продвигаются к Башне Великого Динанта, где становятся участниками решающего голосования на заседании динантов за предложение динанта Страунджа военных действий. Страундж произносит горячую речь в поддержку своего ходатайства, и на голосовании его полностью одобряют, хотя и дали гораздо меньшую военную силу, чем просил Страундж первоначально. Аколиты наблюдают за тем, как предложение было передано страдающему ожирением великому динанту на утверждение, которое он с готовностью одобряет. Они договорились встретиться с динантом Страунджеем и договориться об участии в экспедиции. Тот с подозрением относится к ним и дает им разрешение участвовать в военной экспедиции, надеясь, что отправил их на смерть.

ИП путешествуют по Большому Фуникулеру, огромной вертикальной транзитной системе в сердце Свода, древнего города-туннеля. По прибытии, они наблюдают массовые демонстрации против мутантов Уз Крови и их сторонников, и воочию замечают жестокое подавление тех, кто выступает против них. Учитывая суть их миссии, аколиты сталкиваются с возможными моральными выборами относительно того, следуют ли спасать определенных людей — как людей, так и мутантов — от кровожадной толпы.

Акт 2: В ЛАБИРИНТ

Аколиты отправляются в туннель на собрание отделений Глубинной Гвардии и встречают командира, генерала Хаболта. Вскоре они обнаруживают его некомпетентность и общую неподготовленность; он был лично поставлен динантом Страундженом на командование этой миссией. Их также представляют Санду, неприметно выглядящему «компаньону» Страунджа, которого послали контролировать экспедицию от его имени.

Аколиты сопровождают конвой Глубинной Гвардии в их химере при спуске в глубокие тунNELи. Они отправляются в одну из спиральных ям, туннелю шириной в несколько километров (кажущемуся бездонным), который вертикально

спускается к центру планеты, где, по слухам, живёт множество племён мутантов.

Узкая дорога, прорезанная в стенах вертикального туннеля вниз спиралью, пробивается вглубь. Аколиты спускаются на химерах, сопровождая все более волнующуюся Глубинную Стражу, огни их транспортных средств исчезают в неподвижном мраке внизу.

После нескольких дней спуска, во время одной из ежедневных остановок для создания лагеря и отдыха пропадает Санд. ИП должны присоединиться (или возглавить) попытки его найти. Они находят его общающимся с небольшой группой мутантов спиральной ямы и передающим детали о силе конвоя. Независимо от того, вмешиваются ли ИП или нет, на этом месте конвой попадает в засаду огромной орды мутантов; Санд убегает во время суматохи.

Акт 3: БОРЬБА ЗА ПОВЕРХНОСТЬ

Аколиты должны сражаться на стороне Глубинной Гвардии, чей план разобраться побыстрее с мутантами провалился и обернулся отчаянным отступлением. Глубинную Гвардию сильно превзошли числом, и, несмотря на подавляющее огневое превосходство, битва скоро перешла в резню. ИП являются одними из немногих, способных убежать, возможно, пробив себе путь мимо мутантов из племён и реквизировав поврежденную химеру. Они убегают на поверхность, зная, что были преданы эмиссаром динанта Страунджа, Сандом, и не сомневаются относительно участия Страунджа в этом поражении.

По прибытии на поверхность, они попадают в засаду замаскированных членов Уз Крови, которые хотят устранить любых выживших в резне и таким образом выдать угрозу мутантов за ещё более ужасную. Если ИП разберутся с этой атакой, они, вероятно, получат больше доказательств, связывающих Страунджа с кровавыми событиями, и направляются в Башню Гранд Динанта, чтобы противостоять ему.

Они могут прервать его, пока он произносит речь, подстрекая собравшихся динантов к созданию новой военной экспедиции, больше прежней. Если они уличат его как предателя и мутанта перед ужаснувшимся собранием, то он говорит, что был шантажирован своим заместителем, Сандом, который является магистром единокровных и стоит за всем заговором. Правители Пелленны, поняв, что их обманула организация, которая пытается развязать войну между мутантами и людьми, могут начать действовать или попытаться спустить это на тормозах. Тем временем Санд направляется в отсек для шаттлов на вершине Башни, чтобы убежать с Пелленны, а ИП должны попытаться остановить его, пока он будет рвать когти.

ВОЗМОЖНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

- Санд убегает от аколитов и становится для них Немезидой (как описано в ОКП Dark Heresy), возможно, даже путешествуя по мирам и появляясь в разгар расследований.
- Санд, а, в сущности, все Узы Крови, являются инструментом более грозного противника; возможно, инквизитора-истваанита, стремящегося посеять инакомыслие внутри Империума, или зловещих заговорщиков Хаоса.
- Действия аколитов заставляют пелленцев преследовать мутантов с ещё большей фанатичной рьяностью. Растёт поддержка для снаряжения ещё большей экспедиции в глубины, приводя план Санда в действие, правда, уже без него самого.

ПОРТ-АКВИЛЛА

«Клоака воров, — вот что это.... Воров, одетых как принцы»

— капитан-хартист Алрон Гизмик

Находящаяся в системе Стелла Диомедия вдоль дальнего края субсектора Циклопия, Порт-Аквилла является одним из наибольших хабов для торговли и действует как отправная точка для товаров, поступающих из центробежных и центростремительных систем. Однако добраться туда — путешествие не для тех, у кого нет навыков или мужества. Подходы к Порт-Аквилле крайне опасны из-за хотя и меньшего количества отростков Пандемониума, но большего количества тьмы, ими излучаемой. Однако наградой для тех, кто их преодолеет, будет обилие возможностей.

Стелла Диомедия является синим супергигантом, окружённым огромным астероидным полем, размер и масштаб которого значительно превосходит любые известные логические параметры. Оно образует почти идеальную ленту с узкими полосами более плотных образований в разных зонах, которые еще не объяснены, что делает его источником исследований для Механикус Аскеллона. Отдельные астероиды также, похоже, перемещаются, вызывая хаос, поэтому пояс каждый раз отличается при нанесении на карту — и по сей день она неполна и не точна.

Термин «порт» является неправильным, поскольку единого централизованного местоположения в поле не существует. Он является домом для самых разнообразных и бесчисленных баз, заправочных станций и опорных пунктов. Сделки совершаются везде, от огромного Комплекса Аттикус в Торговом Объединении Аскеллона до скрытых пещер, используемых Бледной Лигой и другими контрабандистами. Это также крупная якорная стоянка для судов, прибывающих из соседнего сектора Иксаниад. На протяжении веков пираты и торговцы также называли его своим домом, но ныне всё больше рецидивистов и еретиков находят убежище в его темных углах. Тут всегда кишила активность, но его прошлое было гораздо менее приятным или мирным.

Истоки Аквиллы

Большая часть истории первых поселенцев была утрачена. На рассвете экспансии Диомедия мало что могла предложить. Тут нет планет для колонизации и необходимых ресурсов для использования. Но поле обеспечивает достаточно надёжные убежища, и самые смелые из первоначальных исследователей построили пригодные для жизни автономные дома из скал. Многие начали наносить на карту поле, изредка находя ценные месторождения полезных ископаемых. Даже тогда, первоначальное сканирование показывало странные вещи. Оцененная масса и плотность пояса намного превосходили любые другие известные области, как если бы несколько планет были уничтожены, а их останки остались на свободной орбите. Когда люди осели, начало просачиваться много странных отчётов. Залежи минералов могли изменяться от одного сканирования к другому. Астероиды, отмеченные для будущей добычи, заново открываются через несколько месяцев вдали от их предполагаемого орбитального местоположения. Однако, пояс стал очень заселённым, поскольку жажда прибыли превышала эти разочарования.

Родной Мир: ПОРТ-АКВИЛЛА

Игроки могут выбрать Порт-Аквиллу в качестве родного мира при создании нового аколита, особенно как замену персонажу во время путешествия в этой локации. Персонажи с Порт-Аквиллы следуют правилам персонажей — пустоторождённых (смотрите страницу 46 ОКП Dark Heresy), но его Бонус родного мира заменяется следующим:

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Силовые Переговоры: Персонаж из Порт-Аквиллы начинает с уровнем 1 (Знает) умения Коммерции, и когда проходит проверки Коммерции может использовать Силу или Силу Воли вместо Интеллекта.



Где есть выгода, там всегда процветает жадность. Молва о возможностях достигла ушей множества людей, одни из которых надеялись начать новую жизнь, другие – отобрать её у кого-то. Рейды на поселенцев стали обыденностью, после них множество семей были вырезаны или переехали подальше от системы. Пиратство и жестокость стали новой нормой. Некоторые из групп объединялись и укреплялись, находили руины посреди крупнейших астероидов и усиливали существующую там защиту. Начавшие было формироваться торговые маршруты из остальной части сектора, были атакованы, разграблены, и быстро испарились, поскольку риски были слишком велики. Система оставалась такой столетиями, без надежды на изменения – пока не пришли зеленокожие.

Борьба между первоначальными поселенцами и рейдерами оказалась бесплодной. Мало помалу обе стороны оказывались неспособны так дальше продолжать или содержать себя, но другого пути они не знали. Но всё это изменилось, когда Ваагх! Огримма пришел на Стелла Диомедия и начал охоту на людей. Первоначальные контакты имели разрушительные последствия: орки ждали битвы, а аквилланцы и пираты были истощены и плохо экипированы. Но всё же, все люди понимали, что они не выживут, если не объединятся против ксеносов. Используя свои знания поля, они начали отрезать куски от орочьего флота, но даже этого не было достаточно. Но ситуацию переломил торговый флот Д'Амитри, по совпадению прибывший в этот момент.

Д'Амитри были приходящей в упадок торговой семьей в ближайшем секторе Иксаниад. Видя, что контракты и ресурсы истощаются, матриарх, Лия Венрия, сделала смелый шаг, чтобы уйти со своими оставшимися кораблями и богатством и попытаться восстановить свою репутацию в Аскеллоне. По совпадению, их точкой выхода стала Стелла Диомедия, на окраине крупной схватки. Услышав позывы о помощи, они ответили быстро и убедительно, отгоняя орков и спасая жителей. Рассмотрев случившееся, торговый флот Д'Амитри предложил свои услуги в обмен на право заниматься торговлей в системе, когда пропадёт угроза.

Существует множество историй о сражениях за систему Стелла Диомедия, большинство из которых вымыщлены, чтобы подчеркнуть вклад конкретной семьи в поражение орков. Однако две вещи, которые во всех из них точно правдивы, – это решимость всех, кто боролся за человечество, и что если бы семья Д'Амитри не помогла, они бы пали. Эта общепризнанная истина позволила Д'Амитри объединить все группировки в единое целое, которое придавало форму системе, а затем и сектору: Великий Торговый Картель Аскеллона.

Начало Картеля не было успешным. Объединить все добывающие семьи, пиратов, контрабандистов и торговцев было непросто, но Венрия взялась за это с почти религиозным рвением. Она основала Четыре Принципа Картеля, позаботилась, чтобы отдельные капитаны могли договариваться о контрактах, но на это им потребуется одобрение для подтверждения маршрутов и дать долю Картелю. Она позаботилась о том, чтобы все корабли были в состоянии защитить себя и могли перевозить грузы. Венрия сделала так, что её капитаны знали, что они являются партнерами в организации, и она требовала беспрекословной верности со стороны своих сотрудников.

Разрыв торговых отношений Аскеллона был еще одной проблемой. Поскольку основная база Картеля действовала в одном из самых отдаленных мест этого сектора, а половина её капитанов были бывшими преступниками, Венрия знала, что ей придется устанавливать присутствие Картеля в Десолеуме.

Понемногу, она заключила контракты с малыми торговыми домами и создала надёжную репутацию. Вырученные средства пошли на расширение деятельности; ко времени своей

смерти она обосновалась на всех Мирах Процессии и укрепила главный флот в Порт-Аквилла.

Однако, с ростом организации, всё больше и больше прибыли ускользало от Картеля, вместо того, чтобы оставаться в руках капитанов, следующих маршрутами. Д'Амитри стремившаяся защитить свое наследие, встала на сторону капитанов и была в значительной степени отстранена от управления Картелем. Этот акт вызвал небольшое восстание среди капитанов, которые начали выполнять работу на стороне – и поставили под угрозу хорошее положение Картеля, попаввшись с незаконными грузами в их трюмах. Вместо того, чтобы увидеть раскол Картеля и его крах, лидеры перепосвятили организацию первоначальным указам Венрии. Капитаны имели право на большую долю плодов своей работы, и из этой прибыли часть будет выплачиваться Картелю за поддержку и снабжение.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ СТЕЛЫ ДИОМЕДИЯ

В недавние времена Порт-Аквилла возвысился, несмотря на свое темное прошлое. Варп-маршруты в Стеллу Диомедия и из неё, навигация по которым не так-то проста, стали достаточно стабильны для регулярных перевозок, и как результат, население увеличилось многократно. Предпринимательский дух хорошо нашел свое отражение в системе, где старатели и исследователи ищут удачу среди тысяч астероидов. Этот дух также пробудил часть тьмы, которая всегда была здесь, на поиски новых путей проявления.

Формально, управление системой находится в ведении Циклопийского Субпрефектората, но на самом деле большинство признает, что единственной организацией, желающей и способной действовать согласно закону и правопорядку, является Великий Торговый Картель Аскеллона. Хотя Имперский Флот имеет прямую связь с Имперским Законом, его присутствие не настолько велико, чтобы охранять систему так, как это может Картель. В результате, Имперский Флот часто выступает в качестве вспомогательного средства для торгового флота, хотя официально отношения полностью противоположны. Несмотря на то, что между контрабандистами и старателями есть постоянные мелкие стычки, Картель и Флот обычно вовлекаются только тогда, когда их непосредственные интересы находятся под угрозой. В результате, среди блуждающих скал Стеллы Диомедия часто принимается и используется правосудие, привычное для пограничных миров.

В системе также усиливаются психические феномены, поскольку отростки Пандемониума в последние годы приблизились к ней. На нескольких объектах в системе сообщалось о корпусах, истекающих густой красной жидкостью, порывах холодного ветра, дующего по коридорам кораблей, и призрачных изображениях, появляющихся за пределами вид-экранов. Некоторые местные жители утверждали, что они видели лица, формирующиеся из соседних астероидов, но большинство из этих историй были приписаны дешевой импортной «ириской воде» или даже более дешевому местному «пустотному поту». Хотя обычно не причинялось никакого вреда, были случаи, которым нет простого объяснения. Все слышали рапорты о тех, кто отказывается покидать дом из-за того, что они видят среди астероидов. Другие рассказывают о поселенцах и контрабандистах, которые погибли в пустоте, спокойно выходя в шлюзы без костюма и открывая наружный люк. История о заслуженном мастере пустоты, который поставил свою команду в затруднительное положение, взяв шаттл и протаранив астероид, и поныне встречается молчанием; команда говорит, он бессвязно кричал в вокс, пока столкновение не заставило замолчать и сигнал, и пилота. Эти происшествия не являются нормой, однако они, кажется, учащаются.

ВЕЛИКИЙ ТОРГОВЫЙ КАРТЕЛЬ АСКЕЛЛОНА

Картель является двигателем торговли с самого его основания, но чем меньше становилось Д'Амитри в командной структуре, тем меньше становилось разговоров о прошлом, а больше — о будущем. Сейчас главой Картеля является Задори Уэлк, бывшая капитан-контрабандист, которая «увидела ошибку своего пути» после того, как её поймали, и возобновила усилия по устранению преступного контингента в системе. После её реформирования, она предприняла чистку убежищ контрабандистов, расположенных вблизи объектов Картеля. Те, кто не стал переходить на более честную работу, были выброшены в космос, а их безопасные дома разрушены. С момента своего вступления в должность генерал-мастера торговли, она начала диалог с Гильдией Старателей и стала более тесно сотрудничать с Имперским Флотом, чтобы уравновесить влияние Дома Сурены. Эти переговоры укрепляют её положение как законопослушной деловой женщины, в то же время продвигая ко все большей доле в аскеллонской торговли.

Уэлк также учредила политику открытой регистрации для капитанов. Те, кто работают на Картель, могут приходить и уходить, когда им захочется, до тех пор, пока они придерживаются его простых, но строгих Принципов. Результатом стал постоянный поток новых талантов, пытающихся заработать свои деньги, и повышение стабильности в регионе, так как Картель отказался нанимать любого разыскиваемого Империум. Поскольку независимая торговля в значительной степени идет на убыль, разумно с коммерческой точки зрения не идти вразрез с законом — с соблюдением которого Картель в основном справляется.



ЧЕТЫРЕ ОСНОВОПОЛОЖНЫХ ПРИНЦИПА ВЕЛИКОГО ТОРГОВОГО КАРТЕЛЯ АСКЕЛЛОНА

- Все контракты утверждает Картель
- Не нарушай Имперский Закон
- Выполни свои обязательства по контракту
- За пределами Картеля работа запрещена. Всегда.

Ныне Картель контролирует большую часть торговли через Аскеллон и даже пытается расширяться до соседних Скаруса и Иксаниады; однако недавние визиты в Каликсиду показали, что, учитывая текущие тамошние беспорядки, риски были слишком высоки. Многие из его контрактов являются долгосрочными эксклюзивами для обеспечения стабильного дохода и в большинстве случаев заключались при сомнительных обстоятельствах. Многие крупные независимые торговцы, в свою очередь, отмечают эти даты и за десятилетия до окончания срока контракта и его расторжения, начали заискивать перед производителями товаров, чтобы повысить уровень доверия и надеясь получить новый контракт. Однако очень немногие переходят на этих независимых, учитывая слухи о специальных «переговорщиках», посыпаемых Картелем. Никто открыто не выдвинул обвинения в создании т орговой монополии, но большинство знает об опасности попыток её пересечь.

ИМПЕРИУМ ВНУТРИ ПОРТА

В большинстве имперских систем есть централизованная база чиновников Адептус Терра и её отделений. Но врожденная сложность в нахождении единого безопасного места в Порт-Аквилле для их размещения ограничивает возможности Империума выполнять свою работу. В результате присутствие Терры похоже на свет Астрономиона, который доходит до Сталлы Диомедия: относительно слабое и в лучшем случае незначительное. Размещённые на «Гордости Аскелона», станции класса «Рамилес», за пределами астероидного поля на границе системы, маленький гарнизон Флота и другие представители Адептус сидят и позволяют жителям жить своей жизнью, в основном оставляя их в покое.

Неведомый большинству, в Порт-Аквилле есть военный губернатор, который, по крайней мере, на бумаге отвечает за систему. В настоящее время это Северин Кантрелла, когда-то смелый командир корабля, но теперь её редко можно увидеть за пределами офисов и жилых помещений станции. Её прибытие на станцию принесло с собой надежду и новую цель для тех, кто хотел обуздить Аквиллу и связать её Имперским Законом. Предыдущие шестнадцать губернаторов проработали всего 28 лет, самый длинный срок — 19 месяцев, самый короткий — пять часов. Все шестнадцать умерли находясь на своём посту и при исполнении служебных обязанностей в системе. Странные вещи происходили с теми, кто пытался строго соблюдать Имперский Закон — от самопроизвольного взрыва астероида под десантной группой одного губернатора, до запуска неисправного двигателя другого в направлении Сталлы Диомедия. Северин очевидно прочитала отчёты и имела другой план. Она добилась расположения Картеля и позволила им действовать как глаза, уши и руки Империума. Результатом стало заметное снижение количества насильственных преступлений, и губернатор Кантрелла пребывает на должности более восьми лет. Однако она не раз была на волосок от смерти, что, по видимому, и являлось причиной оставаться на борту станции. Она отдаёт большинство приказов через сообщения, и выходит из своего офиса только раз в год, чтобы пройтись среди войск.

Другие ответвления Адептус Терра в равной степени не представлены на станции. Патрулирующие силы Флота состоят из линейного крейсера, легкого крейсера и шести отрядов из пяти эскортных судов — недостаточно много, чтобы патрулировать систему, и слишком много, чтобы просто сидеть на базе. Губернатор Кантрелла заставляет их выполнять учебные миссии и оказывать поддержку Картелю, когда они прижимают строптивых торговцев. На борту Гордости Аскеллона, кроме сильного участка пятидесяти Адептус Арбитис, квартируют очень мало других ответвлений Адептус Терра. Малый контингент Адептус Механикус изучает необычные свойства Стэлы Диомедия и отмечает приливы и отливы Пандемониума. Астропатический хор состоит из десяти членов, которые меняются ежегодно, что является редкостью для таких должностей. Жители Гордости заметили, что многие из праймеров кажутся уставшими и почти лишенными своей жизненной силы к тому времени ко времени ухода из должности. В целом, однако, Империум в значительной степени остается в стороне от Порт-Аквиллы, за исключением своих регулярных десятин, что позволяет Картелю поддерживать справедливость самостоятельно.

Силы ПОРТА

Империум и Картель не являются единственными влиятельными фракциями. Как и в прошлом, в астероидном поле таится много тайн и секретов, которые другим в радость открывать и использовать. Меньшие, но не менее влиятельные, группы ищут свой путь в политику Аквиллы. Хотя они и не дотягивают до Картеля, было бы глупо недооценивать их полезность или их взаимосвязь в системе, поскольку здесь они имеют большое влияние.

ГИЛЬДИЯ СТАРАТЕЛЕЙ

Стабилизация Стэлы Диомедия позволила более авантюрным пилотам и исследователям вернуться в систему. Поля астероидов колossalны по объему и чрезвычайно плотны; учитывая это и случайное странное движение скопления планетоидов, поле по сей день всё ещё остаётся в основном неизведанным. Гильдия Старателей пришла в Порт-Аквиллу через несколько веков после победы Ваагх! и начала обычное существование среди скал. В то время как большей частью её бизнеса является добыча хороших руд и минералов, постоянное же занятие — поиск астероидов, пригодных для жилья, промышленности или реконструкции в новые станции. Каждой команде старателей разрешается заниматься своей работой и заключать собственные контракты. Для Гильдии не существует централизованного расположения, но возможно так было задумано. Что известно, так это то, что все команды всегда хорошо знают, где находятся другие их команды, поэтому, если они не могут выполнить задание, о котором их просят, они знают, где находятся люди в Гильдии, которые могут это сделать.

Многие из контрабандистов в Порт-Аквилле в то или иное время пользовались услугами Гильдии. Команды Гильдии преуспевают в поиске, настройке и маскировке новых объектов, и, как известно, им за это щедро платят. Картель стремится использовать их, но до сих пор не было заключено никаких контрактов между двумя организациями, в основном из-за объема прямого контроля, который требует Картель. Однажды нанятая, Гильдия имеет тенденцию работать без связей с другими, пока работа не будет сделана. Контрабандисты, такие как Бледная Лига и Чёрные Трюмы Дарриэля, предпочитают именно такой способ, поскольку отсутствие контакта с другими помогает сохранить секретность.

Однако Картель придерживается своей бюрократии, и любой план строительства или расширения требует постоянного присутствия их официальных представителей. Гильдия

Старателей утверждает, что она использует «запатентованные методы» для выполнения своих контрактов, поэтому никто за пределами Гильдии не допускается. Картель отказывается признать это обстоятельство и поэтому вынуждено полагаться на независимых лиц, не состоящих в Гильдии. Если истории точны, Картель однажды нанял несколько групп независимых рабочих, чтобы отследить копателей Гильдии, но вернулась только одна целая группа, и та впала в кататонию. Никто из сотрудников Картеля не был настолько глуп, чтобы пытаться снова.

АКВИЛЛИЙСКИЙ ШАХТЁР

Частично разведчики, частично торговцы, частично исследователи, эти люди понимают, что их свобода заслужена только их собственной тяжелой работой. Не боясь космических опасностей, они остаются в поле дольше, чем большинство, возвращаясь в «цивилизованное» общество для пополнения запасов и продажи своих находок. Многие пытались найти место в Гильдии разведчиков, но их просьбы были отклонены по той или иной причине. Другие прибыли в Порт-Аквиллу и остались независимыми, и они, как известно, продавали свою способность находить подходящие астероиды под создание баз для менее проницательных клиентов. Картель, по общему мнению, нанял несколько лучших фрилансеров в Порт-Аквилле, чтобы найти подходящие укромные уголки для своих встреч. Работая на Картель или на себя, аквиллийские шахтёры являются одними из самых крепких людей в системе.

| АКВИЛЛИЙСКИЙ ШАХТЁР (Рядовой) | | | 10 |
|-------------------------------|-----------------------|---------------------------------|------------------|
| Г | - | | |
| 01-10 | 3 | | |
| ПР 4 11-20 | 7 | ЛР 4 21-30 | 7 |
| K 4 31-70 | 7 | | |
| ПН 4 71-85 | 7 | ЛН 4 86-00 | 7 |
| HP 35 В 35 БОС 43 | 32 ЛОВ 34 СВ 42 | C 35 Инт 39 Общ 41 | |
| Полу. 3 | Полн. 6 | НАТИСК 9 | Бег 18 |
| УГРОЗА 7 | | | |
| Хот-Шот Лазпистолет | | | КЛАСС Пистолет |
| Дальн. 20M | СкС О/2/- | Урон 1k10+4 (Э) | |
| ПРОБ. 7 | Обой. 40 | Перез. 2Полн | Вес. 1,5кг |
| Дост. СР | | | |
| Особенности: — | | | |
| МОНО-САБЛЯ | | | КЛАСС Рукопашное |
| Дальн. — | СкС — | Урон 1k10+4 ^{1+БС} (Р) | |
| ПРОБ. 2 | Обой. — | Перез. — | Вес. 3кг |
| Дост. ДЕ | | | |
| Особенности: Сбалансированное | | | |

Умения: Обаяние (Общ) +10, Коммерция (Инт) +10, Общие Знания (Порт-Аквилла) (Инт), Обман (Общ) +10, Уклонение (Лов), Дознание (Общ), Парирование (БС), Техпользование (Инт), Ремесло (Эксплоратор, Геолог) (Инт) +10.

Таланты: Враг (Контрабандисты), Выхватить Оружие.

Экипировка: Комби-инструмент, скрытая кобура, датапланшет, коллекция необработанных драгоценных камней и камней странной формы, микро-бусина, персонализированный пустотный костюм.

Среди Камней Как Дома: Аквиллийский шахтёр считается имеющим уровень 3 умения Выживание, когда выслеживает цель в космосе или среди астероидов.

Стиль жизни БЕЗУМНО БОГАТЫХ

Торговые князья Порт-Аквиллы, невзирая на их тягу к респектабельности, часто ведут себя как контрабандисты и пираты, которыми они некогда были. Традиции Юноны и клятвенные механизмы Десолеума позволяют небольшое разнообразие, и поэтому в Мирах Процессии сохраняется внешнее приличие. Тем не менее, нувориши Порт-Аквиллы используют своё богатство как пробивной инструмент, полагая, что могут купить респектабельность и устраниć любые препятствия. Однако, когда это не действует, они часто возвращаются назад к устрашению и жестокости. Они, не моргнув и глазом, меняют свою тактику с, казалось бы, взвешенных переговоров на бандитизм.

Аквиллийские торговцы, когда это возможно, действуют с позиции силы, используя своё богатство, чтобы получить информацию, ресурсы или «содействие» при заключении лучших сделок. Многие из них действуют как представители Картеля, другие проворачивают сделки независимо. Независимо от их принадлежности, они выступают в качестве своего рода братства, и если Порту угрожают, то те редкие души, которые искушали судьбу и создавали эти угрозы, станут холодными и безжизненными свидетелями местного патриотизма.

Кольца контрабандистов

Контрабандисты занимают здесь свою нишу на рынке и, возможно, являются одними из самых изобретательных капитанов и пилотов этой системы. Большинство из них занимается торговлей предметами, к которым Картель отказывается прикасаться, ограничивая свои операции только тем, что пребывает в пределах закона. Однако появление мастера торговли Уэлк сделало их мишенью, а это плохо для бизнеса. Большинство колец контрабандистов являются локальными и переправляют движущиеся в системе предметы из одного источника в другой, за разумную плату. Подавляющее большинство этих групп достаточно опытны, чтобы избежать обнаружения, или достаточно малы, чтобы не вызывать потребности для расследования или задержания. Тем не менее, те, кто может покинуть систему, стараются оснастить свои корабли скрытыми трюмами и железным алиби для обхода системы на случай, если Картель или Имперский Флот решит их остановить и обыскать. Многие из этих колец, способных к путешествию в Варпе, заговорили о слиянии, но пока не создали заметного единства.

Бледная Лига – новоприбывшие в порт, хотя никто не может сказать, откуда они пришли. В то время как она может быть как и местным образованием, более вероятно, что она финансируется извне системы. Лига работает в сфере Безликой Торговли запрещёнными товарами, в частности артефактами ксеносов и другими незаконными товарами. Её члены редко оказываются пойманными или обнаружеными, и часто оставляют ловушки, чтобы пустить преследователей по ложному шагу. Это показывает членов Лиги как опытных профессионалов, а не любителей, и именно их опыт привлек много внимания извне. Множество других аскеллонских синдикатов, особенно Мрачная Торговля, что сосредоточена в Десолеуме, не любят конкуренции, и через своих агентов они начали работать с Картелем, чтобы помочь уничтожить этих «бегунов меж камнями». На сегодняшний день только один член Лиги был захвачен в плен, и тот предпочёл откровенности смерть.

Ясно одно, что рано или поздно объединение Уэлка и Гильдии Старателей создаст проблемы для контрабандистов. В результате меньшие группы часто работают вместе для уничтожения ресурсов Гильдии, когда они их находят. Несколько подразделений исследователей недавно пропали без вести, а геодезическое подразделение было найдено мертвым в своём последнем известном месте расположения, как явная жертва нечестной игры. Если слухи верны, то два покушения на жизнь мастера торговли Уэлка были также заговорами местных контрабандистов, хотя она нажила немало других врагов за свое время на посту.

КОНТРАБАНДИСТ ШАТТЛА

С ростом незаконного оборота веществ и амулетов потребность в осторожных перевозках также растет. Хотя их повадки оставляют желать лучшего, контрабандисты шаттла могут предложить осторожность и молчание, если им достаточно платят. Поскольку они работают только внутри системы, большинство этих пилотов знают местные окрестности, как никто другой. Независимо от груза, они могут либо транспортировать его сами, либо знать, кто может это сделать. Помимо их способности перемещаться в значительной степени незаметно по всей системе, они также чрезвычайно хорошо осведомлены о главных игроах Аквиллы — с кем можно работать, а кого следует избегать. Контрабандисты работают со многими людьми по всей системе, и между солидным вознаграждением и спокойными разговорами они, как известно, делятся своими знаниями. В основе их деятельности — прибыль и шансы на выживание, а все остальное идёт как бонус.

КОНТРАБАНДИСТ ШАТТЛА (Рядовой)

II

| | Г | ЛР | НР | НС | С |
|------------------------|--------------|-----------------|--------------------------------|------------------|-----|
| 01-10 | 4 | | 28 | 35 | 32 |
| 11-20 | 4 | ЛР 1 21-30 4 | 32 | 41 | 38 |
| В | 3 31-70 6 | | Вос | СВ | Общ |
| 71-85 | 4 | ПН 1 71-85 4 | 41 | 29 | 33 |
| | | ЛН 1 86-00 4 | | Вл | — |
| Полу. 4 | Полн. 8 | НАТИСК 1/2 | Бег 24 | Угроза 5 | |
| БОЕВОЙ ДРОБОВИК | | | | | |
| Дальн. 30M | СкС О/3/- | | Урон 1К10+4 (У) | Класс Основное | |
| ПРОБ.— | Обой. 18 | Перез. Полн | Вес. 6,5кг | Дост. ДЕ | |
| Особенности: РАЗБРОС | | | | | |
| ЦЕПНОЙ КЛИНОК | | | | | |
| Дальн. — | СкС — | | Урон 1К10+4 ^{+БС} (У) | Класс Рукопашное | |
| ПРОБ. 1 | Обой. — | Перез. — | Вес. 2кг | Дост. ДЕ | |
| Особенности: РАЗРЫВНОЕ | | | | | |

Умения: Коммерция (Инт) +10, Обман (Общ) +10, Уклонение (Лов), Дознание (Общ), Запретные Знания (Криминальные Картели и Контрабандисты, Порт-Аквилла) (Инт), Навигация (Звёздная) (Инт), Управление (Аэронавтика, Космическое) (Лов), Безопасность (Инт) +10, Скрытность (Лов).

Таланты: Враг (Великое Торговое Объединение Аскеллона, Имперский Флот).

Экипировка: Комби-инструмент, палочки лхо, мультиключ, малая грузовая или транспортная яхта, бронированный пустотный костюм, 2 обоймы.

Потеряться среди Камней: Контрабандист шаттла получает +20 бонус, когда пытается ускользнуть, или против попытки выследить его, когда он пилотирует шаттл.

ТЕНЕВЫЕ ФРАКЦИИ

Наравне с искателями удачи существует и несколько другой тип людей, цепляющийся за скалы Порт-Аквиллы. Обычные искатели приключений и сокровищ обычно встречаются ближе к независимым аванпостам и оазисам. Некоторые из тех, кто склонен к риску, создали портативную заправочную службу под названием Оградная Флотилия, резко контрастирующую с комиссиями Империума и правилами Гордости Аскеллона. Качество их плазменного топлива не соответствует норме, но для многих находящихся по ту сторону закона, это единственный способ содержать свои корабли, не сообщая о своём присутствии. В последнее время некоторые из их секретных мест для встреч среди скал были скомпрометированы во время серии скрытых атак Картеля в попытке пресечь нелегальную деятельность, не находящуюся под его пяты. Точно не известно, был ли у них свой крот в этих местах, или же это были другие способы обнаружения нарушителей.

Несмотря на то, что Дом Рот хорошо известен благодаря их недавнему присоединению к руководству Картеля, в настоящее время неизвестно, чтобы в системе существовали какое-либо их официальные предприятия. Но это может измениться, так как в некоторых тёмных областях астероидного поля были замечены скрытые корабли с гербом семьи Рот. Большинство зон, которые они исследовали, были в основном необитаемы, и до сих пор Дом Рот не начал там какого-либо видимого строительства.

Та же было несколько сообщений о бунтах и насилии на многих путевых станциях и в торговых зонах, а зачинщики имели на своих запястьях множество таинственных отметок. Они называют себя Помазанниками, и исчезают вскоре после окончания насилия. До сих пор не было зарегистрировано ни одной смерти от их рук, но они оставляют за собой продолжающиеся беспорядки, которые часто делятся в течение нескольких недель после этого.

Серьезную обеспокоенность сил Империума в регионе вызывают растущие слухи о деятельности культов и притоке новых фигур в Безликуу Торговлю. Некоторые из независимых исследователей нашли в регионе несколько мест, которые используются в нечестивых ритуалах. Ни одно из них внешне не связано друг с другом, так как все ритуалы кажутся разными. Кажется, что ни один из них не связан друг с другом, и ни один набор пометок или оставленных сообщений не указывает на единый шаблон, но все они отвратительны. Несколько членов гильдий сошли с ума при виде человеческих останков, а мистические руны, вырезанные на стенах пещер астероидов в другом месте, якобы вызвали кровавый мятеж на одном судне. Если слухи верны, то в астероидном поле может работать не менее пятидесяти различных культов, и это может быть только верхушкой проблемы. Среди сект, что брали на себя ответственность за недавние события, есть кровожадные Апостолы Коноса, те, кто поклоняется Всепоглощающему Страху, и техно-банды, известная как Прозелиты Лудские.

ПРОСВЕЩЁННЫЙ ПСАЙКЕР

В связи с ростом популяции псайкеров в Аскеллоне, многие из тех, кто был пойман в качестве уплаты десятины, ищут способы побега. Их путь часто лежит за пределы своего мира, потом в Порт-Аквиллу, затем они оказываются на Пути Просвещения, сети скрытых туннелей и способов для похищения несанкционаторов в другие сектора. Иногда некоторые из этих душ находят причину остаться и помогать идущим по Пути, в нахождении собственной дороги к свободе. Такие псайкеры часто очень опытны в использовании своих способностей, но по-прежнему во многих отношениях не замечают угрозы, которую они на самом деле представляют. Эти опасные люди работают с тенями и обращают внимание на знаки вокруг них, могут находить таких, как они, и помогают скрывать их, пока не установят связь с Теми, Кто Следует Путём — темной группой, собирающей достойных, и покидающей остальных. Очень немногим отказывают, но тех, кого покинули, часто находят мертвыми или объявиляют пропавшими без вести. Называя себя Просвещёнными, эти псайкеры направили свою силу на выгоду, которую получают от поддержания небольших укрытий среди камней. Что происходит с людьми, которым они помогают, неизвестно, потому что освобожденных больше никогда не увидят в Аскеллоне.

ПРОСВЕЩЁННЫЙ ПСАЙКЕР (ЭЛИТА)

14

| | Г | HP | HC | C |
|-------------------------------|-----------|-----------------------------------|------------|----------|
| 01-10 | 3 | 28 | 29 | 31 |
| ПР 2 11-20 | 5 | 31 | 36 | 41 |
| ЛР 2 21-30 | 5 | 40 | 48 | 25 |
| K 2 31-70 | 5 | — | — | — |
| ПН 2 71-85 | 5 | Полу. 3 | Полн. 6 | Натиск 9 |
| ЛН 2 86-00 | 5 | Бег 18 | Угроза 12 | — |
| | | АВТО-СТАБ | | |
| Дальн. 30м | СкС О/З/— | Урон 1к10+3 (У) | | |
| ПРОБ.— | Обой. 9 | ПЕРЕЗ. Полн | Вес. 1,5кг | Дост. СР |
| Особенности: — | | | | |
| ПСИХОСИЛОВОЙ КИНЖАЛ | | | | |
| Класс Рукопашное | | | | |
| Дальн. — | СкС — | Урон 1к5+6 ^{1+БС+ПР} (Р) | | |
| ПРОБ. 5 ^{2+ПР} | Обой. — | ПЕРЕЗ. — | Вес. 2кг | Дост. ЧР |
| Особенности: СБАЛАНСИРОВАННОЕ | | | | |

Умения: Бдительность (Вос) +10, Обман (Общ), Уклонение (Лов), Запретные Знания (Псайкеры) (Инт), Психонавка (Вос), Скрытность (Лов).

Таланты: Варп-Чувство.

Черты: Псайкер (ПР 2).

Психосилы: Любые три психосилы из одной дисциплины.

Экипировка: Рюкзак, разноцветный флаг-плащ поверх украшенного рунами комбинезона, 2 обоймы.

Пси-сыщик: Сразу же после использования умения Психонавка, Просвещённый Псайкер может потратить Полу-Действие, чтобы добавить +20 к проверке.

ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: Путь ПРОСВЕЩЕНИЯ

Обзор: В этом приключении, аколиты расследуют контрабанду несанкционированными праймерами, происходящую в Порт-Аквила. Там они должны противостоять культу, посвященному как спасению, так и продаже пси-пленников. Зацепку можно использовать в конце любого приключения, особенно если в нём были нечистые праймеры или использующие таланты Варпа без санкционирования Адептус Астра Телепатика. Это может также иметь особое значение для любых аколитов, которые не Санкционированы; игроки и МИ могут встроить события в предысторию персонажа, отражая, как он ранее участвовал в операции по контрабанде праймеров. Наличие даже одного аколита с такой предысторией может стать источником трений внутри отряда, поскольку контрабандисты спасли ему жизнь от костра или Черных кораблей.

Акт 1: Пропавшие псайкеры

В местный сводках новостей архитекторы слышат слухи о том, что из места текущего расположения отряда сбегают псы. Первоначальное расследование показывает, что псы убегают на шаттле к кораблю, отмеченному как прибывающий в Порт-Аквилла. ПИ следят за псами, чтобы вернуть их, и когда они прибывают, с ними связывается оперативник, находящийся в астероидном поле.

Хотя это и не самая безопасная часть сектора, Порт-Аквилла предлагает полезную степень анонимности и свободы действий. Оперативник, с которым должны встретиться а колиты, работал под прикрытием, выясняя, кто помогает псайкерам; однако теперь он боится, что его прикрытие было скомпрометировано. По прибытии на астероид, сразу становится ясно, что в его жителях нарастает напряженность.

Когда ПИ приближаются к месту встречи, док, в котором они находятся, атакован большой группой псайкеров, расквартированных в основных ангарах. Аколиты ввязываются в конфликт, поскольку их контакт подвергается жестокому нападению со стороны одного из нечестивых псайкеров. Аколиты не могут его спасти, но получают от него мем-чип перед тем, как он умирает. Псайкеры вскоре уходят, чтобы спрятаться в темноте станции.

Акт 2: Выслеживание праймеров

Оставленные только с мем-чипом, архитекторы исследуют и расшифровывают его. След из убеждения и запугивания приводит их к Рокко д'Амитри, недовольному члену семьи-основателя Картеля. Он исключительно опытен во взламывании кодов. Мем-чип нёс информацию, вид-пикты и доказательства контрабандных операций, помогавших несанкционированным праймерам бежать и покидать сектор.

Это указывает на то, что порт является центром, который многие из этих спайкеров используют для побега из сектора, хотя точное место не указано. Мем-чип упоминает некую перевалочную зону, в которой их подготавливают для



запасного путешествия сквозь Варп, находящуюся на большом астероиде в глубине поля; аколитам нужно попасть туда и положить этому конец.

В зависимости от того, насколько они успешны в расшифровке мем-чипа, они также могут обнаружить, что операция координируется людьми, известными только как Братство, которые довольны своими новыми новобранцами. Отряд также может найти данные, показывающие все поставки псайкеров, и куда они отправились, наряду с информацией, сравнивательной увеличение активности культа. Когда они приближаются к указанному астероиду, то обнаруживают, что он оснащён автоматической защитой.

Акт 3: Конец погони

При условии, что аколиты переживут автоматизированную оборону, внутренняя часть станции так же опасна. Здесь размещается не менее 50 прайкеров, подготовленных для путешествий в криогенном, пси-обнулённом сне. Станция укомплектована людьми и техноожречами-еретиками, которые старательно подготавливают все спальные капсулы перед тем, как загружать их в массивные транспортные контейнеры. По видимому, у аколитов только один выход – прикрыть это всё. Все находящиеся в здравом состоянии культисты сражаются с яростью, чтобы защитить секрет, и выводят прайкеров из стазиса для подмоги, и все это приводит к дикому конфликту, который может разорвать тонкие корпуса, защищающие всех от холода внешнего пространства.

Возможные осложнения

- Программой управляет суб-префект Циклопии и он послал агентов, чтобы прекратить её и получить последнюю партию псайкеров. Он знает об утечке информации о программе, и агентам было приказано задержать или устраниТЬ любое сопротивление.
 - Д'Аmitри – агент Картеля, пытающийся проникнуть в группу контрабандистов. Его цель – вернуть себе место в Картеле и восстановить семейное имя. Как только а колиты добираются до зоны ожидания, он вызывает ресурсы Картеля, задача которых по прибытии – убрать всех, включая а колитов.
 - По прибытии а колитов в зону ожидания, они, вместо того, чтобы выявить подготовительную зону для контрабанды псайкеров из сектора, находят огромную церемонию открытия варп-портала в Порт-Аквилле. А колиты должны помешать культу, известному как Братья Небесного Просвещения, прежде чем они преуспеют.

Рунд

«Хайль, великий Небесный лорд, благословлённый Небесным Отцом! Мы готовы вести войну с проклятыми неверующими! По твоей команде мы сожжем их ложи, залы и длинные корабли, бросим их никчемные тела в Уганзу, дымящуюся гору, где они будут гореть в ямах Небесного отца тысячи сезонов!»

— рундский вожак Могден, обращаясь к рядовому Флота Реммику Стензу на корабле *Ярость Императора*

Рунд — недавно обнаруженный мир, чьи варварские и дикие жители пережили неисчислимые тысячелетия изоляции от Империума из-за злобных вихрей и водоворотов Пандемониума. Адептус Министорум с нетерпением ухватились за шанс привлечь примитивные души ко свету Императора. В связи с отсутствием близлежащих доступных агентов Миссионарус Галаксия, местные религиозные владыки из этого сектора в настоящее время проводят активную кампанию прозелитизма, которая порождает гражданские войны и конфликты в огромных масштабах по всей этой некогда изолированной планете.

СОЛЁНЫЕ ВОДЫ, СЕРА И КРОВЬ

Рунд является геологически-нестабильной планетой архипелагов, усеянной тысячами неравномерно разбросанных островов по всей поверхности. Самый большой остров размером всего несколько сотен километров от края до края, а большинство — гораздо меньше. Каждый представляет собой крошечный анклав в огромном бурном океане, который простирается от полюса до полюса. Между ними существуют огромные климатические вариации в зависимости от широты: есть сотни арктических, умеренных и пустынных островов, с множеством тонких вариаций между ними. Жестокие геологические явления распространены по всему земному шару; каждый год создаются новые острова, а старые разрушаются быстро смещающимися тектоническими плитами, которые крошатся и падают друг на друга под бушующими волнами. Моря потрясающе глубокие, бурные и штормовые, кроме того, хотя многие острова находятся в пределах видимости друг друга, пересечение проливов между ними чрезвычайно опасно.

Окесаны также насыщены разнообразными опасными созданиями. Из глубин выходят бронированные хищники, большие, чем титаны класса Император, и ужасы со щупальцами, изгнанные из океанических глубин сейсмическими потрясениями. Огромные косяки злобных летунов выпрыгивают из моря в воздух рядом с жалящей медузой размером с несколько барж, в то время как карабкающиеся рыбы подтягивают себя на борт кораблей и разрывают моряков на куски. Наиболее дурной славой увенчен умный каркинакс, ужасающий Морской Дьявол из рундских сказаний, способный обманом с помощью разных уловок заманить людей на смерть. Всё это, и даже больше, населяет бесконечные воды планеты. В сущности, мир настолько богат разнообразными враждебными существами, что некоторые предполагают, что их все сюда привели по какой-то причине; возможно, когда-то мир был своего рода миром-сафари для охотников за крупной дичью в Тёмную Эру Технологий человечества. Аскеллианские Адептус Администратум до сих пор горячо спорят, следует ли классифицировать Рунд как мир смерти или дикий мир.

Не осталось никаких четких свидетельств того, как здесь впервые появились человеческие поселенцы, но, учитывая, что большинство местных рундцев имеют некоторые общие физические характеристики, предполагается, что они являются потомками какой-то небольшой колонии.

РОДНОЙ МИР: РУНД

Игроки могут выбрать Рунд как свой Родной Мир во время создания нового архонта, особенно как замену персонажу во время путешествия по этой местности. Персонажи с Рунда следуют стандартным правилам диких миров (смотри страницу 36 ОКП Dark Heresy), но с заменой обычных бонусов родного мира следующими:

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Речные Инициаты: Персонажи с Рунда начинают с талантом Враг (Еретики). Они также считаются имеющими любой талант Враг, которым обладает точно идентифицированный член Адептус Министорум в радиусе 10 метров.

КАРКИНАКС

Каркинакс — не самый крупный и не самый свирепый водный зверь в Рунде, но его больше всего боятся. Он напоминает гигантского водного скорпиона, длиной около трех метров, с твердым хитиновым экзоскелетом и несколькими парами веретенообразных жутко ловких клешней. Существо печально известно за коварные способы, которыми оно выманивает людей от их лодок и в воду — имитируя плачущего младенца, разрезая сети рыбака или блокируя руль корабля, чтобы направить его на камни. Любой, кого он ловит, затягивается под воду и тонет, его тело используются как отвратительный, гниющий сосуд для прожорливого выводка-отродья каркинакса.

| КАРКИНАКС (ЭЛИТА) | | | 18 |
|-------------------|---------|--------------------------------|------------------|
| Г 2 01-10 | 6 | HP | 37 |
| Пн 2 11-20 | 6 | HC | — |
| Лр 2 21-30 | 6 | C | 39 |
| K 2 31-70 | 6 | B | 45 |
| Пн 2 71-85 | 6 | Лов | 31 |
| Лн 2 86-00 | 6 | Инт | 28 |
| | | Вос | 30 |
| | | СВ | 35 |
| | | Общ | — |
| | | Вл | — |
| Полу. 4 | Полн. 8 | НАТИСК 12 | Бег 24 |
| Угроза 12 | | | |
| Клыки-Мандибулы | | | КЛАСС РУКОПАШНОЕ |
| Дальн. — | СкС — | Урон 1k10+5 ^{±БС} (У) | |
| ПРОБ. — | Обой. — | ПЕРЕЗ. — | Вес. 3кг Дост. — |
| Особенности: — | | | |

Умения: Атлетика (Сил) +10, Уклонение (Лов), Скрытность (Лов) +20

Черты: Амфибия, Ночное Зрение, Смертельное Природное Оружие, Многорукий (6), Природная Броня (2), Размер (5), Сверхъестественные чувства (50).

Топящий: Каркинакс всегда будет выбирать Захват своего оппонента, когда он в воде, с выбором опции Нанести урон Оппоненту, как описано на странице 272 ОКП Dark Heresy. При успешной Встречной проверке Силы, он наносит два уровня Усталости вместо одного. Он также затягивает свою цель глубже на 1к5 метров под воду; МИ следует определить глубину, и момент, когда цель будет считаться под поверхностью воды.

СОШЕСТВИЕ НЕБЕСНЫХ ЖРЕЦОВ

Рунд был обнаружен только несколько десятков лет назад в глубине звездных пустошей между суб-секторами Рубикон и Глубины Асфоделя. Не очень влиятельный вольный торговец Салават МакДанн столкнулся с планетой во время поиска менее опасных аскеллийских варп-маршрутов в обход возмущений Пандемониума. Хотя таких переходов не было обнаружено, малоутешительным призом экспедиции оказался Рунд, чьё совершенно ничем не примечательное солнце скрывалось от далёких имперских астрономических авгуров столь же ничем не примечательной пылевой туманностью.

Не имея ресурсов для эксплуатации самого мира в краткосрочной перспективе и осознавая, что мир лежит на границе Империума — и, следовательно, выходит за рамки его торгового патента, — МакДанн ходатайствовал перед лордами сектора и Сенаторум Империалис о формальном губернаторстве над миром. Во времена ожидания, пока громоздкие колеса имперской бюрократии начнут вращаться в его пользу, МакДанн, который имел прочные связи с Экклезиархией, доставил небольшой, но пылкий отряд Ардентийских Прозелитов на северные острова. Он надеялся, что они будут постепенно преобразовывать и цивилизовывать местных жителей в культурный стандарт, более подходящий для коммерческой эксплуатации планеты.

Эти фанатичные эмиссары Имперского культа выдержали, и даже процветали. Множество северных островных племен теперь демонстрируют подлинное усердие в распространении святого слова Императора среди своих непросвещенных братьев на других островах. Однако в эти первые дни миссии на Рунде эти новообращенные не были знакомы с соответствующими формами поклонения; их знания об Имперской Вере в лучшем случае отрывочны, многие недоразумения и родовая вражда замедляют надлежащую передачу единой истинной веры остальным язычникам.

Прибытие Империума и регулярное появление судов вызвали огромный культурный шок. На необращенных южных островах возникли искаженные культуры, поклоняющиеся орбитальным космическим кораблям, а их жители отправлялись в моря на грубых судах, напоминающих имперские космические корабли. Эти моряки воевали с теми северными островами, которые поклялись в верности Империуму. Такие конфликты обостряются с каждым сезоном, и сотни тысяч людей теперь отказались от своих скучных урожаев, чтобы воевать со своими соседями, как в пенистых морях, так и под багровым небом вулканических островов.

СЛУЖИТЕЛИ НЕБЕСНОГО ОТЦА / ПРИСЯГНУВШИЕ ЗВЁЗДАМ ВОИНЫ

В течение многих лет северные племена Рунда учились у мудрых Небесных Священников великого Небесного Отца, повелителя всего Человечества, который вечно обитает в небесах в огромной палатке, построенной из сверкающих шкур тысячи морских дьяволов. Небесный Отец видит всё, знает всё и судит всех. Небесные Священники говорят, что те, взял на себя обязательство строить часть его стены щитов и умереть в служении ему, навсегда присоединятся к нему на острове мира и изобилия, где окружающие моря всегда обильные и спокойные.

Южные племена Присягнувших Звёздам, заключившие пакт с работогорвцами-иномирцами, воюют со Служителями Неба. Одетые в грязное подражание костюмов работогорцев, они тщательно сжигают резные изображения звездных кораблей на больших кострах. Они совершают набеги и грабят северные острова, ища пленников, чтобы принести их в жертву Великим Звездным Лодкам и обменять у своих союзников-работогорцев на линзы лазгана, распечатки пиктограмм, неработающие дата-планшеты и другие сокровища.

СЛУЖИТЕЛЬ/ПРИСЯГНУВШИЙ (РЯДОВОЙ)

12

| Г | 3 | HP | HC | C |
|-------|---|-------|-----|-----|
| 01-10 | 3 | 41 | 35 | 44 |
| ПР | 3 | В | Лов | Инт |
| 11-20 | 3 | 45 | 39 | 28 |
| K | 7 | Вос | СВ | Общ |
| 31-70 | 7 | 30 | 32 | 28 |
| ПН | 3 | Вл | — | — |
| 71-85 | 3 | 86-00 | 3 | — |

Полу. 3 Полн. 6 НАТИСК 9 Бег 18 Угроза 6

ЛУК ИЗ РЕБРА НАКЛНА

Класс БАЗОВОЕ

Дальн. 30м СКС О/-/— Урон 1к10 (P)

ПРОБ.— Обой. 9 ПЕРЕЗ. Полу Вес. 2,5кг Дост. ДЕ

Особенности: **ПРИМИТИВНОЕ (6), НАДЁЖНОЕ**

КНУТ ИЗ ЩУПАЛЬЦА МЕДУЗЫ

Класс РУКОПАШНОЕ

Дальн. 3м СКС — Урон 1к10+4с(P)

ПРОБ.— Обой. — ПЕРЕЗ. — Вес. 2кг Дост. ОБ

Особенности: **ГИБКОЕ, КАЛЕЧАЩЕЕ (1), ПРИМИТИВНОЕ (6)**

Умения: Атлетика (Сил) +10, Уклонение (Лов), Выживание (Вос) +10.
 Таланты: Стальная Челость.
 Экипировка: набедренная повязка из шкур, нагрудная пластина из чешуи Морского Дьявола, 18 стрел.
Зеркальная ненависть: Служители Небесного Отца имеют талант Враг (Присягнувшие), а Присягнувшие Звёздам имеют талант Враг (Служители Звёздного Отца).

Рундцы и Аскеллон

Рундцы — очень суеверные и духовные люди, шаманские верования были чрезвычайно распространены в мире до появления Культа Империалис. Открытие истинных масштабов Человечества, породило много доктринальных заблуждений внутри местных верований, и религиозные эмиссары Империума жестоко эксплуатируют это, чтобы распространить влияние Имперского Культа. Как это обычно делается, они стремятся объединить элементы повествования Имперского Культа с местными традициями. На практике это неизменно означает, что новообращенные рундцы применяют религиозные обряды, которые только поверхностно отличны от других цивилизованных миров тем, как Императора называют и поклоняются. Это не имеет большого значения для Экклезиархии, которая на протяжении тысячелетий принимала незначительные доктринальные разногласия как плод успешного обращения к принятию Императора. Тем не менее, рундцы считают себя искателями истины Небесного Отца и часто злятся и теряются, когда узнают о разнообразных способах поклонения, демонстрируемых иномирцами. Воздействие более широкого Империума часто оставляет рундцев с потрясенной верой и, таким образом, готовым к разложению.

АРДЕНТИЙСКИЕ ПРОЗЕЛИТЫ

Агенты Миссионарус Галаксия являются выдающимися эмиссарами Культа Империалис на вновь открытых обитаемых мирах. Однако иногда с их прибытием возникают задержки. Когда это происходит, множество местных орденов бросаются заполнить вакuum, с разными степенями эффективности. В Аскеллоне архиархикал Харус создал небольшую армию Прозелитов, фанатично преданных последователей таинственного Святого Валерия, которые путешествуют по этому сектору, донося слова своего учения до язычников и верующих.

Прозелиты подражают методам великой Миссионарус Галаксия, хотя обладают гораздо меньшими навыками и тонкостью. Неизменно они грубо уничтожают существующие цивилизации или переделывают их в формы, которыми легче управлять. На Рунде многие десятки фанатиков ведут активную кампанию по распространению слова Небесного Отца, — так местные племена называют Императора.

| АРДЕНТИЙСКИЙ ПРОЗЕЛИТ (МАСТЕР) | | 15 |
|--------------------------------------|-----------|-------------------------------|
| G - | 4 | Г - 01-10 2 |
| ПР - | 4 | ПР - 11-20 4 |
| K - | 8 | K - 31-70 4 |
| ПН - | 4 | ПН - 71-85 4 |
| LН - | 4 | LН - 86-00 4 |
| | | 34 |
| Пол. 3 | Полн. 6 | НАТИСК 9 |
| | | Бег 18 Угроза 15 |
| ПЛАЗМАГАН | | КЛАСС БАЗОВОЕ |
| Дальн. 90м | СкС О/2/- | Урон 1к10+7 (Э) |
| ПРОБ. 6 | Обой. 40 | Перез. 5Полн |
| | | Вес. 18кг Дост. ОР |
| Особенности: Максимальное, Перегрев | | |
| ТЯЖЕЛЫЕ ЗАКОВАННЫЕ В ЖЕЛЕЗО ФОЛИАНТЫ | | КЛАСС РУКОПАШНОЕ |
| Дальн. - | СкС - | Урон 1к10+3 ^{БС} (У) |
| ПРОБ.- | Обой. - | Перез. - Вес. 2кг Дост. ИЗ |
| Особенности: Примитивное (7) | | |

Умения: Обаяние (Общ), Командование (Общ), Лингвистика (Высокий Готик, диалект Рунда) (Инт), Учёные Знания (Экклезиархия, Имперское Кредо, Шаманизм Рунда) (Инт) +20.
Таланты: Неистовство, Враг (Еретики), Связь (Экклезиархия).

Экипировка: Датапланшеты и пергаменты о рундском языке и культуре, рваные мантии, тяжелые закованые в железо фолианты, переносной алтарь, рундские амулеты, нагрудная пластина из чешуи Морского Дьявола, 2 флакона с плазмой.
Обратить Язычников: Ардентийские Обращатели получают +20 бонус, когда используют Обаяние или Командование на диких жителей.

ВОССТАНИЕ ИНОМИРЦЕВ

Не только Салават МакДанн и его союзники из Экклезиархии интересуются Рундом. За последние пять лет работников из преступного мира Аскеллона не раз нападали на мир. Многие из его островов опустели, их беспомощных жителей переправили для непосильного труда в региональные шахты и агромиры.

Это вызвало гнев многих племен, и привело к возникновению множества антиимперских культов. Многие аборигены не в состоянии отличить санкционированных представителей Культа Империалис от корыстных работников, что привело к трагическим недоразумениям. В последние годы стали появляться слухи о ложных или продажных имперских проповедниках, которые называли себя королями или мессиями.

АВЕННИТСКИЙ РАБОТОРГОВЕЦ

Сейчас Рунд — излюбленное место для нелегальных рейдов авенниитских кланов работников, незаконной группировки наследственных преступников, промышляющих в Глубинах Асфоделя. Авенинты любят изолированные миры, где отлавливают местных жителей для их доставки тем, кто ищет работников, бойцов на аренах или даже для массовых жертвоприношений.

АВЕННИТСКИЙ РАБОТОРГОВЕЦ (Рядовой) 11

| Г - | 2 | HP | HC | C |
|--------|---------|----------|--------|----------|
| 01-10 | 2 | 31 | 34 | 30 |
| 11-20 | 4 | В | Лов | Инт |
| 21-30 | 4 | 29 | 31 | 29 |
| 31-70 | 4 | Вос | СВ | Общ |
| 71-85 | 4 | 28 | 30 | 28 |
| 86-00 | 4 | Вл | — | — |
| Пол. 3 | Полн. 6 | НАТИСК 9 | Бег 18 | Угроза 6 |

БЕББЕР

КЛАСС БАЗОВОЕ

| | | | | |
|------------|-----------|-------------|----------|----------|
| Дальн. 50м | СкС О/-/- | Урон — | | |
| ПРОБ.— | Обой. 1 | Перез. Полн | Вес. 8кг | Дост. РД |

Особенности: Взрыв (5), Обездвиживающее (1)

ШОКОВЫЙ ЖЕЗЛ

КЛАСС РУКОПАШНОЕ

| | | | | |
|----------|---------|---------------------------------|----------|----------|
| Дальн. — | СкС — | Урон 1к10+4 ^{1+БС} (У) | | |
| ПРОБ.— | Обой. — | Перез. — | Вес. 2кг | Дост. СР |

Особенности: Шоковое

Умения: Уклонение (Лов), Устрашение (С) +10, Выживание (Вос).
Таланты: Искушенный, Ноқдаун.

Экипировка: Верёвки и кляпсы, цепи, бронированный нагрудник, микробусина, набор амулетов, чёток и безделушек, 2 обоймы.

Бессердечные: Авенинские Работники получают бонус +10 для проверок сопротивления Обаянию или Убеждению, сделанных против них.

ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: В СЕРДЦЕ БЕЗУМИЯ

Обзор: Аколиты расследуют сообщения о некотором количестве таинственных несанкционированных пайкеров, появляющихся в различных не связанных между собой мирах по всему Аскеллону. Все эти травмированные пайкеры — уроженцы Рунда, которых перевозят неизвестные люди для новой жизни, полной ужасающей эксплуатации. Эти жалкие люди представляют смертельную опасность для всех окружающих в силу своих способностей, поэтому пайкерский трафик нужно остановить. Несчастные были найдены работающими в криминальном подудье, и собранные свидетельства указывают на то, что печально известный клан Авеннитских работогровцев эксплуатирует Рунд, в силу того, что он — свежий и практически беззащитный мир.

Аколиты узнают, что Авеннитские работогровцы действительно похищают рундских латентных пайкеров. Аколиты также отмечают, что работогровцы находятся в союзе с коррумпированной и безумной личностью из религиозной делегации, посланной для обращения рундцев в поклонение Императору. Аколиты должны отследить трафик обратно к его источнику, и очистить падшего жреца в переломной битве посреди горящих вулканов Рунда.

Акт I: Пропавшие ведьмы

Аколиты прибывают на холодные северные острова Рунда в цитадель религиозных adeptov аскеллонских Адептус Министорум. Они должны встретиться с исповедником Регрибадаем, главой делегации Ардентийских Прозелитов. Аколиты обговаривают свою миссию и находят первую улику: множество из несанкционированных пайкеров являются жителями отдельного южного острова Ха'пуча, и там же недавно пропал один из прозелитов, эпарх Ксол. Аколиты должны подготовиться к долгому морскому путешествию на рундской длинной лодке, а также закупить провизию в судно и собрать команду. В целом, этот акт посвящён расследованию и социальному взаимодействию.

Акт II: Враждебные воды

Аколиты пускаются в кошмарное морское путешествие, пересекая тысячи километров океана за несколько недель. Они попадают в несколько монструозных штормов и серьезных цунами, которые протягиваются по всему горизонту, а также должны защищаться от рундских Звёзднопоклонных племён, путешествующих на боевых кораблях, с виду напоминающих имперские космические суда. После многих испытаний и невзгод, все время пытаясь вдохновить и обучить рундских воинов, которые сопровождают их в их путешествии, они на несколько дней успокаиваются. Как только запасы воды и еды подходит к концу, их атакует группа хитрых каркинаксов, тихо взирающих на борт судна, пока аколиты дремлют, и начинают вытягивать ослабленных моряков одного за другим. Аколиты должны броситься на помощь своим рундским союзникам и удостовериться, что они переживут это, казалось бы, бесконечное путешествие.

Акт III: Остров безумия

Аколиты пребывают на южный остров Ха'пucha, источник несанкционированных пайкеров. Остров — тропическая адская клоака, наводнённая враждебными формами жизни, агрессивными местными племенами и полыхающими вулканами. Аколиты исследуют остров и узнают, что эпарх Ксол, пропавший ардентийский прозелит, по-видимому впал в безумие. Он правит местными племенами, еретически изображая из себя жестокое божество, нещадно убивающее тех, кто противостоит ему.

Ксол занял древний каменный храм на вершине

наибольшего вулкана на острове. Оттуда он взыывает к своим последователям и общается с безжалостными авеннитскими работогровцами, вопиюще игнорируя свои святые обязанности перед местными жителями, которые сжимаются перед ним. Аколиты должны вдохновить и возглавить жестокое восстание против этого лжепророка, тщательно выбирая момент, чтобы их атака совпала с растущей ненавистью рундцев и страхом перед их безумным повелителем. Под низкими облаками извергающегося вулкана аколиты ведут армию рундцев против эпарха Ксола, его трагически дезинформированных последователей и безжалостных Авеннитских союзников.

Возможные осложнения:

- По совету исповедника Регибадая аколиты не должны использовать имперские технологии, поскольку рундцы сейчас на критическом этапе растущего понимания Империума, и это может погубить весь прогресс.
- Эпарх Ксол сам — пайкер-ренегат, выбитый из колеи своими открывшимися силами. Авеннитские работогровцы обменивают рундских пайкеров на наркотики, которые позволяет ему сфокусироваться и изучить свои новые возможности.
- Эпарх Ксол манипулируется и контролируется каркинаксом, морским дьяволом, живущим поблизости острова, много более зловещим и умным, нежели предполагалось. Каркинаксы хотят очистить мир от пайкеров, поскольку те мешают развиваться их собственным психическим силам.



БИНАРНЫЙ СЕЛЬВАНУС

«Стой! Фабрикатор утвердил чистоту в .000002%, другое литье недействительно. Твой результат в .0,00003% — неприемлем. Исключите тоннаж и приготовьтесь к повторной плавке.»

— адепт-плавильщик Барик Орелоу-Зета

 братная сторона суб-сектора Циклопия — это обширное пространство открытого космоса. На его внутреннем крае находится мир-кузница Бинарный Сельванус, известная всему Аскеллону высоким качеством продукции. Одна из самых маленьких из четырех планет в системе с двумя звездами и единственная, способная поддерживать жизнь. Тем не менее, кузницы безвозвратно изменили планету в соответствии с их потребностями, покрыв поверхность всеми видами очистительных заводов и производственных центров. Сейчас это сильно загрязненная планета, ядовитая для любого человека без защитного снаряжения или тяжелых аугментаций, и очень негостеприимная — все в соответствии с пожеланиями Омниссии.

Бинарный Сельванус, хотя и не является центром власти Аскеллианских Механикум, считает себя истинным оплотом Воли Омниссии, проявленной в творениях её последователей. Их строгое соблюдение этого кодекса и Универсальных Законов позволило им усовершенствовать производство наиболее распространенных шаблонов СШК и делать совершенные продукты очень высокого качества. Их обсессивное внимание к деталям также значительно уменьшает их способность производить то количество продуктов, которое требуется в других мирах, и это одна из причин, почему кузницы Аскеллона управляются из Церикс Магнус.

Сельванус также является домом для Склепов, искусственной луны, которая остается на геосинхронной орбите над кузнецким комплексом Верховного Фабрикатора. Многие считают, что на этом спутнике эоны лет лежат предметы невероятной технологии, ожидая изучения и, возможно, репликации. Только почитаемые члены Кворум Прима и наиболее почитаемые члены Сельванского Жречества могут войти внутрь, но даже не все они имеют равный доступ. Все члены руководства знают, что есть много секретов, которыми они не владеют, поскольку в комплексе есть уровни, на которые им отказано в доступе. Те, кто вошел, могут говорить только о своём отстраненном изумлении и страхе перед тем, что лежит под поверхностью, но никто не может описать этот единственный предмет. Считается, что только у Кворум Прима есть доступ ко всему содержимому Склепов, и большинство из них не получали к нему доступ в течение многих десятилетий.

Отношения между Сельванусом и остальными мирами-кузницами напряженные, поскольку первые — изоляционисты даже по мерам техножречества. Вокруг планеты находятся стандартные оборонительные платформы и спутники, а также серия из двадцати очень больших космических станций, спроектированных как интерфейс для общения с остальной частью сектора. Никто за пределами Адептус Механикус не был ближе к поверхности дальше этих станций на протяжении многих веков, или, по крайней мере, никто не признаётся в этом. Только горстка эмиссаров генерал-фабрикатора была внутри кузниц. Сельванское Жречество не любит нарушения со стороны посторонних, так же как вмешательство в свои собственные порядки, и у платформ защиты есть постоянный приказ сбивать любое несанкционированное судно, приближающееся к поверхности.

Кузницами управляет верховный фабрикатор Динуум, давний протеже нескольких человек в Кворум Прима, и якобы третий в линии, управляющей Аскеллонскими кузницами, после его наставника и архи-магоса Вас-Риа из Родина IV. Динуум — истинно преданный Омниссии, осознавший, что только будучи

РОДНОЙ МИР: БИНАРНЫЙ СЕЛЬВАНУС

Игроки могут выбрать Бинарный Сельванус в качестве родного мира при создании нового аколита, особенно как замену персонажу во время путешествия в этой локации. Персонажи с Бинарного Сельвануса следуют правилам персонажей с миров-кузниц (смотри страницу 38 ОКП Dark Heresy), но его Бонус родного мира заменяется следующим:

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Одержанность техно-ритуалами: Персонаж из Бинарного Сельвануса всегда старается следовать точным обрядам, связанным с правильным использованием святых технологий. В качестве Полного Действия, он может сделать Сложную (-10) проверку Логики перед использованием устройства. Если он преуспеет, устройство считается на одно качество выше (Низкое становится Средним, Среднее становится Хорошим и т.д.) до конца столкновения. Если он провалит проверку с количеством ступеней, большим чем бонус Силы Воли этого персонажа, то получает 1 Очко Безумия.

настолько точными, насколько это возможно, он, как её последователь, сможет по-настоящему создавать её произведения.

Его чрезмерно усердные толкования Универсальных Законов пронизали ряды мира-кузницы до такой степени, что они не подвергались сомнению в кузницах. Учитывая командование Сельванусом с довольно молодого возраста, Динуум контролировал его 250 лет, в основном благодаря своему сильно аугментированному телу и помощи его собственного личного персонала из магос биологис, который постоянно сохраняет его немногочисленную органику здоровой и сильной. Он редко покидает систему, и то обычно только потому, что его вызывают в Церикс Магнус. Однако, в последнее время он довольно часто посещает Склепы, и этот факт не остался в стороне от внимания архи-магоса.

ЧИСТОТА ФОРМЫ

Рабочая доктрина Бинарного Сельвануса гласит, что Воля Омниссии может быть уведена только в работах избранных. С этой целью техно-жрецы рабски посвящают себя очищению и освящению каждого шага производственного процесса. От добавления священного масла в чаны с разжижающим металлом до повторения каждого из Универсальных Законов между ударами пневматических молотов — их преданность вере можно услышать и увидеть на каждой стадии производственного процесса. Так было на протяжении веков, и хотя конечные результаты являются почти безупречными, количество продуктов, которое они производят, ничтожно мало. Кворум Прима много лет пытались убедить Ложу и мастеровых Сельвануса сбалансировать стремление к качеству с потребностью в количестве, но всегда терпели неудачу, потому что у них было одно простое убеждение: снижение качества считается неудачей в глазах Омниссии.

Это побудило жречество Сельвануса тщательно исследовать каждую деталь до такой степени, которую большинство других кузниц даже не поняли бы. Если какое-либо вещество, не являющееся частью освященного паттерна, случайно попадет в материалы, их обычно выбрасывают как нечистые. Истории о том, как огромные котлы с расплавленным металлом выливались прямо в канализационные стоки из-за попадания в них нитки от одежды техножреца, или священные мази считались запрещенными для использования, поскольку они хранились на неправильной полке, рассказывались целую вечность.



Эти действия сопряжены со значительными потерями как в сырье, так и времени, но, тем не менее, спорить с результатами не приходится. Качество кузниц Сельвануса во многих отношениях является вершиной способностей Адептус Механикус, и никогда не бывает недостатка в покупателях, готовых заплатить любую цену.

Однако эта одержимость точностью имеет свою цену. Не все на Бинарном Сельванусе придерживаются чистоты так, как хотелось бы Динууму. По мере того, как процедуры и процессы становятся все более строгими, некоторые из наиболее агрессивных техножрецов начали подвергать сомнению логику верховного фабрикатора и его здравомыслие. Постоянный поток производственных данных от сопровождающих его серво-черепов время от времени приводил его в состояние фуги, когда он часто оставался неподвижен часами подряд, а затем выходил из него, снова продолжая работу. Многие другие старшие мастеровые и маги пытались расшифровать данные, поступающие из черепов, но это код, который может понять только верховный фабрикатор. Попытки помочь Динууму были отвергнуты, и любой, кто ставит под сомнение его мнение, часто подвергается сурвому возмездию.

Согласно историям, рассказываемым украдкой, одно такое происшествие произошло вскоре после его посвящения. Один из коллег Динуума, мастеровой-магос Карпатос, расспросил нового верховного фабрикатора о том, что именно он увидел в Склепах, ибо это заставило его отойти от своих прежних убеждений. Динуум отбросил магоса-мастерового яростным взрывом бинарного канта, прежде чем отвернуться, чтобы уйти, и облако незнакомых серво-черепов защищало его. Карпатос больше никогда не видели, но даже без его присутствия возникло гораздо большее движение, которое действует в тени, отбрасываемой сиянием расплавленного металла.

ВОССТАНИЕ КОВАНЫХ

Протеже Карпатоса начали спрашивать о Склепах и том, когда они смогут изучить их тайны. Им сказали, что, поскольку Бог Машины считает их достойными, им будет позволено понять большие секреты, которые там содержатся. Многие из этих техножрецов проявили себя в изучении, но они никогда не забывали потерю своего величайшего учителя. Некоторые из них утверждали, что он погиб от рук Динуума, другие — что он совершил последнее путешествие в Склепы, чтобы открыть для себя их секреты. Тем не менее, все говорили, что Карпатос посыпал им закодированные передачи, чтобы продолжать задавать вопросы, каждый из которых был помечен его личной руной, теперь слегка измененной с помощью фрактальных микрокренуляций. Называя себя Кованными и полагая, что постоянный рост закаляет и делает их сильнее, они искали дальнейшие признаки своего наставника и помогали другим, стремящимся постичь тайны Склепов. Они надеялись, что они смогут помочь Динууму увидеть несостоятельную логику его позиции и тем самым изменить ее. Но этому не дано было случиться.

То, что начиналось как идеологический прорыв, превратилось в нечто совершенно иное. После исчезновения Карпатоса Динуум продолжал чистку инакомыслящих. Самые старшие члены Кованных, те, кто придерживался первоначальных идеологий, подсчитали, что они могут взаимодействовать с верховным фабрикатором логически. Вместо этого они были сделаны примером для остальных механикум Сельвануса. Динуум лишил их всех аугментаций и смешал их кричащие, размахивающие останки с расплавленной смесью нечистых металлов в памятник, который всё ещё стоит за пределами личной кузницы верховного фабрикатора. Остальные Кованые немедленно ушли в глубокое подполье, где и пребывали до недавнего времени.

Большинство из тех, кто сейчас именует себя членом Кованых, имеет весьмаrudimentарные знания о происхождении культа. Они либо забыли надежду основателей, либо отказались от неё, но они точно знают, чего желают — Склепы. Подавляющее большинство кованых является низкоранговыми техножрецами и послушниками, только-получившими у магосов-биологис первые аугментации. Они принимают диктат Динуума, но также твёрдо верят в то, что Омниссия создал все технологии на благо человечества, а потому их все следует изучить. Выявленные члены культа были выведены за пределы кузниц. Более их никто не видел, хотя увеличение числа сервиторов привело многих к выводу, они остались на планете, пусть и только телом.

Динуум изо всех сил пытается не выпустить схизму за пределы атмосферы своей планеты. Он стремится найти лидеров Кованых и вывести их на чистую воду, чтобы продемонстрировать их самих и их предательство. Но на сегодняшний день ни один лидер не попался, что свидетельствует об их хитрости и технологическом мастерстве. Зажатый между требованиями Церикс Магнус, бинарным возбуждением собственного народа и защитой Склепов, Динуум очень редко может позволить себе покинуть систему. К нему неоднократно прибывали мастеровые-маги и логи, которых фабрикатор-генерал Аскеллона посыпал с запросами данных, но посыльные получают только самые базовые сведения, все прочие запросы возвращаются с неуловимыми ответами и правдоподобным отрицанием. Такая тактика в лучшем случае откладывает проблему, ибо Кворум Прима угрожает направить Динууму ультиматум, чтобы тот лично присутствовал на следующем собрании либо оставил свой пост. Учитывая эскалацию тактики Кованых, Динуум может в любом случае потерять власть.

ЧИСТОТА СЕЛЬВАНУСА

Разрываясь между требованиями Церикс Магнус, надвигающимся восстанием в собственной кузне и кошмарными древним секретами Склепов, верховный фабрикатор Динуум придерживается своего пути, отчаянно надеясь, на то, что сможет пережить грядущее безумие. Он загнет о Кованых и пытается индоктринировать их с помощью магосов-биологис. Однако мятежники действуют всё более откровенно и Динуум до сих пор не смог захватить достаточно лидеров, чтобы замедлить культ. Всё чаще и чаще верховный фабрикатор отправляется в Склепы, будто ищет там ответы своих дилемм; и после каждого посещения Склепов Динуум возвращается всё более решительными в своей цели достичь высочайшего уровня чистоты приверженности святым планам Омниссии.

Динуум абсолютно верит в немыслимо древнюю угрозу аскелианским механикумам, как и в то, что ей следует оставаться опечатанной на орбите. Он видел как ужасы знания зашли слишком далеко, как и те кошмары что они обрушили на Аскеллон много тысяч лет назад, ещё до прихода Империума. Пусть даже Знание есть основа Понимания, многое их запертого в Нижних Склепах слишком опасно даже знать, не говоря уж о понимании. Как Хранитель Склепов, Динуум закрывает внутренне ядро ото всех, за исключением себя, лорда-фабрикатора Кворум Прима и архи-магоса Вас-Риа, ибо он считает, что любой низший механикум неизбежно поддастся искушениям запретной технологии.

Он оберегает себя от скверны новых идей и процедур, если только они не являются абсолютно надежно освящёнными и

безопасными, чего он поклялся не допускать. Под руководством Динуума за последние сто лет качество и чистота продукции Сельвануса возросли в разы, но даже сейчас верховный фабрикатор видит, несколько лучше они могут стать. Уже сейчас машинные духи кузничного оборудования выражают гнев и нежелание работать с ним, или любым исполнителем его воли. Это только подпитывает одержимость Динуума поддержанием и повышением своих и без того невероятных стандартов, в попытке успокоить духов, но с каждым годом ситуация ухудшается.

Такой подход делает его всё более зависимым от роя таинственных серво-черепов, передающим ему последние данные о производстве. Они появились вскоре после его хиротонии и первого посещения Нижних Склепов, Динуум настаивает, что они оказались неоценимыми помощниками миру-кузнице в достижении вершины совершенства и чистоты. Они никогда не отлучаются от верховного фабрикатора и никогда не прекращают передавать данные, чей непрерывный поток медленно подавляет даже его невероятную скорость обработки данных.

Динуум считает, что его неустанных усилий по сохранению святости кузнец должно быть достаточно и раздражается на заявления Кворум Прима о том, что его темпы производства недостаточны для удовлетворения потребностей Империума. Лишь он один видел цену отступления от путей Омниссии, и он застрял между потенциальным предательством Бога-Машины и реальностью грядущего восстания. Быть может Динуум выбрал знакомое зло вместо непонимаемого.



ЧЁРНЫЕ ЧАСОВЫЕ

Техно-жрецы Бинарного

Сельвануса гордятся своим мастерством и преданностью Омниссии, а их охранники — потрясающее напоминание об этом.

Но величайшим оружием чёрных часовых является внушительное присутствие, сочетание череполиких масок и инфразвуковых излучателей, которые пугают врага и демонстрируют превосходство машины над плотью. Впечатанный эффективностью и точностью работы Бинарного Сельвануса фабрикатор-генерал Церикс Магнус приказал использовать чёрных часовых на всех объектах Адептус Механикус Аскеллона. Хотя на иных мирах чёрные часовые обычно применяются как телохранители и ударные войска, на самом Сельванусе они являются основной частью вооружённых сил.

| ЧЁРНЫЙ ЧАСОВОЙ (Элиты) | | 18 |
|---|-----------------------------------|--------------------------|
| G 6 2 01-10 13 | HP 48 ЛП 6 2 В 50 Бос 32 | HC 42 Лов 31 СВ 25 |
| ПР 6 2 11-20 13 | ЛР 6 2 21-30 13 | Инт 35 Общ 13 |
| K 6 2 31-70 13 | Bл | — |
| ПН 6 2 71-85 13 | ЛН 6 2 86-00 13 | |
| Полу. 3 Полн. 6 НАТИСК 9 Бег 18 Угроза 15 | | |
| ПЛАЗМЕННАЯ ВИНТОВКА ЧАСОВОГО Класс Базовое | | |
| Дальн. 120м СкС О/5/10 | Урон 1k10+5 (Э) | |
| ПРОБ.3 Обой. 40 Перез. Полн | Вес. 20кг | Дост. ЧР |
| Особенности: Надёжное | | |
| МЕТАТЕЛЬНЫЙ СИЛОВОЙ ТОПОР Класс Рукопашное | | |
| Дальн. 5м СкС — | Урон 1k10+10 ^{5+БС} (Э) | |
| ПРОБ.4 Обой. — Перез. — | Вес. 3кг | Дост. ОР |
| Особенности: Силовое Поле, Метательное | | |

Умения: Бдительность (Восп) +10, Уклонение (Лов) +10, Лингвистика (Низкий Готик) (Инт), Парирование (НР), Проницательность (Восп) +10, Безопасность (Инт), Техпользование (Инт)

Таланты: Амбидекстра, Железная Челюсть, Искушённый, Быстрая Перезарядка, Непреклонный, Обоерукий мастер, Обоерукий воин (Рукопашное, Стрелковое), Костолом

Черты: Машина (2), Коренастый, Сверхъестественная Сила (1)

Снаряжение: Мантии чёрных часовых, доспех претора, 2 плазменных флякона.

Ужасающий лик: Каждый раз, когда персонаж совершает атаку ближнего боя против чёрного часового, он должен пройти проверку на Страх против Страха (1). В случае провала, атакующий получает штраф -10 на проверку Навыка Рукопашной, вместо обычных эффектов Страха.

ЛЕКСИКАТОРЫ

Текущие протоколы общения техно-жрецов Бинарного Сельвануса с незваными гостями не создают позитивных отношений с соседями.

Строгая интерпретация законов Омниссии фокусируется на чистоте машины через эдикту

Кворума Прима. В соответствии с этой практикой сельванийские техно-жрецы возвышают тех, кто не в силах постичь всё величие замысла Омниссии, но желает оставаться в жречестве. Маги Бинарного Сельвануса создали лексикаторов: незначительно аугментированных посредников, которые помогают получать необходимые материалы и взаимодействовать с сановниками н-меха никумами Аскеллона.

Хотя формально лексикаторы остаются частью жречества, они не исполняют производственного урока. Их единственная функция — быть более «человечным» лицом жречества на орбитальных станциях, позволяя истинными мастеровым и магам продолжать своё служение без помех. После контакта с посторонними они очищаются от всякой нечистоты, что приносят с грязных ми ров. Если посетители не прибыли из других миров-кузниц или не ведут дела с конкретным магом Бинарного Сельвануса, скорее всего лексикаторы, это единственные техно-жрецы, которых можно увидеть в системе.

| ЛЕКСИКАТОР (Рядовой) | | 10 |
|---|-----------------------------------|--------------------------|
| G 1 1 01-10 6 | HP 35 ЛР 1 1 В 45 Бос 48 | HC 38 Лов 40 СВ 32 |
| ПР 1 1 11-20 6 | ЛП 1 1 21-30 6 | Инт 52 Общ 33 |
| K 1 1 31-70 6 | Bл | — |
| ПН 1 1 71-85 6 | ЛН 1 1 86-00 6 | |
| Полу. 4 Полн. 8 НАТИСК 12 Бег 24 Угроза 4 | | |
| ДВОИЧНЫЙ ЛАЗ-ПИСТОЛЕТ Класс Пистолет | | |
| Дальн. 30м СкС О/2/— | Урон 1k10+2 (Э) | |
| ПРОБ.0 Обой. 30 Перез. Полу | Вес. 2,5кг | Дост. ОР |
| Особенности: Надёжное, Сдвоенное | | |
| СИЛОВОЙ МЕЧ Класс Рукопашное | | |
| Дальн. — СкС — | Урон 1k10+9 ^{5+БС} (Э) | |
| ПРОБ.5 Обой. — Перез. — | Вес. 3кг | Дост. ОР |
| Особенности: Силовое Поле, Метательное | | |

Умения: Обаяние (Инт), Коммерция (Инт) +10

Таланты: Искушённый, Шок Люминена, Непреклонный

Черты: Машина (1), Имплантаты Механикус

Снаряжение: Конденсаторы Люминена, 2 обоймы патронов

Просчитанное Обаяние: При совершении проверок

Обаяния лексикатор использует Интеллект, вместо Общительности.

БИНАРНЫЙ СЕЛЬВАНУС И УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЗАКОНЫ

Все молодые техно-жрецы обязаны усвоить Универсальные Законы прежде чем получат надлежащее образование. На большинстве объектов Адептус Механикус эти правила толкуются и изучаются одинаковым образом. Но после того, как Динуум стал верховным фабрикатором и Хранителем Склепов, он дал совершенно новое толкование 6-му и 7-му закону. Стандартная интерпретация утверждает, что Понимание, есть путь к Познанию, а Познание есть Ключ ко всему, так что их совокупность открывает дверь для углублённого Понимания. Динуум, полностью познавший содержимое Склепов и, возможно, постигший куда больше страшных тайн чем кто-либо до него, вернулся на поверхность Бинарного Сельвануса изменённым.

Обуянный одновременно смиренiem перед чудом и несомненным ужасом от увиденного, он постановил, что с этого дня вся сумма священных знаний уже открыта и поэтому не может и не будет углублена, ибо идти дальше, значит совершить богохульство. По его мнению, чрезвычайно важно овладеть уже известным и следовать утвержденным шагам дозволенных процедур с высочайшим уровнем точности. В результате, Динуум постоянно контролирует процессы своих кузниц через вездесущих хор парящих серво-черепов, которые постоянно декламируют производственные данные, почти подталкивая его к действию.

Изменение доктрины также привели к нежеланию разбирать информацию, переданную флотом эксплораторов, несмотря на приказы фабрикатор-генерала об обратном. Любое не одобренное ранее отклонение от древних священных планов, неважно, находящееся ли в пределах допусков или нет, считается нечистым, а следовательно, богохульным. Динуум настаивает, что привезённая флотом технология подвергалась неизвестным воздействиям и должна быть очищена перед началом исследований. Кворум Прима недавно потребовал компиляцию проведённых в Склепах исследований, по видимому не подозревая, что там собираются только пыль и не-вежество.

УСМИРЯЮЩИЙ СЕРВИТОР

Аскеллианские механикум смотрят на остальной сектор со смесью подозрения и презрения. Создания из плоти по природе своей обречены на слабость и ошибки, а также чрезмерно любопытны. Последнее качество часто приводит неосторожных к дверям техно-жрецов, которые сами вершат правосудие над нарушителями. Усмиряющие сервиторы предназначены для задержания и захвата любого, кто осмелился ступить по земле механикус без должного разрешения. Также их используют для захвата еретиков для «перепрофилирования». На Бинарном Сельванусе эти сервиторы часто используются как базовые защитники космических станций, чтобы замедлить противника до прибытия чёрных часовых. Чтобы сократить растрату ресурсов их вооружение рассчитано на несмертельный результат, так что нарушители смогут дожить до допроса и переработки, чтобы заменить любых павших в бою сервиторов.

УСМИРЯЮЩИЙ СЕРВИТОР (Рядовой)

| | Г 2/3 01-10 | ЛР 2/3 21-30 | HP 31 В 8 Бос | HC 45 ЛОВ 22 СВ 20 | C 7 Инт Общ 05 |
|-----------------|----------------|-----------------|---------------------|--------------------------|-------------------------|
| ПР 2/3 11-20 | 10 | 10 | | | |
| K 2/3 31-70 | 10 | | | | |
| ПН 2/3 71-85 | 10 | 10 | | | |
| ЛН 2/3 86-00 | | 10 | | | |

Полу. 3 Полн. 6 НАТИСК 9 БЕГ 18 УГРОЗА 8

ИНТЕГРИРОВАННЫЙ УСМИРЯЮЩИЙ ВЕББЕР КЛАСС БАЗОВОЕ

ДАЛЬН. 50М СКС О/— УРОН —

ПРОБ. 0 ОБОЙ. 6 ПЕРЕЗ. 2ПОЛН ВЕС. 10КГ ДОСТ. ОР

Особенности: *Взрыв (3), Обездвиживающее (2)*

ИНТЕГРИРОВАННЫЙ УСМИРЯЮЩИЙ КОГОТЬ КЛАСС РУКОПАШНОЕ

ДАЛЬН. — СКС — УРОН 1К10+10^{3+Б}(Э)

ПРОБ. — ОБОЙ. — ПЕРЕЗ. — ВЕС. 12КГ ДОСТ. РД

Особенности: *Оглушающее (0)*

Умения: Едительность (Восп) +20

Таланты: Коренастый, Истинная Стойкость

Черты: Машина (3), Мыслеблок, Сверхъестественная Сила (3), Сверхъестественная Выносливость (3)

Несмертельная сила: Всякий раз, когда цель получает критическое повреждение от усмиряющего сервитора, цель вместо этого получает аналогичное количество уровней Усталости.

КУЛЬ ТОВАНИХ

В последнее время Кованые, изначально родившиеся как контрдискуссия к прокламации высшего фабрикатора Динуума, заняли более агрессивную позицию, проверяя ультрапурристские взгляды Динуума. От добавления следовых количеств люминисцентной краски в охлаждающие формы, до незначительного разбавления священных масел для шестерёнок сканеров чистоты, Кованые занимаются очень тщательным саботажем. Никто из них не хочет нанести непоправимый ущерб кузнецким комплексам, но они хотят разрушить клетку, в которую поместил себя высший фабрикатор. Многие улики свидетельствуют о работе других ячеек, например использование медной стружки, которая отражает свет за пределами человеческого диапазона восприятия, переливающихся перьев, забивающие вентиляционные отверстия, и вспышек визжащих гармоник, заставляющих сервиторов спотыкаться и падать. Ни одна ячейка не взяла на себя ответственности за подобные действия, но расчёты показывают постоянно возрастающую вероятность их действий.

Кованые поддерживают видимость исполнения обязанностей, но позволяют себе за мгновение до окончания короткого цикла сна связываться между собой и ждать новых сообщений от потерянного наставника. У членов культа есть новая техно-руна, установленная среди их карнавальных имплантатов, — знак Первого Вопрошающего, Карпатоса. В неё вплетён линк к новым данным, которые порождают новые мысли, выходящие за рамки дозволенных диктатами Динуума. Эти идеи воспринимаются как доказательство того, что Омниссия даровал им новое Знание и Понимание, приводя их к более глубокому Познанию.

Хотя Кованые относятся к подобным откровениям как к доказательству связи с Омнисией, они скрывают их от следующих строгому руководству высшего фабрикатора. Они знают, что грядёт день просветления, и только тогда всё жречество сможет насладиться славой новых идей и возможностей, которые уже доступны Кованым.

Лидеры кузниц знают, что численность перевешивает сопротивление. Многие лидеры ищут способ обучения новичков прямо во время получения ими имплантатов, а также находят новые способы поместить руну в голову как можно большего числа людей. Более того, ходят слухи, что Комплекс Фелстаф, огромная кузница, ответственная за большинство используемых на планете имплантатов, создала схему, включающую сложную руну, но пока ни одна такая схема не была обнаружена.

МАГОС-БИОЛОГИС КОВАННЫХ

Зачастую магосы-биологис стоят на дне негласной кастовой системы аскеллианского техно-жречества, но при этом они жизненно важны для выживания Культа Машины в секторе. Именно им поручено обслуживать и чинить плоть, в которой находятся имплантаты, а потому они куда лучше большинства понимают необходимость баланса человека и машины, зная, что одно ни в силах выжить без другого.

На Бинарном Сельванусе, где доминирующая мудрость почитает машину даже сильнее нежели на других мираж-кузницах, этот голос меньшинства часто заглушается. Общеславная верность слову Универсальных Законов лежит в сердце веры сельванийского жречества, в случае магосов-биологис она проявляется в компульсивных исследованиях, направленных на то, чтобы сделать плоть столь же совершенной. И пусть они куда больше похожи на людей, чем их собратья, не стоит ошибаться в ревностной преданности магосов-биологис поддержанию оптимальной работоспособности носителей имплантатов Омниции. Кованые, последователи новой сельванийской интерпретации законов Механикус, приняли этих магосов в свои ряды. Жрецы Биологис оказывают поддержку культу во многих отношениях, но их способность скрывать модификацию имплантатов сделала их особенно ценными союзниками.

МАГОС-БИОЛОГИС из Кованых (Элиты)

15

| | | | | |
|------------------------|-----------|------------------------|-----------|--------------------------|
| Г 2 2 01-10 | 10 | HP | HC | C 6 |
| ПР 2 2 11-20 | 10 | ЛР 2 2 21-30 | 10 | В 6 Лов |
| K 2 2 31-70 | 10 | Вос | СВ | Инт |
| ПН 2 2 71-85 | 10 | ЛН 2 2 86-00 | 10 | Общ |
| | | | | Бл |
| | | | | — |

Полу. 3 Полн. 6 НАТИК 9 Бег 18 Угроза 9

СЕЛЬВАНИЙСКИЙ ИГОЛЬНИК

КЛАСС Пистолет

| | | | | |
|------------|---------|---------------|------------|----------|
| Дальн. 30м | СКС О/— | Урон 1к10 (Р) | | |
| ПРОБ. 1 | Обой. 6 | ПЕРЕЗ. Полн | Вес. 1,5кг | Дост. ЧР |

Особенности: Точное, Разящее (1), Надёжное, Токсичное (5)

СЕЛЬВАНИЙСКАЯ СИЛОВАЯ БУЛАВА

КЛАСС Рукопашное

| | | | | |
|----------|---------|---------------------------------|----------|----------|
| Дальн. — | СКС — | Урон 1к10+11 ^{5+БС(Э)} | | |
| ПРОБ. 4 | Обой. — | ПЕРЕЗ. — | Вес. 3кг | Дост. ЧР |

Особенности: Сбалансированное, Силовое Поле, Шоковое

Умения: Логика (Инт) +20, Медика (Инт) +20, Учёное Знание (Биология, Химия, Генетика) (Инт) +20, Техпользование (Инт)+20, Ремесло (Химик, Мортикатор) (Инт) +10

Таланты: Искушённый, Шок Люминена, Использование Механодендритов (Вспомогательный, Медицинский)

Черты: Машина (2), Имплантаты Механикус, Сверхъестественная Сила (2), Сверхъестественная Выносливость (2)

Снаряжение: Бронированная мантия Адептус Механикус, Конденсаторы Люминена, медицинский механодендрит, 2 обоймы патронов

Слабость плоти: При совершении действия Стандартная Атака против техно-жрецов или других персонажей с обширными кибернетическими имплантатами в ближнем бою, магос-биологис может сделать проверку Техпользования, вместо обычного Навыка Рукопашной.

ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: ВНУТРЕННИЕ РАБОТЫ

Обзор: То, что начинается как выслеживание группы Безликих Торговцев перерастает в разоблачение серьёзного заговора. Шаблон можно использовать в качестве отвлекающего манёвра, когда отряд начинает расследование контрабанды запрещённых артефактов или как продолжение этой истории, раскрытия следующей группы контрабандистов. Шаблон даёт ПИ массу возможностей для социального взаимодействия и расследований с высокой Секретностью. Он также даёт аколитам из миров-кузниц или Адептус Механикус массу возможностей для отыгрыша, поскольку действие происходит на одном из миров Омниссии, а сюжет посвящён борьбе различных фракций Механикум.

Акт I: Когда сделка пошла не по плану

С ПИ связывается посре дник, явно считающий их частью группы контрабандистов, которых те выслеживают или недавно покарали. Его интересует предмет, который только недавно попал в руки аколитов, возможно, запечатанный контейнер или инертное, неактивированное устройство. ПИ приходят на встречу, возможно, под маской контрабандистов, но они не знают, что посредник работал на две различные группы, каждая из которых стремится заполучить предмет.

Как только ПИ прибывают на место встречи, становится ясно, что произошёл конфликт между облачёнными в броню солдатами (Чёрные часовые) и техно-жрецами (Кованые). Выживших нет, есть только тела и вопросы. Обыск тел связывает обе группы с миром-кузницей Бинарный Сельванус. ПИ находят приказ чёрным часовым захватить еретиков и сообщение техно-жрецам о преследовании.

Акт II: Первые вопросы

Вероятно, аколиты захотят разобраться в причинах произошедшего. К счастью они могут использовать нашедшееся на месте встречи. Также у них есть каналы связи с обеими группами, либо полученные от контрабандистов ранее, либо найденные на телах жертв вокс-системы. На этом этапе необходимо побольше узнать об обеих группах и почему они так стремились заполучить один и тот-же предмет. ПИ должны понять условия торговли и что ожидалось в обмен на товар (конкретика варьируется в зависимости от планов МИ). Попытки разузнать о группах и их иконографике публичным порядком дают очень мало полезной информации, более того, привлекают нежелательное внимание членов этих групп.

Вероятно, что аколиты организуют встречу с одной группой, в таком случае другая будет им весьма убедительно угрожать и требовать предмет себе. Если ПИ ранее не сталкивались с Безликой Торговлей, возможно, потребуется сначала разузнать о тех, кого аколиты собираются изображать, и, может быть, даже привлечь внимание членов этой организации. Аколиты могут разведать выбранное для встречи место и обстоятельно подготовиться к диалогу, поскольку будущие партнёры не чураются насилия.

Акт III: Культы машины

Когда аколиты прибывают на место встречи, их уже ждут представители выбранной группы. ПИ должны следовать изначальным условиям сделки и правдоподобно выдавать себя за контрабандистов. В зависимости от успешности сбора информации, ПИ могут быть хорошо подготовлены или носить неправильные цвета или использовать устаревшие кодовые фразы. Если торг идёт гладко, аколиты получают небольшое количество оружия сельванийского производства. Но как только следка заключена, третья сторона нападает. Во время боя предмет повреждается и выпускает небольшое облачко ядовитых паров. Все выжившие культисты Кованых пытаются сдержать эффекты, но газ быстро разъедает их имплантаты, и техно-жрецы превращаются в груды разлагающейся плоти и ржавеющих имплантатов.

Часовые организованно отступают из облака, используют миниатюрные мельта-бомбы, чтобы уничтожить тела культистов, а затем быстро уходят. Если аколиты пытаются вызнать у них подробности, те отвечают так, как будто-бы ничего не произошло и сообщают, что обмен завершён успешно. Если аколиты будут настаивать, часовые попробуют запугать ПИ используя свои инфразвуковые маски или нечто похожее; от предмета и культистов ничего не осталось, а часовые явно хотят забыть о произошедшем. Полученное аколитами оружие выглядит полностью исправным, но отказывает после первого использования: внутренние механизмы справляются в твёрдую массу. У аколитов остаются только тайны и знание, что на Сельванусе происходит нечто, требующее дальнейшего исследования.

Возможные осложнения:

- Во время финальной встречи, один из кованых черт ит знак Хаоса на часовом или называет его еретиком, это ещё один план их невидимого наставника, переданный при очередном сеансе связи.
- Если аколиты не прибыли на вторую встречу, проигнорировали полученные указания или были задержаны в пути, ожидающая их группа сильно расстраивается и устраивает серию технологических сбоев на транспорте и оборудовании ПИ.
- Предмет оказывается подделкой, возможно его роняют и контейнер оказывает пустым. Скорее всего обе стороны посчитают, что аколиты решили сохранить предмет.

Мир Снопа

«Затем я увидел зелёную землю, к которой Благословенный Святой вёл меня все эти годы. Япал на колени и зарыдал от радости, ибо рука Императора указала мне путь и по Его воле мы будемечно править звёздами.»

— из Хроники лорда Дразтина и Пути Радужной Святой

Некогда Мир Снопа был одним из наиболее выдающихся миров Аскеллона, говорят, что на пике его могущества его влияние превышало диктаты далёкой Ясной Башни. Ныне же это не более чем ядовитое болото, высокие шпили постепенно разрушаются, а правители дерутся за последние остатки власти подобно голодным псам. Ещё более печально то, что когда-то прибыльные торговые пути планеты с каждым годом становятся всё слабее, и многие боятся почти неминуемой изоляции Мира Снопа и населения, что набросится на самоё себя, когда будут оборваны последние жизненно-важные связи.

БЛАГОПРИЯТНОЕ НАСЛЕДИЕ

Согласно легенде, Мир Снопа изначально был прекрасным миром изобиловавшим жизнью девственных лесов и сверкающих изумрудных морей. Как ни странно, но он был одним из немногих миров сектора, оставшихся незаселёнными во времена основания Аскеллона, хотя считается что лорды первого сектора знали о его существовании и великолепии до самого его исчезновения в буре много тысячелетий назад.

Человек, которому приписывают это открытие, — лорд Дразитин, четвёртый отприск торговой династии Хадаеко и наследник его павшего наследия. Удача отвернулась от Хадаеко с тех пор, как во время варп-перехода он потерял свой фрегат, упавший по безумному следу умирающей звезды. Легенда гласит, что безумные и мучительные крики обитателей обречённого судна, в том числе жены и единственного наследника Дразитина, раздавались из каждого вокса корабля, пока капитан беспомощно наблюдал за тем, как Имматериум поглощает судно.

Полагающий, что удача и Император покинули его, Дразитин впал в отчаяние, его состояние таяло по мере того, как его корабли бесцельно бороздили пустоту. В вот, однажды ночью, когда убитый горем лорд слепо глядел в наблюдательный блистер на безумные круговороты Моря Душ, перед ним появилась фигура, облачённая в благочестивые одежды из звёздного света и открыла перед ним девственный мир, который навсегда сохранит наследие его семьи. Хотя сам Дразитин никогда явно не раскрывал имя фигуры, аскеллианские учёные полагают, что это была Святая Корония Радужная, и впоследствии занесли это деяние в список её чудесных деяний.

С тех пор сага об эпическом путешествии Дразитина превратилась в миф и легенду, но после многих лет испытаний, невзгод и катастроф, остатки его потрёпанного флота прибыли в отдалённый сектор — Аскеллон. После возвращения в реальное пространство великий штурм, Пандемониум, необъяснимым образом расступился перед усталыми кораблями, дав им пройти в область пространства, остававшуюся неисследованной многие тысячелетия. Впоследствии флот обнаружил изумрудный шар, вращающийся вокруг яркой и энергичной звезды, после чего корабли Дразитина встали на якорь, а сам вольный торговец повёл шаттлы к поверхности идилического мира.

После этого чудесного открытия быстро прибыли великие технологические левиафаны и принялись лишать Мира

Родной Мир: Мир Снопа

Игроки могут выбрать Мир Снопа в качестве родного мира при создании нового архонта, особенно как замену персонажу во время путешествия в этой локации.

Персонажи с Мира Снопа следуют правилам персонажей из мира-улья (смотри страницу 42 ОКП Dark Heresy), но его Бонус родного мира заменяется следующим:

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Внимание к нюансам: Персонаж из Мира Снопа начитывает игру с одним уровнем умений Обман и Проницательность. Помимо этого, он получает бонус +20 ко всем проверкам на определение Секретности отряда.

Снопа минеральных ресурсов. Конечным результатом столетий разработки стала замена зелёных джунглей химическими топями и жалкими болотами. Тем временем огромные траулеры, размером с небольшой город, прочёсывали русла рек и тропические побережья в поисках редких силикатов и исследовали океанские глубины, чтобы разграбить огромные залежи сырого прометия, залегавшие под волнами. Большая часть эндемичных видов погибла, роскошное изобилие сменилось отвратительными мутациями, а выносливые хищники лучше перенесли века загрязнения и убийственные кислотные дожди. Однако, после столетий бесконтрольной эксплуатации ресурсы планеты стали сокращаться, также как и наследие, что Дразитин оставил своим потомкам.

УЛЕЙ САТУРНАЛ и САТУРНАЛЬНЫЙ ДВОР

В настоящее время едва ли дюжина производственных ульев, из сотен покрывающих Мир Снопа, сохраняют остатки власти, большая часть аристократии бросила остальные, ибо разрушающаяся инфраструктура стала слишком опасной для богато украшенных высоких шпилей. Древнейшим и наиболее влиятельным улем является Сатурнал, почитаемое основание которого, как говорят, лежит именно там, где на планету первый раз вступил Дразитин много веков назад. Этот древний и высокий улей является домом не только планетного губернатора и правящего Сатурнального Конклава, он славится Палатинским Дворцом, которым сам лорд Дразитин повелел почтить божественную фигуру, что вела его. Считается, что каждый из бесчисленных миллионов сверкающих ангелов шпиля представляет душу, потерянную во время тяжёлого путешествия, хотя имперские мудрецы долго обсуждали значения причудливых жестов мольбы, которые можно найти среди огромного ангельского воинства.

Также в этом шедевре архитектуры обитает Сатурнальный двор и именно из рядов его коррумпированной аристократии Сатурнальный Конклав набирает новых членов. Находясь в зените своего могущества двор включал самых богатых жителей Аскеллона, так что, когда богатство планеты начало уменьшаться, разгорелась борьба за господство. Такие конфликты часто заканчивались жестоко и согласно слухам, каждая семья содержит значительный штат телохранителей, боевых и снайперских сервиторов, убийц, шпионов и иных мастеров смертельных искусств.

СОБЛАЗН ОККУЛЬТНОГО

На многих заселённых человечеством мирах чрезвычайно сильно поклонение героям прошлого. Мир Снопа не является исключением, тут слишком много людей, для которых имя Дразитина имеет особое значение. Культ Радужной святой и обеты благочестивому Детищу Коронии особенно распространены в великом улье Сатурнал, хотя подобные святыни часто появляются во многих соборах планеты.

Жители Мира Снопа также известны чрезвычайной суеверностью, которую пропаганда благородных домов только усугубляет. Но к безобидным верованиям примешиваются и другие, более тёмные, традиции, которые требуют ужасных и жутких действий в обмен на защиту от мириад опасностей, которые, как полагают, скрываются в тёмных загрязнённых глубинах. Оккультные верования являются естественным продолжением этих традиций, поскольку немногое требуется для перехода от простых амулетов и талисманов к опасным путям порчи и власти.

Само разнообразие оккультного сообщества Мира Снопа почти за пределами понимания, ибо многочисленные факторы и многолетние конфликты таких групп породили бесчисленные богохульства. Культы одержимые многочисленными тёмными святыми, часто являются популярными убежищами для рецидивистов иных недовольных с неприемлемыми политическими амбициями. Между тем, такие группы, как Культ Обманщика, Общество Небесной Личины и Анклав Туманной Эрудиции варьируются от эксцентричных сбороищ до опасных еретических заговоров, которые угрожают самим основам имперского правления. Ещё более тревожным является появление бесчисленных культов, поклоняющихся Пандемониуму, например Ученики Беспорядка, Pathos de Tenumbrae, Штормовое Братство и Избранные Шторма. Многие посвящены безумной цели: привлечь безумных шторм, чтобы захлестнуть свой мир неодолимой волной безудержного насилия. Инквизиция и иные слуги Императора уничтожили бесчисленное множество культов, но на каждого представшего перед судом еретика находится другая пешка зловещей тени, которую шторм отбрасывает на умы избранных.

Впрочем, после известного Обеда Отравленных Клинков, во время которого был убит каждый пятый член благородных домов, тогдашний планетарный губернатор, наместник Надратор, решал принять решительные меры. Он постановил, что даже рассмотрение возможности применения столь бесчестной тактики недостойно истинных слуг Императора и отныне приведёт к серьёznym наказаниям для любого обвиняемого. Хотя слухи, что возникшая в результате этого решения оппозиция в Сатурナルном Конclave стала весьма опасной, хотя имперские записи весьма расплывчаты относительно того, кто из делегатов пережил последовавшие дебаты, а кто просто ушёл в отставку в знак протesta.

Последствия этого решения были двояки. Во-первых, опасность сатурナルной политики повысилась, поскольку



бесчисленные заговоры стали ещё более запутанным болотом обмана, ложных слухов и тайных убийств. Во-вторых, появился немедленный поток обвинений, поскольку благородные дома требовали reparаций от соперников за каждое реальное или мнимое воздействие, оказанное на них или их предков.

Последовавшие судебные процессы зашли тупик: к тому времени, когда обвиняемый предстаёт перед судом, законы изменились, доказательства потеряны или сфабрикованы, а одна из главных сторон попросту вымерла, открыв тем самым бесчисленные пути для апелляций, которые снова и снова возвращают дело на рассмотрение. Эта ситуация сохраняется и по сей день.

Эта жесткая атмосфера говора и обмана породила всевозможные тайные сообщества, которые продолжают процветать несмотря на дальнейшее падение Мира Снопа. Считается, что каждый член Сатурナルного двора является членов хотя бы одного тайного общества. Многие такие сообщества не более чем социальные клубы, их члены просто жаждут продвижения своих интересов или потворствования порокам вдали от постоянного контроля придворной жизни. Другие более коварны, а целью их существования является заманивание в ловушку других аристократов или получение полезных сведений. Есть и такие, что посвящены вытеснению или уничтожению любых соперников, и если правда об этом всплынет, их члены будут обвинены в измене.

Однако среди этой непроницаемой паутины обмана таятся иные, более дьявольские заговоры, занятые множеством запрещённых деяний и еретических практик. Многие из них начинались как простые культы удовольствий или безобидные акты бунта, которые неизбежно стали плодородной почвой для тьмы и порчи. Другие общества стали инструментами кованых преступников, опасных радикалов и иных еретиков, использующих своё новоприобретённое богатство и влияние ради продвижения своих отвратительных замыслов. Такие культы являются самой большой угрозой имперского правления на Мире Снопа и несмотря на бесчисленные расследования и репрессии, истинным виновникам часто удаётся раствориться в тени, а потом продолжить свою деятельность заново в другом месте.

ПРАВОСИАНСКИЙ АДЬЮДИКАТОР

Правосианский адьюдикатор, это агент Двора, специализирующийся на тайных убийствах, шпионаже и контрразведке. Помимо этого, он мастер политических и социальных манипуляций, неисчислимых в Сатурнальном дворе, что позволяет агенту скользить незамеченным среди развращённой знати. Властные дома Мира Снопа используют таких специалистов чтобы воплощать непрестанные интриги, а также защищаться от множества опасностей благородной жизни в Палатинском Дворце.

Сообразно профессии правосианский адьюдикатор безговорочно сохраняет тайну своего наниматаля и немногие обладают достаточно веской причиной для непосредственной связи с ним. Вместо этого, агент получает гонорары и инструкции через формализованную систему наград и сотрудничества, используя древние тайные сети и кланоподобные организации. В дополнение к защите заказчика эта система имеет дополнительное преимущество, делая агента более эффективным инструментом интриги, ведь никто не знает, скомпрометированы ли приказы агента до их получения.

| ПРАВОСИАНСКИЙ АДЬЮДИКАТОР (Элита) | | 16 |
|---|-----------|--------------------------------|
| G 01-10 | 3 | HP 43 HC 46 С 35 |
| ПР 2 11-20 | 5 | В 33 Лов 40 Инт 45 |
| Лр 2 21-30 | 5 | Вос 43 СВ 31 Общ 47 |
| K 2 31-70 | 5 | Бл — |
| Пн 2 71-85 | 5 | Лн 2 86-00 5 |
| Полу. 4 Полн. 8 НАТИСК 12 БЕГ 24 УГРОЗА 7 | | |
| БЕШУМНЫЙ ЛАЗ-ПИСТОЛЕТ КЛАСС Пистолет | | |
| Дальн. 15м | СкС О/2/- | Урон 1к10+1 (Э) |
| ПРОБ.- | Обой. 15 | Перез. Полу Вес. 1кг Дост. ДЕ |
| Особенности: Компактное, Надёжное, Глушитель | | |
| ОТРАВЛЕННЫЙ МОНО-СТИЛЕТ КЛАСС Рукопашное | | |
| Дальн. 5м | СкС - | Урон 1к5+4 ^{1+БС} (Р) |
| ПРОБ.2 | Обой. - | Перез. - Вес. 1кг Дост. СР |
| Особенности: Токсичное (2), Метательное | | |

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Восп) +10, Обаяние (Общ) +10, Обман (Общ) +10, Уклонение (Лов), Лингвистика (Высокий Готик) (Инт), Медика (Инт), Парированиe (НР), Проницательность (Восп) +10, Безопасность (Инт), Ловкость Рук (Лов), Скрытность (Лов)

Таланты: Амбидекстраия, Постоянная бдительность, Контратака, Выхватить Оружие, Убийственная Точность

Снаряжение: Капсула самоубийства (одна доза), бронежилет под стильной и дорогой одеждой, украшения маскировочный набор, богато украшенный хроне, флакон яда рыбы герн, 2 обоймы патронов

Фальшивая личность: Когда он является частью группы адьюдикатор получает 2 дополнительные степени успеха успешных проверок сделанных, чтобы избежать внимания, скрыться или избежать подозрений.

ПОРТ-ЛАНГИН

Расположенный на втором по размеру континенте планеты, этот процветающий портовый город построен на костях гигантского мобильного перерабатывающего комплекса. Когда-то сотни таких устройств бродили по планете в поисках прометия и других полезных ископаемых. Теперь их ценные механизмы и технологические секреты делаю их мишенями для коварной знати и предприимчивых наёмников.

Колосс, на котором построен Порт-Лангин, был предназначен для стыковки с высокими морскими буровыми скважинами. Будучи загружен сырьем прометием он перерабатывал его для различных промышленных, пустотных и военных целей прямо по пути к шумным орбитальным докам. Века назад гигантская машина остановилась, её массивные сервоприводы заклинили, передние ноги подогнулись, а сама она постепенно опустилась в густую грязь совсем недалеко от побережья. На счастье жителей их дом не утонул и спустя поколения вырос большой и процветающий город.

В Порт-Лангине пространство в большой цене, обычно строительство ведётся на больших высотах, а жители зачастую живут в больших домах, перестроенных из небольших жилищ экипажа шагохода. Между тем, большая часть горожан живёт на массивных понтонах или в ветхих сарайах, прикреплённых непосредственно к проржавевшим конструкциям механизма, и соединённых ломом и шаткими дорожками, что скрипят и качаются при океанском бризе. Для среднестатистического горожанина жизнь в Порт-Лангине безрадостна, сыра и, за исключением случайных кислотных штормов, неистовых волн, нефтяных разливов и морских катастроф, скучна. Большая часть жителей проводит всю жизнь трудясь на очистительных заводах или перегрузке сырья в понтонные доки.

Жизненная сила порта — прометий и иное ценное топливо, которым его снабжают архаичные танкеры, гражданские ремонтные суда и другие ветхие корабли, которые добывают топливо из немногих функционирующих скважин и буровых установок. Экипажи перевозят груз любым возможным способом, так что корабли сталкиваются на погрузке или теряют свой постоянно протекающий груз. Так что не редки стычки, ожесточённые междуусобицами и дорогостоящие несчастные случаи.

Несмотря на прошедшие с момента последнего шага машины века, перерабатывающие заводы Порт-Лангины ещё функционируют, а потому остаётся и торговля сблизлежащими городами-ульями, а также случайными межзвёздными судами. Топливные бароны Порт-Лангины солидно разбогатели, большинство из них поддерживают хорошие отношения с благородными домами, хотя, согласно слухам, большая часть аристократов ненавидит общение с бывшими служами.

Как и в большей части Мира Снопа среди населения Порт-Лангины всё чаще встречаются случаи порчи и ереси, включая попытки узурпировать или саботировать жёсткий контроль топливных баронов над драгоценными запасами прометия. Доступность столь ценного источника топлива сделали город удобным местом для торговли нечестивыми и запрещёнными предметами, особенно среди недобросовестных торговцев, часто посещающих портовый город. Однако, об истинных масштабах сделок можно только догадываться, ибо мало кто может знать, какие ужасы переходят из рук в руки в шатком, скользком от прометия подгородье, которое покачивается под мрачной громадой города.

МЕЛЬДОРИАНСКИЕ КОТЛОВАНЫ

Название Мельдорианские Котлованы относится как к громадным каменоломням, изначально образовывавшим границы улья Мельдор, так и к бесформенному городу, возникшему вокруг трупа великого улья, некогда взиравшего на каменоломни свысока. Располагавшийся в устье реки Тидилик, этот многолюдный мегаполис некогда был одним из наиболее процветающих ульев Сатурнального Двора, а его сверкающие стены были домом для бесчисленных лифтеров и грузовых членников, которые пристыковывались к роскошному шпилю.

И всё же повелители этого поднебесного чуда слишком жадно и слишком глубоко зарылись в гору, на которой стоял улей и в один прекрасный день шпиль рухнул, а вместе с ним пала и одна из основных торговых империй планеты. Говорят, что удар был такой силы, что чувствовался по всей планете, а осадки, землетрясения и пылевые облака опустошили континент и поселения ещё много лет.

Но вместо того, чтобы просто убить великий улей, падение просто изменило его и вскоре ошеломлённые выжившие принялись медленно восстанавливать свой разрушенный город посреди скелетоподобных руин своего дома. Катастрофическое осущение шпиля непоправимо разрушило некогда прибыльные мануфакторумы, а обширные карьеры и могучая река были тогда забиты огромным количеством токсичных стоков и мусора. Даже сейчас река не более чем сеть связанных болот и мутных озёр, берега которых усеяны шлаковыми сорняками, колючими кератиновыми лианами и прочей чахлой флорой. Хотя котлованы пришли в негодность, люди отчаянно цепляются за их обрывистые склоны и продолжают влачить жалкое существование, рабочие либо высекают грязные склоны в поисках руды и прочих полезных отбросов, либо собирают гнилостные газы, что поднимаются из затопленных пещер.

Сама город, это беспорядочное разрастание из наско починенных зданий, переделанного оборудования и пещерообразных шахт, застроенных жилыми домами, импровизированными магазинами и мануфакторумами. Каждая ветхая постройка прикреплена либо к якорной то чке, либо сразу к стене котлована. Как правило, для путешествия от одного хаб-блока к другому требуется преодолеть многочисленные переходы, шаткие дорожки, бесконечные лестницы и опасные подъёмы. Меж тем, бесчисленные краны и маглевы, некогда перевозившие руду из шахт, ныне служат транспортом для рабочих, доставляющих тех к застойной грязи, скапливающейся под городом.

Токсичные бассейны под городом стали проклятием его жителей, поскольку те, кто проводит жизнь рядом с отравленной водой, рисуют подхватить от этого вязкого моря гниющей мерзости всевозможные болезни. Более того, некоторые, наиболее мерзкие, примеси только продлевают страдания жертв, ибо разлагают тела изнутри.

В наше время несчастные жители подуля считают эти болезни божественным правосудием Императора, а заражённых — достойными преследования грешниками. Эта вера вдохновила бесчисленные толпы религиозных фанатиков на чистки нижних уровней химическим пламенем и акты насилия, которые бросают вызов рациональному сознанию. Тем не менее, страхи радикалов часто оправдываются: заражённые часто отворачиваются от человечества и обретают гротескную силу и стойкость хватают невинных и тащат их вниз, в застойные болота.

ОТБРОСЫ

Хотя большая часть минеральных ресурсов Мира Снопа давным-давно исчерпана, угнетённое население планеты продолжает день за днём трудиться в уцелевших мануфакторумах, которые обеспечивают большую часть прибыли различных благородных домов, отчаянно цепляющихся за шаткую власть. Самые могущественные дома поддерживают обширные связи с остальной частью Аскеллона, их древние торговые пакты и обязательные торговые соглашения дают большую часть руды и иного сырья, необходимого для продолжения производства. Помимо обычного промышленного и военного производства большая часть ульев специализируется на производстве различных роскошных компонентов космических кораблей, в том числе великолепных фрактальных обзорных блистерах и пустотно-защищённых наблюдательных отсеках.

Тем не менее, среди аристократии Мира Снопа всё ещё есть несколько домов, которые продолжают тщетно цепляться за остатки наследных владений, из которых извлекают последние остатки минеральных богатств. Среди занятий этих благородных домов наиболее распространены сбор промышленных стоков из выработанных шахт для переработки или использование бесчтных орд призывающих, чтобы найти под искорёженной и токсичной поверхностью любые оставшиеся месторождения. Однако, неуклонное распространение всё более отчаянных методов добычи подточило структурную целостность многих ульев уже спустя десятилетия, так что теперь ужасающие случаи коллапса отдалённых районов. Но для членов Сатурнального Двора такие случаи не имеют значения, пусть даже безжалостная эксплуатация угрожает самим основам их неправедно наложенной власти.



Жизнь вне этих дряхлых ульев — невероятно опасна, далеко разбросанные сообщества отчаянно пытаются выжить среди истощённых шахт и огромных рабочих караванов, мигрирующих через отравленные болота в поисках работы в тех изолированных рабочих ульях, что ещё цепляются за жизнь. Но и работа в этих шатких, проржавевших городах бесконечно далека от идеала: бесчисленные сражения и массовые убийства, что часто вспыхивают из-за рабочих мест, настолько опасны, что для одного поддержания установленных норм производства требуется постоянный приток рабочих рук.

СПЕЦИАЛИСТ-РАСКОПЩИК

Пещероподобные шахты под поверхностью Мира Снопа изобилуют возможностями для нечистоплотных специалистов под размещению и подрыву взрывчатых веществ. И пусть формально большая часть раскопщиков трудится в экспедициях в глубокие шахты или пытается бороться с неизбежным крахом разрушающейся промышленной инфраструктуры, большая их часть зарабатывает на жизнь как наёмные убийцы, готовые за деньги уничтожить что угодно. Были ли они в прошлом гвардейцами или бессердечными наёмниками специалисты-раскопщики — жестоки и нервные убийцы, чья склонность к разрушению и частые набеги на опасные подулья принесли им репутацию нестабильных разрушителей.

| СПЕЦИАЛИСТ-РАСКОПЩИК (Рядовой) | | 12 |
|--|----------|-------------------------------|
| Г 1 01-10 | 5 | НР 38 В 37 Вос 36 |
| Пр 2 11-20 | 5 | НС 41 Лов 40 СВ 32 |
| Лр 2 21-30 | 5 | С 30 Инт 37 Общ 26 |
| К 2 31-70 | 5 | |
| Пн 2 71-85 | 5 | Бл 47 |
| Лн 2 86-00 | 5 | |
| Полу. 4 | Полн. 8 | НАТИСК 12 |
| БЕГ 24 | | УГРОЗА 7 |
| Автопистолет | | КЛАСС Пистолет |
| ДАЛЬН. 15м | СкС О-/6 | УРОН 1к10+1 (У) |
| ПРОБ.- | Обой. 9 | ПЕРЕЗ. Полн |
| ВЕС. 1,5кг | | |
| ДОСТ. СР | | |
| Особенности: Компактное, Надёжное, Глушитель | | |
| РАСКОПНЫЙ ЗАРЯД | | КЛАСС МЕТАТЕЛЬНОЕ |
| ДАЛЬН. 9м ^{3*БС} | СкС — | УРОН 2к10+3 ^{БП} (Р) |
| ПРОБ.- | Обой. 1 | ПЕРЕЗ. — |
| ВЕС. 1кг | | |
| ДОСТ. СР | | |
| Особенности: Взрыв (2), Оглушающее (0) | | |

Умения: Атлетика (Сила) +10, Бдительность (Восп), Запугивание (Сила), Техпользование (Инт) +10

Таланты: Выхватить Оружие, Искусный Стук

Снаряжение: Подрывной набор с 3 раскопными зарядами, карта выработок, бронированный костюм для выживания, свето-шар, трохот, 2 обоймы патронов

Кумулятивный заряд: Специалист-раскопщик прибавляет свой бонус Интеллекта к урону от брошенных предметов с качеством Взрыв, а также прибавляет бонус Интеллекта к Пробиваемости всех размещаемых им зарядов взрывчатки.

ПОД МАСКАМИ

Жизнь при Сатурнальном Дворе становится всё более хрупкой, каждый придворный это осознаёт, но никто не хочет ничего менять. Вместо перемен лорды и леди скрывают каждое своё действие за тщательно продуманной завесой спокойствия и роскоши, даже тогда, когда их социальная иерархия разлетается в пыль. Многие даже ухитряются обманывать сами себя, отрываются от реальности, их умы погружаются в роскошную фантазию о неослабевающей череде балов, обедов, грандиозных коронаций и прочих легкомысленных формальностей.

Для местной элиты статус важнее всего и любой придворный, который успешно облачается в атрибуты власти может быстро стать грозным противником. В результате, аристократия Мира Снопа идёт на многое, чтобы превзойти друг-друга невероятными проявлениями влияния и статуса. И пусть такие зрелища не редкость среди непостижимо богатой аристократии Империума, здесь такие демонстрации чрезвычайно изощрены, и могут заключаться в грандиозных парадах насиливо согнанных демонстрантов или вороне титулов, на полное прочтение которых уходит множество часов.

Для выживания в таком обществе нужно казаться не только сильным, но и спокойным, а также собраным, ибо даже малейший намёк на неуверенность может выдать слабость потенциального противника. По этой причине дворяне Мира Снопа являются мастерами притворства, более того, многие из них увеличивают свои способности установкой нейронных имплантатов или тонких серво-мышечных модуляторов, предназначенных для сокрытия истинных эмоций под маской непоколебимого спокойствия. Другие же предпочитают полностью скрывать лицо под застывшими масками из искусственно выращенной плоти или вылепленных из тонкого фарфора или перламутрового силиката.

В свете такого безудержного двуличия надёжная информация является крайней редкостью, а её приобретение и обмен стали прибыльной профессией завсегдатаев элит Мира Снопа. Но за поразительную прибыль приходится очень дорого платить, поскольку обладателей даже самых косвенных доказательств проступков или слабостей часто убивают или неописуемым образом пытают, ибо в мире столь жёсткой конкуренции за информацию заговорщики стремятся всеми способами защитить себя. В наши дни среди благородных домов принято живьём хоронить старших и доверенных слуг вместе с почившим господином, чтобы гарантировать, что его секреты умрут вместе с ним. Слуги охотно на это идут, полагая, что для них и их семей будет высокой честью сопровождать своих хозяев в последнем путешествии.

Столь насыщенное обманом общество является отличной питательной средой для ересей и преступлений, и Двор не является исключением. Здесь, среди жаждущей власти знати обещания Хаоса — власть, богатство, бесконечные наслаждения, свобода от смерти или кровь ненавистного врага — почти непреодолимы для аристократов, столь отчаянно желающих вернуть себя былое величие. Бесчисленные тайны двора защищают тёмные амбиции таких личностей, что позволяет нечестивым намерениям расти и гноиться среди теней и убийственных слухов. По началу это влияние почти неуловимо, часто требуется годы, чтобы они появились в загубленных душах жертв; они плетут заговоры и интриги против соперников в попытке посеять зёрна порчи среди их подданных. По самой своей природе такие люди должны хранить свои амбиции в строжайшей тайне, а это значит, что в связи с особенностями воспитания еретики Мира Снопа являются одними из самых коварных в Аскеллоне.

ПРОПОВЕДНИК РАЗДОРА

Проповедниками раздора зовутся коварные агенты-мятежники, которые наслаждаются распространением своих нечестивых верований и запрещённых знаний во всех уголках множества миров. В перенаселённых ульях Мира Снопа эти еретики могут принимать множество обличий и многие отвернувшиеся от света Императора, делают это под влиянием этих омерзительных предателей.

Истинные таланты этих преданных слуг Хаоса заключаются в обмане и манипуляциях, их сладкие слова опровергают любые сомнения и скрывают истину под маской благочестия, ибо так они заманивают слабых и невежественных к вечному проклятию. Такие таланты находят достойное применение среди элиты Мира Снопа и многие проповедники раздора обретают огромное влияние на вырождающихся жителей больного мира.

МАЛЕДИТ ШТОРМОВОГО БРАТСТВА

Будучи частью одного из бесчисленных культов Пандемониума, член Штормового Братства одержим привлечением беспощадного вихря к планете. В основе безумия культистов лежит вера в то, что приняв неизбежную гибель они смогут призвать силы Варпа приблизить великий переход и таким образом освободиться от оков своего физического существования. Ради этого они разносят страдания и отчаяние, неустанно трудятся чтобы подорвать веру жителей Сатурнала и мало заботятся о собственном благополучии.

МАЛЕДИТ ШТОРМОВОГО БРАТСТВА (Рядовой)

11

| | | | | | |
|-----------------------|------------|-------------|-----------------|------------|------------|
| Г | — | 3 | HP | HC | C |
| 01-10 | | | 35 | 38 | 38 |
| ПР | 1 | 4 | В | Лов | Инт |
| 11-20 | | | 36 | 35 | 27 |
| ЛР | 1 | 4 | Вос | СВ | Общ |
| 21-30 | | | 37 | 38 | 28 |
| К | 3 | 6 | Вл | | |
| 31-70 | | | — | | |
| ПН | 1 | 4 | | | |
| 71-85 | | | | | |
| ЛН | 1 | 4 | | | |
| 86-00 | | | | | |
| Полу. 3 | Полн. 6 | Натиск 9 | Бег 18 | Угроза 5 | |
| АВТОГАН КЛАСС БАЗОВОЕ | | | | | |
| Дальн. 100м | СкС О/3/10 | | Урон 1k10+3 (Э) | | |
| ПРОБ.— | Обой. 30 | Перез. Полн | Вес. 3кг | Дост. СР | |
| Особенности: — | | | | | |

Умения: Обман (Общ), Уклонение (Лов), Запретные Знания (Варп) (Инт)

Таланты: Сопротивление (Страх)

Снаряжение: Мантия братства с борированной подкладкой, еретические пергаменты, 2 обоймы патронов.

Всё потеряно: В начале столкновения с маледиктом, каждый противник должен пройти Серьёзную (+о) проверку Силы Воли или получить 1к10 очков урона Силы Воли. При нескольких маледиках, этот эффект не складывается.

ПРОПОВЕДНИК РАЗДОРА (МАСТЕР)

19

| | | | | | |
|---|-----------|-------------|---------------------------------|------------|------------|
| Г | 2 | 5 | HP | HC | C |
| 01-10 | | | 43 | 46 | 36 |
| ПР | 4 | 7 | В | Лов | Инт |
| 11-20 | | | 39 | 41 | 45 |
| ЛР | 4 | 7 | Вос | СВ | Общ |
| 21-30 | | | 44 | 46 | 46 |
| К | 4 | 7 | Вл | | |
| 31-70 | | | 47 | | |
| ПН | 4 | 7 | | | |
| 71-85 | | | | | |
| ЛН | 4 | 7 | | | |
| 86-00 | | | | | |
| Полу. 4 | Полн. 8 | Натиск 12 | Бег 24 | Угроза 28 | |
| БОЛТ-ПИСТОЛЕТ КЛАСС Пистолет | | | | | |
| Дальн. 30м | СкС О/2/— | | Урон 1k10+5 (Р) | | |
| ПРОБ.— | Обой. 15 | Перез. Полу | Вес. 1кг | Дост. СР | |
| Особенности: Разрывное | | | | | |
| ЦЕПНОЙ МЕЧ КЛАСС Рукопашное | | | | | |
| Дальн. — | СкС — | | Урон 1k10+5 ^{2+БС} (Р) | | |
| ПРОБ. 2 | Обой. — | Перез. — | Вес. 6кг | Дост. СР | |
| Особенности: Сбалансированное, Разрывное | | | | | |

Умения: Бдительность (Восп) +10, Командование (Общ) +10, Обаяние (Общ) +10, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов), Запретные Знания (Варп) +10, Парирование (НР)

Таланты: Искушённый, Связи (Еретические культы), Сопротивление (Психические Силы), Непреклонный

Черты: Затронутый Судьбой (2)

Снаряжение: Кадило из чёрного железа, ячеистый плащ под мантами братства, богохульные листовки, свитки еретических вычислений, 2 обоймы патронов

Унижающий шёпот: Проповедник раздора может, за Полное действие, совершив Ординарную (+о) Встречную проверку Обмана, которой каждый враг в радиусе 40 метров должен противостоять Ординарной (+о) проверкой Силы Воли. Каждый проваливший Встречную проверку персонаж может совершать в следующем ходу только одно Полудействие.

ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: ОСКОРБЛЕНИЕ СУДА

Обзор: ПИ должны захватить опасного еретика и распутать смертельный заговор, который угрожает планетарным правителям Сатурナルного Конклава. Этот шаблон позволит блеснуть как боевым, так и социальным персонажам, поскольку в ходе расследования архитекторы столкнутся как с агентами Палантинского дворца, так и с богохульными приверженцами еретического культа. Шаблон можно использовать как заключение текущего расследования, привязку к предыдущему расследованию или начать с него новое расследование, проходящее в глубинах улья.

Акт I: ПРЕВР АННЫЙ СУД

Архитекторы прибывают в Мир Снопа, чтобы засвидетельствовать судебную казнь известного еретика, которого они либо захватили сами, либо который сбежал от них в прошлом. Теперь их инквизитор приказал им присутствовать на казни, чтобы гарантировать, что подсудимый не избежит правосудия Императора. Если архитекторы открыто демонстрируют свои полномочия, их приветствуют как гостей наместника Делария и предоставляют почётные места в великом трибунале, который публично выносит приговор осуждённому. В противном случае они могут притвориться простыми зеваками или благочестивыми жителями, жаждущими смерти еретика. В несчастье, правила этикета запрещают проносить стрелковое оружие в великий амфитеатр, и нарушение этого запрета может иметь долгосрочные последствия во время будущих расследований.

Но ПИ не знают, что другой лорд, Сильвий Грандторн, планирует освободить заключённого, а затем использовать познания грязного еретика в колдовстве для получения власти. За миг до того, как три-кл инок палача перерубит шею еретику ужасный взрыв пробивает дыру в нижнем ярусе амфитеатра и группа мерзких культистов налетает на помост и освобождает заключённого. После смелого побега архитекторы необходимо просеять улики в поиске стоящего за нападением. И хотя ПИ быстро обнаруживают доказательства причастности одного благородного дома, всё не так, как кажется.



Акт II: ПОСЛЕДСТВИЯ, ОБВИНЕНИЯ И ИНТРИГИ

По мере продолжения расследования архитекторы в конечном итоге обнаруживают доказательства вмешательства и манипуляций некой третьей стороны, которую представляет правосианский адъюнктор, или другой сатурナルный агент, и нанятые им головорезы. Доказательства могут принимать любые формы, включая сфабрикованные видеологи, удалённые коды доступа, признания после сложного допроса или выброшенное тело охранника Трибунала, за которого преступники выдавали себя во время нападения. Помимо того, что они поставят под сомнение результаты начального расследования, эти новые доказательства указывают на то, что ответственный за нападение обладает солидными связями в Сатурナルном дворце.

Используя новые доказательства архитекторы должны выследить агента и или убедить его переметнуться, или арестовать его вместе с сообщниками, пока те не замели следы.

Акт III: ДВУХ ЗАЙЦЕВ ОДНИМ ВЫСТРЕЛОМ

Предполагается, что архитекторы обнаружат сбежавшего еретика вовремя и им необходимо остановить его до завершения опасного ритуала. На счастье архитекторов Сильвий Грандторн решил лично проследить за завершением ритуала вместе с небольшим отрядом своей элитной охраны. Если в ходе столкновения еретик был убит, Сильвий постараётся убить архитекторов до собственного бегства, возможно, даже с планеты, и постараётся переждать расследование. Однако, если аристократ умирает первым, еретик пытается использовать силу ритуала, чтобы уничтожить весь Палантинский дворец целиком, а потом постараётся исчезнуть в глубинах города-улья вместе со своими последователями. Любой из этих исходов должен серьёзно изменить расстановку сил в иерархии Сатурナルного Дворца и вызвать борьбу за власть, так что последствия для дальнейших приключений будут существенными.

ВОЗМОЖНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ:

- Если архитекторы слишком близко подбираются к истинному архитектору побега еретика на ПИ нападают дополнительные агенты Сатурナルного Дворца.
- Другие члены двора пытаются вмешаться в расследование ради собственных политических интересов.
- Наместник Деларий оказывает политическое давление, чтобы расследование опиралось на самые первые доказательства, тем самым подрывая усилия архитекторов узнать правду.

ТЕМПЕРАНС

«Это старая дорога к Третьюкамню. Мы туда больше не ходим. Идущие туда не возвращаются.»

— агрикатор-прима Орна Эверильд

Поддержание растущего населения Аскеллона требует колоссального количества продовольствия и других ресурсов, но даже у агромиров есть пределы возможного. Пограничные миры, такие как Темперанс, открывают массу возможностей тем, кто достаточно вынослив, чтобы противостоять опасностям, а при наличии досрочного времени, праведные жители могут поднять свои миры до уровня таких столпов сектора как Цел и Калто. Тем не менее, Темперанс, это больше чем потенциальный ресурс: под поверхностью планеты скрываются культуры и рецидивисты, в пустошах беснуются археотек-бандиты, а тёмная история мира началась задолго до формального заселения.

ПРОБЛЕМНОЕ ОСНОВАНИЕ

Темперанс появился в разрозненных планетарных данных сектора чуть более столетия назад. Данные первоначальных планетарных исследования по-прежнему остаются разрозненными, а единственная конкретная запись гласит, что причиной заселения является надежда на перестройку планеты в плодородный агро-мир. Эта цель была логичной, поскольку Темперанс весьма плодовит и вдобавок лишён сложных форм жизни, за исключением ужасной мозго-гнили.

Первые поселенцы происходили с Калто и состояли в тесно связанных семейных группах, чей опыт ведения сельского хозяйства делал их идеальным выбором для нетронутых земель Темперанса. Помимо этого, прочные связи с Экклезиархий также делали их образцовыми колонистами, многие надеялись, что прочные связи в семейных группах и всеобщая преданность Императору смогут удержать молодой агро-мир на безопасном и быстром пути к максимальной производительности. К сожалению, планетарные исследования не придали большое значение чрезвычайно скалистой поверхности. Действительно, земля была крайнее плодородной, возможно исследования даже преуменьшили, но под тонким плодородным слоем почва была крайне жёсткой и препятствовала любой быстрой трансформации в любое масштабное агро-производство. Сообщения первых месяцев после прибытия повествуют о скальных образованиях, которые казались выжженными или расплавленными после неизвестного катаклизма, который произошёл тысячелетия назад. Причина не установлена до сих пор, так что предположения возникают самые разнообразные, от колоссальных сейсмических сдвигов, до ужасающих орбитальных бомбардировок. Некоторые тайком шепчут легенды о еретических деяниях прошлого, войнах континентального масштаба и предсмертных криках миллиардов, всё это слилось в миф, который в ниши дни питает доктрину доминирующего культа планеты — Сынов Темперанса.

Первые несколько десятилетий, пока население боролось за выживание, были наполнены трудностями и смертями. Мозго-гниль поразила их поля и в конечном итоге большая часть урожая была сожжена, а не собрана. Несколько раз гниль угрожала истребить всё население, что привело к поспешному созданию «плесневого костюма», который смог удержать грибок. В периоды сильных дождей ситуация только ухудшалась, поскольку Темперанс страдает от сильных штормов, начинаяющихся без предупреждения и происходящих без видимой закономерности, и об этой детали планетарные исследования также не упоминали. Мозго-гниль процветала в оставленных ливнями грязных болотах, и даже с плесневыми

Родной Мир: ТЕМПЕРАНС

Игроки могут выбрать Темперанс в качестве родного мира при создании нового аколита, особенно как замену персонажу во время путешествия в этой локации.

Персонажи с Тёмперанса следуют правилам персонажей из пограничного мира (смотри страницу 26), но его Бонус родного мира заменяется следующим:

БОНУС ДОМАШНЕГО МИРА:

Очищение пламенем: Из-за постоянной угрозы заражения мозго-гнилью, каждый житель Темперанса с детства тренируется использовать огнемёт. Персонаж из этого мира научится играть с талантом Выучка с Оружием (Огненное).

костюмами заражения часто длились месяцами и уносили сотни жизней.

Как будто этого было мало — Пандемониум отрезал Темперанс от остального сектора почти сразу после прибытия поселенцев. По мере падения урожая и истребления гнилью всей новых семей, остальные обращались к суевериям и апокалиптическим верованиям. Под тяжестью полной изоляции поселенцы раскололись и администратор Дрест Овидиус был бессилен остановить всё множившихся вестников рока и легионов их голодных сторонников. За несколько лет население сократилось до половины изначального и Овидиус отчаянно цеплялся за любую идею, способную предотвратить полный крах сообщества, он дошёл до того, что заставил астропатов постоянно вызывать о помощи. Это убило или искалечило почти всех. В конце концов маленький хор умолк после того, как особенно сильный штурм вызвал крупнейшую в истории вспышку мозго-гнили, которая погубила всех оставшихся астропатов за несколько дней. После того, как самые верные слуги Овидиуса сожгли тела, чтобы предотвратить дальнейшее заражение, обитатели Темперанса набросились друг на друга. Целые регионы отрекались от Императора, за то что он бросил их.

Именно в этот момент, когда будущее Темперанса как достойного аскеллианского мира висело на волоске, прибыл Легион Двенадцати. По некой причине, быть может благодаря божественному пророчеству, Пандемониум утих и на орбиту вышел небольшая эскадра транспортов. Быть может, отчаянные мольбы Овидиуса были услышаны, поскольку вместе спасательным флотом прибыл небольшой корабль, на котором был довольно внушительный контингент Адептус Арбитрес — двенадцать человек.

Несмотря на ложную причину прибытия, как только арбитраторы увидели беспорядок среди населения, они немедленно разбились на небольшие команды и высадились. Они быстро усмирили население и уже через несколько недель почти свершившийся крах Темперанса стал лишь воспоминанием, завершающимся новой посевной и пылающими на кострах лидерами бунтовщиков. Овидиус же исчез во время восстания. Некоторые подозревают, что он ушёл в пустоши и ныне живёт как безымянный пастух греков на некой отдалённой ферме, другие же уверяют, что он погиб от рук разъярённой толпы. С исчезновением лидера колонии и отсутствии приказа на вывод, Адептус Арбитрес пошли на необычный шаг и сформировали временную власть, которая и по сей день управляет базовыми поселениями Темперанса: Бастионом и Маяком.



БАСТИОН

Центр жизни семей первых семейств Темперанса и столица пограничного мира — Бастион. Город был построен с нуля первыми колонистами, но его первоначальное название неизвестно, поскольку все записи исчезли после восстания и прибытия Легиона Двенадцати. Нынешнее название города происходит от сборного участка-крепости, который арбитраторы привезли с собой, хотя по какой причине так назвали сам город, из-за уважения к Адептус Арбитрес или от колонистов второй волны, не знавших первое название, неизвестно.

Массивный участок — самое большое строение на планете, за исключением заброшенного собора Третьекамня, что ещё более подчёркивается плоским ландшафтом Темперанса, так что главная башня видна за много километров во всех направлениях. Прочие здания Бастиона редко поднимаются выше трёх этажей и каждое жилище и продуктовый склад могут рассказать о трудностях первых колонистов. Проливной дождь и необходимость выжигать гниль ограничили способность населения строить более крупные структуры и вынудили строить из самых разнообразных материалов. Легкие металлические и деревянные конструкции построены поверх бессистемных каменных фундаментов, а каждый дом — ветхий и построен из сиюминутной потребности и без определённого плана или системы.

Большая часть населения Темперанса считает общество Бастиона идеальным, с ограниченной преступностью. В сущности, большинство слишком озабочено урожаем и потенциальными вспышками гнили, чтобы заботиться о том, как арбитраторы управляют их миром. За прошедшие с момента прибытия почти семьдесят лет, знаменитый Легион Двенадцати сократился и сейчас насчитывает только семь человек, а их лидер, проктор Аврелиана Вигдис живёт уже двести лет и редко

покидает крепость-участок.

Теперь за порядком не только в Бастионе и Маяке, но и на тысячах ферм следят большой корпус помощников. С каждым сезоном эта задача всё усложняется, поскольку Маяк становится всё крупнее и влиятельнее. Во внешних зонах планеты ещё господствуют старые, времён несостоявшегося коллапса, суеверия, что часто приводит к столкновениям помощников с нарождающимися культурами. Многие в Бастионе считают, что открытое восстание в Маяке лишь вопрос времени, а недавний инцидент в Третьекамне ещё больше разжёг пламя отступничества.

БАСТИОННЫЙ ПОМОЩНИК

В равной мере полицейские и гражданские силовики, большая часть помощников начинает как бывшие фермеры. Сельское хозяйство на Темперансе никогда не было простым делом и в особенно неурожайные годы ряды помощников пополняются сотнями рекрутов. Проктор Вигдис и остальные члены Легиона Двенадцати никогда не отворачивались от жаждущих справедливости гражданских, но само количество помощников заставляет жителей Маяка нервничать и возмущаться.

Бастионные помощники — первая линия обороны во время вспышки мозго-гнили. Постоянно совершенствующие методы борьбы с самым смертоносным бедствием Темперанса отряды одетых в тяжёлые плесневые костюмы помощников патрулируют продуктовые склады с огнемётами наготове. В последнее время несколько фермерских хозяйств подали жалобы на чрезмерно усердных помощников, которые скигали целые урожаи без веских доказательств заражения. Но с таким количеством ферм, к тому же разбросанных почти лишенной океанов поверхности Темперанса, реакция будет, в лучшем случае, медленной.

БАСТИОННЫЙ ПОМОЩНИК (Рядовой)

11

| Г | 1 01-10 | 4 | HP | HC | C |
|------|------------|---|-----|-----|-----|
| ПР - | 3 11-20 | | 25 | 35 | 30 |
| | | | В | Лов | Инт |
| | | | 35 | 35 | 30 |
| | | | Вос | СВ | Общ |
| | | | 30 | 35 | 30 |
| ПН - | 3 71-85 | | ВЛ | | |
| | | | | | |
| ЛН - | 3 86-00 | | | | |
| | | | | | |

Полу. 3 Полн. 6 НАТИСК 9 Бег 18 Угроза 6

ДРОБОВИК

Класс БАЗОВОЕ

| | | | | |
|-----------|-----------|-----------------|----------|----------|
| Дальн.30м | СкС О/-/- | Урон 1к10+4 (У) | | |
| ПРОБ.- | Обой. 8 | Перез. 2Полн | Вес. 5кг | Дост. СР |

Особенности: РАЗЛЁТ

РУЧНОЙ ОГНЕМЁТ

Класс Пистолет

| | | | | |
|-----------|-----------|-----------------|------------|----------|
| Дальн.10м | СкС О/-/- | Урон 1к10+4 (Э) | | |
| ПРОБ.2 | Обой. 2 | Перез. 2Полн | Вес. 3.5кг | Дост. РД |

Особенности: ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ, РАСПЫЛЯЮЩЕЕ

Умения: Атлетика (Сила) +10, Бдительность (Восп), Допрос (СВ)
Таланты: Выхватить Оружие, Нокдаун

Снаряжение: Флак-жилет, кандалы, магнокуляры, плесневый костюм (с одним запасным блоком портивогаза), комплект для ремонта костюма, 2 обоймы патронов

Я почти закон: Всякий раз, когда он действует в присутствии арбитратора, бастионный помощник получает бонус +10 к проверкам Навыка Рукопашной.

Маяк

После подавления восстания и установления относительного мира, на Темперанс выселились колонисты второй волны. Легион Двенадцати осмотрел разрушенную столицу мира и решил основать новый город, чтобы разместить прибывающих колонистов и расширить сельскохозяйственные земли, отчаянно необходимые растущему населению.

Расположенный в нескольких тысячах километров от Бастиона, Маяк является более упорядоченным и структурированным городом. Не имеющие истории разрушения здания проще и чище, кроме того, они построены быстрее и эффективнее, так что могут разместить более чем трёхмиллионное население. По занимаемой площади Маяк почти в шесть раз больше Бастиона. К сожалению, место основных проблем Темперанса занимает взрывообразный рост населения и растущая урбанизация.

Большая часть населения Маяка считает именно своей город столицей планеты. Они возмущены продолжающимся присутствием арбитраторов, а учитывая большие стада гроксов и растущие урожаи гроксов жители Маяка не могут понять, почему должны подчиняться меньшему и менее успешному городу. Бастионные помощники только усугубляют ситуацию, так как население города видит в их не более чем наёмными головорезами, а многочисленные банды охотятся за головами оплошавших помощников.

Несмотря на шум, банды не слишком значительная угроза на фоне бесконечно бурлящей активности культов. Каждый день десятки претенциозных проповедников и прокламаторов разглагольствуют перед толпами разгневанных фермеров проповедуя «истину» о Легионе Двенадцати, что Пандемониум доказал пренебрежение Императора Темперансом и что иные, более старые силы, готовы исполнить любые желания каждого фермера.

Самый крупный куль называет себя Сыны Темперанса. Изначально, это была благотворительная организация, призванная помочь изолированным фермам восстановиться после сильного дождя, но позже Сыны уверовали в греховную историю Темперанса и начали проповедовать о неизбежной расплате, когда порочные и ленивые исчезнут в безумии Пандемониума. Они проповедуют, что годы восстания против Императора и грязные деяния предков создали мозго-гниль, что, учитывая, краткость истории мира имеет мало подтверждений. Вскоре после проповедей начались взрывы. Специально разработанные взрывные заряды и споровые бомбы держали Бастион и Маяк в страхе несколько недель. Следующие заражения гнилья унесли тысячи жизней, но где бы ни появлялась зараза, появлялись Сыны Темперанса и облегчали страдания заражённых.

Когда население самого нового города Темперанса, Третьекамня, в одночасье исчезло, Сыны объявили это подтверждением своих убеждений. Маяк поднял многих лидеров культа на важные позиции, поскольку множество испуганных фермеров укрепили ряды культа, открыв для себя мудрость «пророков». С того рокового дня куль только вырос, и теперь членов культа больше чем бастионных помощников. Не желая превращать беспорядки в полномасштабную гражданскую войну, проктор Вигдис старается терпеть Сынов. Более того, поскольку после инцидента в Третьекамне присутствие на Темперанс Адептус Министорум аномально низкое, ей необходим некто, чтобы удовлетворять духовные потребности населения, и пока Пандемониум не утихнет и не прибудет третья партия колонистов, Сыны Темперанса остаются её единственным выбором.



БЕСКРАЙНЯЯ ДАЛЬ

Лишённый крупных водоёмов Темперанс де facto является единственным континентом, занимающим всю планету. По всей планете фермеры выращивают урожай и выпасают стада гроксов. Большая часть населения живёт в изолированных фермах и городках обитатели которых редко исчисляются тысячами.

Жизнь на удалённой ферме опаснее городской. В пустошах вспышка мозго-гнили способна уничтожить целую общину и могут пройти годы, прежде чем бродячая группа бастионных помощников найдёт позабытые заражённые останки. Стада диких гроксов могут все пократить посевы (а иногда и некоторых жителей) общин за одну ночь, оставив население умирать с голода. Секты бандитов иногда совершают набеги на небольшие города, заставляя присоединиться самых сильных, оставляя после себя только слабых и старых. Иные поселения просто испаряются, не оставив после себя ничего, кроме крови и незнакомых, странных полос на пустых сборных знаниях. С каждым годом всё больше жителей Темперанса умирают незамеченным и позабытыми на унылых каменистых фермах, а жизнь выживших превращается в угнетающую битву за физическое и психическое выживание.

Культист Сынов Темперанса

Одетые в покрытые золотым шитьём одежды, Сыны Темперанса кажутся на первый взгляд почти добрыми. С тёплыми улыбками и протянутыми руками говорят они о милости Императора и благословениях Святой Терры. Но любой, кто проведёт с ними достаточно времен вскоре услышит их истинное послание: возмездие, неизбежная смерть и бесконечные страдания за прошлые грехи. Изоляция Темперанса и нескончаемая злоба Пандемониума делают культа несколько изолированной проблемой, но некоторых беспокоят апокалиптические послания и тактика культа. Связь культа со странным инцидентом в Третьекамне ещё больше усиливает беспокойство и даже привлекла внимание внemировых сил.

| Культист Сынов (Элита) | | 12 | | |
|--|-----------|-----------------|------------|----------|
| Г | 1 | | | |
| 01-10 | 4 | | | |
| Пр | 1 | | | |
| 11-20 | 4 | | | |
| ЛР | 1 | | | |
| 21-30 | 4 | | | |
| К | 1 | | | |
| 31-70 | 4 | | | |
| Пн | 1 | | | |
| 71-85 | 4 | | | |
| Лн | 1 | | | |
| 86-00 | 4 | | | |
| HP | 30 | 30 | | |
| HC | 32 | 41 | | |
| C | 40 | 35 | | |
| В | 33 | 45 | | |
| Лов | CB | Общ | | |
| Инт | | | | |
| Вос | | | | |
| СВ | | | | |
| Общ | | | | |
| Вл | | | | |
| | | | | |
| Полу. 4 | Полн. 8 | НАТИСК 12 | Бег 24 | Угроза 8 |
| ТЯЖЁЛЫЙ СТАБ-РЕВОЛЬВЕР КЛАСС Пистолет | | | | |
| Дальн. 30м | СкС О/—/— | УРОН 1к10+4 (У) | | |
| ПРОБ.— | Обой. 4 | Перез. 2Полн | Вес. 2.5кг | Дост. ДЕ |
| Особенности: — | | | | |
| СПОРОВАЯ БОМБА (2) | | КЛАСС Пистолет | | |
| Дальн. 12м | СкС О/—/— | УРОН — | | |
| ПРОБ.— | Обой. 1 | Перез. — | Вес. 2кг | Дост. ОР |
| Особенности: Взрыв (5) | | | | |

Умения: Обаяние (Общ) +10, Общие Знания (Сектора Аскеллон) (Инт) +10, Уклонение (Лов), Обман (Общ) +10, Учёное Знание (Геральдика, Легенды) (Инт) +10

Таланты: Неистовство

Снаряжение: Иконы преданности, белая мантия, 2 обоймы патронов

Мученик гнили: Когда Сынам Темперанса бросают вызов они часто теряют фасад дружелюбия и моментально превращаются в ступок ярости и стремления забрать врага с собой в могилу. Когда культист получает Критический урон (который его не убивает), он прекращает делать всё, что делал ранее, и во время своего следующего хода Полным действием взрывает свою споровую бомбу (центр взрыва остаётся на культисте). Это мгновенно его убивает.



ТРЕТЬЕКАМЕНЬ

Детище проктора Вигдис, нескольких членов темперанской Экклезиархии и совета старших фермеров, Третьекамень должен был стать новой жемчужиной планеты. Спроектированный для продвижения пограничного мира к следующей стадии развития, Третьекамень строился как планетарный центр Экклезиархии. Ходили слухи, что по завершении строительства Легион Двенадцати может передать планетарную власть главе темперанского Адептус Министорум — дьякону Кристофи Маннику.

Проблемы при строительстве Третьекамня начались ещё до церемонии закладки первого камня фундамента. Сыны Темперанса объявили план гну сностью, а выбранное место — расположенным над худшими грехами Аскеллона. Ежедневные проповеди провозглашали, что город строится на так называемом «Дэнк амне» или «Греховном Фундаменте» что только ускорит приход правосудия Императора, более того, если Вигдис осуществит свои планы, новый город постигнет та же участь что и «тех, что были прежде». Конгрегации культистов задерживали караваны со строительными материалами, а ложные сообщения о вспышках мозго-гнили замедлили строительство до черепашьей скорости. Любой попытавшийся помочь строительству начинал получать угрозы, хотя они были косвенными и недостаточными для привлечения Сынов к ответу. Бастионные помощники делали всё что могли, чтобы продолжить строительство, но влияние культа, особенно на жителей Маяка, делало любые общественные репрессии невозможными.

В конце концов, даже ежедневные протесты не остановили строительство и через два года дьякон Манник официально открыл Третьекамень недельной серией благословений и проповедей. Но через несколько недель после того, как гости погнули город, все души Третьекамня исчезли, по всей видимости за одну ночь.

Причины этого остаются самой большой загадкой пограничного мира и по сей день, но все горожане знают, где они были, когда пришло известие об опустении города. Проктор Вигдис приказала каждому члену Легиона Двенадцати и большому отряду помощников выяснить правду. Арбитраторы нашли город нетронутым, но лишенным какого-бы то ни было живого существа. В пустом соборе лежали молитвенники и курильницы. Третьекамень стал городом-призраком, а Адептус Арбитрес и помощники вернулись к Вигдис без внятных объяснений.

Сыны Темперанса хлынули на улицы Маяка, вопли взаимных обвинений были громкими и откровенными, и если бы не самоотверженность бастионных помощников, катастрофа Третьекамня могла бы вызвать ещё один социальный коллапс. В тот роковой день Третьекамень изменил отношение сектора к Темперансу от равнодушия, ибо он был ещё одним пограничным миром, стремящимся к величию, к рьяному любопытству. Особенно заинтересованными был Адептус Механикус, пославшие в Третьекамень несколько исследовательских групп, чтобы узнать, куда делось население. Та же произошедшим заинтересовалась несколько инквизиторов, но непредсказуемость Пандемониума затрудняет любое серьёзное расследование.

За прошедшие с того дня десятки лет Третьекамень превратился в зону карантина, оставшуюся нетронутой со дня исчезновения. Проктор Вигдис теперь опасается, что любые попытки переселить город могут привести к новой трагедии, многие считают добровольное уединение арбитратора стало следствием инцидента в Третьекамне. Сыны же Темперанса

неустанно проповедуют о доказательстве своей правоты, а их лидеры пророчествуют о грядущем божественном возмездии на каждом углу Маяка.

ШАБЛОН РАССЛЕДОВАНИЯ: РАЗЛОМ ГНИЛИ

Обзор: Аколиты обнаруживают куль, использующий страшное террористическое оружие — споровые бомбы и должны найти изготовителя этих устройств. Этот шаблон делает акцент на расследовании/допросе вкупе с использованием аккуратного социального влияния, чтобы иметь дело с различными фракциями. Он может быть использован в середине кампании, чтобы привлечь внимание аколитов. В ином случае его можно ввести в конце кампании как осложнение, когда их приз убегает или даже устраивается споровой бомбой, что приводит к дальнейшему расследованию.

Акт I: Вспышка

В ходе исполнения желания господина аколиты сталкиваются с последствиями использования споровой бомбы или становятся его свидетелями. Заинтересовавшиеся произошедшим узнают, что оно является последним в серии. Местные власти ничего не знают о происхождении бомб, но аколиты с умениями Медика или Общие Знания (Аскеллон) могут идентифицировать вещество как мозго-гниль, единственный эндемик Темперанса. В противном случае опрос свидетелей других взрывов позволит обнаружить тайник споровых бомб, отмеченных особым знаком, принадлежащий банде враждебных головорезов, нанятых, чтобы посеять раздор и страдания. Наниматель — Сыны Темперанса, что приводит аколитов в пограничный мир.

Акт II: Слухи

Аколиты прибывают в Бастион, столицу Темперанса. Оттуда они могут искать следы споровой бомбы или исследовать Сынов Темперанса. Задавая слишком много вопросов о споровых бомбах можно привлечь внимание излишне усердных бастионных помощников, так что аколитам лучше следить за уровнем Секретности. Расспросы о Сынах Темперанса приводят к истории Третьекамня и потенциальной связи культа с этим событием. Аколиты могут больше узнать о Сынах во втором по величине городе планеты, Маяке. Там вопросы о Сынах поначалу встречаются одобрительно, но обвинения относительно споровых бомб, и особенно Третьекамня, могут привести к нападениям жителей на аколитов, хотя гражданские вооружены плохо: дубинки, ножи, да случайный стаб-револьвер. Культисты Сынов могут присоединиться к драке, если аколиты открыто обвинят их в организации взрывов, а любой напавший культист пригрозит аколитам той же карой, что обрушилась на жителей Третьекамня.

Акт III: Разоблачение

Неважно, руководствовались ли аколиты страшными рассказами жителей Бастиона или угрозами культистов, но аколиты направляются в заброшенный Третьекамень в надежде узнать правду. Войти туда должно быть непросто, поскольку дороги стерегут бастионные помощники, а въезд в город без плесневых костюмов чрезвычайно рискован. Сообразительные аколиты могут присоединиться к исследовательской группе Адептус Механикус, но любой возглавляющий команду техно-жрец должен серьёзно постараться с убеждением. В Третьекамне аколиты должны бороться с проплешинаами мозго-гнили, но исследование этих пятен должно показать, что некто выращивает и собирает грибы. Улики должны привести аколитов к самой большой структуре города, заброшенному собору, где культисты воспеваю гимны бесформенной и покрытой гнилью структуре.

Если в последующем бою аколиты начнут одерживать верх, культисты идут на смерть, взрывая себя споровыми бомбами. Обследование их тел покажет символы, которые



соответствуют найденным на споровых бомбах с чёрного рынка. Знаки эти похожи на носимые Сынами Темперанса в Маяке, но достаточно отличны, чтобы быть символами отделившимся секты. В конечном итоге аколиты должны успешно остановить распространение споровых бомб, но очень много вопросов останутся без ответа, например, насколько Сыны знали о произошедшем и чего секта пыталась добиться ритуалом. Сыны не отвечают на вопросы об этой секте, предпочитая самостоятельно разбираться с «внутренним» делом и заявляют о незнании мотивов секты, а также полном неверии относительно странной структуры, использованной сектантами в обряде. Только дальнейшее расследование может пролить свет на эту догадку.

Возможные осложнения:

- Некоторые местные тайно поддерживают Сынов Темперанса и обманом направляют аколитов по неверному маршруту, который заводит их в бесконечные скалистые пустоши пограничного мира, где ПИ поджидают не только дикие гроксы, но и куда больше опасности.
- Отряд привлекает нежелательное внимание Легиона Двенадцати и аколиты оказываются на допросе разъярённых арбитраторов.
- Аколитов застигает один из мощнейших ливней Темперанса, которые опасны не только дробящими кости потоками воды, но и быстрым ростом мозго-гнили, которая всегда откликается на шторм.

СОЗДАНИЕ КУЛЬТОВ

«Величайшим чудовищем является человек. Демоны не выбирают жизнь вне благословенного Материума, а ксеноы не отрекаются от святой формы человека, чтобы идти противным путём. Безусловно, и то и другое отвратительно и ужасно. Но еретику и предателю были дарованы все блага вселенной и они решили предать их. Нет большего преступления нежели это.»

— инквизитор Малакай Вернхарт

Разновидностей ереси и смуты столько, сколько людей в галактике. В каждом мире существует тысяча местных способов подорвать власть Империума. Аколиты Ордо Еретикус должны привыкнуть к бесконечному разнообразию своей службы и научиться видеть гниль под глянцевым фасадом.

Этот раздел помогает МИ при создании разнообразных и интересных культов для использования их во время создания приключений в Аскеллоне. Такие детали, как происхождение культа, его лидеры и практики, могут создаваться случайным образом, т.е. броском по таблице, или послужить вдохновением для творчества.

ПРЕДЫСТОРИЯ КУЛЬТА

Мало что влияет на природу и структуру культа сильнее его происхождения. Хотя самые могущественные и влиятельные культуры расползлись по самым разнообразным культурам и организациям, даже они связаны со своим прошлым. Некоторые признаки предыстории культа обычно проявляются в ритуалах и особенностях поклонения, а в случае более молодых и локальных культурах эти признаки могут доминировать над остальными.

Для создания нового культа мастера игры могут сделать броски по таблице 3-1: Социальные культуры или таблице 3-2: Идейные культуры (см. стр. 132). Социальные культуры более распространены, поскольку им легче расширяться по линиям класса и культуры, их породивших, но вместе с тем они наиболее подвержены изменениям и многие распространённые культуры столь сильно мутируют, что члены одной ветви неспособны распознать товарищей в членах другой группы. Культы посвящённые абстрактной концепции встречаются реже, но они более опасны. Немногие вещи опаснее для Империума чем девиантный разум, который дерзает свободно мыслить, а эти группы строятся вокруг некой причины, во имя которой и существуют.

Таблица 3-1: Социальные культуры

Бросок 1к10 Предыстория культа

| | |
|-----|--|
| 1-2 | Отчаянные бедняки: Хоть тяжеловесная бюрократия и является единственным институтом Империума достаточно обширным и мощным, чтобы сохранить Человечество в эти тёмные времена, она делает это ужасной ценой. Бессчётные культуры поднялись из низших слоёв только ради того, чтобы улучшить свою, по общему мнению несчастную судьбу. Их участь достойна сожаления, но меняя её они неизменно угрожают жизням бессчётных людей. |
| 3-4 | Декадентская знать: Элита Империума должна заслужить своё положение достойным служением и самопожертвованием, а не просто купаться в роскоши, полученной благодаря унаследованному положению. На практике же, многие имперские владения страдают от праздной знати, занятой, по большей части, развлечениями. А из лени часто происходит ересь. |
| 5-6 | Воинское братство: Немногие добродетели Империума превозносит больше воинской силы. В деле защиты владений Человечества именно эта сила и воля к её получению ценится больше всего. Те, кому поручена эта задача, иногда позволяют тяжести своего бремени взять верх над собой и посвящают свою жизнь войне не как долг, а как ремеслу, хобби или даже религии. Такие культуры могут возникнуть в рядах Адептус Арбитрес, планетарных силовиков, Астра Милитарум или Имперского Флота. |
| 7 | Рабочий коллектив: Открытые организации рабочих редко существуют достаточно долго, поскольку Адептус Арбитрес не терпит никакой, даже потенциальной, угрозы для выплаты десятины. Таким образом, молодые трудовые группы вынуждены полагаться на тайные методы выживания. Если такие группы строят планы и работают в тенях, они становятся для структур Империума такой же угрозой, что и любой иной кабал. |
| 8 | Изначальная вера: Такие культуры формируются вокруг аспекта окружающей среды. Это может быть стихия, например горящая пламя или поддерживающая жизнь вода, жизненно-важная флора, первородная темнота или даже бесконечная глубина космоса. |
| 9 | Торговый договор: Как и всё в Империуме, торговля жёстко регулируется, в идеале она должна служить на благо десятины и квот Адептус Администраторум, а не конкурировать с ними. От рынков подулья до огромных звездолётов капитанов-хартистов движение товаров тщательно контролируется. Некоторые торговцы отказываются следовать этим ограничениям и сговариваются с коллегами, чтобы организовать большую прибыль за счёт других. |
| 10 | Заблудшие Адептус: Имперские Адептус настолько обширны и запутаны, что это кажется немыслимым. Разногласия и ссоры между различными ветвями власти являются обычным делом и считаются частью внутренней работы колossalных механизмов власти Империума. В таких ситуациях возникают незаконные элементы внутри той или иной фракции. Но несмотря на обыденность, незаконная группа внутри Адептус является одной из самых серьёзных угроз, с которыми только могут столкнуться аколиты, поскольку Адептус, это единственная группа, которая может ответить на угрозу в стиле самой Инквизиции: подавляющей всё силой. |

Таблица 3-2: Идейные культуры

| Бросок 1к10 | Предыстория культа |
|----------------|---|
| 1 | Анклав вольнодумцев: Империум слишком огромен и громоздок, чтобы по настоящему обладать единой культурой, но планеты обычно имеют собственные традиции и жёсткие паттерны мышления. Если некоторые группы ими недовольны, может возникнуть культ, посвящённый поиску истины. Простым жителям не подобает, да и небезопасно, заниматься подобными вещами и эти вольнодумцы могут вызвать массовую панику, просто сбросив успокаивающую завесу невежества, защищающую их сограждан. |
| 2-3 | Культ удовольствий: Стремления к наслаждениям, будь то употребление экзотических стимуляторов, смешение плоти или поглощение деликатесов, является основной задачей множества культов. Хотя на первый взгляд простой гедонизм может показаться незначительной угрозой, те, кто готов поставить личные страсти выше интересов Империума, могут быть удивительно опасны когда почувствуют угрозу. |
| 4-5 | Заговор сепаратистов: Империум обеспечивает защиту ценой огромной десятины и суровых законов. Некоторые устают от этого сделки, решив, что без имперского присутствия им будет легче. Безотносительно того, стремятся ли они открыто сбросить ярмо Императора или оставить ресурсы для собственного потребления, они подвергают опасности жизни не только собственных сторонников, но и всех жителей планеты. Ибо враги Человечества не дремлют. |
| 6 | Прогрессисты: Золотой век Человечества давно миновал. В мудрости прошлого можно найти осторожность и предусмотрительность, но некоторые достаточно безрассудны, чтобы верить в поиск новых ответов. Культы прогресса могут быть лишены почтения к древнему знанию или их члены могут считать себя способными воссоздать его с базовых принципов. В стремлении к новым и магическим секретам они повторяют высокомерие творцов Тёмной Эры Технологий и могут привести к неисчислимым бедствиям. |
| 7 | Нечеловеческие идеалы: Экклезиархия и жрецы Марса сходятся на том, что человек является вершиной жизни в галактике. По телу, разуму и духу человек превосходит развернутых ксеносов и извращённых мутантов. Однако, есть те, кто отвергает эту истину, стремясь к некой альтернативе природному совершенству человека. Существуют культуры почитающие мутацию, неосвящённую кибер-аугментику или даже ассимиляцию с ксеносами как форму апофеоза. |
| 8-9 | Запретная вера: Император Человечества — единственный бог в признанной Имперской Вере. Все остальные рассматриваются в лучшем случае как примитивные отклонения, а в худшем как демоны и отголоски Варпа. На некоторых планетах ещё живы запрещённые верования, вместо Императора там поклоняются древним силам или ксено-расам. |
| 10 | Колдовской кабал: Самый основной закон Империума гласит, что все праймеры должны подчиняться Адептус Астра Телепатика и Чёрным Кораблям, быть оцененными и служить на благо Человечества. Нарушители запрета, природные вирды или поглощённые запретными знаниями колдуны, являются одной из самых страшных угроз, которые только может скрывать мир. Когда ради взаимной защиты или поиска власти они собираются в значительных количествах их воистину следует опасаться. |

ЛИДЕРЫ КУЛЬТА

Политику культа, как правило, определяет его лидер. Использует ли он личную харизму, угрозы или нечестивое колдовство, лидер культа почти неизбежно становится центральной фигурой в жизни каждого последователя. Даже при работе тонкими методами, не стоит недооценивать способность лидера культа влиять на события посредством манипуляций и дезинформации.

Учитывая всё этого, генерация лидера культа может иметь решающее значение, позволив МИ сделать культ незабываемым, не говоря уже о хорошем злодее сюжетной арки. Таблица 3-3: Лидер культа и таблица 3-4: Стиль лидерства (см. стр. 133) дадут идеи о происхождении и стиле управления лидера культа, которые должны оказывать сильное влияние на деятельность культа во всех относящихся к нему сценах.



Таблица 3-3: Лидер культа

| Бросок 1к10 | Природа лидера культа |
|----------------|---|
| 1-2 | Демагог: Культ удерживает воедино личным магнетизмом центральной фигуры. Он может быть особенно одержимым безумцем или превосходным оратором, но в любом случае, его власть держится на словах. |
| 3 | Головорез: Лидер культа — простая брутальная личность, тактика которой часто проста, но эффективна. Такие культуры редко живут долго или достигают больших размеров, но это не уменьшает их опасность. |
| 4 | Военный: Некая фигура, имеющая опыт службы в одной из военных организаций Империума, от местного военачальника до офицера Адептус Арбитрес или Имперской Гвардии. Лидер такого рода наиболее часто встречается к культурам, посвящённым войне или насилию, но сила личности и невозмутимый вид сделали его способным командовать почти чем угодно. |
| 5 | Дворянин: Отпрыск одного из благородных родов Империума взял на себя бремя лидерства этим культом. С рождения готовившийся к этому имперский дворянин часто обладает аурой превосходства, которая хорошо ему послужит. |
| 6 | Священник: Самые страшные ереси исходят от того, кто посвящён в мистерии одной из центральных религиозных организаций Империума. Пришло ли его знание духовных материй от Экклезиархии или Красного Жречества Марса, но теперь он извращает веру дабы заразить верующих нечестивой философией. |
| 7 | Чиновник: Влияние культа значительно расширено благодаря его лидеру, который занимает пост в имперском Адептус. Лидер может быть могущественным и влиятельным адептом или мелким чиновником с большими амбициями, но в любом случае, его место у власти делает его особенно опасным. |
| 8 | Мутант: Чудовищная порча отмечает лидера культа, превращая его плоть в нечто нечеловеческое. Он может скрывать своё уродство или демонстрировать его как предполагаемый признак грядущего величия, но отделённость от человечества формирует точку зрения как ни что иное. |
| 9 | Псайкер: Является ли он нечестиво-рождённым вирдом или знатоком богохульного искусства колдовства, но лидер культа способен сохранить своё положение благодаря собственным психоническим способностям. Действуя без гарантий санкционирования лидер культа является страшной угрозой для всех окружающих, даже когда не использует свою силу. |
| 10 | Многогранный: Сделайте бросок дважды скомбинировав результаты. |

Таблица 3-4: Стиль лидерства

| Бросок 1к10 | Стиль управления |
|----------------|---|
| 1 | Номинальный: Явный лидер культа на деле является дублём другого, настоящего вождя. Создайте настоящего лидера отдельно. |
| 2-3 | Практикующий: Даже самые ничтожные члены культа знают своего лидера, который лично участвует во всех аспектах деятельности культа. |
| 4 | Харизматичный: Благодаря силе личности или чистому обаянию лидер культа повсеместно почитается последователями. Его влияние ощущается даже когда он сам отсутствует. |
| 5 | Доминирующий: Лидер управляет благодаря грубой силе, запугиванию или даже психическим силам. |
| 6 | Устрашающий: Лидер культа контролирует приспешников ужасом, культисты боятся его куда сильнее смерти. |
| 7-8 | Таинственный: О лидере культа мало что известно о лидере культа, который окружил себя таинственностью. Он избегает появляться лично и скрывает о себе всё что может даже от ближайших помощников. |
| 9-10 | Манипулятивный: Лидер культа предпочитает сложные схемы манипуляции, посыпая отдельных пешек на задания ради неизвестной им цели. Одних возносят в высшие эшелоны культуры, других поносят за неудачи, но истинный смысл их действий ясен только лидеру. |

ЭЛЕМЕНТЫ КУЛЬТА

В этом разделе МИ даются специальные инструменты для создания культа, от оборудования, которое предпочитают культусты, и потенциальных подсказок о верности культа, до методов, которые культ может использовать для получения или проверки верности. Они могут быть использованы для создания культа с ноля или МИ может генерировать результаты во время приключения, чтобы отобразить адаптацию культа к действиям аколитов.

ЭКИПИРОВКА

Пусть культусты и пытаются скрыть свою природу, они часть оставляют подсказки в виде оружия, одежд или иной экипировки. Иногда, это побочный результат предпочитаемого метода действий. В иных случаях это носящиеся на виду тайные знаки, используемые для опознания товарищей. Эти аспекты культа описывает таблица 3-5: Оружие и броня и таблица 3-6: Знаки верности (см. стр. 135).

АКТИВНОСТИ

Культы не просто прячутся по углам, ожидая кары. Хотя еретический культ враждебен Империуму, он состоит из людей, которые обладают собственными желаниями и потребностями. Это означает, что культуры должны набирать новых членов, чтобы расширить влияние или восполнить потери, а также им необходимо доказывать правильность своих решений новообращённым. Таблицы 3-7: Прелести культа и 3-8: Ритуалы и обряды (см. стр. 136) подробно описывают преимущества, с помощью которых культуры заманивают новичков, а также ритуалы, которые культ использует для внушения и поддержания лояльности своих членов.

Таблица 3-5: Оружие и броня

Бросок 1к10 Знаковая экипировка

1-2 **Много патронов:** Культ предпочитает твердотельное вооружение, гранаты и иные пушки, которым необходимы обильные поставки боеприпасов.

3 **Впечатляющее мастерство:** Носимые культустами предметы, будь то бытовые принадлежности, оружие или ритуальные предметы, как правило, хорошо сделаны и украшены.

4-5 **Брутальное оружие:** Когда культа вынужден действовать, он использует простое и прямолинейное оружие. Наиболее распространены тяжёлые топоры, огромные булавы и подобное им. Более продвинутое вооружение также следует тенденции: культусты предпочитают цепные мечи, автоганы и болтерное оружие.

6-7 **Улучшенная защита:** Этих культустов особенно тяжело подавить, поскольку они склонны уделять много внимания защите. Среди их боевиков не редка армейская фланк-броня или даже панцирные комплекты. Элита может обладать силовыми полями или психической защитой.

8 **Огневая мощь:** У них куда больше огневой мощи, нежели ожидалось от теневого кабала или ковена культустов. Они часто используют мощное оружие, такое как тяжёлые стабберы, гранатомёты или более разрушительные устройства.

9 **Продвинутые технологии:** Культы необычайно хорошо знакомы с продвинутыми устройствами, что может выражаться в использовании шифрованных vox-каналов, мультиспектральных сканерах или даже ксено-оружия.

10 **Варповство:** Элита культа обладает амулетами с ведьмовскими чарами, или клинками, покрытыми рунами адской силы. Это противостоящее оружие столь же опасно для владельца как и для врага, но его угрозу невозможно игнорировать.

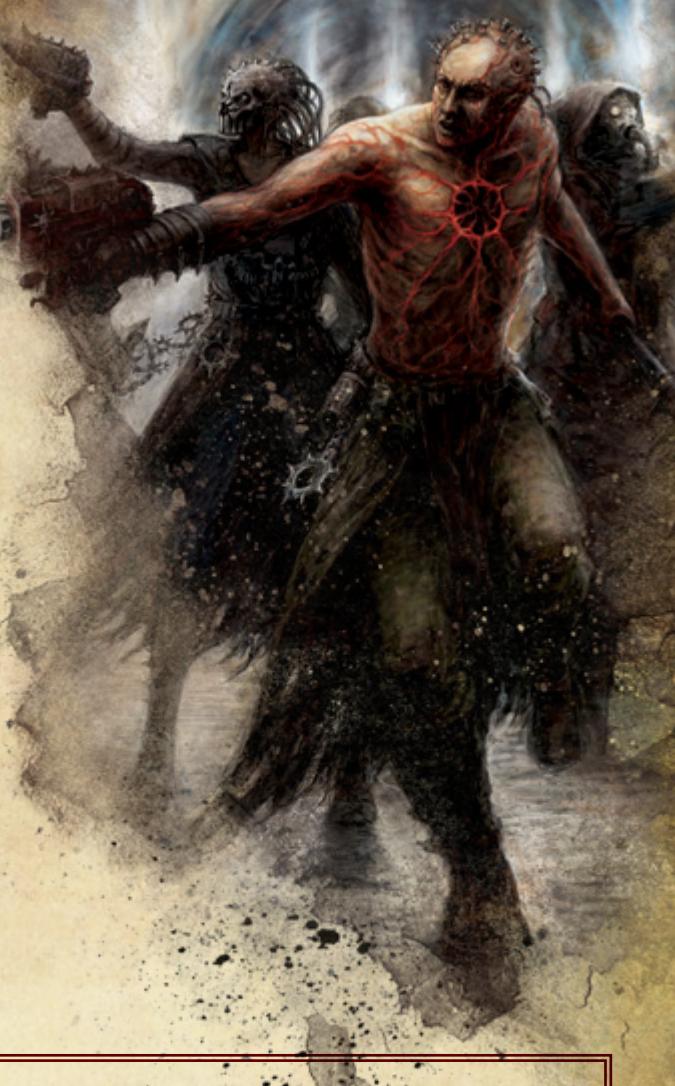


Таблица 3-6: Знаки верности

| Бросок 1к10 | Символы верности культу |
|----------------|---|
| 1 | Символический цвет: Культисты демонстрируют свою верность через одежду, определенный цвет которой демонстрирует убеждения носящего. Это может быть необычный для местных оттенок или неизменный спутник определённого костюма. |
| 2 | Особенные материалы: Часть одежды или снаряжения культистов включает материалы, редко используемые некультистами. Вне-мировые ткани, кости редких животных или даже побрякушки ксеносов могут продемонстрировать убеждения культистов. |
| 3 | Привилегированное мастерство: На большинстве культового оборудования можно найти марку конкретного производителя или штамп конкретного мастера или фабрики. |
| 4-5 | Скрытый знак: Культисты идентифицируют руна или иной визуальный знак. Они могут носить символ на подвесках, скрывать его среди иных символов верности или носить его так, что знак можно найти только, если знаешь, где искать. |
| 6-7 | Тайный язык: Для подтверждения верности культисты используют кодовые фразы или пароли. В терминальных случаях они даже создают целый язык ложных значений, позволяющий им тайно разговаривать где заблагорассудится. |
| 8 | Клеймённая плоть: Предательство культистов отмечено на их плоти. Они могут носить скрытое клеймо или татуировку, подтверждающую их членство, или же отвратительная деформация может отделять их от рода человеческого. |
| 9-10 | Сложные знаки: Сделайте два броска по этой таблице и скомбинируйте результаты. |



Таблица 3-7: Прелести культа

| Бросок 1к10 | Причины вступления |
|----------------|--|
| 1-2 | Убежище: Члены культа завлекаются защитой от других угроз. Это может быть как предложением защиты от конкретной угрозы, вроде Чёрного Корабля, или общим покровительством. |
| 3-4 | Цель: Некоторые обитатели Империума обнаруживают, что жаждут большего, нежели бесконечный труд по обеспечению военной машины, которой даже никогда не видели. Такие богохульники часто обращаются к культу, которые утверждают, что придаут смысл и цель бессмысленному существованию. |
| 5-6 | Индульгенция: Существующие вне санкционированной имперской структуры культисты часто могут избежать ограничений, которые накладываются законами или приличиями. Даже в культе, которые занят не получением удовольствий, можно обрести ощущение роскоши и свободы, которые мало где можно найти. |
| 7-8 | Сила: Хотя истинная власть в культе почти всегда находится в верхних эшелонах власти, а иногда даже у одного лидера, некоторые культуры поддерживают иллюзию, что их члены получают власть присоединившись. Это может быть даже до некой степени верно, если усиление влияния человека соответствует целям культа или его репутации. |
| 9 | Ловушка: Многие культуры не то, чем изначально кажутся. У них может быть публичное, или, как минимум, менее секретное, лицо, которое кажется совершенно здоровым и безопасным, но тайный внутренний круг использует его для прикрытия тёмных целей. Попавшего в такой культ шантажом и манипуляциями втягивают в ересь ещё глубже. |
| 10 | Тайна: Искусный лидер культа может привлечь последователей обещаниями и намёками на скрытую цель или смысл, которая никогда не раскрывается целиком. Сложные иерархии и структуры культа создаются ради маскировки истинной природы культа, а восхождение к предполагаемой истине служит желанным призом. Самые преданные искатели заканчивают тем, что их водят по кругу и убеждают, что если они послужат ещё немного, их ждёт ещё более ценная истина. |

Таблица 3-8: Ритуалы и обряды

| Бросок 1k10 | Примеры ритуалов культа |
|----------------|--|
| 1-3 | Массовое поклонение: Наиболее распространённой формой выражения преданности является сбор культистов ради общего ритуала. Для некоторых это может быть больше похоже на деловую встречу, чем на религиозный ритуал, поскольку определяющим моментом массового поклонения является сосредоточение на общей цели культистов. На таких собраниях личности культистов и их лидеров могут скрываться друг от друга или происходить совершенно открыто. |
| 4-5 | Нечистая общность: Для некоторых культов недостаточно просто находиться в одном месте, им необходимо быть ближе друг к другу чем просто общение. Общность может принимать, в зависимости от фокуса культа, форму развратных ритуалов, общих галлюцинаций или инвазивного психического слияния. |
| 6-7 | Кровавое жертвоприношение: Обычным способом выразить силу культа является жертвоприношение живых существ, от скота, до пленных врагов. Чаще всего ритуал чисто символический, хотя некоторые лидеры нашли способы конвертировать пролитую кровь во вполне практическую выгоду. |
| 8 | Скручивание плоти: Наиболее распространённый ритуал инициации или продвижения, преднамеренноеувечье или мутация культиста часто рассматривается как демонстрация верности. |
| 9 | Колдовство: В большинстве культов ритуалы исключительно символические. В лучшем случае для драматических моментов используется оружие или технология. Но в редких случаях ритуал сам по себе является проявлением нечестивой силы, привлекая Варп и демонов. |
| 10 | Продуманные обряды: Сделайте два броска по этой таблице и скомбинируйте результаты. |

ФОКУС ПОКЛОНЕНИЯ

На этом этапе у МИ должно быть уже достаточно деталей для создания культа и остаётся только один важный элемент — Хаос. По настоящему опасный культ посвящён, сознательно или по неведению, одной из Разрушительных Сил, и всю деятельность культа пронизывают аспекты богов. Независимо от целей, методов и лидеров, сущность культа определяет его богом и таблица 3-9: Разрушительные Силы позволит МИ его определить.



Обратите внимание, броски кубика могут дать казалось бы странные комбинации, вроде посвящённого Тзинчу воинского культа. Но это прекрасно — Хаос обязан быть времена от времени хаотичным и непредсказуемым. Такой культ может преуспеть в боевых искусствах, но также может использовать ментальные техники для настройки ума и тела или искать в древних книгах психические силы для усиления мышц. Мастеру игры предлагается использовать эти необычные результаты и создать уникальный культ, которые не мог возникнуть созидательно и тем создать для а колитов по настоящему незабываемые опасности.

Таблица 3-5: Оружие и броня

| Бросок 1k10 | Знаковая экипировка |
|----------------|---|
| 1-2 | Хорн: Культ ищет конфликта во всех формах, от натравливания ненастного скрап-кода на data-хранилища, до разжигания безумных планетарных восстаний. Культисты всегда ищут способ показать свою бешенную преданность путём насилия и кровопролития. |
| 3-4 | Нургл: Верования культа скрепляют болезненный энтузиазм относительно смерти и возрождения. Его члены процветают в болезни и разложении, их ужасные тела энергично стремятся поделиться благословениями с окружающими. |
| 5-6 | Слаанеш: Культ очарован излишествами во всех формах и может жаждать чувственных переживаний за пределами воображения или искать совершенство в бою. Нет предела желаниям культистов и невозможно им удовлетворить свои аппетиты. |
| 7-8 | Тзинч: Среди целей этого культа изменения и трансформации доминируют потайные секреты, запретные знания и сложные планы. Большую часть его членов могут составлять праймеры, лучше приспособленные для угадывания варпе бесконечных потоков судьбы. |
| 9-10 | Скрытое клеймо Хаоса: Культ не осознаёт, что поклоняется Разрушительной Силе, быть может он уверен, что молится аспекту Императора. МИ может либо прямо выбрать одну из вышеописанных сил либо сохранить намёк на истинного хозяина в тайне до момента важного откровения. |

ЕРЕСИ СРЕДИ ЕРЕСЕЙ

«Следы на трупе очень похожи на оставленные нашей целью, но они свежие и, кажется, оставлены специально. В нашем расследовании есть нечто большее.»

— личный вокс-журнал архитектора Гальта Феннекса,
охота на Сестёр Красных Зубов

Часто случает так, что при выкорчёвывании особенно опасной ереси вскрываются и иные. Это актуально для всей Инквизиции, но для Ордо Еретикус в особенности, в их глазах никто не находится вне подозрения, сколь бы влиятелен и властен он ни был. Зачастую эти инквизиторы обращают свой ужасающий взор на самых маловероятных виновников самых малозначительных преступлений. Это приводит к тому, что в подогреваемых паранойей расследованиях Еретикус игрокам очень легко побежать за кр асной селедью или выйти на того, кто не является изначальной целью, хоть и обладает тёмными секретами.

Каждый мастер игры знает, что неожиданные действия игрока могут стать как решающим моментом кампании, так и её проклятием. Невозможно подготовиться к каждому решению каждого игрока, кроме того сама природа врага внутреннего ещё больше усложняет структуру столкновений. В конце концов, когда от архитектора требуют бросаться на каждую тень и внимательно изучать каждого подозрительное действие с параноидальной точки зрения Ордо Еретикус, кто знает, какие неожиданные злодеи могут вылезти на свет? В Аскеллоне ересь скрывается за каждым углом и архитекторы вполне могут разоблачить порчу безо всякого планирования МИ.

С этой целью ниже приведены конструкторы под-сюжетов, разработанных для использования в приключениях Еретикус, но вполне подходящие для игр Dark Heresy любого типа. Они могут быть добавлены в любой момент приключения, будь то сознательный манёвр МИ, для добавления дополнительного твиста, или под-сюжет генерируется на лету когда архитекторы отклоняются от намеченного или ожидаемого пути. Их можно использовать для вознаграждения творческих игроков опасным сто лкновением, где те смогут показать себя во всей красе, дать неожиданный поворот, когда архитекторы слишком легко решают загадки или даже лечь в основу полноценных приключений.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕНЕРАТОРА ПОД-СЮЖЕТОВ

Таблицы этого раздела позволяют мастерам игры создавать захватывающие под-сюжеты случайным образом. Однако, они также могут быть полезны как пища для ума при создании фильтров. Представленные под-сюжеты описаны довольно обще, что позволяет применить их в любом приключении, хотя, по большей части, они предназначены для кампаний Еретикус. Они не являются полноценными приключениями, зато поддаются дальнейшему развитию — мастеру игры можем посоветовать начать играть и посмотреть куда архитекторы забредут!

Многие под-сюжеты требуют создания культов, еретиархов и мутантов, если те не присутствуют в текущем приключении, в таком случае МИ может обратиться к

разделу Создание культов (стр. 131), чтобы создать некоторые элементы случайным образом. Другие варианты другие требуют использования специфических сеттингов или групп; МИ может свободно адаптировать их по мере необходимости, чтобы они подходили тематике и истории текущего приключения. В противном случае антагонистами под-сюжетов рекомендуется назначать антагонистов основного приключения, так легче вплетать под-сюжет в большую историю.

ШАГ 1: ВЫБЕРИТЕ ТИП УГРОЗЫ

Во всех под-сюжетах МИ может просто выбрать тип столкновения. Например, если до этого момента приключение было напряжённым расследованием, то МИ может использовать таблицу Репрессивного или Боевого под-сюжета, чтобы создать более ориентированный на экшн эпизод. Однако, можно определить тип под-сюжета и случайным образом, для этого сделайте бросок 1к5 по таблице 3-10: Тип угрозы.

Таблица 3-10: Тип угрозы

| Бросок 1к5 | Результат |
|------------|---|
| 1 | Миссия архитекторов поставлена под угрозу, когда старый враг наносит удар. Сделайте бросок по таблице 3-11: Репрессии, страница 138. |
| 2 | Неожиданная линия расследования открывает тайну, которую необходимо разгадать. Сделайте бросок по таблице 3-12: Следствие, страница 138. |
| 3 | Появляется важный предмет — его необходимо заполучить любой ценой. Сделайте бросок по таблице 3-13: Получение, страница 139. |
| 4 | Ересь глубока; для её разоблачения архитектор потребуется применить всё своё коварство. Сделайте бросок по таблице 3-14: Проникновение, страница 139. |
| 5 | Все прочие способы оказались безуспешны — архитекторам придётся сражаться насмерть! Сделайте бросок по таблице 3-15: Бой, страница 140. |

После определения типа угрозы совершите бросок по указанной таблице или выберите наиболее подходящий вариант.

ШАГ 2: КОНКРЕТИЗИРУЙТЕ ПОД-СЮЖЕТ

Для этого просто сделайте бросок 1к5 по нужной таблице. Большинство приведённых под-сюжетов не детализированы, что позволяет МИ включать в повествование своих собственных НИП и места действий. Как и всегда, МИ может совершенно свободно выбирать под-сюжет, особенно если выпавший результат не подходит текущей кампании.

Таблица 3-11: Репрессии

Бросок 1к5 Результат

Внезапное нападение: По делам инквизиции архитекторы путешествуют на переполненном корабле. Он подвергается внезапному нападению, предположительно пиратов. Однако, после высадки оказывается, что это старый враг, который вернулся ради мести. Но как он узнал, где находятся архитекторы?

Шантаж: Старые дела, которые иные сочли бы преступными или даже еретическими, вернулись и преследуют неосторожного архитектора. Когда старый враг обнаруживает доказательства преступлений архитекторов (или их инквизитора) они должны или поддаться шантажу, или обезвредить шантажиста, причём до разглашения компромата. Последствия разоблачения могут варьироваться от внимания враждебного инквизитора, до непоправимого вреда статусу и влиянию архитекторов.

Мышеловка: Архитекторы обнаруживают важнейшую улику, которая находится в глубинах враждебной территории. Но на самом деле «улика», не более чем уловка своенравного вольного торговца или иного могущественного врага, которого архитекторы нажили ранее. Как только архитекторы прибывают во вражеское пространство, их корабль подвергается нападению пиратов и врезается в пустынный мир, населённые мародёрами, мутантами и ксеносами. Если архитекторы проживут в этом месте достаточно долго, то обнаружат множество ересей.

Миг безумия: Таинственная фигура ждёт подходящего момента для нанесения удара, например, когда отряд отдыхает после битвы. Одного случайно выбранного архитектора накачивают мощным коктейлем из галлюцинопептидов и стимуляторов, после чего тот впадает в паранойю: он подозревает в ереси всех окружающих, пока не убеждается в том, что истинный еретик находится внутри отряда. Остальные архитекторы должны его успокоить до того, как тот нападёт, или, что ещё хуже, предаст их настоящему врагу.

Выслеженные: В ходе расследований архитекторы нажили немало врагов. Но следящие за ними сейчас, не являются фигурантами следствия. Без ведома архитекторов враг из прошлой миссии послал к ним убийц.

Таблица 3-12: Следствие

Бросок 1к5 Результат

Запертая комната: До архитекторов дошли слухи о комнате с приведениями в доме известного префекта, из которой бесследно пропали несколько высокопоставленных гостей. Некоторые улики, такие как уникальный запах или характерные следы ожога, убеждают архитекторов в том, что происшествие связано с текущей целью и они отправляются на расследование. Однако, они быстро понимают, что в доме префекта всё не то, чем кажется.

Корабль-призрак: По пути к месту назначения архитекторы натыкаются на дрейфующий грузовоз. Записи показывают, что всего два дня назад корабль покинул орбиту мира-кузницы Родины IV с полным оснащением и мощным конвоем. Но сейчас авгуры видят на нём только одну сигнатуру живого существа и весьма странную.

Открытие: Недавно команда эксплораторов сообщила об обнаружении на позабытой луне сети древних ксено-руин. Связь с ними резко прервалась, но зашифрованная vox-передача была перехвачена Инквизицией. Один эксплоратор сошёл с ума, убил большинство коллег и исчез в лабиринте туннелей. Инквизитор архитекторов дал строгое указание: найти эксплоратора и выяснить природу его ереси, а затем счистить её с галактики.

Ритуальное убийство: Расследование архитекторов приводит их в густонаселённое поселение, которое кишит слухами о серии таинственных убийств. Слухи предполагают, что все жертвы были посвящены блаженной Коронии, Радужной Святой, и каждую нашли с вырезанным на теле богохульным символом. После обследования тела нельзя отрицать еретический и ритуальный характер убийств. Возможно, убийства связаны с текущим расследованием архитекторов.

Смертельный груз: Архитекторы следуют на корабле к месту назначения, но на судне также есть безбилетник. Однако, это не обычный смертный, это неизвестный бестиариям ксенос (или одержимый демоном культист, или неисправный сервитор и так далее), который сбежал из частной коллекции распутного торговца. Один за другим члены экипажа становятся жертвами существа и архитекторы должны действовать. Даже после победы над существом есть один торговец, которому пора отдать должное...

Таблица 3-13: Получение

| Бросок 1к5 | Результат |
|---------------|--|
| 1 | <p>Разлом: Когда архитекторы узнали больше об интересующих еретиках, то услышали слухи о пограничном мире. Говорят, что глава трижды проклятого культа был сворожён первым и принёс к людям вещь силы. Если архитекторы интересуются этим, то обнаруживают множество таких предметов в древних руинах неизвестной конструкции на пустынной скале. Там тонка завеса между реальностью и Варпом, а потому демоны могут льстить и нашептывать архитекторам.</p> |
| 2 | <p>Артефакт: В основе еретического ковена лежит богохульный артефакт. Однако, как только архитекторы добывают его, он начинает незаметно на них влиять. Один из архитекторов видит, что некогда артефакт был священной реликвией, которой можно вернуть былую славу; другой уверен, что артефакт следует сохранить для использования против сил зла; третий считает, что артефакт следует уничтожить любой ценой. Зловещий шёпот артефакта не даёт понять, где правда, а где ложь, и окончательный выбор архитекторов будет иметь тяжёлые последствия.</p> |
| 3 | <p>Аукцион: До архитекторов дошли слухи о Безликих Торговцах, пытающихся извлечь из глубин улья предположительно святую реликвию. Её планируют продать азартным аристократам на аукционе. К несчастью посланные за реликвией банды вызвали обширные волнения. Также реликвия защищается благочестивым культом, который верит, что её присутствие защищает улей много веков. Если архитекторы решат оставить реликвию на прежнем месте, то рискуют не найти нечестивых аристократов, если же они попробуют разоблачить аукцион, то подудар может погрузиться в войну. Впрочем, если суеверия верны, то это будет не самой большой проблемой.</p> |
| 4 | <p>Возвращение владык: Архитекторы понимают, что расследуемый культивирует компоненты для своего рода маяка — устройства чужакового происхождения, предназначенного для призыва чужеродных повелителей культа. Однако втайне от культистов и архитекторов это запланировано инквизитором Ордо Ксенос — на самом деле маяк предназначен для отражения ксено-угрозы. Но что произойдёт, если архитекторы разрушат этот план до того, как осознают свою ошибку?</p> |
| 5 | <p>Заложник: Понимая, что архитекторы висят на хвосте, кабал опасных ведьм приникает в крепость Навис Нобилите и берёт в заложники навигатора, надеясь использовать его как разменную монету. Разрушительное столкновение сил дома навигаторов и праймерского культа неизбежно. Разве что, архитекторы смогут спасти заложника.</p> |

Таблица 3-14: Проникновение

| Бросок 1к5 | Результат |
|---------------|---|
| 1 | <p>Плата по счетам: Влиятельный вольный торговец хранит тёмную тайну — его семья несёт проклятие мутации. В нём самом оно почти незаметно, но его родственники проявляют его множеством способов. Девиантные родичи вольного торговца разбросаны по всему сектору и один из них является частью интересующего архитекторов мутантского культа. Если они обнаружат связь, то наживут себе нового и могущественного врага.</p> |
| 2 | <p>Восстание: Архитекторы узнают, о готовящихся планах свержения правителя планеты. Поначалу кажется, что необходима жёсткая реакция, но архитекторы узнают, что загадочный праймер, на которого они в настоящее время охотятся, имплантирует психические триггеры в умы населения. Похоже, что никто не застрахован от козней праймера — всё население, включая солдат, находится в его власти. Только хитрость и уловки могут помочь победить еретика и положить конец его планам, пока не стало слишком поздно.</p> |
| 3 | <p>Безликие Торговцы: Преследуемый культивирует множеством богохульных предметов; кажется, что некоторые из них были приобретены у законной группы, которая также участвует в Безликой Торговле. Этих контрабандистов давно пора привлечь к ответу, но тут нужно не насилие, а тонкость. Если архитекторы смогут получить записи торговцев, то смогут предотвратить множество будущих ересей.</p> |
| 4 | <p>Санкция неприкосновенности: Во время расследования архитекторы принимают за служителей другого инквизитора, которого орды считают погибшим. Выдавая себя за часть свиты этого таинственного лорда, архитекторы обнаруживают, что он, или некто выдающий себя за него, сидит в центре обширной сети шпионов и еретиков, полагая, что следует воле Императора, следуя радикальным принципам хоруситов. Он сотрудничает с демонхостами и нечистыми праймерами, та к что его следует остановить. Вот только добраться до полубезумного инквизитора, это одно, а остановить его — совсем другое.</p> |
| 5 | <p>Подозреваются все: Обнаруженный на месте деятельности еретического культа вид-кап ставит под подозрение в укоренившейся порче высокопоставленного кардинала, возможно, он даже спонсирует именно тех еретиков, которых ищут архитекторы. В настоящее время кардинал совершает паломничество к миру-святилищу — крайне удобное время для его выслеживания и допроса. Однако, если есть хоть тень сомнения в виновности кардинала архитекторы рисуют столкнуться с враждебностью Экклезиархии, а влияние их инквизитора сильно упадёт.</p> |

Таблица 3-15: Бой

| Бросок | Результат |
|--------|---|
| 1к5 | <p>Миссия сопровождения: В рамках своего расследования архитекторы обнаруживают чужакий артефакт такой важности, что они оказываются на прицеле всех маниакальных еретиков на любой планете, улье или космопорте где проходят. С архитекторами связывается их инквизитор и сообщает подробности места встречи, куда требуется немедленно доставить артефакт. К сожалению, артефакт притягивает нечистых псайкеров как мотыльков, так что спрятать его практически невозможно. Несколько заинтересованных сторон не остановится ни перед чем, чтобы захватить артефакт, даже если потребуется прямой бой с Инквизицией.</p> |
| 2 | <p>Искра во тьме: Расследование архитекторов привело их к отдаленному форпосту Механикус на границе суб-сектора. Оказавшись там, они понимают, что форпост заброшен, а его жители таинственным образом пропали без вести или убиты. Будто этого мало, нечто приближается из глубин космоса, нечто снова жаждущее крови правоверных...</p> |
| 3 | <p>Источник: По мере продвижения расследования архитекторы сталкиваются со всё большим количеством потерянных душ — невиновных гражданских, доведённых до безумия и убийств неизвестным источником. Возможно, культисты отравили воду или нечистый псайкер насыщает на население видения Варпа. Безотносительно причин, кочевые банды напуганы, сумасшедшие и невероятно жестокие гражданские боятся на улицах, а архитекторам нужно прожить достаточно долго, чтобы найти источник и положить конец безумию.</p> |
| 4 | <p>В тылу врага: Инквизитор архитекторов санкционирует применение силы против отдаленного поселения, в котором укрываются опасные мутанты. Архитекторы высаживаются с орбиты, готовятся разрушить еретический ковен и устраниТЬ aberrations, которым по всей видимости поклоняются еретики. К сожалению, порча распространилась глубже нежели думали архитекторы и их быстро одолевают фанатики и чудовищные мутанты. Оказавшись во вражеском городе, где ересь может скрываться за каждой дверью, архитекторы должны быстро решить, кому можно доверять.</p> |
| 5 | <p>Бунт! Тайная операция архитекторов быстро идет не по плану, когда они попадают в центр тотальной войны соперничающих группировок (это могут быть бандитские войны подполья, гражданские беспорядки или нашествие внешних врагов). Архитекторы осаждены со всех сторон: на них охотятся не только бунтовщики, но и псайкерский культиватор, который они исследовали, ведь еретики слишком хорошо знакомы с настоящей целью архитекторов.</p> |

ПРИМЕР

Архитекторы следуют за внешне безобидной безопасной уликой в глубины опасного подполья Десолесума. Их расследование дел различных банд и мастерское использование уловок заставляет МИ убедиться в том, что их тщательность и творческий подход заслуживают большего чем «Твоя принцесса в другом замке», потому он решает расширить историю броском по таблице под-сюжетов, чтобы увидеть, какую ересь они раскопают. Он выбросил 4 по таблице 3-10: Тип угрозы, а затем 5 по таблице 3-14: Проникновение, так что партии выпадает «Подозреваются все». Архитекторы заметили одного горбатого слугу подозреваемого убегающим из давно заброшенного участка Адептус Арбитрес. Там они находят древний и всевидящий вид-кап, данные с которого в настоящем времестираются из-за несанкционированного доступа. Спася последний отрывок видеоданных архитекторы видят встречу главного подозреваемого с фигуру в капюшоне, на шее которой висит личный знак предполагаемого союзника персонажей — кардинала Вариона. Когда они узнают, что кардинал всего день назад отправился на мир-храм Оссуар, они понимают, что должны последовать за ним и или осудить кардинала, или очистить его от подозрений.

ШАГ 3: ДОБАВЬТЕ ПОВОРОТ СЮЖЕТА

Само собой, просто дать архитекторам под-сюжет и позволить его пройти будет слишком просто — все лучшие тайны имеют неожиданные повороты, позволяющие поддержать интерес. Живой и убедительный под-сюжет обладает не только отдельным разрешением, но и отдельными сюжетными поворотами. Таблица 3-16: Сюжетные повороты на странице 141 содержат пять вариантов, которые, с небольшой доработкой МИ, могут быть использованы в любом из вышеописанных под-сюжетов. Как и всегда, МИ может совершенно свободно выбирать или накидывать поворот сюжета.



Таблица 3-16: Сюжетные повороты

Бросок Результат
1к5

Ошибка идентификации: По мере углубления аколитов в под-сюжет на них случайно нападают или оказывается, что свидетели напуганы или ненормально подозрительны. Они не знают, что у одного аколита на этом мире есть двойник. Виновник расследуемого преступления совершил своё злодеяние от имени аколита (явно представившись аколитом Инквизиции или использовав одну из подставных личностей аколита). Отряд должен попытаться очистить своё имя прежде, чем растущий список врагов станет смертным приговором.

Внутренний враг: Один из наиболее доверенных союзников аколитов (желательно ранее появлявшийся в кампании НИП) на самом деле состоит в коварном культе, который проник в каждую организацию системы. Ересь лежит куда глубже, нежели представляли аколиты: выясняется, что под-сюжет, на который они наткнулись, является одним из злобных дел бывшего союзника. Однако, поймать его с поличным, это одно, а вот убедить в его вине власти — совсем другое.

Заинтересованные стороны: Под-сюжет оказывается куда серьёзнее обычного побочного квеста — тема нового расследования представляет большой интерес для одной группы НИП из текущей кампании. Быть может Мрачная Торговля ждёт, пока аколиты сокрушат культ, чтобы напасть и забрать его имущество; возможно, лорд тайно следит за аколитами, пытаясь выяснить, что им известно. В любом случае, окончательное противостояние осложняется появлением третьей, неожиданной стороны. Но на чьей она стороне?

Иной Адептус — Соперники: Одна из сторон под-сюжета была внедрена другой имперской структурой, цели которой противоречат миссии аколитов. Когда (если) их настоящая верность раскрыта, они охотно сотрудничают с аколитами, но как только ересь подавлена необходимо разрешить все противоречия, будь переговорами или схваткой.

Иной Адептус — Враги: Как и выше, но другое агентство полностью осведомлено о присутствии и миссии аколитов. Другая сторона имеет строгие инструкции, возможно это посланный на убийство важного для группы персонажа агент Официо Ассасинорум или группа Ордо Ксенос, посланная за артефактами чужацкого культа. И они не терпят возражения — аколиты должны уйти с дороги или встретиться с последствиями.



СОЗДАНИЕ НОВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Как уже описывалось ранее, цель генератора под-сюжетов — дать мастеру игры универсальный инструмент для создания случайных поворотов сюжета. Эти под-сюжеты могут завести аколитов в самые неожиданные места, познакомить с новыми угрозами и, само собой, держать их в напряжении. Однако, более авантюрному МИ генератор под-сюжетов также полезен — он может стать полезным инструментом для создания новых полномасштабных приключений на лету.

Написание приключения с помощью этого генератора может сократить время подготовки к сессии или дать вдохновение для полностью самодельного приключения. Для создания приключения таким методом просто сделайте несколько бросков по таблицам генератора и соедините результат воедино. Первый под-сюжет станет начальной сценой, второй и третий — основной частью расследования, а четвёртый — финалом. Три-четыре под-сюжета станут коротким приключением, а пять или шесть потянут на длительное приключение, занимающее несколько сессий. Таблица 3-16: Сюжетные повороты желательно использовать только один раз — чтобы создать интересный поворот в кульминации приключения.

Однако, такой метод имеет и проблемы. Само собой, МИ должен заполнить пробелы, создать улики и придумать правдоподобные переходы между под-сюжетами. Каждый под-сюжет должен быть частью цельного повествования и связан с остальными. Детали, такие как ключевые локации и НИП, должны быть созданы до начала игры. Помимо этого МИ должен также изменить и/или вставить важных для текущей кампании персонажей и локации. При таком использовании генератор под-сюжетов является полезным инструментом для пробуждения фантазии МИ и создания запоминающихся приключений.

РАССЛЕДОВАНИЯ ЕРЕТИКУС

«Нас окружают знаки ереси и порчи. Всё что нам нужно — открыть глаза и позволить Императору направить их.»

— проповедник Картье Дэйн

Dолг всех инквизиторов и аколитов перед Императором — искоренять врагов Человечества где бы те не прятались, и устранять эти угрозы. Однако, быть может ни для одного другого ордоса расследования не являются столь важными. В то время как ксеносы атакуют бесконечными ордами или вторгаются на миры облаками десантных кораблей, а демоны проникают в миры Империума сквозь прорехи в самой ткани существования; еретики, праймеры, предатели и даже мутанты обычно скрываются среди бесчисленных масс человечества. Чтобы выявить этих врагов и отличить от них благочестивых жителей, слуги и члены Ордо Еретикус должны быть прекрасными детективами и следователями, выявлять улики и следовать за зацепками до тех пор, пока они не приведут к ереси.

УЛИКИ И НАПРАВЛЕНИЯ ЕРЕТИКУС

Как указано на странице 342 ОКП Dark Heresy уликами называются все доказательства, собранные аколитами во время расследования. Разумеется, инквизиторам и их служителям нет нужды доказывать вину еретика на суде, личного суждения верного слуги Трона достаточно, улики необходимы для того, чтобы найти еретиков, идентифицировать их или понять суть их намерений. Хотя улики могут принимать практически любую форму, большую их часть можно отнести к одной из базовых категорий: физические, информационные, корреляционные или очень редкие сверхъестественные (которые описываются на страницах 142-144 этой книги).

В следующем разделе каждый тип улик рассматривается с точки зрения Ордо Еретикус. Помимо этого, описаны некоторые специфические подкатегории характерных для Ордо Еретикус улик. МИ может воспользоваться этими подкатегориями для вдохновения и строительных блоков для строительства собственных приключений.

ФИЗИЧЕСКИЕ УЛИКИ

Для охотника на ведьм физические улики часто становятся жизненно-важными. Потенциальные еретики повсюду, но у аколитов нет времени допрашивать каждого пропускающего смену рабочего или увлечённого противоправными стремлениями дворянина. Инквизиторы и их служители должны ограничиваться только теми ересями, которые по настоящему угрожают Человечеству и наличие физических улик часто может быть бесценным при их выявлении. Остатки тёмных ритуалов, знаки и метки преданности, а также множество иных улик помогут выявить угрозу.

ЕРЕСЬ ДЕЯНИЕМ

Многие действия еретичны сами по себе или случаются признаками ереси. Хотя обычно чтобы выявить еретиков аколиты работают на месте преступления, иногда, волею Императора, им удаётся наблюдать ересь в действии. Это может произойти когда аколиты работают под прикрытием или действуют незамеченно, что позволяет им следить за действиями еретиков без их ведома. На другом конце спектра непосредственное столкновение с подозреваемым или простое раскрытие своей личности может заставить еретиков действовать опрометчиво: бежать или атаковать аколитов напрямую, что не только великое преступление само по себе, но и служит доказательством вины во вменяемом преступлении.

ЕРЕСЬ ТЕЛОМ

Общеизвестно, что физическая мутация часто является признаком духовного разложения. Хотя в некоторых имперских мирах терпимо относятся к сообществам мутантов и позволяют им жить как низшему классу, в большей части императорских владений мутация служит явным доказательством великой ереси. Даже в доступных для проживания мутантов регионах появление мутанта за пределами строго изолированного района может свидетельствовать о восстании или иной ереси. Разумеется, те мутанты, которые способны скрыть свои мутации обязательно это сделают. Кроме того, иногда члены культов осознанно выражают свои тёмные пристрастия через ритуальное шрамирование, клеймение или электу. Хотя использование таких знаков может быть важной уликой, иногда аколиту может потребоваться нанести их на собственное тело, например, для проникновения в куль, в таком случае он столкнётся с весьма важным выбором: осквернить себя или раскрыть свою личность.



ЕРЕСЬ СОЗДАНИЕМ

Многие еретики порочно гордятся своим предательством, создавая богохульные предметы, чтобы прославить свою ересь или развратить других. Такие предметы сильно различаются, некоторые несут явно еретические черты, порча других скрыта, хорошим примером этого служит картина с малозаметной иконографией. Работы еретиков могут быть совершенно любыми. Оружие с элементами ксенотехна, тома богохульных знаний, ставящие под сомнение божественное право человечества править галактикой философские трактаты, изображающие чужацких богов ритуальные маски, покрытые богохульными символами талисманы — вот лишь некоторые примеры. Еретики могут как создавать такие предметы лично, так и покупать или наследовать их, причём возраст такого наследства может достигать тысячелетий.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ УЛИКИ

Пусть информационные улики менее надёжны нежели физические, временами архитекторам приходится полагаться и на них. Это может стать следствием того, что еретики смогли скрыть или уничтожить доказательства своих преступлений, или же потому, что природа их ересей такова, что не оставляет физических свидетельств, по крайней мере до тех пор, покуда не станет слишком поздно.

ЕРЕСЬ ПОМЫСЛОМ

Знание — суть сила, а еретические идеи не менее опасны и разрушительны нежели акты насилия. Архитекторы могут раскрыть ересь помысла тайно наблюдая за подозреваемыми или втираясь в доверие еретика до такой степени, что тот сам раскрывает свои истинные убеждения. Тем охотникам на ведьм, что применяют дар псайкера телепатия даёт возможность выявлять еретические помыслы в тех случаях, когда преступник достаточно хитёр, чтобы не озвучивать свои богохульства. Не имеет значения, намерен ли преступник действовать в соответствии со своими еретическими измышлениями. Высказывание подобных мыслей распространяет семена ереси, что само по себе является великим преступлением. В глазах некоторых инквизиторов даже одни еретические мысли являются преступлением против Человечества, ибо такой человек может позже перейти от мыслей к действиям, или поделиться своими измышлениями. Идеи обладают великой силой и сама опасная мысль делает человека еретиком столь же верно, как и действие.

ЕРЕСЬ ТЕРПИМОСТЬЮ

В некоторых случаях знание о творящейся ереси и бездействие само по себе является ересью. Сознательно укрывающие нечистых псайкеров, продающие оружие мятежникам, позволяющие друзьям и родственникам присоединиться к еретическому культу, хотя бы в малой степени угрожающему Человечеству, безусловно сами являются еретиками. Ибо бездействием своим питают силу врагов Человечества.

ОБЛИЧЕНИЕ ЕРЕСИ

Адептус Терра и правительства многих миров постоянно напоминают жителям о необходимости сообщать о ереси (чтобы их самих не обвинили в ереси терпимости). Многие жители, будь то по долгу службы или из страха, сообщают о незначительных или воображаемых нарушениях, которые хоть и заслуживают внимания местных властей, не являются заботой архитекторов. Однако, в редких случаях добродорядочный житель сообщает о действительно серьёзной ереси. В некоторых случаях он может просто подозревать соседа. Но даже если осведомитель не понимает природы преступления своего соседа (и хорошо, что не понимает), усилия архитекторов могут раскрыть тайну. В других случаях обвинитель может предоставить некоторые доказательства или подвести архитекторов к разгадке.

КОРРЕЛЯЦИОННЫЕ УЛИКИ

Такого рода улики часто существенно продвигают расследования. Они возникают из улик иного рода, позволяя архитекторам осмысливать кажущиеся случайными действия, безумные письмена и нелогичные идеи. В работе Ордо Еретикус корреляционные улики могут принять форму внезапного откровения о том, что цепь бессвязных на первый взгляд серии убийств является работой культа Бога Крови или что поломка жизненно-важных систем улья вызваны преднамеренным саботажем.

ТЁМНЫЕ ПАТТЕРНЫ

В ходе продвижения следствия и сбора архитекторами улик часто проявляются сходные шаблоны. Иногда они могут быть обыденными и логичными, такими как определение примерного местонахождения еретика по местам преступления. Однако, возникающие паттерны могут находиться на грани мистики. Необъяснимые явления, например, остающиеся после членов культа неопознанные запахи, или нарушающие покой жителей улья кошмары, могут определить присутствие еретической угрозы. Поначалу такие инциденты могут показаться случайными, их важность становится очевидной только по мере развития расследования и получения архитекторами дополнительной информации. В ходе расследования такие паттерны могут помочь раскрыть базу еретиков, их природу или даже дальнейшие планы. По воле Императора такие улики позволят архитекторам выявить виновных и сорвать из замыслы.

ШИФРЫ И ТАЙНЫЕ СООБЩЕНИЯ

Еретики по самой своей природе обычно действуют скрытно. Открыто распространяемые богохульные идеалы быстро привлекут гнев силовиков, Экклезиархии и даже Инаквизиции. Чтобы защитить себя и создать надёжные каналы связи культа, тайные общества, предатели, защищающие мутантов или нечистых псайкеров группы часто создают шифры и тайные знаки. Для выявления присутствия таких еретиков архитекторы должны быть в состоянии как минимум опознать в шифрах шифры, а ещё лучше — взломать их. Архитекторы могут заметить связанные с еретиками повторяющиеся символы, даже столь незаметные как спрятанное в одежде перо определённого цвета, жест руки или на первый взгляд безобидная фраза. Хотя отдельное появление такого знака ничем не примечательно, архитекторы могут осознать его важность при постоянном наблюдении. Впоследствии они могут воспользоваться для опознания еретиков теми же способами, которые они придумали ради своей защиты.

ЕРЕСЬ АССОЦИАЦИЕЙ

Самые строгие и беспощадные охотники на ведьм часто полагают, что связь с еретиком сама по себе является признаком ереси. Даже в отсутствии других доказательств можно вычистить связанных с еретиком, просто ради безопасности. Друзья и родственники еретика могут клясться в том, что не знали о его действиях, но даже простая близость к столь развращающему субъекту может оставить пятно на душе. Даже если один из тысячи близких еретика был на самом деле запятнан его действиями или убеждениями безопаснее уничтожить всех. Невиновность ничего не доказывает.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ УЛИКИ

К сверхъествественным относят все улики, полученные из-за пределов физического мира, а также те, что не поддаются классификации или несут явные признаки Варпа. В работе Ордо Еретикус такие улики неизбежны и бесценны. В то время как один охотник на ведьм может выискивать признаки ведьмовства избегая им пользоваться, другой инквизитор может обратиться к психическим способностям чтобы заглянуть в умы подозреваемых или даже в будущее, чтобы искоренить ересь ещё до её рождения.

ЗНАК ВЕДЬМЫ

Присутствие Варпа является важным признаком ереси, если только его не получается отследить до должным образом санкционированного праймера или служителя Инквизиции. Разумеется, вопрос от том, где проходит красная линия является постоянным предметом спора инквизиторов. Однако, обнаружение и идентификация знака ведьмы зачастую требует работы праймером, и редко когда пятно Варпа или присутствие психической сущности обнаруживается не-праймером. Там, где обычный человек может почувствовать лёгкое беспокойство или вовсе ничего, праймер может опознать прореху в реальности, использование психической силы и даже распознать маскирующегося праймера.

ЗНАМЕНИЯ

Мудрые инквизиторы и а колиты осознают силу предзнаменований, пророчеств и знамений. Некоторые специально ищут такие знаки или обращаются к древним текстам в поиске понимания сути текущего расследования. Другие же просто принимают возможные знамения к сведению и тщательно их рассматривают, действительно ли это знак или не более чем случайность. Те, кто намеренно использует предзнаменования и предсказания часто прибегают к Имперскому Таро. Практикующие это искусство могут получить полезные знания. Карты могут подтвердить виновности подозреваемого, активность Хаоса, угрозу члену отряда и многое другое. А колиты придерживаются широкого спектра верований в приметы и знаки, часто происходящих из их родных культур, которые могут прямо противоречить друг-другу. То, что у одной культуре считается знаком удачи, у другой — символ приближающейся катастрофы. Психические силы прорицателя могут сказать ещё больше, позволяя а колитам заглянуть в будущее или иную часть настоящего.

ИСПЫТАНИЯ И ОРДАЛИИ

Некоторые инквизиторы, особенно придерживающиеся пуританских убеждений и связанные с Адептус Министорум, используют для подтверждения вины предполагаемых еретиков испытания и ордалии. Хотя неверующие часто называют такие действия случайными или предопределёнными, в зависимости от конкретики испытания, верующие знают, что исход определяет Император. За тысячелетия было изобретено бесчисленное количество испытаний, причём как Экклезиархией, так и инквизиторами. Как пример можно привести испытание балансом: капля крови обвиняемого помещается на весы и сравнивается с аналогичным объёмом святой воды; если кровь тяжелее, то её отягощают грехи, а значит обвиняемый виновен в ереси.

В ином случае вместо вмешательства Императора суд полагается на способы разоблачения присутствия противоестественных сил в обвиняемом. Такие ордалии используются для разоблачения нечистых праймеров и ведьм. В одном из способов, вариации которого применяются по всему Аскеллону, обвиняемый праймер сталкивается со средством казни, которой можно избежать, сделав правильный выбор. В одном из вариантов ему грозит расстрел, при этом оружие одного из стрелков не заряжено.

Обвиняемый выбирает, кто будет стрелять первым, если он выбирает того, у кого оружие не заряжено, это верный знак использования богохульной силы и потому оставшиеся стрелки казнят нечестивца. Если он делает неправильный выбор, с него снимают обвинения в колдовстве и хоронят с почётом.



ПРОЕКТИРОВАНИЕ ТАЙН ЕРЕТИКУС

При создании и проведении приключений отряда из Ордо Еретикус, а также любом приключении против Врага Внутреннего, у МИ есть много способов убедиться в его уместности для охотников на ведьм. Тут важна не только личность врагов, но и природа угрозы, которую они представляют для Человечества. Естественно, что угрозы приводят к определённым темам, которые МИ может учитывать при планировании приключения и развития тайны. Разумеется, не все темы Еретикус должны присутствовать на каждой сессии или приключении, и МИ должен использовать собственное суждение и применять эти предложения, когда они кажутся подходящими.

Методы действий Ордо Еретикус весьма разнообразны: от напыщенных разжигателей, которые проводят кровавые погромы и собирают разъярённые толпы, до скрывающихся в тени зловещих наблюдателей или радикалов, готовых проникнуть в куль и совершить омерзительные деяния ради получения понимания его мотивов и получения доступа к его лидерам. Нет правильного и неправильного подхода к Секретности и открытости в кампании Ордо Еретикус. В то время один отряд может тайно следить за подозреваемыми в ереси, другой может спровоцировать бешеную толпу, что приведёт к сожжению еретиков в её собственных рядах. Подробнее об использовании Секретности в приключениях Ордо Еретикус повествует страница 147.

ИМЯ ТВОЕГО ВРАГА

Изначальным врагом Ордо Еретикус являются отдельные люди, представляющие опасность для всего Человечества. В основном служители этого ордоса не направляют армии Империума против вторгшихся ксеносов, но занимаются коварными угрозами изнутри. Они принимают различные формы, но наиболее распространены нечистые псайкеры, неконтролируемые мутанты и обычные предатели. Опасность может исходить от скрытности еретиков, их численности или заразности их идей.

Враги ордоса не всегда искажены разумом или телом. Слишком часто это просто люди, поддавшиеся худшему в человеческой природе. Жадность может привести человека к предательству своего вида как в большом масштабе, так и в малых делах, и даже влиятельные личности поддаются искушению. Жажда ещё большей власти может заставить высокопоставленного члена Адептус Терра предать Империум и нарушить присягу, примером этого могут служить как замысливший отделение планетарный правитель, так и расхищающий имперские фонды писец Адептус Администраторум. Такие враги могут представлять незначительную в физическом смысле угрозу, но их трудно обнаружить и они обладают огромным влиянием.

Поскольку еретики могут быть где угодно, и кем угодно, инквизиторы Ордо Еретикус и их архитекторы часто не могут доверять не только местным властям, но и представителям Адептус Терра. Даже в тех редких случаях, когда расследование пересекается с другим инквизитором или его архитекторами подозрения не отступают, поскольку разные инквизиторы исполняют свой долг столь разными способами, что часто считают друг-друга не меньшей угрозой, чем формальные враги ордоса. По этим причинам некоторые отряды предпочитают действовать независимо и скрытно, но даже работающие бок о бок с товарищами никогда не должны терять бдительности в отношении признаков ереси или предательства.

НЕОЖИДАННЫЕ ВРАГИ

Хотя Ордо Еретикус концентрирует внимание на исходящих от самого Человечества угрозах, это не должно ограничивать выбор врагов архитекторов. Для создания напряжения в игре и поддержания игроков в тонусе, МИ может ввести в кампанию Еретикус ксеносов или демонов. Если члены отряда являются служителями Ордо Еретикус игроки, вероятно, ожидают врагов из числа людей, ведьм, еретиков и мутантов, а потому появление демонов и ксеносов должно быть редким исключением. Однако, инквизиторы и архитекторы часто не понимают до конца природу своего врага, пока не докопаются до сути событий.

Как известно, сильнейшие угрозы Человечеству часто пересекаются и местами грань между ними может быть довольно тонкой. Предполагаемый культист Хаоса может находиться под контролем чужакских владык, а нечистый псайкер может поддаться демонической одержимости прямо во время захвата. Так, поклоняющийся древним каменным идолам исчезнувшей расы может заинтересовать инквизитора как из Ордо Еретикус, так и из Ордо Ксенос.



ИНСТРУМЕНТЫ ОХОТНИКА НА ВЕДЬМ

Для исполнения своего долга Ордо Еретикус использует множество инструментов. То, что один посчитает бесценной частью своего арсенала другой сочтёт серьёзной ересью. Не все инструменты Ордо Еретикус имеют физическую форму, хотя оружие, доспехи и иное снаряжение, безусловно важны, многие инквизиторы считают нематериальные ресурсы значительно более ценными. Вот некоторые из них:

Страх: Репутация Инквизиции опережает её саму, поэтому многие инквизиторы и аколиты используют страх как инструмент обеспечения сотрудничества и даже как оружие. Действующие открыто отряды могут спровоцировать испуганного врага на преждевременное нападение или иное проявление себя, а некоторые еретики могут сдаться и молить о прощении, лишь завидя слуг Императорской Инквизиции. Даже действующим инкогнито аколитам страх перед Инквизицией поможет усилить шок когда отряд застает врагов врасплох или требует содействия местных властей.

Пытки: Инквизиторами Ордо Еретикус вполне заслужена репутация безжалостных и изобретательных палачей, даже по сравнению с членами иных ордосов.

Хотя в большей части случаев достаточно твёрдой веры виновность подозреваемого, признание может помочь выявить других еретиков. Во время следствия бесценно допрашивать слуг или мелких еретиков из интересующей организации. Некоторые истово верящие инквизиторы даже пробуют очистить еретиков от грехов до передачи их на суд Императора. Истязания могут привести еретика к покаянию, которое, по мнению некоторых, необходимо для получения отпущения грехов после смерти.

Преданность: Некоторые инквизиторы в своих слугах ищут в первую очередь преданность Императору. Вера в Императора и преданность процветанию Человечества являются мощными мотиваторами, придающими силу там, где другие потерпят неудачу, и мрачную решимость, столь необходимую для охоты на ведьм. И наоборот, отсутствие преданности и веры является верным признаком духовной слабости и благодатной почвы для ересьей. В случае с псайкерами часто именно наличие преданности является границей между использованием силы Варпа и уничтожения им.

ТЕМЫ ОРДО ЕРЕТИКУС

Ниже приведены некоторые из главных тем, часто появляющихся в расследованиях Ордо Еретикус. Их можно применять по разному, смотря на них с точки зрения конкретного аколита, фракционной принадлежности инквизитора и природы врага. Одна и та же тема может быть применена к отрядам радикального или пуританского толка, но сильными изменениями подробностей.



ЦЕЛЬ ОПРАВДЫВАЕТ СРЕДСТВА

Каждый слуга Трона по разному понимает это фундаментальный принцип Инквизиции. Для экстремально сурового пуританина это может означать превращение целого улья, или даже планеты, в пепел для гарантированного уничтожения угрозы или даже одного еретика. С другой стороны спектра стоят радикалы, считающие, что использование даже самых запретных инструментов оправдано важностью миссии. Некоторые служители могут открыто обсуждать этот вопрос, но он может возникнуть и в ходе расследования. Поскольку ради искоренения скрытых среди невинных еретиков Ордо Еретикус должен проникать в сердца населённых имперских миров аколитам часто приходится прибегать к самым крайним мерам искоренения заражения.

НИКОМУ НЕ ДОВЕРЯЙ

Хотя это верно для всех инквизиторов, члены Ордо Еретикус должны быть особенно осторожны с окружающими. Ересь повсюду. Аколиты могут осознать важность осторожности после предательства «союзников». Слишком часто величайшими врагами Человечества являются его предполагаемые защитники: офицеры Имперской Гвардии, дьяконы Экклезиархии, а также прочие служители и агенты Империума. Аколит даже не может быть уверен в том, стоит ли доверять другим членам отряда. У каждого может быть своя тёмная тайна, быть может встреча с порчей оставила на нём неизгладимое пятно или он может заметил странное поведение товарища. Более того, аколиты не могут быть уверены в праведности собственного инквизитора. Они могут подозревать, что он намеревается уничтожить их после столкновения особенно разворачивающей ересью или что он сам подвержен порче, быть может посредством радикальных путей.

ЧИСТОТА ЕСТЕСТВА

Многие инквизиторы Ордо Еретикус стремятся прежде всего сохранить чистоту Человечества. Практическая цель этого может принимать различные формы, некоторые инквизиторы сосредотачиваются на духовной чистоте, вере в божественное право человека владеть космосом или чистоте генетической и физиологической. В ходе расследования аколиты могут столкнуться с мутантами, нечистыми псайкерами и отступниками от Имперского Культа. Всё они угрожает чистоте Человечества распространяя чуждые убеждения или физическую порчу. Однако, если подобные еретики будут не связаны с текущим расследованием это приведёт к трудному выбору. Стоит ли тратить время на незначительную угрозу и таким образом рисковать раскрыть себя, или даже позволить настоящей цели сбежать и приблизить осуществление своего плана?

СЕКРЕТНОСТЬ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЕРЕТИКУС

«Я обнаружил, что убийство всех на своём пути — прекрасный способ гарантировать неожиданное прибытие.»

— Джалинди Эсперол, ваксианский разжигатель

Использование Секретности при планировании приключений никогда не бывает столь заметно, как в случае отряда Ордо Еретикус. В таких ситуациях ПИ обычно работают в пределах имперского общества, где использование Секретности (как и неспособность его использовать) крайне важно. Как и всегда не существует однозначно правильного и неправильного способа использования Секретности, но сделанный относительно неё выбор может оказаться глубокое влияние на ход приключения. Для этого стоит рассмотреть некоторые элементы конструкции приключения, описанные ниже.

СЕКРЕТНОСТЬ И РАССЛЕДОВАНИЕ

Первые стадии приключения Еретикус, как правило, посвящены расследованию, так как ПИ ещё не знают, с кем или чем они столкнулись. Но да же осведомлённость им мало поможет, поскольку не знают, что делать дальше. Уровень Секретности на котором работают персонажи на этом этапе может задать тон остальному приключению и, вероятно, существенно повлияет на предпринимаемые ими дальнейшие шаги.

ЗРИ, НО БУДЬ НЕЗРИМЫМ

Те архитекторы, которые стараются сохранить Секретность отряда должны найти способы получить информацию от окружающих не раскрывая её сами. Это может усложнить некоторые способы расследования. Например, для получения информации о собрании культа от свидетеля, обычно нужно встретиться с ним и задать вопросы. В такой ситуации ложный след может стать отличным инструментом, поскольку архитекторы только выиграют, если смогут убедить других, что ищут иную информацию или создадут новую личность. Другие полезные методы включают подслушивание или слежку за предполагаемыми подозреваемыми. Такое наблюдение сильно упрощает доступ к некоторым технологиям или психическим способностям, кроме того, такие персонажи получат свою минуту славы.

Ничто не вызывает больше проблем для секретного расследования, нежели разоблачение. Может быть полезно отдельному архитектору раскрыть себя перед отдельным персонажем, но публичное разоблачение почти всегда вызовет проблемы. Даже если архитекторов не обнаружат враги, любые планетарные власти будут с куда меньшим пиететом относиться к тому, кто пойман на горячем.

НЕ ОСТАВЬ КАМНЯ НА КАМНЕ

Другие архитекторы предпочитают использовать все доступные инструменты, вне зависимости от их влияния на Секретность. В один день они могут тайно проникнуть в заброшенное логово культа, а на следующий — ворваться в действующее с оружием наготове. Такой подход обычно не позволяет игрокам пользоваться преимуществами высокой или низкой Секретности, поскольку последующие действия ПИ отменяют результаты предыдущих. Однако, это может быть очень эффективным методом расследования. Без необходимости заботиться о тайне или активно провозглашать своё присутствие, у архитекторов остаётся больше свободы, а у МИ больше возможностей управлять игрой. Возможно, что подобный подход приведёт к тому, что значение Секретности сместится к определённому полюсу, в этом случае, вероятно, архитекторам потребуется скорректировать свою тактику или столкнуться с последствиями игнорирования того, как на их действия реагирует мир.

Основное препятствие с которым столкнуться архитекторы со средней Секретностью, это то, что они не могут полагаться на выигрыш проверок Секретности. Они с одинаковой вероятностью получат как полезный в данной ситуации результат, так и противоречащий их планам. МИ может использовать это, чтобы объяснить свои предыдущие действия эффектом проверки Секретности.

ПУСТЬ ЕРЕТИК ДРОЖИТ

При особенно низком уровне Секретности поиск еретиков становится больше похожим на феодальную охоту на гроксов, нежели настоящее расследование. Такие отряды не могут избежать обнаружения и известности, а потому больше полагаются на открытое присутствие в качестве независимого

инструмента правосудия и пытаются выгнать добычу из логова прямым недвусмысленным действием. При работе на низкой Секретности архитекторы должны попытаться приманить цель или запугать её до совершения ошибки. Например, если открытые действия заставили врага послать за архитекторами убийц, их стоит рассматривать не как простую угрозу, но как средство выслеживания хозяев. Открытые действия ПИ обычно требуют ответа, сообразного природе врага, так как ни один тайный культ или кабал манипуляторов не способен пережить удар таких сил, которые способна мобилизовать власть Инквизиции.

Главной угрозой отрядам с низкой Секретностью является охота за головами. Попытка выманить или спровоцировать врага является, безусловно, результативной, но когда враг более изобретателен и подготовлен нежели ожидалось, то он может ответить подавляющей силой. МИ стоит работать осторожно, чтобы не наказывать ПИ за их действия, но НИП не обязаны действовать по плану архитекторов.

СЕКРЕТНОСТЬ И КОНФРОНТАЦИЯ

Даже когда враг обнаружен Секретность всё ещё имеет значение. Вероятно, аколиты обнаружат, что и при мобилизации для искоренения угрозы Секретность влияет на развитие событий.

ВОЙНА ТЕНЕЙ

Когда врагам противостоит отряд с высокой Секретностью он, скорее всего не может полагаться на помощь извне. Сбор союзников и ресурсов рискует предупредить врагов о готовящемся нападении, да скорее всего, у отряда и нет доступа к поддержке. В отчаянной ситуации аколиты могут вызвать персонажа поддержки (хотя это снизит Секретность), но куда более вероятно, что на финальной битве они будут одни.

Однако, в штурме при высокой Секретности есть преимущества. Если аколиты делали всё правильно, то враг вряд ли будет подготовлен. Какие бы культы и заговоры не преследовали аколиты, они могут даже не знать о присутствии Инквизиции, а потому не способны предвидеть её действия. Если на протяжении всего расследования отряд сохранял высокую Секретность, особенно если аколиты делали это за счёт других ресурсов, МИ должен отобразить это при подготовке финальной конфронтации. Охрана должна быть менее бдительной и/или многочисленной, что позволяет совершить внезапную и разрушительную атаку.

ЛЮБЫМИ СРЕДСТВАМИ

Та же как и при расследовании, средний уровень Секретности даёт аколитам широкий спектр вариантов действий. Они могут быть не столь эффективны при инфильтрации и диверсии, как обладатели высокой Секретности, и им, вполне возможно, будет не хватать ресурсов и огневой мощи, действующих в открытую, но зато им нет необходимости придерживаться одной тактики. Такие отряды могут пробовать почти любую стратегию и иметь шанс на успех, даже в отсутствии специализации, которая может быть весьма ценной.

У отрядов со сбалансированной Секретностью если даже уникальная возможность — своего рода комбинированный подход. Поскольку они не являются ни единственной целью врагов, ни тайной для собственных союзников, аколиты могут привлечь дополнительные ресурсы для отвлечения внимания, а удар в сердце ереси нанести самостоятельно. Или отвлечь лично внимание, пока дружественные НИП делают то, в чём они лучшие. С таким подходом отряды могут включать элементы в целом противоречащих друг-другу подходов, что невозможно для более сфокусированной группы.

ПРИНЕСИ СВЕТ ВО ТЬМУ

Как только отряды с низкой Секретностью выследят логово грязного врага, то, весьма вероятно, столкнутся с подготовленными и укреплёнными позициями. Открытая тактика даст врагам Императора достаточно времени, чтобы создать прекрасную оборону и подготовиться к битве. Но, как только аколиты соберут союзников и подготовят собственный арсенал к праведному очищению, их это не особенно впечатлит.

Для отряда с низкой Секретностью финальная конфронтация приключения больше походит на генеральное

сражение, нежели на проникновение в логово тайной угрозы. Доступная знающим друг о друге сторонам численность и огневая мощь означает, что такие столкновения означают большие потери для победителя и страшные для проигравшего. МИ может использовать это для подчёркивания драматизма сражения, разрешая схватки и гибель целых групп НИП с соответствующими повествовательными эффектами, для подчёркивания масштаба битвы.

СЕКРЕТНОСТЬ И ЗАЧИСТКА

Работа Инквизиции никогда не заканчивается. Перед ней всегда стоит новая угроза, которая часто восстаёт из пепла старой. Таким образом, обычно приключение должно включать в себя элемент зачистки, когда ПИ разбираются с остатками угрозы. В этих ситуациях Секретность не предлагает ни новых вариантов, ни особых ограничений. Зато зачистка некоторым образом даёт аколитам возможности изменить Секретность перед следующей миссией. МИ следует отобразить любые действия по зачистке (или их отсутствие) изменениями Секретности в начале следующего приключения, если она изменяется поездкой или иными путями.

БЕЗ СЛЕДА, БЕЗ СВИДЕТЕЛЕЙ, БЕЗ РАСКАЯНИЯ

Некоторые инквизиторы и их аколиты уверены, что императорские подданные находятся в безопасности пребывая в невежестве. В их глазах, победа не является полной, пока её помнят. Такой подход распространён среди отрядов с высокой Секретностью. Такие отряды редко оставляют за собой следы, но даже в этом случае уничтожают их как только непосредственная угроза нейтрализована.

В экстремальных случаях это означает, что даже те, кто помогал аколитам замолчат навсегда. Если свидетелям позволяют жить, то для защиты секретности операции, обычно после применения мер предосторожности, вроде очистки разума или постановки нейронных блоков. Чрезвычайно ценные активы вместо этого могут быть включены в сеть поддержки аколитов, но, как правило, подобная часть предоставляется только тем, кто доказал ценность риска, выйдя за пределы того, что от них ожидалось.

НАДЛЕЖАЩИЙ ПОРЯДОК ВЕЩЕЙ

Аколитам, лишённым особенно высокой или низкой Секретности, нет нужды проводить операции по зачистке с этой целью. Однако, они могут пожелать закрыть оставшиеся вопросы просто чтобы обезопасить и улучшить мир позади себя. В этом случае они, скорее всего, адаптируют методы отрядов с высокой и низкой Секретностью к ситуации. Безотносительно того, послужит ли лучше сокрытие всех следов конфликта или пример побеждённых врагов, они сделают всё необходимое для восстановления порядка.

СУДЬБА ВСЕХ ЕРЕТИКОВ

После прибытия на планету отряда с низкой Секретностью население часто начинает беспокоиться от мыслей об угрозе, заслуживающей такого наказания. Аколиты могут положить конец подобным измышлениям публичным зрелищем, демонстрирующим полное поражение и гибель врагов Империума: аутодафе или иной казнью. Это ужасное зрелище служит и иной цели: напоминание потенциальным еретикам о наказании.

FAQ

Вопрос: Если персонаж с талантом Искатель Ведьм (см. стр. 62) приобрёл талант Инквизитора Мастер на все Руки улучшается ли его умение Психонаука, ведь в описании таланта Искатель Ведьм говорится, что персонаж не может приобретать дополнительные ранги этого умения?

Ответ: Да, поскольку он не тратит опыт на улучшение умения — дополнительный ранг происходит от другого таланта.

Вопрос: Указанный в таблице 2-1: Стрелковое оружие (см. стр. 47) профиль для комби болтера «Обвинитель» отображает его болтерную или арбалетную часть?

Ответ: Арбалетную (это очень хороший арбалет, поэтому отсутствует качество Примитивное (X)). Болтерная часть использует обычные характеристики болтера, со страницы 186 Основной книги правил Dark Heresy.



Гнусные культисты, противоестественные ведьмы, омерзительные мутанты и ужасы Врага Внутреннего: коварная гниль, поражающая сердце Империума. Инквизиторы Ордо Еретикус и их а колиты готовы использовать всю свою ненависть и всё своё пламя ради защиты Человечества от этих врагов.

ENEMIES WITHIN даёт игрокам и мастерам игры новые средства против этих угроз: от страшного оружия и транспортных средств, до психических сил и даже богохульных предметов. Ужасные культы и ереси ждут а колита. Судьба всего Аскеллона стоит на кону!

Данное расширение для второй редакции Dark Heresy содержит:

- Новые опции для а колитов, включая элитное улучшение Сестра Битвы.
- Обзор новых миров Аскеллона и местных культов, а также уникальные шаблоны расследования, для создания приключений на этих планетах.
- Новые правила Следствий, допускающих игроков до создания, проведения и разрешения их собственных расследования опаснейших угроз Аскеллону.

СОЖГИ ЕРЕТИКА!

The DARK HERESY
SECOND EDITION Core Rulebook
is required to use this supplement.

GAMES
WORKSHOP®

CUBICLE
7
SEVEN

