



ВВОДНАЯ К ИГРЕ

Процессия возглавляемая фигурой в темно-красном балахоне с искаженной символикой Адептус Механикус гордо двигалась вперед. Звук шагов металлических ног по выложенному черным гранитом полу, разлетался эхом по всему огромному залу.

Ее целью являлся величественный медный трон, как будто вырастающий из глыбы кроваво-красного мрамора, стоящий в нише из стены, сплошь сложенной из отбеленных черепов.

Когда процессия приблизилась, телохранители Кровавого Архонта, единоличного владыки и правителя целой звездой империи, демонстративно приняли угрожающие позы, следуя давно и твердо выученному распорядку.

Но, лишь один, едва заметный жест их повелителя и они вернулись в исходное, безмолвно взирая за происходящим.

Синтетический, с некоторыми булькающими звуками голос, как будто звучавший из самой глубины пространства, внутри темно-красного балахона произнес:

- Сцитилус Мор, фабрикант темного знания и его техно-ученики, приветствуют тебя Бессмертный Правитель.

- Я ждал тебя – громовым рокотом, пронесся по залу голос Архонта, усиленный мощными динамиками, скрытыми от посторонних.

Его взгляд, скрытый за золотой личиной, сосредоточился на фигуре, накрытой материей, которую обступили адепты Темного Механикус.

Как будто почувствовав это, Сцитилус Мор, велел убрать ее.

- Мой дар, Бессмертному Правителю.

Ткань упала на гранитный пол, представив взору окружающих исполина с плотью из бронзы.

Адепты Темного Механикус немного расступились, дав новому владельцу лучше рассмотреть его подарок.

Исполин же сделал шаг вперед, звонко ударив металлическими ступнями о пол.

Похожий на бронзовое изваяние с рельефной мускулатурой, и гримасой страдания на металлическом лице, незрячие глаза которого выражали бесконечную боль, он опустил на одно колено и склонил голову в поклоне.

- Адмирал флота Империиума Джаред дэ Тор младший и единственный сын своего отца и последний отпрыск дома дэ Тор – голос Темного Техножреца не выражал никаких эмоций, декларируя личность склонившегося за его спиной бронзового атлета. – Отныне и вовеки – он ваш верный раб и преданный слуга, Повелитель.

Никто не мог видеть, как загорелись глаза Архонта, и как на его губах промелькнула одновременно хищная и злорадная ухмылка.

Один из его злейших врагов, человек так долго досаждавший ему своими дерзкими военными выпадами, особенно во время нынешней военной компании, наконец-то стоял перед ним. Вернее стояло то, чем он стал...

Бронзовый атлет встал с колена, расправив плечи. Двое техно-адептов подошли к нему с боков, взяв за руки. Одновременно с этим, Сцитилус Мор, выпустил пару своих тонких змеевидных серво-манипуляторов, которые ловко впились в грудь бронзового исполина.

Через мгновение торс статуи раскрылся, словно створки окна, явив обезображенный огрызок человеческого тела, подвешенный на пучках проводов и трубок с питающими жидкостями.

Лишь жалкое подобие человека, ничем не напоминающее бывшего когда-то офицера высшего звена в космическом флоте Империиума Сегментум Пасифик. Выдающегося стратега и талантливого фотловодца, способного планировать и осуществлять сложнейшие операции с участием сотен судов и лично управлять ходом многих сражений. А значит ставшим настоящим кошмаром флотилий Кровавого Архоната.

Но теперь, похоже, этому настал конец...

- Я принимаю твой дар, Темный Жрец. – громом прокатились по каменному залу слова Архонта. – Чего ты хочешь, взамен на свое подношение?





Техножрец сделал жест своим adeptам и те поставили перед ним предмет, напоминающий металлическую сферу, на треноге.

Несколько дендритов из под мантии Сцитилуса подключились этой сфере, а маска, усеянная визорами, заменявшая Темному Механикус, лицо испустила световой луч, который попал куда-то внутрь сферы родил световую гололитическую проекцию, повисшую в воздухе.

Объемная проекция, отображающая массив космоса, с повисшими в пространстве скоплениями, звездами и мирами, слегка подрагивала, наполняя зал призрачным зеленоватым свечением. Механические же руки Сцитилуса Мора, до этой поры не движимые, сейчас совершали в воздухе странные манипуляции, от чего проекция начала меняться, приближая отдаленную светящуюся точку, пока большую часть ее не заняла одинокая планета, окутанная облаком астероидов.

- Кисцегал Мунди. – Произнес Механикус – этот мир, считавшийся потерянным в бурях Иматериума, вновь доступен. Я и мои собратья, считаем, что в его недрах хранится то, что необходимо нам и тебе Бессмертный Владыка. То, что было позабыто и оставлено там слепцами с Марса, многие столетия назад. То, что принесет тебе победу в этой войне, а нам позволит стать ближе к познанию истинного облика Омниссии. Единственное чего нам недостает, это твоих воинов и твоих рабов, чтобы отыскать то, что мы ищем...

- Ты получишь ВСЕ... - Голос Архонта в третий раз прокатился по залу, эхом уходя в лабиринт коридоров и растворяясь во мраке его дворца. Дворца, самого могущественного и жесткого существа этой части вселенной...

++++++
Сигнал о необходимой помощи, был получен на борту корабля «Ищущий», исследовательского судна «Эксплотаторов» Адептус Механикус Марса, в третьей четверти судовых суток.

После раскодирования через бортовые когитаторы, анализа тахометрических постоянных и сверкой с астрономическим каталогом, был определен мир, с которого он мог быть послан. К удивлению бортовых аналитиков, им оказался один из давно потерянных в бушевавших в этой области космоса варп-штормах, мир «Кисцегал Мунди» из субсектора «Падение». И судя из записей хронистов, область включающая в себя «Кисцегал Мунди» была непроходима для перелетов уже многие сотни лет.

Но сигнал был принят. И хотя это был обычный имперский код, построение его отличалось от стандартов современности, а факт его обнаружения системой корабельных ауспекс-радаров, говорил о том, что скорость его распространения не превышала скорости света.

Просьба о помощи была очень старой.

Сверившись с картами астро-навигации, «Ищущий», совершил варп-переход к границам системы «Кисцегал Мунди». Не смотря на шанс ошибки и гибели корабля в пучинах, возможно, все еще бушующего шторма, соблазн оказаться первыми, там, где могли находиться образцы технологий, датируемые М37 или даже старше, был слишком велик.

++++++
«Кисцегал Мунди», вращалась по эллипсоидной орбите вокруг местной звезды G2 класса и периодически проходила через несколько поясов астероидов.

И, несомненно, ее поверхность подвергалась их разрушительному воздействию.

Однако период обращения был достаточно длительным, чтобы колонисты успели возвести комплексы орбитальной защиты и модифицировать их противо-астероидными системами.

Подобная защита не только гарантированно закрывала инфраструктуру колонии от астероидного града любой тяжести, но и создала бы огромные проблемы любому флоту вторжения. А проектировка их расположения и способность многие столетия работать автономно, исключали даже возможность, внезапного удара из космоса.

На поверхности был построен лишь один крупный город-фабрика, с коммуникациями, раскинувшимися далеко за окружающую его границы роккритовую стену.

И хотя сам он находился на поверхности, большая часть заводов и фабрик располагалась под ним.





Миллионы человек рабочего персонала. Десятки тысяч километров лабиринта переходов и тоннелей. Сотни линий и цехов. Все это рождало торжество возможностей Адетус Механикус, Марса, решивших возвести на этой планете одну из множества своих твердынь и обитель технологии.

++++
Выйдя на орбиту «Кисцегал Мунди», бортовые системы «Ищущего» начали анализ состояния планетарной инфраструктуры.

Почти сразу было выяснено, что защитные комплексы работают в автономном режиме уже предельно долгое время и далеко не так успешно справляются с задачей, без своего персонала. Что привело к частичному разрушению города на поверхности.

Присутствия населения обнаружено не было.

Возможно, на планете и жили люди, но явных признаков, за столь краткий промежуток времени обнаружить не удалось.

- «Торпедный залп по правому борту» «Время удара – 406 секунд». – Монотонный голос сервитора входящего в систему дальнего сканирования, отвлек внимание командной рубки от гололитического экрана.

- «Маневр уклонения, угол – угол поворота 43 градуса» - Голос капитана корабля, похожего на огромный клубок из проводов и манипуляторов, и перемещающегося по рубке по разветвленной системе монорельсов, был настолько синтетическим, что воспринимать его как голос живого существа было уже невозможно.

Мгновенно по палубам разнесся вой сирен, и зажглись тревожные лампы, дающие экипажу понять, что корабль готовится принять удар.

Восемь торпед выпущенных судном неизвестного класса, упорно неслись вперед. И не смотря на шквал огня бортовых орудий «Ищущего», половина из них достигла цели.

Корабль вздрогнул и огромные бутоны взрывов расцвели на его корпусе, выбрасывая, в космос тысячи обломков вперемешку с телами экипажа и пылающей атмосферой корабля.

На фоне солнечной короны, возник профиль вражеского корабля, торпедировавшего «Ищущий». Он шел курсом на сближение, носом вперед. На котором красовалась огромная, сияющая красным восьмиконечная звезда.

- «Вражеское судно перезаряжает торпедные аппараты. Время до залпа 12, 11, 10 ...».

Голос все того же сервитора отсчитывал время до повторного залпа. И хотя команда мостика отчаянно пыталась оценить степень повреждений и максимально быстро устранить их последствия, а экипаж начал борьбу за живучесть, стараясь потушить возникшие пожары и изолируя разрушенные отсеки.

Капитан, продолжением тела которого было само судно, понял раньше других, что второго удара «Ищущий» может уже не выдержать.

В помещении, больше напоминающем монашескую келью заставленную изображениями ликов святых и иконами Божественного Императора, находилось всего четыре человека. При этом лишь трое из них были постоянными жителями этой кельи, а один являлся их слугой.

Следуя немедленному приказу капитана, прибывшему в келью Астропатов, через пневмопроводную систему трубок. В срочном порядке был приготовлен ритуал связи.

Слуга уже зачитывал текст сообщения, а хор из трех астропатов вошел в медитативный транс и его пение было готово покинуть борт корабля, и пронзив пространство и время передать жизненно важную информацию.





++ Астропатическое сообщение в Цитадель Знаний Марса, мира Болхаунт.
++ «Корабль «Ищущий». Эксплорационный флот Марса. Капитан Фабирос Карэкс.
Сегментум Пасификус: сектор «Саббат»: субсектор «Падение»: система «Кисцегал».
«Мы вышли на орбиту мира «Кисцегал Мунди»
Мир вновь доступен и предположительно содержит образцы неповрежденной технологии с датировкой не позднее М37.
Населения не обнаружено, инфраструктура частично разрушена внешними условиями.

Корабль атакован силами противника, мы вынуждены вступить в бой.
Критические повреждения корпуса торпедным огнем. Шансов уйти нет...
Не дайте врагам Омниссии осквернить это место...»

++++
Спустя считанные дни послание с «Ищущего» было доставлено верховному фабричному столичному сектору. После чего из архивов алтаря знаний и древних астрономических карт, была извлечена вся информация, касающаяся мира «Кисцегал Мунди», и его истории.

Лишь тем, кто имел достаточную степень посвящения, стало понятно, что этот мир и вновь найденные на нем реликты Культа Технологии, никак не должны попасть в руки еретиков, а со временем, еще хуже - их союзникам Темным Механикус.
Несмотря на обособленность культа Механикус Марса, имперское командование все же было поставлено в известность о желании Техножрецов провести операцию по возвращению или извлечению с вновь доступной планеты, неких ценных артефактов. Но не спешило выделять имеющиеся резервы, ввиду ухудшающейся ситуации в войне с Кровавым Архонатом.

Вот уже два года, еретики, совершая невозможное, вырывали из кровоточащего тела Империи кусок за куском. Объявляя все больше бывших имперских миров собственностью своего кровожадного правителя.

Со звездных карт уже были убраны несколько крайне значимых миров, павших под натиском врага и судя из регулярных астропатических докладов, ситуация на фронтах только ухудшалась. Весть о гибели молодого, но крайне талантливого адмирала Джареда дэ Тора, пришедшая с отчетом об отступлении флота из скопления Кариады, стала серьезным ударом для штаба высших Лордов Командующих.

- Так вы считаете, что Техножрецы с их армадой и легионами скитариев не в силах сами решить свою проблему? - Продолжил насаждать на Лорда Командующего Сигизмунда Суффору, контр-адмирал Ярмаш. - И мы обязаны выделить им часть своих резервов?
- Их силы сейчас крайне рассредоточены, Себастиан. Более того, после того как их мир-кузня Радос III, оказался под угрозой прямого вторжения из-за нашего отступления из пролива Сорус в скоплении Кариады, у них нет другого выхода, кроме как бросить все на его защиту.
- Тогда, зачем они затевают эту авантюру?

Лорд Командующий Суффора, и без того превосходивший своего собеседника по ширине плеч и росту, выпрямился, и от этого как будто стал еще больше. Его мутные, старческие глаза наполнились задумчивостью, а суровое морщинистое лицо, окантованное седой бородой, спускающейся на синий китель офицера флота, выражало одновременно решительность и беспокойство.

- Вот именно Себастиан, вот именно... Вместо того, чтобы защитить такую важную планету, Техножрецы в срочном порядке собирают из остатков своих сил, экспедиционный корпус. Это более чем нерасторопно и нелогично для них.

Контр-адмирал Себастиан Ярмаш, развернулся к исполнинской тактической карте сектора, уходящей на десятки метров в разные стороны от механической люльки, которая застыла посреди огромного штабного зала, где и беседовали оба высших офицера. - Но если, их миссия так ценна настолько, что они стараются сами осуществить ее, то зачем им принимать нашу помощь?

- У них не будет выбора - Отрезал Суффора. - Либо они примут наши условия, либо Имперский флот не окажет им должной поддержки у их миров.





- Это точно не прибавит нам их благосклонности в дальнейшем.
- Подобные инциденты случались и раньше. Тем более что никто не собирается оставлять их на произвол судьбы. Речь идет о принуждении к компромиссу.

- Даже если и так. Какой все же смысл, лезть в дела Адептус Механикус нам?
Идет война, неужели у нас нет возможности применить свои силы более рационально, чем выставить их в усиление, пусть и сверхценной, но все же экспедиции Техножрецов?

Ярмаш снова повернулся к собеседнику. Его лицо выражало непонимание. – Это же ничего не даст!

- Речь идет о некоем оружии. – Глаза Сигизмунда Суффоры сузились. – Очень древнем оружии. И похоже, сила этого оружия такова, что Техножрецы готовы рисковать одним из важнейших своих миров, ради того чтобы снова его заполучить. - Лорд Командующий сделал паузу, а затем пристально посмотрел на собеседника.

- И если они его получают, без нашего участия, нет гарантий, что мы сможем убедить их использовать его в текущей войне.

Аргументы и предложения совета Высшего командного состава Лордов Командующих сектор Саббат, сегмент Пасифик, подкрепленные всевозможными печатями Администратум Империалис и Департаменту Муниторум, были доставлены лично верховному фабричному столичному сектору. Который, ознакомившись с содержанием, согласился с участием военной машины Империи, но выставил два встречных условия:

- Имперским военным силам отведена охранная и вспомогательная роль войскового сопровождения, при непосредственном вхождении в штабной состав одного из Магосов на правах не меньших чем командующий офицер.

- Планета, как и все находящееся, на ней оборудование и образцы технологии, являются собственностью Марса.

В остальном же Техножрецы были согласны на использование любого археотека в текущем конфликте, если это поможет оградить их и имперские миры от полчищ кроважанных еретиков, вот уже пять лет, ведущих эту войну.

Сразу же после принятия этого решения. Муниторум в срочном порядке и режиме секретности, осуществил подбор резервных полков и совместно с Адептус Механикус сформировал экспедиционную флотилию в составе корвета класса «Клеймор» с именем «Жалящий», эсминца класса «Меч» именуемого «Святой Теофан» и среднего транспорта Техножрецов «Просвещенный».

Без малого три разнаправленных полка гвардии, часть одного из легионов скитариев со звеном боевых сервиторов, инженерный и эксплорационный корпус Механикус - все это было сжато в кулак, объединенных сил Терры и Марса, с одной единственной целью – вырвать из рук врагов нечто, возможно способное, переломить исход войны с Кровавым Архонатом.

Две фигуры, укрывшись среди развалин, наблюдали за скоплением людей, занятых раскопками.

- Что они делают, Босф? – обратился один из них, оторвавшись от бинокля.

- А мне почему знать? Но копают знатно, гляди уже какой котлован вырыли. - Ответил ему другой.

Множество людей, одетых самым причудливым образом, были заняты в работе. Кто-то копал грунт, кто-то таскал камни и осколки бетона, а кто-то уносил их от места раскопа.

Но, пожалуй, самыми колоритными, были люди в кроваво-красной форме, странного вида доспехах и с лицами закрытыми чудовищно безобразными масками. По всей видимости, они выполняли роль надзирателей, потому что никто из них не работал, а лишь наблюдал.

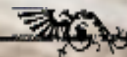
- Слушай, Босф, а это еще что за хрен? – первый, не отрываясь от бинокля, указал на дальнюю окраину раскопа, где возвышались полуразрушенные здания, соединенные сетью труб и переходов.

- Ну-ка, дай взглянуть.

- Держи.

Бинокляр перешел из одних рук в другие.

- Святое Первоколено! – Воскликнул Босф, как только ему удалось рассмотреть того, а вернее ТО, на что указал ему его спутник.





Фигура в темной мантии, казалось, не имела лица и нормальных рук и ног. Вместо них из-под мантии змеились длинные металлические щупальца, на которых это существо и перемещалось. Оно быстро двигалось к раскопу, в окружении нескольких фигур в тяжелых черных балахонах с капюшонами, скрывающими лица. А когда достигло края, то вся рабочая деятельность сразу прекратилась.

Один из людей в красной броне, украшенной более вычурно, чем у остальных, очевидно старший, быстро отчитался перед фигурой. Ветер доносил обрывки фраз, и отдельные слова можно было разобрать. Язык общения казался странным, но в то же время был вполне понятным.

- Мы ведем работы день и ночь, Магос. Еще немного и мы найдем вход. – отчитывался человек в красной форме.

- Прекрасно - прозвенел металлический ответ, существа. – Надеюсь, ваши рабы не перемрут слишком рано, они нам еще могут пригодиться.

- Формально они не рабы, Магос. – Офицер оглядел на время оставившую свою работу разношерстную толпу. – Формально они добровольцы, будущее которых зависит от их усердия и верности. Отребье, поклявшиеся заслужить своим трудом и преданностью место в Империи милостивого Кровавого Владыки.

- Пусть так. В сути своей это мало что меняет. – Прозвучал холодный ответ существа.

- Босф, надо сваливать, Босф...

Босф, оторвался от бинокля и понял, что его напарник прав. Двое солдат в красном усердно вглядывались в их сторону. Похоже, их заметили.

Прозвучала быстрая команда и несколько солдат стоящих по периметру подняли свое странное оружие.

Воздух наполнился грохотом и во все стороны полетели мелкие осколки камней и бетона.

Но двое товарищей уже успели убраться из зоны обстрела.

Уже будучи далеко от места встречи со странными людьми с их странным раскопом, разведчики позволили себе немного передохнуть.

- Знаешь, что я думаю, Босф? – Задыхаясь, спросил один другого.

- Что, Ульрик?

- Барону это ни хрена не понравится.

Босф, вдруг рассвирепев, схватил своего спутника за грудки, поднял и прислонил к ближайшей каменной стене. Будучи крупнее и сильнее, он сделал это довольно легко, нагнав на более худого и мелкого товарища страху.

- А мне плевать! – Брызгая слюной прямо в лицо Ульрику, выкрикнул Босф. – Я не слуга твоего барона! Мне заплатили за то, что я узнаю, что за дерьмо творится в этой округе и я видел достаточно. Понравится это твоему барону или нет – меня не волнует!

Он разжал кулаки и Ульрик сползая по стене, рухнул на землю, едва устояв на ногах.

- Ладно. Пошли. – Скомандовал немного успокоившийся Босф. И пара разведчиков двинулась дальше.

- Капитан, мы готовы выйти в реальный космос. – доложил вытянувшийся в струнку адъютант.

- Навигаторы подтвердили близость нужных координат? – капитан «Святого Стефана», флагмана флотилии, не отрывал взгляда от гололитического экрана главной палубы.

- Да, сэр.

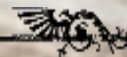
Суровое лицо капитана, рассеченное шрамом, казалось совершенно безжизненным, в призрачном свете палубы.

- Начинайте подготовку ...

Ткань реальности пошла трещиной и раскрылась отвратительной язвой из которой, словно языки пламени полезли невыносимо ужасающие призрачные видения, являющиеся частью мира бесконечных кошмаров.

Ослепительное розово-фиолетовое свечение Варпа будто вытекало из разрастающейся дыры космос реальности.

И если бы в безвоздушном пространстве могли разноситься звуки, то на тысячи километров вокруг был бы слышен сводящий с ума вой боли и ужаса мириад потусторонних существ, выбрасываемых в чужой и гибельный для них мир, где их ждала даже не смерть, а полное и безвозвратное разрушение.





И хотя входящие в родной для них мир, имперские суда, были огромны, а прорыв ткани мира колоссален, были среди обитателей бездны Имматериума, существа, столь чудовищно велики, что не могли полностью пролезть в образованную переходом дыру между измерениями. Именно их ужасающие отражения, воплощающие самые жуткие кошмары смертных, вихрем кружились вокруг бортов кораблей, выходящих прямо из бурлящего ада. Гигантские щупальца, усеянные бесчисленным числом ртов и глаз, извивались вокруг бортов кораблей. Невыносимо огромные челюсти скалящихся чудовищных черепов с живыми глазами, миллионы когтистых лап и прочих конечностей, часто свитых в один кошмарный жгут – силились ухватиться за обшивку, хлестали, царапали, били по корпусам кораблей со всех сторон в бессильной яростной злобе. И будь кто-то из смертных столь глуп, чтобы видеть это зрелище – безумие стало бы даром милосердия для его разума. Однако благословенное поле Геллера и сонмы корабельных священников или простых членов экипажа, одновременно возносящие молитвы на всех палубах, надежно защищали и судно от прямого контакта с тварями из бездны. После того как все три судна вышли в реальный космос, провал мгновенно закрылся, оставив после себя лишь несущественную термальную вспышку и расходящиеся во все стороны потоки радиации, фиксируемые лишь судовыми ауспексами.

+++++

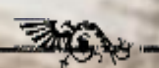
Корабельным системам требовалось некоторое время, чтобы снова заработать в нормальном режиме. Именно из-за подобной аномалии капитанам Имперского флота абсолютно воспрещалось совершать варп-переход в точке близкой к противнику, способному нанести удар по временно беспомощному судну.

+++++

Флотилия, состоящая из трех кораблей, минув астероидные поля и террасы, приближалась к Кисцегал Мунди. Мощные ауспексы сканировали окружающее пространство на многие тысячи километров вокруг, а присоединенные к ним сервиторы составляли отчеты о масштабах, структуре и возможной траектории наиболее значимых объектов. В точке высокой орбиты планеты, обозначенной штурманом флагмана, аппаратура сразу же обнаружила остатки корабля эксплораторов Адептус Механикус и мощное электромагнитное излучение очевидно природного характера, исходившее от спутника- планетоида, вращавшегося вокруг этого мира. Гора искореженного железа, в которой еще узнавался профиль корабля, висела над облаками, а вокруг нее в беспорядочном танце кружились и холодно поблескивали, тысячи более мелких обломков. Зрелище было исполнено величиим масштабности и леденящими отголосками случившейся трагедии.

Но далеко не это волновало капитанов кораблей. Еще до выхода на орбиту мира сквозь астероидные поля по всем судам была отдана команда полной боевой готовности. Поэтому расчеты орудийных башен и торпедных аппаратов ни на секунду не ослабляли бдительности. Флотилия была готов принять бой в любой момент. Враг был где-то рядом, но затаился. Как только баржа «Просвещенный» вышла на геостационарную орбиту и, следуя заранее разработанному плану, начала выгрузку модулей орбитальной доставки, оба военных корабля заняли оборонительные позиции выше по орбите. Пилотируемые челноки, угловатые и неуклюжие, начали медленно, как будто просыпаясь ото сна, отсоединяться от корпуса баржи и сквозь облака опускаться к поверхности планеты. Началась первая фаза операции - высадка.

Внезапно яркая вспышка осветила поверхность облаков и брюхо баржи. Взрыв разорвал один из модулей и повредил соседний, отчего тот накренился и начал отдаляться от судна, заваливаясь на бок. Еще одна торпеда пронеслась совсем рядом с корпусом баржи.





Сигнал тревоги, эхом разносился по палубам, а операторы орудий безуспешно выискивали в пространстве цель в виде несущейся в пространстве торпеды или бомбардировщика. Ауспексы и сканеры как будто разом ослепли. Ведь сигнала торпедной тревоги даже не прозвучало до того, как был уничтожен первый транспортник. Лишь постоянно нарастающий по мере быстрого приближения огромного планетоида-спутника Киссегал Мунди уровень магнитной активности, мог объяснить происходящее. Те, кто прибыл сюда раньше, уже очевидно обнаружили аномалию, ослепляющую сканеры при приближении этого небесного тела и ловко использовали ее против новоприбывших, залегши в дрейф в тени планетоида. Маневр оказался настолько удачным, что уже вторым торпедным ударом был обездвижен корвет «Жалящий» и серьезно повреждены трюмы «Просвященного», из-за чего он был вынужден в аварийном порядке отправить вниз сразу все уцелевшее содержимое трюмов, включающее технику, оборудование и заранее загрузившихся бойцов Имперской Гвардии. Эсминец «Святой Теофан» принял бой и всеми силами своей орудийной мощи старался подавить огонь от вражеского судна...

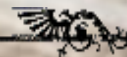
Двое разведчиков шли по широкой улице мимо сплошной стены возвышающихся заброшенных зданий, образовывавших «внешнее кольцо» города. Им предстояло пройти мимо титанической постройки утыканной металлическими шпильями, назначение которых кануло в веках. Называемой «охранной башней» и уходящей на добрую милю высоту и используемую для обзора местных территорий. Затем повернуть вдоль «городской стены» и, двигаясь по направлению к океану все по той же широкой улице, пройти над подземными водохранилищами и ступить на самую окраину обжитых секторов города Труг, столицы земель барона Готтарда. Несмотря на то, что Альтенгейн и его пространство целиком состояло из построек, далеко не везде обитали люди. Множество разветвленных дорог, переходов и туннелей, как над землей, так под ней, образовывали бесконечный лабиринт в пустоте тысяч залов и комнат. Но даже посреди этой свободы, люди в большинстве своем, все равно предпочитали жить компактными поселениям. Даже на окраинах где, в общем-то, постройки были в основном на поверхности. Такими как, например Труг.

Когда Босф и Ульрик приблизились к воротам поселения, из-за ворот выглянул стражник.
- А, это ты Ульрик. Чего приволок на этот раз? – Стражник ехидно улыбнулся. Видимо он вспоминал щуплому разведчику какую-то из его старых оплошностей.
- Нет времени скалить зубы. – Шагнул вперед Босф. – Ваш хозяин посылал меня не за тем, чтобы я торчал тут, слушая, как вы моете, друг другу кости. У нас важные вести! Открывай ворота!

Старый барон Гюнтер Готтард уже не одну неделю не выходил из своих покоев. Болезнь точила его тело, с каждым днем отнимая силы. Лекарь из гильдии Фармациев не покидали старика ни на час, поддерживая его своим искусством и алхимическими снадобьями. Однако всем, и барону в том числе, было ясно – конец близок.

Когда разведчиков сопроводили в его покои, там уже находилась целая делегация, включающая наследника титула и земель, приближенной свиты и представителей высших чинов городской гвардии.

- Что вы видели? - Слабеющим голосом спросил барон Гюнтер Готтадр, сидящий в кресле и окруженный фармациями, время от времени подливающими ему в чашу свои микстуры.
- Чужаки, милорд, совсем не похожи на людей ваших соседей, баронов - первым начал Ульрик, склонив голову в поклоне. - Одни что-то копали, а другие хотели убить нас из оружия... из огнестрельного оружия... милорд... Среди гостей, находящихся в покоях, раздались удивленные вздохи, сменившиеся скептическим шепотом. Всем известно, что оружие, способное убивать на расстоянии слишком дорогое, чтобы тратить его на очевидно безуспешную стрельбу по разведчикам.





- Один из них не был человеком. – продолжил Босф, стоя прямо, в отличии от Ульрика, давая своим видом понять, что слова его правдивы, а воля говорить их тверда. – Клянусь Первоколесом, у этой твари не было ни рук, ни ног, ни даже лица! Но она говорила с чужаками. Она что-то искала... они все там что-то искали... И они уж точно не те жители пустошей, что устраивают набеги на окраины...

В это время наверху сторожевой башни молодой адепт из гильдии Техников по имени Мариус Тосси по заданию своего учителя отлаживал оптический модуль, позволяющий передавать изображение с одного из парашютов башни в управляющую келью.

Внезапно в сером, затянутом высокими облаками небе, что-то ярко вспыхнуло и прокатилось громом.

Молодой парень поднял голову и глаза его расширились от ужаса.

Разрывая облака, с неба спускались несколько черных кубов. Сверкая огнями снизу, они медленно приближались к Тругу...

Некоторые снижались быстрее или вовсе падали, испуская шлейфы черного дыма.

По небу стали проноситься еще более ослепительные вспышки, сопровождаемые далеким рокотом, какого Мариус никогда раньше не слышал.

В ужасе он попятился назад и, оступившись, провалился в зияющий люк, уходящий в недра сторожевой башни.

Пролетев добрую сотню футов и вопя от ужаса, он с глухим звоном ударился о промежуточную переборку с лифтовой платформой.

Удар был смертельным, но тело его продолжало набирать скорость, уносясь вниз, во тьму внутренностей башни.

В конечном итоге тело Мариуса Тосси по прихоти судьбы угодило в существо, которое спало уже многие сотни лет.

Технический сервитор-ремонтник, замерший огромное число лет назад, от удара ожил. Старая кожа пошла трещинами, механизмы со скрипом разомкнулись, а оптические визоры, способные видеть во мраке, сфокусировались на изуродованном от удара теле, вернувшем его к жизни.

А потом сервитор сделал то, что собирался сделать еще тысячу лет назад.

Он замкнул поврежденную энергетическую цепь системы защиты планеты, воскресив сотни орудийных установок по всему городу. Целью которых была защита планеты от метеоритов и астероидов, а если нужно, то и от сил вторжения врагов изначальных хозяев города.

Но то ли из-за сбоя изначальной программы, то ли из-за последующих столетий некомпетентной работы людей, не знающих правил обращения со столь сложным комплексом, система теперь воспринимала любой объект на низкой орбите Кисцегал Мунди как враждебный и стремилась уничтожить его всеми средствами. Так, будто протокол «Метеоритной защиты», заменил протокол «Войны».

Ужас и паника охватили жителей Альтенгейна в первые часы, когда они увидели, как небо над их головами превращается в кипящий ад. А над поверхностью облаков то и дело нависали гигантские тени, приобретающие чудовищные очертания при свете далеких всполохов, приходящих откуда-то извне.

Многие восприняли это как ясное знамение приближающегося Дня Сокрушения Основ или Поворота Великого Колеса Времени, описанное в местных поверьях.

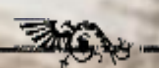
Жители Кисцегал Мунди, чья культура и мировоззрение на протяжении тысяч лет развивалась изолированно и замкнуто, невзирая на то, что изначально происходила от технократической культуры Адептус Механикус Марса, не могли знать истинных причин происходящего.

На высокой орбите уже третьи сутки шел бой. Флотилия Имперского Космического Флота Империи отчаянно противостояла напору эскадры Кровавого Архоната.

Так уж вышло, что обе они изначально формировались как исследовательские, и потому не обладали серьезной огневой мощью, а события предыдущих двух дней изрядно истощили их боезапас.

В итоге то, что при обычных обстоятельствах «битвы в пустоте» измеряется часами, растянулось на трое полных суток. По итогам сражения флагман еретиков, присоединившийся к торпедированному баржу кораблю чуть позже, получил повреждения правого борта и основных двигателей, после чего лег в дрейф.

С другой стороны, эсминец «Святой Теофан» был вынужден подняться на еще более высокую орбиту с повреждениями основных маневровых двигателей и вел бой с корветом противника,





ловко лавирующем среди висящих в космосе скал, приплывших вслед за спутником планеты. Баржа «Просвещенный» получила критические повреждения и была оставлена своим экипажем, перебравшимся на обездвиженный «Жалящий», который из последних сил огрызнулся из своих орудий.

Десантные же модули, успевшие достигнуть поверхности планеты успешно, стали опорным пунктом для развертывания Имперского лагеря. Однако лишь небольшая часть гвардейцев, офицеров и эксплорационных команд с Техножрецами и Магосами успела отправиться вниз до того, как включились оборонительные системы планеты. Оборудование тоже уцелело лишь частично. Те десантные модули и грузовые контейнеры, что пытались спуститься позже, включавшие запасы амуниции и дополнительного вооружения, в большинстве своем оказались уничтоженными..

Положение ухудшалось еще и тем, что слабеющая из-за какой-то магнитной аномалии вокс-связь не позволяла эффективно обмениваться информацией с остатками флота. Но даже по рвущимся переговорам было ясно, что если не отключить орбитальную защиту, ни один корабль не подойдет к планете, чтобы в будущем спустить эвакуационные челноки.

Но и противник, судя по всему, оказался ровно в том же положении. Без снабжения, без связи, без поддержки своих кораблей, а значит и шанса убраться с планеты.

Каждый из гостей понимал.

«Сегодня все решится здесь, внизу... и лишь завтра, там, среди звезд...»



ИГРОВОЕ ВРЕМЯ И ПЕРИОДИЧНОСТЬ

В отличие от некоторых других (в том числе и предыдущих) игр, время не будет измеряться «игровыми циклами».

Время в игре, будет максимально приближено к времени в реальности.

Однако игровой день, все же будет несколько ограничен и разделен на «периоды», которые будут ограничивать некоторые игровые возможности.

Таблица периодов игры.

9:00 - 19:30	Игра без ограничений	В это время игра происходит при мастерском соучастии. Без ограничения, на какие либо действия. (Ношение очков обязательно)
19:00 - 22:00	Игра без применения аирсофт – оружия и	С наступлением сумерек применять любое аирсофт-оружие запрещено. (ношение очков желательно)
22:00 - 9:00	Игра в автономном режиме	В это время игра происходит по желанию игроков. Без мастерского надзора или при их минимальном соучастии. (ношение очков не обязательно)
18:00 - 19:00 (ЕЖЕДНЕВНО)	Мастерская планерка.	Ежедневная мастерская кооперация, для обмена информацией и общего планирования.

Официально игра начнется в полдень пятницы и закончится в полдень воскресенья.

Регистрацию и игровой паспорт, а также маркировку и допуск оружия можно будет пройти либо у мастера свой фракции, либо у свободного на этот момент мастера.



ОРУЖИЕ И БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Для участия в боевых действиях игры необходимо соблюдение двух условий:

-Наличие защитных очков.

-Наличие оружия прошедшего мастерский контроль и получившего соответствующий классу оружия маркер.

Соблюдение этих условий будет регулярно проверяться мастерами.

При нарушении первого или второго из них, игрок, «улученный в несоблюдении правил», будет дисквалифицирован до конца игры.

Если вы видите враждебного вам игрока без защитных очков, но при этом активно участвующего в боевой ситуации, вы не имеете права применять к нему оружие дальнего боя.

Достаточно, всего лишь громко назвать имя игрока или его приметы и благополучно оповестить ему о его смерти. Игрок после этого обязан, отправиться в «мертвяк», как убитый при обычных условиях.

Таблица классов оружия.

Класс оружия и цвет маркера	Пример
<u>ХОЛОДНОЕ</u>	Топор, клинок, дубинка, копье, штык-нож, когти, шипы, боевые отростки и т.д.
<u>ПРИМИТИВНОЕ</u>	Лук, Арбалет, Кремниевый пистолет
<u>СТЯББЕРНОЕ</u>	Автопистол, Дробовик, Автоган, Тяжелый стаббер.
<u>ЛАЗЕРНОЕ</u>	Лазган, Лазпистол, Хеллган, Хеллпистол
<u>БОЛТЕРНОЕ</u>	Болтер, Болт-пистолет, Тяжелый Болтер. Тяжелый Боевой Дробовик.
<u>ЦЕПНОЕ</u>	Цепной меч, Цепной топор, Боевая аугметика.
<u>ОГНЕМЕТ</u>	Огнемент
<u>ВЗРЫВЧАТКА</u>	Гранаты, Мины
<u>СИЛОВОЕ</u>	Силовой клинок, Силовой кулак, Силовой топор. Демоническое оружие.
<u>ПЛАЗМА</u>	Плазмапистол, Плазмаган

Разрешение на использование **силового и плазменного** оружия оговаривается с игроком лично, после получения мастерами квесты персонажа.

- Всё оружие обязательно проходит мастерский контроль.

- Боеприпас также выдается мастерской командой (полностью или частично)

Производится мастерская оценка антуражности оружия и только после этого оно получает маркер принадлежности к тому или иному классу оружия.

На начало игры каждый персонаж, может иметь у себя в пользование не более 2 единиц оружия дальнего боя, 2 единицы оружия ближнего боя.

Взрывчатку могут иметь лишь определенные группировки или персонажи.

Всё огнестрельное оружие на игре отыгрывается пневматическим оружием калибра 6 мм, стреляющим пластиковыми шариками «ВВ». Скорость вылета шара не должна превышать 130 м/с шаром 0.20 грамма.

Запрещены переделки из 4,5 мм пневматических пистолетов и винтовок.

Запрещено использование **БУНКЕРНЫХ** магазинов.

Подозрительные образцы оружия, будут испытываться на самом владельце. И только после этого будет приниматься решение об их допуске.

ТРЕБОВАНИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ

ТРЕБОВАНИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ К ЛЮБОМУ ОГНЕСТРЕЛЬНОМУ ОРУЖИЮ:

- Запрещено использовать оружие со скоростью вылета шара выше 130м/с.
- Запрещено использовать любые несогласованные с мастерами боеприпасы.
- Запрещено целиться и тем более стрелять по игроку без защитных очков
- Запрещено использование **БУНКЕРНЫХ** магазинов для эл.мех. приводов.
- **Запрещено использовать Б\У боеприпас.**
- Нежелательно вести огонь по игрокам при плохой видимости цели.
- Нежелательно вести огонь по, чему бы то ни было, на бегу.

ТРЕБОВАНИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ К ЛЮБОМУ ХОЛОДНОМУ ОРУЖИЮ:

Ввиду особенностей данного проекта и стремлению сделать игры более безопасными вообще. Было принято решение кардинально пересмотреть требования к любому оружию ближнего боя в пользу – «**Протектированного Оружия**» и его аналогов.



Все что потенциально хочется использовать, как оружие которым можно полноценно резать, заколоть, зарубить, забить насмерть в открытом бою - должно соответствовать параметрам "ПО" или его аналогам. Сделаете вы его сами или купите. Будет это элементарный "боффер" или уникальный, сделанный по личному заказу "протектированный" клинок - определит лишь степень внимания к нему (и к вам) при прохождении контроля и сертификации.



ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

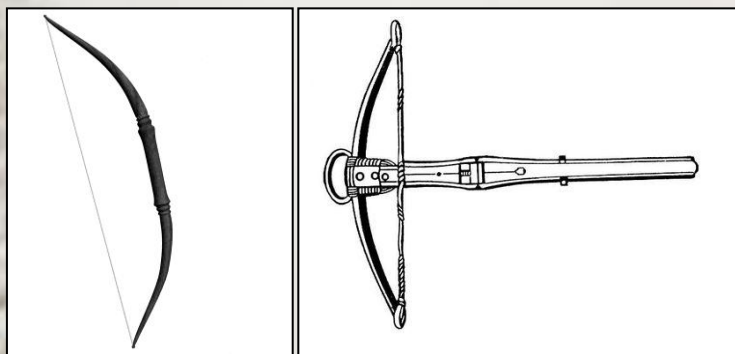
ТРУБЫ, ДУБИНКИ, БИТЫ, НОЖИ, КИНЖАЛЫ, МЕЧИ, ТОПОРЫ, КОГТИ, ШИПЫ, БОЕВЫЕ ОТРОСТКИ И Т.Д.

Рукопашное оружие можно встретить по всей галактике, и во многие её части было бы безрассудно соваться, не имея при себе хотя бы одного экземпляра такого оружия. В зависимости от планетарного уровня развития (и богатства владельца), рукопашное оружие разнится от простых металлических клинков до высокотехнологичных орудий из пластика или экзотических металлов.

ПРИМИТИВНОЕ СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

ЛУКИ, АРБАЛЕТЫ

Это оружие кажется почти бесполезным в сравнении с более технологичным, но оно до сих пор чрезвычайно распространено по всей галактике. Особенно там, где технологии были утрачены из-за войны или катаклизма. А в руках умелого бойца, может быть не менее смертоносно, чем любое другое.



ТРЕБОВАНИЯ К БЕЗОПАСНОСТИ ВСЕХ ЛУКОВ И АРБАЛЕТОВ:

- Натяжение тетивы до 15 килограмм (изменение длины тетивы не допускается)
- Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении **круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц**. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или пластиковые не тоньше 7 мм. Вид должен быть эстетичным.
- Оперение должны быть выполнены из материала, **не создающего режущих кромок** (например оперение из пластиковых бутылок т.п. - строгойше запрещено), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника).
- Стрелы должны иметь двойное (или большее) оперение и весить не больше 70 грамм.
- Наконечники игровых стрел и болтов должны иметь мягкую боевую часть не менее 4 см, диаметром закладного элемента на торце древка не менее 25мм. толщиной амортизирующего слоя над закладным элементом не менее 30мм. Даже при сильном давлении на головную часть древко или сердечник не должно прощупываться. **При сомнении в прочности древка или боевой части игровых болтов и стрел может производиться тестовый отстрел и решение о допуске.**
- Стрелковое оружие допускается комплексно (лук+стрелы, арбалет+болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено.

Рекомендации к использованию всех луков и арбалетов:

- будьте осторожны с вашими стрелами и болтами, на них могут случайно наступить и сломать. Если ваш персонаж жив – постарайтесь подобрать их. В противном случае они окажутся у врага или их подберет игротех/мастер и решит их судьбу на свое усмотрение.





СТАББЕРНОЕ ОРУЖИЕ

СТАБПИСТОЛ, ДРОВОВИК, АВТОГАН, ВИНТОВКА И Т.Д.

Оружие со сплошным боеприпасом, или свинцеметы, практически также широко распространено в Империи, как и лазерное. Одинаково популярное среди слуг Императора и ренегатов, оно ценится за простоту изготовления и универсальность, не говоря уже об удовлетворяющем звуке выстрела. Ни один другой вид вооружения не может похвастаться таким разнообразием.

Образцы стабберного класса оружия:



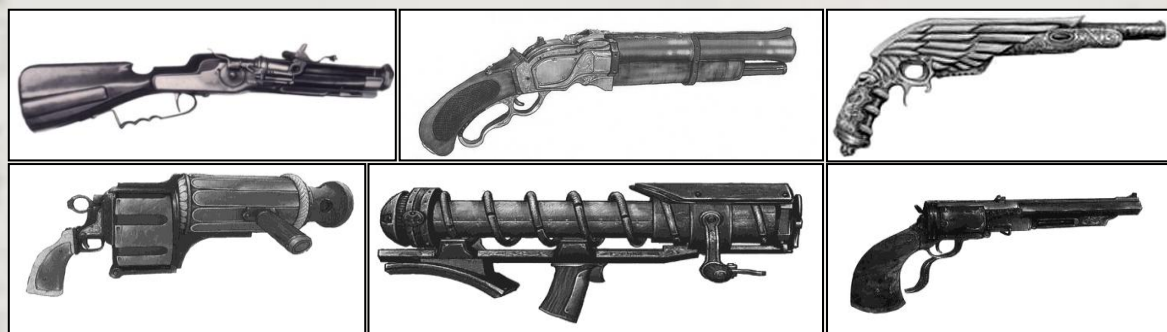
ПРИМИТИВНОЕ СТАББЕРНОЕ ОРУЖИЕ:

Дистанционное оружие, распространенное на диких и феодальных мирах – это вещи, сделанные вручную талантливыми мастерами – оружейниками и пушкарями, изучившими свое ремесло путем долгого периода ученичества у другого мастера. Если пороховое оружие производится, оно чаще всего искусно украшено, а металлические части гравированы или украшены. В конструкции практически всегда используются материалы местного происхождения, причем дерево и железо – далеко не самые популярные среди них.

Представляет собой спринговую или электромеханическую имитацию образцов оружия из вселенной «Warhammer 40 000».

Любое оружие этого класса на игре отыгрывается пневматическим оружием калибра 6 мм, стреляющим пластиковыми шариками «BB». Скорость вылета шара не должна превышать 130 м/с шаром 0.20 грамма

Образцы примитивного стабберного оружия:



Требования к антуражности всех стабберных образцов:

Оружие должно быть обязательно антуражировано под образцы оружия вселенной «Warhammer 40 000» или иметь архаичный вид, в случае с примитивным оружием.

Требования к использованию всех стабберных образцов:

- **стрельба из образцов любого стабберного оружия может производиться только в одиночном режиме.**



ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ

ЛАЗЕРНАЯ ВИНТОВКА, ЛАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ, ХЕЛЛГАН

Лазерное или «лаз» – самое распространенное оружие в Империи. Основанное на надежной технологии, оно дешево в производстве и неприхотливо в обслуживании. Лаз-оружие стреляет короткими, острыми импульсами лазерной энергии, излучаемой высокочастотными быстроразрядными конденсаторами. Каждое нажатие спускового крючка сопровождается вспышкой света и характерным треском, похожим на щелчок кнута. Неудивительно, что лазерное вооружение, повсеместно используемое в Империи, из-за своей неприхотливости, легкости в ремонте и пополнении боезапаса также широко распространено и среди криминальных кругов. В большинстве образцов лаз-оружия обитают послушные и самоотверженные духи машины, готовые терпеть довольно грубое или неряшливое обращение, адекватно при этом функционируя. Все это делает их идеальными для сборки и отладки даже весьма посредственным подпольным оружейником.

Образцы лазерного класса оружия:



Представляет собой спринговую или электромеханическую имитацию образцов оружия из вселенной «Warhammer 40 000».

Любое оружие этого класса на игре отыгрывается пневматическим оружием калибра 6 мм, стреляющим пластиковыми шариками «ВВ». Скорость вылета шара не должна превышать 130 м/с шаром 0.20 грамма

Требования к стрельбе всех лазерных образцов:

Оружие должно обладать внешним видом достаточно схожим на образцы лазерного оружия вселенной «Warhammer 40 000». И максимально большим количеством специфических черт, присущих именно этому оружию. Как то скошенный ствол, энергетическая ячейка вместо обоймы и др.

Требования к использованию всех лазерных образцов:

- стрельба из образцов любого лазерного оружия может производиться только в одиночном режиме.

Одна из причин столь широкого распространения лазерного оружия - это относительный избыток боеприпасов. Лазерные энергетические батареи могут быть заряжены в полевых условиях от большинства энергетических источников. Время подзарядки определяется мощностью источника и обычно занимает несколько часов. С другой стороны, батареи могут быть заряжены, если поместить их в огонь. Однако, такой способ требует как минимум одного дня и навсегда уменьшает емкость или уничтожит ее.

Получение дополнительных лазерных боеприпасов:

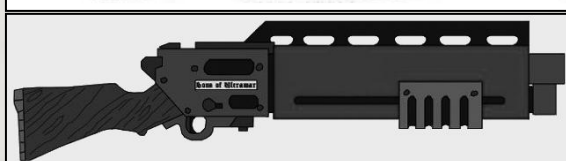
- Игроки могут заранее заявить организаторам «устройство для зарядки лазерных батарей лазгана» и возможно получить постоянный дополнительный боезапас для своих лазганов. Главное помнить, что подобные устройства не могут быть портативными и иметь маленьких габаритов.

БОЛТЕРНОЕ ОРУЖИЕ

БОЛТЕР, ШТОРМ-БОЛТЕР, БОЛТ-ПИСТОЛЕТ

Если и есть такое оружие, которое могло бы охарактеризовать Империум, то это болтер. Ни одно другое оружие не сочетает в себе высокие технологии с преднамеренной грубостью. Ни одна другая раса, кроме человека, даже не задумалась бы о его создании. Болтерное оружие стреляет самодвижущимися, масс-реактивными патронами, называемыми болтами, которые взрываются при контакте с целью или после проникновения в нее. В целом, это превосходные устройства, требующие умелого обслуживания, с применением правильных ритуалов и молитв. Кроме того, это очень редкое оружие, доступное только счастливым или людям с хорошими связями. Многим экземплярам, переходящим от ветеранов к наследникам, уже целые столетия, с некоторыми связаны длинные легенды о великом прошлом. Однако, будет ошибкой путать это «гражданское» оружие с тем, что используют легендарные Адептус Астартес.

Образцы болтерного оружия:



Представляет собой спринговую или электромеханическую имитацию образцов оружия из вселенной «Warhammer 40 000».

Любое оружие этого класса на игре отыгрывается пневматическим оружием калибра 6 мм, стреляющим пластиковыми шариками «BB». Скорость вылета шара не должна превышать 130 м/с шаром 0.20 грамма



Требования к антуражности всех болтерных образцов:

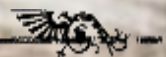
Оружие должно обладать внешним видом достаточно схожим на образцы болтерного оружия вселенной «Warhammer 40 000». И максимально большим количеством

специфических черт, присущих именно этому оружию. Как то широкий ствол, массивные габариты или двухслойная рама.

Требования к использованию всех болтерных образцов:

Стрельба из образцов болтерного оружия может производиться только в одиночном режиме.

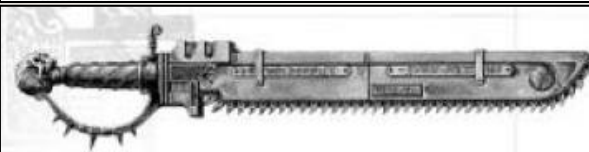
«**БОЕВОЙ ДРОБОВИК**» - эти автоматические дробовики, часто с барабанным магазином, разработаны специально для боевых действий, а потому куда опаснее прочих дробовиков. На короткой дистанции их огневая мощь поистине разрушительна, а грохот их выстрелов способен вселять страх в сердца.



ЦЕПНОЕ ОРУЖИЕ

ЦЕПНОЙ НОЖ/МЕЧ/ТОПОР

Цепное оружие является весьма популярным оружием, поскольку очень многие расы и планеты имеют все необходимые технологии для его производства. Все они оснащены быстродвижущейся цепью с металлическими зубьями, бегущей вдоль того места, где у обычного оружия располагалась бы режущая кромка. Зубья эти, даже пройдя вскользь, способны разодрать плоть в клочья, а уверенно пришедшиеся в цель удары режут броню, словно бумагу. Оружие это отнюдь не тихое и выглядит устрашающе – на самом деле, один его вид способен заставить образумиться самого фанатичного врага.



Представляет собой имитацию клинка или топора оборудованный зубчатой цепью и сервоприводом, как у образцов подобного оружия из вселенной «Warhammer 40 000».

У основания лезвия имитируется двигатель.

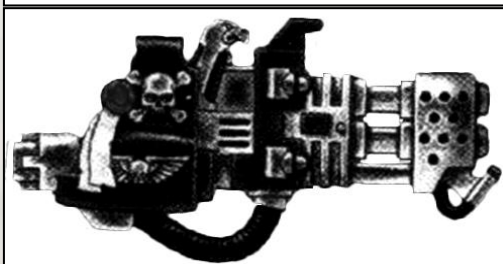


Требования по антуражу:

Оружие должно обладать внешним видом достаточно схожим на образцы оружия вселенной «Warhammer 40 000».

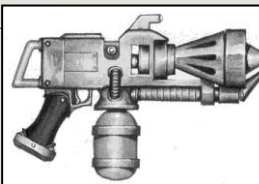
ОГНЕМЕТ

ОГНЕМЕТЫ – это ужасающее и неразборчивое оружие, идеально подходящее для уничтожения врага, находящегося в укрытии или в помещении. Как альтернативный вариант, огнемёт может использоваться с заплечным рюкзаком вместо подствольной канистры.



Представляет собой гидравлическую систему, имитирующую принцип огнемёта и антуражированную под образцы оружия вселенной «Warhammer 40 000».

Оружие должно иметь бак или контейнер с ёмкостью не менее 3 литра и не более 12 литров.



Жидкость (вода без красителей и добавок), выходящая из сопла должна рассеиваться и в виде мелкого аэрозоля и разлетаться не менее чем на 2 метра и не более чем на 15 метров в длину.

ГРАНАТЫ/ВЗРЫВЧАТКА/МИНЫ

ТРЕБОВАНИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ ЛЮБОГО ВИДА ГРАНАТ И ВЗРЫВЧАТКИ:

- Использование в качестве поражающего элемента – материалов не приводящих к объемному взрыву: конфетти, вата.
- **использование основы класса «Корсар» не выше № 4.**
- инициатор - терочного типа, или электрозапал.
- материал взрывающей капсулы – энергофлекс (утеплитель), полиэтилен или картон.

Все гранаты изготавливаются из материалов, не способных после детонации основы и разлете начинки причинить вред игрокам.
(никаких металлических объектов, массивных деталей или материалов способных превратиться в потенциально опасные осколки, применено быть НЕ ДОЛЖНО).

УСЛОВИЯ ПОВРЕЖДЕНИЯ ЛЮБОГО ВИДА ГРАНАТ:

- Область засчитываемого максимального повреждения для любого вида гранат равна **3 метра от места взрыва**, на открытой местности.
- При взрыве гранаты в помещении с площадью менее 20 кв.м. все находящиеся в нем поражаются.
- **При попадании элемента гранаты на любом расстоянии, оно засчитывается как попадание из оружия класса «стаббер» или удар холодным оружием.**

Требования к антуражу любого вида гранат:

- ОБЯЗАТЕЛЬНО максимально близкое моделирование относительно образцов гранат вселенной «Warhammer 40 000».

ЕСЛИ ВЫ ЖЕЛАЕТЕ ПРИВЕЗТИ НА ИГРУ СВОЙ ЗАПАС ВЗРЫВЧАТКИ, ВАМ НЕОБХОДИМО ЗАЯВИТЬ ЕГО ОРГАНИЗАТОРАМ ЗАРАНЕЕ.

ЭФФЕКТ Оглушения от взрыва:

персонаж, оказавшийся **в полуметре** от эпицентра взрыва, считается пораженным и оглушенным на 5 секунд.

отыгрывается: персонаж должен изобразить потерю ориентации, контузию или потерю сознания на этот период.

ГРАНАТЫ

ФРАГ-ГРАНАТА – предназначена для уничтожения живой силы противника, при обороне на открытой местности. Используется также для уничтожения огневых точек. Характеризуется толстым массивным корпусом, сравнительно мощным зарядом и большим радиусом разлета осколков. Бросается такая граната, как правило, из укрытия. При использовании в обороне следует учитывать опасность поражения союзных солдат.

Типичная «Фраг-граната» Имперского образца.



Требования к антуражу Имперской Фраг-гранаты:

- обязательно цилиндрическая форма.
- обязательно наличие на корпусе осколочных кубиков (можно в виде рисунка)
- обязательно инициатор терочного типа с кольцом
- допускается нанесение на гранату имперской символики.





Типичная «Фраг-граната» образца войск Кровавого Договора.

Требования к антуражу Фраг-гранаты Кровавого Договора.

- обязательно цилиндрическая форма и длинная ручка у основания.
- обязательно инициатор терочного типа с кольцом
- допускается нанесение на гранату символики или надписей.

МИНЫ, МЕЛЬТАБОМБЫ

НАЗЕМНАЯ МИНА — это боеприпас, установленный под землей, на поверхности земли, вблизи нее или иной поверхности для взрыва от присутствия, непосредственного контакта человека или определенного движущегося средства. Обычно активация мины происходит от воздействия веса. Так же существуют и дистанционные мины. Обычно применяется как средство ликвидации живой силы противника (противопехотная) или подрыва техники/ключевых точек/укреплении противника (подрывной мельта-заряд).



ПОДРЫВНОЙ ЗАРЯД - Подрывной заряд – это простое взрывное устройство, обычно используемое для подрыва закрытых дверей, преодоления стен и уничтожения мостов. Цена и вес подрывного заряда могут вирироваться качества и технологичности составляющих его частей, тем не менее, заряды можно укладывать вместе, чтобы увеличить разрушительный потенциал. Когда подрывной заряд взрывается, кто-либо (или что-либо) оказавшийся в радиусе взрыва получает 5 метров будет гарантированно **смертельно** поражен. Особенно эффективен подрывной заряд в руках опытного диверсанта.



ПОДРЫВ\РАЗМИНИРОВАНИЕ

Только персонажи обладающие классом «**техник**» могут применять свои навыки для закладки взрывных устройств и разминирования бомб.

ЛЮБАЯ ИГРОВАЯ ПИРОТЕХНИКА ПРИВЕЗЕННАЯ НА ИГРУ НЕ ОРГАНИЗАТОРАМИ ДОЛЖНА БЫТЬ ПЕРЕДАНА ИМ В НАЧАЛЕ ИГРЫ. И ОБЯЗАТЕЛЬНО ОБЛАДАТЬ ТОВАРНЫМ ЧЕКОМ, СВИДЕТЕЛЬСТВУЮЩИМ О ПОКУПKE В ЛИЦЕНЗИРОВАННОМ МАГАЗИНЕ.

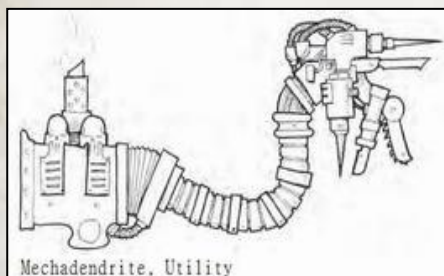


МЕХАНОДЕНДРИТЫ И АУГМЕТИКА

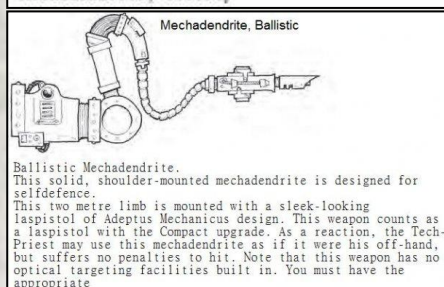
Внешность техножрецов может испугать и даже ужаснуть тех, кто никогда раньше не встречался с подобными существами. Техножрец может заменить вплоть до пятидесяти или шестидесяти процентов своего тела бионикой и даже дополнительными конечностями, такими как механодендриты, аугментикой или встроенным вооружением.

Требования к использованию:

- Может быть использовано только адептами культа «Механикус» и «сервиторами» и частично «техногвардией».



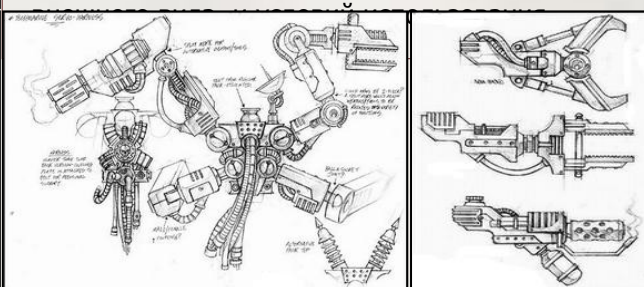
Mechadendrite, Utility



Mechadendrite, Ballistic

Ballistic Mechadendrite.
This solid, shoulder-mounted mechadendrite is designed for self-defence. This two metre limb is mounted with a sleek-looking laspistol of Adeptus Mechanicus design. This weapon counts as a laspistol with the Compact upgrade. As a reaction, the Tech-Priest may use this mechadendrite as if it were his off-hand, but suffers no penalties to hit. Note that this weapon has no optical targeting facilities built in. You must have the appropriate

Представляет собой имитацию механодендрита (не обязательно исходящего из спины или поясицы). Боевой частью может быть любой из видов оружия описанных выше, с учетом условий соблюдения требований по безопасности,



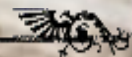
«БИОНИЧЕСКАЯ КОНЕЧНОСТЬ» - любая версия этой системы полностью повторяет функции человеческой конечности, сохраняя или приумножая силу, ловкость и осязание.

«БИОНИЧЕСКАЯ ЛОКОМОЦИЯ» - Аугментика заменяет ногу, бедро, таз и т.д. Обычная двигательная бионика должна быть полностью интегрирована в спинной мозг и нервную систему, чтобы правильно функционировать. Базовые модели справляются со своей задачей без каких-либо ухудшений обычных двигательных функций.

«МЕХАНОДЕНДРИТ-МАНИПУЛЯТОР» - этот мощный плечевой механодендрит предназначен для подъема тяжестей и управления промышленной техникой. Сделанная из закаленного керамика и стали, эта конечность может удлиняться на 1.5 метра. Механодендрит снабжен двумя сжимающими и дробящими захватами. Манипулятор может использовать манипулятор как оружие ближнего боя. Манипулятор не может быть использован для выполнения заданий, требующих высокой точности (печатать на клавиатуре, поднимать хрупкие объекты, застегивать молнию и т.п.)

«СЕРВИСНЫЙ МЕХАНОДЕНДРИТ» - эта двухметровая конечность содержит множество различных инструментов и насадок, щупов и разъемов, призванных помогать техножрецу в его священных обязанностях. Этот механодендрит считается комби-инструментом и дает возможность работы с разного рода техникой. Конечность иногда оснащена шестью шприцами-инжекторами, которые могут содержать дозы священного машинного масла. В дополнение к этому, конечность содержит электрическое кадило, которое может обдувать дымом ладана особенно проблемные неисправности. Наконец, механодендрит оснащен режущей пластиной и ее можно использовать как оружие.

«БАЛЛИСТИЧЕСКИЙ МЕХАНОДЕНДРИТ» - этот крепкий, встраиваемый в плечо механодендрит предназначен для самообороны и может быть оснащен любым оружием, доступным Адептус Механикус, кроме тяжелого.



«РЕСПИРАТОР И ВОКС-СИНТЕЗАТОР» - этот имплантат покрывает нижнюю часть лица сетью решёток и трубок. Он очищает поглощаемый вами воздух, что сопротивление воздушно-капельным токсинам и газовому оружию. Респиратор также включает в себя вокс-синтезатор, способный воспроизводить голос различными способами. Он может выглядеть как простая решётка или иметь филигранный маскообразный орнамент.

«КИБЕРМАНТИЯ» - это каркас из металла, проводов и импульсных излучателей, привинченный к спине и низу рёберной клетки. При установке новых систем, механодендритов и имплантов, мантия служит подкожной опорной точкой. Некоторые слуги Омниссии называют «кибермантию» не иначе как «Истинная Плоть». Чтобы узнать, как она выглядит, придётся заглянуть под красные робы техножреца, и никто ещё не смог похвастаться этим.

«ЧЕРЕПНАЯ СХЕМА» - это ряд взаимосвязанных процессоров, имплантатов и корковых электросхем, которые усиливают умственные способности. Многие элементы привинчены к черепу, тогда как другие покоятся непосредственно в мозгу. И чем настойчивее техноадепт в своей набожности, тем все больше и больше частей мозга, отвечающих за бесполезные вещи, такие как эмоции и интуиция, могут быть удалены, дабы расширить место для дополнительных аугментаций. Черепные схемы, зачастую, выглядят очень грубыми и древними.

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

Тяжелое оружие, предназначенное для огневой поддержки или борьбы с техникой, сложно в использовании и требует от бойца не только силы и смелости в бою, но и холодной головы и технических знаний выше среднего для обслуживания. Такие солдаты должны обладать смелостью, отвагой, безотказностью и умением действовать под огнем противника, т.к. эти мужчины и женщины очень часто привлекают внимание снайперов и оружейных расчетов врага. В зависимости от сложности в обслуживании вверенного оружия они обычно действуют в расчетах от двух до шести человек и из-за тяжелого снаряжения почти всегда медленнее маневрируют по сравнению с обычной пехотой.

Из-за их особой подготовки и выносливости, позволяющей тащить на себе самое тяжелое переносное оружие, так необходимое для решения многих задач, бойцы этих расчетов ценятся сослуживцами. Их присутствие обеспечивает отделению тактическую гибкость в наступлении, а их снаряжение позволяет справиться с большинством проблем на поле боя.

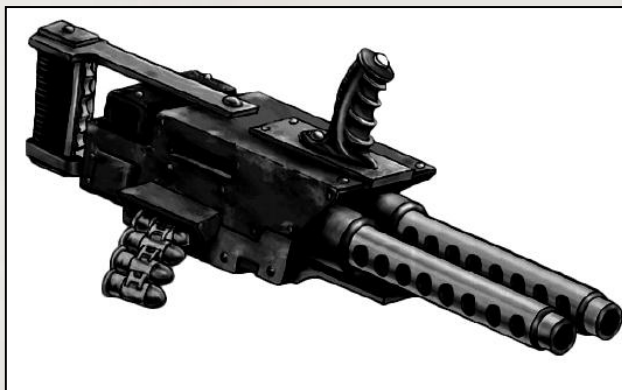
Представляет собой имитацию образцов оружия из вселенной «Warhammer 40 000».

Любое оружие этого класса на игре отыгрывается пневматическим оружием калибра 6 мм, стреляющим пластиковыми шариками «BB».

Скорость вылета шара не должна превышать 130 м/с шаром 0.20 грамма

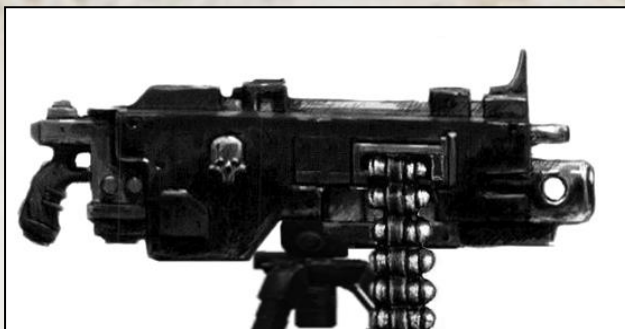
ТЯЖЕЛЫЙ СТАББЕР –

тяжелый стаббер идеально подходит для сражений против многочисленного противников и легкобронированной техники. Это главное оружие поддержки на низкотехнологичных планетах, не менее популярен он среди преступников и бандитов. Тяжелый стаббер можно оснастить барабанным магазином (вместо ленты), что сокращает емкость магазина до 40 патронов.



ТЯЖЕЛЫЙ БОЛТЕР –

эту увеличенную версию болтера, являющуюся оружием поддержки, редко можно увидеть за пределами военных организаций. Он использует значительно более крупные болты, с большим количеством боезаряда для увеличения дистанции и останавливающей силы. Это также делает его смертоноснее для бронированной техники и абсолютным оружием против пехоты противника.



Требования к антуражности всего тяжелого оружия:

Оружие должно быть обязательно антуражировано под образцы оружия вселенной «Warhammer 40 000».

ОТРЯДЫ ТЯЖЕЛОГО ОРУЖИЯ



Требования к использованию тяжелого оружия:

- стрельба из образцов тяжелого оружия может производиться только в режиме очереди.
 - отрядам тяжелого оружия - **разрешается использование «бункерных» магазинов** для своего тяжелого оружия.
 - для имитации «боезапаса тяжелого оружия» необходимо иметь ящик имитирующий «боезапас» к данному типу оружия (т.н. «цинк»).
- (лента, идущая из ящика к станку тяжелого оружия – имитируется по желанию)



При захвате вражеского станка или ящика с боеприпасами. Игрок должен снять специальный маркер «тяжелого оружия» и доставить его к себе в лагерь.

После чего вражеское тяжелое оружие будет временно недееспособно, а игрок получит дополнительный боезапас для отрядов тяжелого оружия своей фракции.



МИНОМЕТ

Грубо говоря, есть три вида отделений тяжелого оружия: огневой поддержки, противотанковые и навесного огня. Расчеты огневой поддержки, обычно вооруженные тяжелыми болтерами, автопушками и тяжелыми огнеметами, предназначены для создания "мертвых зон", обеспечения огня на подавление, охраны важных участков и даже выявления и уничтожения легких разведывательных машин противника. В свою очередь противотанковые отделения, использующие лазпушки, ракетные установки и мультимелты, преуспели в искусстве охоты на танки. Легкие и относительно мобильные, эти отряды тренируются быстро занимать позиции и покидать их, что не позволяет вражеским танкам и мотострелкам скрыться от них. Наконец, отделения навесного огня бьют по противнику не прямой наводкой при помощи такого оружия из гвардейского арсенала, как минометы и гранатометы. Они обычно действуют как легкая артиллерия, особенно если снаряжены переносными минометами. Располагаясь позади передовой и основываясь на полученных от сослуживцев координатах целей, такие расчеты могут прижать к земле живую силу или подавить технику противника, позволяя своим товарищам сблизиться с ними и уничтожить противника.



Требование к конфигурации всех минометов:

- Необходимо наличие ствола.
- Устройства для придания стволу нужного угла возвышения (например, треноги).
- Плиты, передающей импульс отдачи в землю.

Требования к использованию всех минометов:

- стрельба производится на расстоянии не ближе чем 3 метра до цели.
- стрельба должна производиться по «навесной траектории», чтобы не допустить попадание гранаты в игрока прямой наводкой (требуется личный контроль стрелка за углом наклона ствола и находящимися рядом людьми).

Требование к боеприпасам любых минометов

- оружие использует обычную гранату, допущенную к игре.
- повреждения и радиус поражения от снаряда миномета приравнивается к взрыву гранаты/мины.

ТРЕБОВАНИЯ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ЛЮБОГО ТЯЖЕЛОГО ОРУЖИЯ

1. Для полноценного использования «тяжелого оружия» формируется команда из 2-х человек, именуемая в дальнейшем – Команда Тяжелого Оружия (Heavy Weapon Team) .

В составе: №1 «стрелок» и №2 «подающий».

2. Перемещение любого из образцов «тяжелого оружия» на любое расстояние производится в составе минимум 2-х человек (чаще всего это и есть члены «HWT»).

В случае потери одного из членов команды, его место на время может занять любой из союзных игроков. Если же этого не происходит, то «тяжелое оружие» может, **либо перемещаться, либо вести огонь.**

№1 «стрелок» - несет станок оружия. №2 «подающий» - несет боезапас. (Возможно, что оба номера несут станок и боезапас, помогая друг другу).

Одновременно разрешено выполнять лишь 1 действие: либо переносить, либо стрелять.

Намеренная тактика: «в одиночку подтащил и пострелял» или «стрельба на ходу» – БУДЕТ КАРАТЬСЯ УМЕРЩВЛЕНИЕМ ПЕРСОНАЖА БЕЗ ПРАВА ОБЖАЛОВАНИЯ.

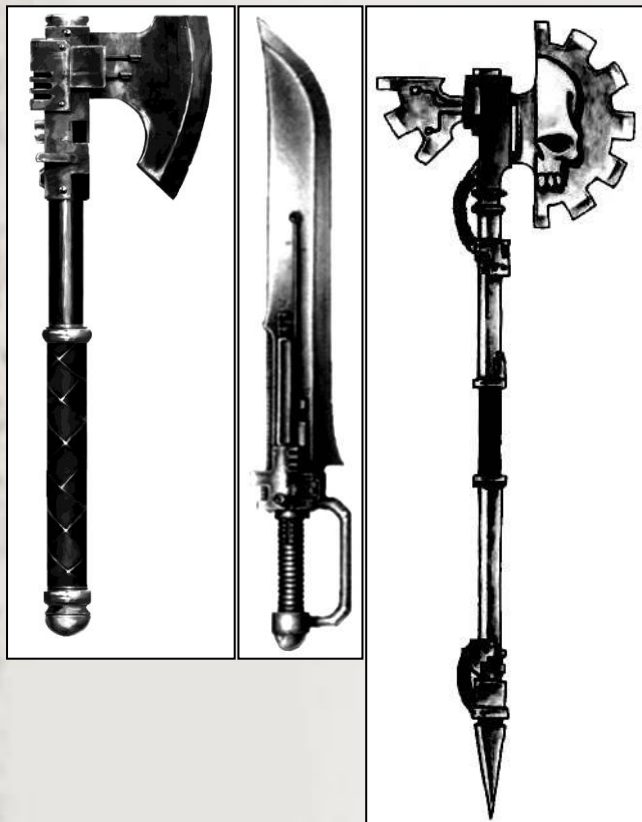
Поэтому в критической ситуации стоит сразу задуматься над тем, какие действия совершать с «тяжелым оружием». Либо сражаться до последнего стоя за станком и нажимая на гашетку, либо попытаться унести станок, бросив ящик с боеприпасами на бывшей позиции (или унести боеприпасы, бросив станок).

Однако любой союзный игрок, может стать на место недостающего номера и выполнять его функции.

СИЛОВОЕ ОРУЖИЕ

ШОКОВАЯ БУЛАВА/СИЛОВОЙ КЛИНОК/СИЛОВАЯ АЛЕБАРДА

ТЕХНОЖРЕЦА\ СИЛОВОЙ КУЛАК - иловое оружие излучает разрушительное энергетическое поле на протяжении всего клинка или намершия оружия, что позволяет ему разрушать большинство брони, не говоря уже о конечностях. Большинство такого оружия скрывает свою истинную природу в небольших силовых батареях и энергопроецирующих венах и выглядит как обычное оружие до тех пор, пока разряды молний не побегут по клинку при активации. Будучи обесточенным, большинство силового оружия может служить в качестве **обычного холодного** – полезное свойство, когда энергетическая батарея иссякла или её использование чревато опасностью.



На оружии этого класса должны присутствовать **синие лампочки\светодиоды**, для имитации коронарного энергетического свечения, исходящего от оружия (не менее 4-х шт).

При активации оружия, лампочки\светодиоды должны зажечься.

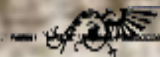
Желательно, чтобы в активированном режиме оружие издавало техногенный звук треска электрического тока.

При отсутствии подсветки, оружие не может быть использовано в своем классе,
а используется как обычное холодное оружие ближнего боя.

СИЛОВОЙ КУЛАК — надеваемое на руку устройство, способное пропускать через себя разрушительную энергию и сокрушать или плавить все чего коснется. Наибольшая эффективность этого вида оружия проявляется в жестоких рукопашных схватках, где один лишь его вид заставит задуматься, о сближении с его обладателем на расстояние удара.

Существует великое множество силовых кулаков, перчаток или рукавиц, но лишь не многие из них могут успешно защитить руку владельца от энергии разрушения заключенном в этом оружии.





ПРОКЛЯТОЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ ОТРАВЛЕННОЕ ХАОСОМ – одержимое хаосом оружие очень не часто попадает в руки смертных и еще реже это происходит случайно.

Обладая собственным злобным разумом, оно преследует свои цели и готово одарить огромным могуществом того, кто поможет ему их достичь. Но даже простое обладание им способно лишить в лучшем случае рассудка.



На оружии этого класса должны присутствовать **красные лампочки\светодиоды, для имитации проклятого свечения варпа, исходящего от оружия (не менее 4-х шт).**

Вне зависимости от того активировано свечение или нет, оружие всегда считается активным.

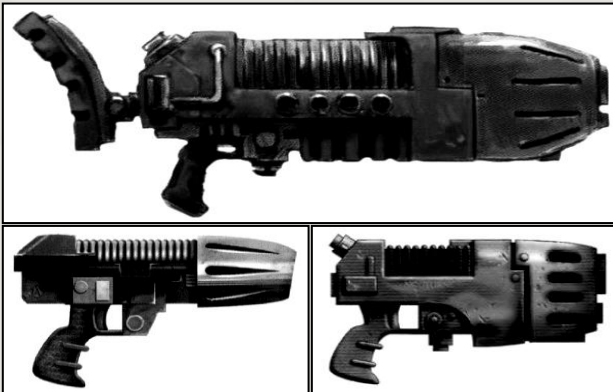
Свечение ишь подчеркивает его проклятие.

Обладание этим оружием будет оказывать на персонажа некоторые эффекты.

ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ

ПЛАЗМАГАН, ПЛАЗМАНИСТОЛ – образец практически забытого в Империуме искусства. Секрет его производства известен только горстке Магосов Адептус Механикус Муниторума и их мастерам-техноадептам. Плазменное оружие использует прочные колбы с водородом, поддерживаемом в фотонном состоянии, который является топливом, необходимым для плазменной реакции. Это фотоводородное топливное ядро при выстреле выделяет колоссальный жар, и стрелок обычно должен дать ядру остыть и перезарядится перед следующим выстрелом.

Образцы плазменного оружия:



Представляет собой антуражированную спринговую или электромеханическую имитацию реальных образцов оружия из вселенной «Warhammer 40 000».

Любое оружие этого класса на игре отыгрывается **образцами NERF оружия или его аналогами.**

Требования к антуражности всех плазменных образцов:

Оружие должно обладать внешним видом достаточно схожим на образцы плазменного оружия вселенной «Warhammer 40 000». И максимально большим количеством специфических черт, присущих именно этому оружию. Как то светящаяся плазменная катушка-ускоритель, широкий раструб ствола, охлаждающие трубки.

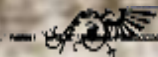
Требования к антуражности боезапаса всех плазменных образцов:

- размер снаряда должен быть таким, чтобы его можно было легко увидеть, пока он летит.
- цвет снаряда - ярко синий/голубой.
- снаряд должен соответствовать безопасности образцам холодного оружия.

Требования к использованию всего плазменного обружия:

Стрельба из образцов плазменного оружия может вестись только в одиночном режиме.





ЩИТЫ

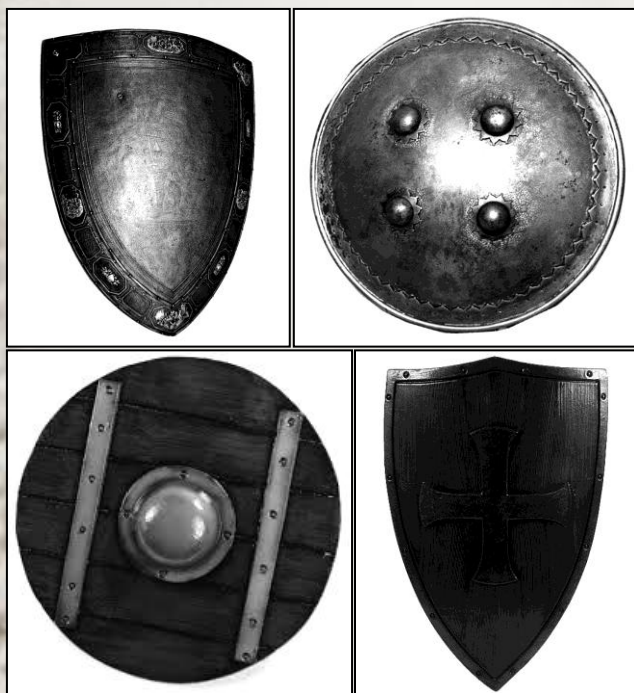
ЩИТ - ручное, военное, оборонительное снаряжение, предназначенное для защиты носителя.

Обладание этой экипировкой строго регламентировано правилами фракций, и наличие его у персонажа обсуждается с организаторами в индивидуальном порядке.

Требования к антуражности всех видов щитов:

- щит должен максимально соответствовать функционалу изделия.

Образцы щитов:



Функционал щита:

- способен абсолютно защитить от удара холодным оружием, а также от стрел и арбалтных болтов.
- дает владельцу дополнительные очки здоровья.
- щитом можно толкать, но не наносить удар торцом.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

ЩИТА:

- Щит дает дополнительные «ОЗ», **только если он используется**, находится на руке, в руках или каким либо образом защищает персонажа, а не просто составляет часть его гардероба или используется как элемент антуража.

Щитом может считаться «защитное снаряжение» закрывающее площадь не меньше 20x20 см.

Требование к безопасности всех щитов:

- Внешняя поверхность и боковая кромка щита **должны быть выполнены из материала не способного травмировать** игровое оружие ближнего боя и тем более обладателя щита или его противника.
- Основа щита должна быть выполнена из материала, который **не будет пробит шариком ВВ, весом 0.20 - 0.26 г, на скорости 130 м/с.**



БРОНЯ, ЗАЩИТА И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Требование к антуражности любой брони:

Прежде чем приступать к изготовлению любой брони или любого средства защиты помните, что мир «Warhammer 40 000» это не та вселенная, где изящные технологические решения сочетаются с эргономическим дизайном.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БРОНИ:

Броня позволяет вашему персонажу получить дополнительные «Очки Здоровья» / «ОЗ».

Таблица классов брони

Класс брони	Пояснение
БЕЗ БРОНИ	Одежда или ее отсутствие
СРЕДНЯЯ	Тяжелые бронежилеты; Броня Имперских Гвардейцев и солдат Кровавого Договора; Элементы доспехов; Самодельные бронепластины. Поверхность силового кулака. Аугметика и протезы
ТЯЖЕЛАЯ	Броня Касркинов; Тяжелая броня Бригад Смерти; Полный комплекс доспехов. Аугметика и протезы, если он визуальнo заменяют 30% тела.

«БЕЗ БРОНИ»

«Повседневная или праздничная одежда».

Отыгрывается: обычной одеждой.

К этому классу брони не предъявляется никаких требований, кроме как защита от холода и от шариков «ВВ».

«СРЕДНЯЯ»

Имперские Гвардеецы снабжаются броней за счет Империи, во спасение им, и благо самого Империиума. Однако броню защищающую тело так же часто можно купить у торговцев оружием.

Требование: должна закрывать торс и плечи.

Отыгрывается: доспехами из кожи, пластика, дерева, металла.

В случае тяжелого бронежилета – достаточно бронепластин или хорошего антуража под образцы игрового мира.

«ТЯЖЕЛАЯ»

Прошедшие десятки сражений ветераны или причисленные к избранным от рождения. Имеют право носить броню лучшего качества, чем их окружение.

Требование: должна закрывать торс, плечи, руки и ноги.

Отыгрывается: полными доспехами из кожи, пластика, дерева, металла и выглядит в соответствии со стилистикой вселенной Warhammer 40000.



СТАТУС ПЕРСОНАЖА Часто выходит так, что некоторые люди в силу опыта или врожденных способностей, а быть может прихоти судьбы, избегают неожиданной и бесславной смерти.

Будто убить их намного труднее, чем кажется.

Таблицы соотношения количества снимаемых и начисляемых ОЗ

КЛАСС ОРУЖИЯ	УРОН	КЛАСС БРОНИ	«ОЗ»
Холодное Стабберное Лазерное Примитивное	- 2	<u>БЕЗ БРОНИ</u>	+ 0
Болтерное Хеллган	- 4	<u>СРЕДНЯЯ</u>	+1
Цепное Огнемёт	- 4	<u>ТЯЖЕЛАЯ</u>	до +3
Взрывчатка	- 4 «оглушение» 5 сек.		
Плазма Силовое	-8		

В момент, когда «ОЗ» персонажа становятся равны нулю, он переходит в состояние «критически раненного». После чего у него есть 10 минут, для того, чтобы получить помощь и остаться в живых или закончить свое существование. В эти 10 минут его можно **добить** или **спасти/допросить/взять в плен**, оказав необходимую помощь, чтобы персонаж не умер слишком рано.

Модификаторы

<u>СТАТУС ПЕРСОНАЖА</u>	до +3
<u>ЩИТ</u>	до +2



Таблица соответствия ранений и состояния персонажа

<u>КОЛИЧЕСТВО ОЗ</u>	...	1	0	ДОБИВАНИЕ, СИЛОВОЕ ОРУЖИЕ или ПЛАЗМЕННЫЙ ЗАРЯД
<u>РАНЕНИЕ</u>	...	<u>ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ</u>	<u>ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ</u>	<u>СМЕРТЬ</u>

Изначально каждый персонаж имеет лишь 2 «ОЗ», дополнительные «ОЗ», он может получить благодаря носимой броне, либо статусу персонажа. Но в отличие от неотчуждаемых «ОЗ» начисляемых статусом, «ОЗ», за броню и щит появляются у персонажа, только тогда, когда он их носит/использует.

Поправки для таблицы повреждений:

- Попадание из неизвестного источника - считать произведенным из оружия класса «Стаббер/Лазер/Примитивное».
- Попадание очередью НЕ из образца «тяжелого» оружия считать одиночным попаданием из оружия класса «стаббер».

РАНЕНИЯ

Любой персонаж имеет некий запас здоровья, обозначенный количеством его «Очков здоровья», который характеризует и описывает его состояние.

Все персонажи смертны, уязвимы и могут получать ранения, которые будут влиять на их состояние и возможность выполнять некоторые действия. Запас Очков здоровья может быть разным, но как только он уменьшается до 1 «ОЗ», персонаж вынужден будет это учитывать в своих действиях.

«ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ»

Обычно это связано с ранами конечностей или вызванными этими раной травмами, а значит, проблемам с передвижением и работой с чем-то, что требует полного вложения сил. Однако держать оружие и защищаться, легкораненый персонаж, может. А вот на бег с препятствиями он будет не способен.

- персонаж не может использовать легкораненую конечность и передвигаться бегом.
- через **20** минут, без оказания мед. помощи ранение становится критическим.

«ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ»

Неудача в бою или невозможность быстро получить медицинскую помощь могут привести персонажа в критическое состояние, между жизнью и смертью. В этом состоянии он не способен самостоятельно предпринимать никаких действий, кроме как просить о помощи или тихо ожидать своей скорбной участи.

- Персонаж не может оружие и взаимодействие с прочими игровыми предметами.
- через **10** минут, без оказания мед. помощи персонаж умирает.

«СМЕРТЬ»

Смерть - это смерть. Она забирает тихо или громко. Но умирают лишь еретики, праведники продолжают жить. Не так ли?

«ДОБИВАНИЕ»

Персонаж, находящийся между жизнью и смертью уязвим, и лишь помощь союзника может спасти его. Однако возникают ситуации, где эта помощь не должна быть оказана.

Конечно, всегда можно подождать некоторое время и тогда персонаж сам отправится к праотцам, но намного надежнее прокричав что-то на манер «издохни мразь!» или «я не позволю тебе выжить!» - нанести последний удар или сделать финальный выстрел.



После смерти игрок должен обозначить себя «мертвым» (белая повязка на руке или голове) и с поднятыми над головой оружием, проследовать в указанное как «мертвяк» место, находящееся на территории лагеря его игровой фракции.

Там игрок находится до 1.5 часов, после чего он вернется в игру, указанным мастером способом.





ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Части тела, запрещенные для целенаправленного боевого взаимодействия с целью снятия ОЗ персонажа.

- Лицо, затылок и шея (не зависимо есть ли на них защита или ее нет).
- Пах.
- Кисти рук.

ЗАПРЕЩАЕМЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- использование любого воздействия с игроком, с целью нанесения травм;
- психологическое давление (запугивание или унижение человека, а не персонажа)
- приемы рукопашного боя (намеренное использование с целью причинить вред)
- метание любых предметов или предметов являющихся потенциально травмо-опасными.
- злоумышленные прицельные попадания в не боевые части тела.
- злоумышленные прицельные попадания, травмированные или недостаточно защищенные (оголенные) части тела.

РАЗРЕШАЕМЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ОГЛУШЕНИЕ – Отыгрывается легким ударом между лопаток или область затылка.

При этом оглушаемый внятно и громко оповещается о том, что он «ОГЛУШЕН».

Не подействует на персонажа в броне, защищающей область лопаток или шлеме.

В состоянии оглушения персонаж не может разговаривать и ведет пассивный образ жизни. По истечении 5 минут он приходит в себя. И процесс оглушения можно снова повторить, но не более 3-х раз кряду иначе персонаж может умереть.

ПЛЕНЕНИЕ – Отыгрывается добровольным или принудительным обездвиживанием персонажа. В случае добровольной сдачи в плен, персонаж без сопротивления дает себе связать руки. В случае принудительного пленения руки необходимо связать с применением силы по отношению к персонажу.

И тут важно учесть что это все же игра. И что возможно лучше сдаться добровольно, чем пострадать при попытке героически сопротивляться, постепенно звереющим от вашего упорства игроков.

ОБЫСК – Отыгрывается по принципу «А что у вас, милейший, в этом кармане?». После оглашения места обыска, обыскиваемый персонаж, обязан извлечь на свет божий, все то, что у него в этом месте спрятано. Это значит что совершенно не обязательно при словах «давай-ка, выкладывай все, что у тебя там за пазухой», следует выложить содержимое всех карманов. Обыск касается конкретного места и в случае глупости искателей, ценность сохраняется за ее изначальным владельцем.

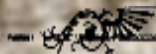
ДИВЕРСИИ

Существует 2 вида доступных на этой игре целенаправленных диверсионных действий способных иметь масштабные последствия. Это «поджог» и «подрыв»

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛЮБОЙ ДИВЕРСИИ

- Игрок, задумавший совершить диверсию, должен предупредить мастера своей фракции о виде диверсии и ее цели, заранее **заявив ему точное время** ее проведения.
- Игрок должен предупредить мастера о желании провести диверсию **минимум за 3 часа**.
- Игрок должен обладать всем необходимым реквизитом и возможно средствами визуализации.
- Мастер может отказать игроку в праве провести диверсию не объясняя причины решения.
- Любая диверсия может быть нейтрализована другими игроками в соответствии с правилами игромеханики диверсий.
- **Время, за которое нужно успеть установить маркеры** - 30 минут от заявленного времени мастеру.





ПОДЖОГ – целенаправленное действие, имеющее целью условное уничтожение персонажа или локации при помощи игромеханических средств поджога. Таких как условно залитый горючим тактический стол или условно облитый им персонаж.

Чтобы совершить эту диверсию, необходимо проникнуть в назначенное место в заявленное мастеру время и установить соответствующие маркеры поджога. Каждый из которых, безвозвратно уничтожает игровые предметы, находящиеся в диаметре 1 метра вокруг него.

Время, за которое можно нейтрализовать результат диверсии:

- 15 минут, после того как последний маркер будет установлен.

Способ нейтрализации:

- имитация тушения пожара (в присутствии мастера)
- предотвращение установки маркеров.



Ограничения:

- Если предметы защищены противопожарной защитой (несгораемый контейнер, силовой поле), то они не будут уничтожены.
- Стены, двери, перегородки из камня или металла не проходимы для пламени.

Необходимый реквизит:

Для эффективного условного горения необходимо использовать 1 чип «топлива для огнеметов» на 2 маркера поджога. В противном случае места воспламенения затухнут сами собой не причинив особого вреда никому.

Визуализация: не требуется.

ПОДРЫВ – целенаправленное действие, имеющее целью условное уничтожение персонажа или локации при помощи описанных игромеханических взрывных устройств. Таких как подрывной заряд, связка гранат или динамитных шашек (не менее 3х) и т.д.

Чтобы совершить эту диверсию, необходимо проникнуть в назначенное место в заявленное мастеру время и установить условный «подрывной заряд» имеющий соответствующий маркер подрыва. Каждое подобное устройство, безвозвратно уничтожает игровые предметы, находящиеся в диаметре 5 метра вокруг него.

Или автоматически вскрывает запертые, заваренные, заклинившие проходы, двери, люки, крышки контейнеров в этом же радиусе.

Время, за которое можно нейтрализовать результат диверсии:

- 15 минут, после того как последний маркер будет установлен.

Способ нейтрализации:

- разминирование при помощи навыков персонажа имеющего профессию «техник» (отыгрывается решением логической задачи в одиночку)
- предотвращение установки подрывных зарядов.



Ограничения:

- Подрывной заряд не обрушит здания, он не способен вскрыть или повредить двери или контейнеры (и их содержимое) находящиеся за пределом 5 метров, даже если они находятся в одном помещении. Но все кто находятся в радиусе 10 метров или в одной комнате с подрывным зарядом – погибнут.
- Стены, двери, перегородки из камня или металла не проходимы для взрывной волны. Но персонажи находящиеся за ними в момент взрыва могут быть оглушены или серьезно ранены.
- После установки подрывного заряда диверсантами, любое его перемещение приводит к немедленной детонации.

Необходимый реквизит:

Для эффективного условного подрыва, необходимо иметь муляж подрывного устройства «подрывного заряда» имеющий соответствующий маркер.

Визуализация: по желанию.





ПЫТКИ

Любое пыточной устройство проходит мастерский контроль и только после одобрения оно может считаться аппаратом для пыток.

Для любого персонажа, может существовать лишь 3 сеанса пыток, после чего он умирает от вредоносного влияния на его организм.

Разрешается применять каждый сеанс разную разновидность пытки или использовать только один ее вид.

В индивидуальном порядке, количество сеансов пытки может быть увеличено или уменьшено. Так же может быть получен иммунитет к определенным видам пыток или наоборот уязвимость, к какому либо из их видов.

Пытка определенного вида производится только после того, как мастерской команде будет предоставлено и соответственно заверено пыточное оборудование.

Ниже приведены некоторые виды пыток, хотя никто не запрещает вам реализовать собственный, предварительно согласовав его с мастером.

Прежде чем начинать кого либо пытать,
поинтересуйтесь нет ли у человека (не персонажа) каких либо
противопоказаний или психологических \ физиологических проблем с видом пытки который вы хотите к нему применить.
Ведь принцип «Согласие-Антуражность-Безопасность» никто не отменял.

ПЫТКА ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ

Отыгрывается при помощи простого птичьего пера. Пытаемого фиксируют в устойчивом положении, после чего начинают водить кончиком пера по оголенным частям тела (в пределах разумного естественно).

Сеанс пытки продолжается в течении 3-х минут.

Если в процессе пытки персонаж засмеется или даст понять, что пытка для него более нестерпима – то сеанс пытки считается удачным и пытаемый персонаж обязан ответить на 2 интересующих пыточную группу вопроса.

ПЫТКА УЛЬТРАЗВУКОМ

Отыгрывается при помощи куска пенопласта и обыкновенного стекла. Рядом с ухом несчастного пытаемого, начинают тереть пенопластом о стекло. Скрежещущие звуки при этом имитируют ультразвуковое воздействие на мозг.

Сеанс пытки продолжается в течении 3-х минут.

Если в процессе пытки персонаж даст понять, что пытка для него более нестерпима – то сеанс пытки считается удачным и пытаемый персонаж обязан ответить на 2 интересующих пыточную группу вопроса.

ПЫТКА РАСТЯГИВАНИЕМ

Отыгрывается принуждением пытаемого персонажа стоять в позе «ласточки» или удержанием, какого, либо не слишком тяжелого предмета весом от 0.5 до 1.5 кг, на вытянутых перед собой руках/руке.

Сеанс пытки продолжается в течении 3-х минут.

Если в процессе пытки персонаж даст понять, что пытка для него более нестерпима – то сеанс пытки считается удачным и пытаемый персонаж обязан ответить на 2 интересующих пыточную группу вопроса.

ПЫТКА ОТВРАЩЕНИЕМ

Отыгрывается принуждением пытаемого персонажа взаимодействовать с чем-то, что для него неприятно (это совершенно не значит, что клаустрофоба стоит запереть в темном узком шкафу, или арахнофобу посадить на плече паука). Например, можно практиковать засовывание охлажденных объектов за воротник или домогательство от лиц нетрадиционной ориентации.

Сеанс пытки продолжается в течении 3-х минут.

Если в процессе пытки персонаж даст понять, что пытка для него более нестерпима – то сеанс пытки считается удачным и пытаемый персонаж обязан ответить на 2 интересующих пыточную группу вопроса.





КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В начале игры, в соответствии с регламентом фракции и заявленными ролями, некоторым персонажам будет разрешено получение навыков для их персонажей.

Это будет отмечено в личном сертификате персонажа.

Вместе с профессией, они получают необходимый минимум игрового снаряжения, соответствующего их классу.

«МЕДИК»/«ФАРМАЦИЙ»

Способен диагностировать и лечить болезни, ранения. Знает, как снизить негативное воздействие отравления токсинами или радиацией.

Также может оказывать помощь раненым в бою или проводить хирургические операции.

«ИНЖЕНЕР»/«ТЕХНИК»

Способен к работе с машинами, механизмами и оружием. Обладает навыками позволяющими преодолевать заграждения, осуществлять подрыв или разминирование взрывчатки.

Полностью передать свои профессиональные навыки персонаж не может, лишь обучить основе своего ремесла, любого другого персонажа.

Поэтому сберечь опытного профессионала задача любого командира или правителя.

РАНЕНИЯ, БОЛЕЗНИ И ИХ ЛЕЧЕНИЕ

Игра предусматривает боевые действия, исследования и всяческое взаимодействие. И поэтому в ее процессе непременно возникнут ситуации, где персонаж будет ранен или будет нуждаться в игровой медицинской помощи.

При попадании раненого персонажа в заявленную локацию и оборудованную как полевой госпиталь, больницу или место где надлежащим образом ухаживают за больными и ранеными – он не утрачивает очков здоровья, а его состояние не ухудшается со временем.

ПОМОЩЬ ПРИ РАНЕНИЯХ, БОЛЕЗНЯХ И ЗАРАЖЕНИЯХ

Для оказания любой мед. помощи необходимо иметь класс «медик/фармаций» или обладать игровым статусом, человека владеющего этими навыками.

Отыгрывается: обматыванием раненой части тела персонажа тканевой лентой шириной 5-10 см, имитирующей тугую давящую повязку.

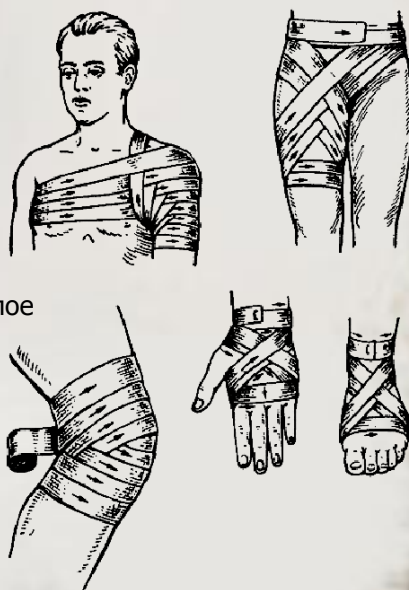
«ПЕРЕВЯЗКА»

Действие направленное на изоляцию поврежденной части тела персонажа, методом наматывания на нее полос светлой ткани или бинта.

- **перевязка** предотвращает переход ранения в более тяжелое состояние или смерть.

- **перевязка** сама не восстанавливает «очки здоровья».

Перевязка может применяться в случае отсутствия лечащих мед. препаратов или необходимости транспортирования в место, где ему будет оказана полноценная помощь.



«УХОД ЗА РАНОЙ»

Действие направленное на восстановление «очков здоровья» у раненного персонажа. Осуществляется периодическим контролем состояния ранений персонажа, обновлением «перевязки» или иными медицинскими действиями, направленными на улучшение состояния персонажа.

- **уход за раной**, позволяет восстанавливать 1 очко здоровья в час, при условии что персонаже не совершает активных действий (бег, сражения, перемещение тяжестей).
- **уход за раной** возможен только при совершенной «перевязке» раны.

«ХИРУРГИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ»

Действие, состоящее в проведение необходимой хирургической операции, какой либо сложности. Оно потребует от персонажа, проводящего операцию максимальной концентрации его способностей и навыков. В противном случае оперируемый может умереть во время операции или даже после нее.

Особенно распространены такие операции как: ампутация, извлечение пуль и осколков, наложение швов.

«ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНЕЙ И ЗАРАЖЕНИЙ»

Действие направленное на устранение негативного влияния на организм персонажа болезней или заражения токсинами (ядами) или радиации.

Обычно сводится к порционной выдаче необходимых мед. средств зараженному/больному и непосредственным наблюдением за его состоянием.

Однако могут возникнуть случаи, когда этого будет не достаточно и метод лечения нужно разработать и испытать прямо на больном/зараженном.

ПРЕПАРАТЫ ДЛЯ ЛЕЧЕНИЯ РАНЕНИЙ

Ниже приведены образцы медицинских препаратов характерных для Имприума. Однако, если полагаться на информацию из достоверных источников, солдаты войск Кровавого Договора используют аналогичные препараты или методики лечения ранений. Разница по большому счету лишь во внешнем виде и наименовании.

ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ВСЕХ ПРЕПАРАТОВ ДЛЯ ЛЕЧЕНИЯ РАНЕНИЙ

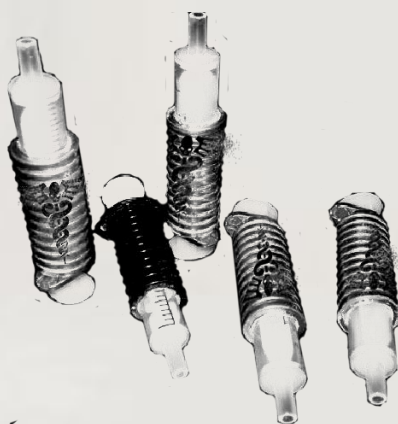
Любой персонаж, не может применить более 2-х доз одинаковых препаратов с разницей меньшей, чем в час (не более 2х одинаковых препарата в час).

Иначе он умирает от обширных повреждений нервной системы, из-за ускоренного деления клеток организма. И да сохранит вас от таких мучений Император!

«МЕДКАПСУЛА» — представляет собой капсулу, содержащую «средство форсированной регенерации тканей». Данную фармацевтическую разработку, используют повсеместно во всех медицинских учреждениях Имприума. Будь то полевой госпиталь или гражданское хирургическое отделение аптекариума.

Отыгрывается: шприцом без иглы, наполненным пищевой жидкостью красного цвета.

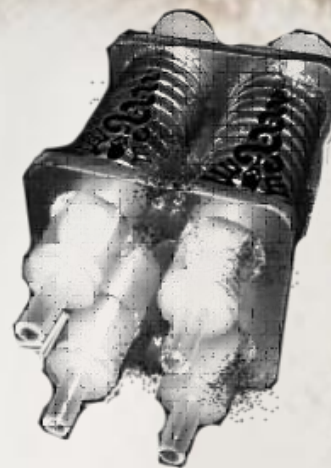
Одна «медкапсула» способна восстановить **одну единицу «ОЗ»**



«ДОКТОР ЭКК» - представляет собой небольшое устройство, вмещающее в себя 4 контейнера содержащих более сильную формулу «средство форсированной регенерации тканей», чем у стандартной «медкапсулы».

Это устройство, обладающее множеством разновидностей и модификаций, по праву заслужило уважение солдат Имперской Гвардии. И получило широчайшее распространение среди ее полков, во всех уголках Империи. Ведь кто еще может спасти раненого солдата, когда медик находится за полкилометр, а вокруг кипит битва?

Конечно же, только персональный комплект «Доктора Эка»!



Отыгрывается: антуражированным техногенным устройством, вмещающим в себя 4 шприца, наполненных прозрачной пищевой жидкостью красного цвета.

Каждый из 4-х контейнеров, «Доктора Эка», способен восстановить по **две единицы «ОЗ»**



ЛЕЧЕБНОЕ ЗЕЛЬЕ – за века изоляции, навыки и средства высокотехнологичного получения медицинских препаратов были утрачены. Но со временем жители Киссегал-Мунди прошли тот же путь, что и их далекие предки с Терры. Они заново открыли науку медицину и волею судеб смогли получить средства лечения ран, не менее эффективные, чем современные.

Отыгрывается: антуражированной склянкой небольшого объема, наполненной прозрачной пищевой жидкостью **красного цвета**

Каждая склянка зелья способна восстановить по **две единицы «ОЗ»**

НАРКОТИЧЕСКИЕ ВЕЩЕСТВА И СТИМУЛЯТОРЫ

«НАРКОТИКИ» Если персонаж, каким-либо образом принял наркотическое вещество, он будет вынужден принимать его и впоследствии.

Если по каким либо причинам **препарат не будет принят**, то это может негативно отразиться на его здоровье или боевых качествах. Или даже привести к **гибели**.

«СТИМУЛЯТОРЫ» Если персонаж принял стимулирующее вещество, то его способности в некоторой области будут увеличены. Чаще всего стимуляторы не вызывают зависимости, но бывает что эффект столь хорош, что невозможно себе отказать в дальнейшем употреблении.

В ходе игры персонаж может повстречать немало всевозможных препаратов и веществ. Эффекты и последствия от употребления, которых ему будут обязательно сообщены в виде сертификата, прилагаемого к ним.





«АЛКОГОЛЬ» - СТИМУЛЯТОР

Алкоголь встречается по всему Империи, разных составов и крепости, и большинство культур отметились как минимум одним видом ферментированной жидкости. Общий (особенно среди путешественников) термин для именования этих простых зелий – пойло.

Позволяет на 30 минут после употребления получить «+ 1» к «ОЗ» указанным в игровом паспорте.

Если употреблено 2 и более, единиц алкоголя за час, употребивший получает статус – «алкоголика».

Это вызывает постоянную зависимость от алкоголя и теперь ему необходимо употреблять **хотя бы одну единицу алкоголя в два часа.**

Если он этого не сделает, то персонаж получает не снимаемый штраф «– 1» к «ОЗ» указанным в игровом паспорте и постоянный эффект «легкого ранения».

«СТИММ» - СТИМУЛЯТОР

Стимм - это мощный препарат, который маскирует боль и дает силы сражаться, когда тело уже отказывается. Доза «стимма» **длится 15 минут.**

В это время персонаж:

- игнорирует все отрицательные эффекты «легкого ранения»,
- получить «+ 1» к «ОЗ» указанным в игровом паспорте
- не может быть Оглушен.

Когда эффект «стимма» заканчивается, персонаж получает эффекты **«легкого ранения», на 5 минут.**

«ДЕТОКС» - СТИМУЛЯТОР

Этот препарат может нейтрализовать эффекты большинства опасных ядов и токсинов, будучи принятым достаточно быстро. Доза «детокса» мгновенно **снимает все текущие эффекты, положительные и отрицательные, любого наркотика, токсина или вещества,** воздействующего на персонажа (если не указано, что эффект не снимается детоксом).

Прием детокса, однако, имеет свои неприятные эффекты, такие как рвота, носовое кровотечение и сильнейший понос. После принятия этого наркотика персонаж получает эффекты **«легкого ранения», на 5 минут.**

«ОЗВЕРИН» - НАРКОТИК

Общее название группы боевых наркотиков, часто используемых в полках с недостаточной дисциплиной. После введения, субъект становится бесстрашным и фанатичным в бою. Персонаж, использующий «озверин»:

- получить «+ 1» к «ОЗ» указанным в игровом паспорте
- не может быть Оглушен.
- игнорирует эффекты воздействия на разум

Препарат вызывает постоянную зависимость и теперь персонажу необходимо употреблять **хотя бы одну единицу «озверина» в час.**

Если он этого не сделает, то персонаж получает обширные повреждения нервной системы и умирает в муках.

АНТИРАДИАЦИОННЫЙ ПРЕПАРАТ «ЩИТ» - СТИМУЛЯТОР

Медицинский препарат военной разработки. Предназначенный для использования в подразделениях Имперской Гвардии, ведущих боевые действия в условиях повышенного радиационного фона. Доза «щита» **позволяет нейтрализовать облучение после выхода из радиоактивной зоны, либо на 5 минут абсолютно защитить организм от ее воздействия при входе в зону**

«ПАЛОЧКИ ЛХО» - НАРКОТИК

Палочки лхо распространены среди солдат Имперской Гвардии и многих чернорабочих. Каждая скрученная бумажная трубочка содержит ароматный легкий наркотик растительного происхождения. Будучи подожженной, субстанция дает дым, который и вдыхается через трубочку. Обладает успокаивающим эффектом.





БОЛЕЗНИ, ОБЛУЧЕНИЯ, ОТРАВЛЕНИЯ И МЕТОДЫ ИХ ЛЕЧЕНИЯ

БОЛЕЗНИ И МЕТОДЫ ИХ ЛЕЧЕНИЯ

Не смотря на то, что человечество уже давно заселило тысячи миров и даже сам открытый космос. Болеть от этого оно меньше не стало.

Человеческий организм слаб и беззащитен, все также как и во все времена. И лишь высота медицинского искусства и ее великолепие позволяют людям успешно побеждать большинство известных болезней.

Однако, для эффективного лечения, недостаточно иметь лишь медицинские препараты, нужны еще острый ум и немалый опыт. Иначе при неправильном диагнозе болезни – пациент может запросто скончаться от самого лечения.

Симптомы и эффект во многом зависят от вида болезни и ее характера. Но в большинстве случаев все сводится к невозможности больного выполнять свою работу, а иногда больные мешают выполнять ее другим.

«ГОСПИТАЛИЗАЦИЯ» – оказание больному помощи внутри госпиталя и временное его в нем содержание и наблюдение.

«ПРИМЕНЕНИЕ ПРЕПАРАТОВ» - введение больному препаратов, позволяющих стабилизировать его состояние или излечить болезнь.

«РЕАБИЛИТАЦИЯ» - помощь больному в самостоятельной победе над болезнью.

«КАТАЧАНСКАЯ ДЬЯВОЛЬСКАЯ ЛИХОРАДКА»

Как «Талларнский душитель», эта болезнь имеет известную родину. Это имперский мир – «Катачан». Родина прославленных «Катачанских Полков». Жители этого мира уже многие тысячелетия не страдают от нее, но стоило им начать контактировать с жителями других планет, как в субсекторе разразилась жесточайшая эпидемия. Особенностью этой болезни является то, что внешне ее проявления похожи на симптомы древнего заболевания, которое существовало еще на древней Терре, но уже многие тысячелетия не представляет угрозы человечеству. Однако, несмотря на внешнее сходство, принцип по которому оно разрушает организм несколько другой.

Во-первых, переносчиком болезни являются не насекомые, а плесневые грибки, в изобилии произрастающие в любом влажном месте. Вирус этой болезни не делает различий между тысячами разных видов грибов, сотен разных миров. Природа Катачана, научила его приспособливаться. И поэтому при прямом контакте с зараженной культурой, он легко проникает в организм.

Во-вторых, в первую очередь поражаются, нервная система, спинной и головной мозг.

Это происходит, за счет того, что вирус попадая в организм, начинает размножаться, выделяя при этом сильнодействующий токсин.

Первыми признаками заболевания, являются: головная боль, высокая температура тела, слабость и временная потеря контроля над частями тела. Через несколько часов после заражения, токсин поражает головной мозг, вызывая у зараженного всевозможные галлюцинации, резкие смены настроения, но чаще всего беспричинную агрессию. (Именно поэтому заболевание и прозвали «Дьявольской лихорадкой»).

Спустя какое-то время, токсина в организме накапливается столько, что нервная система отказывает и больной умирает.

Отличить заразившегося довольно просто. Уже в первые часы после заражения, его кожа бледнеет, вокруг глаз появляются красные круги. Дальнейшими признаками являются жалобы на плохое самочувствие, нетипично агрессивное поведение, галлюцинации.

От человека к человеку передается через жидкости и кровь.

(плевок, поцелуй, укус, употребление крови, плоти или иных жидкостей и т.д.)

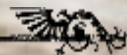
Выживший приобретает иммунитет.

Эффект:

- **Снижение скорости:** невозможно передвигаться бегом
- **Слабость:** невозможно использовать любое оружие, кроме ножа/кинжала, короткой дубинки или пистола. И то удерживая их двумя руками. И переносить тяжести.
- **Галлюцинации:** странные, назойливые, раздражающие видения постоянно преследуют персонажа и все больше злят его (отыгрыш)
- **Раздражительность:** персонажу кажется, что все вокруг, как будто намеренно хотят достать его резким словом или действиями и он обязан проучить и (отыгрыш)
- **Обморок:** обморок от интоксикации 1 раз в час (отыгрыш)
- **Смерть:** персонаж умер

Время действия болезни:

- 1й час после заражения: галлюцинации, слабость, раздражительность
- 2й час после заражения: галлюцинации, слабость, раздражительность, снижение скорости, обморок.
- 3й час после заражения: смерть в конце 3-его часа





«ТАЛЛАРНСКИЙ ДУШИТЕЛЬ»

Родиной этого заболевания является мир «Талларн». Родина знаменитых «Талларнских полков», в том числе и знаменитого «Полка Талларнских Пустынных Рейдеров».

Бациллы этого заболевания, чаще всего путешествуют вместе с контейнера грузов или в трюме кораблей.

Эти бациллы чрезвычайно живучи и при не соблюдении правил личной гигиены можно запросто заразиться.

Внешне болезнь проявляет себя на веках болеющего. Они их цвет, во время болезни может вирироваться от черного до коричневого. Вокруг глаз также появляются темные круги этих же цветов. Кожа бледнеет, губы сохнут и трескаются. Внутренне же, организм испытывает среднюю степень обезвоживания.

Болеющий «душителем» человек испытывает постоянную жажду, сильное недомогание, головную боль и упадок сил.

Заболевание это, хотя и влечет за собой временную нетрудоспособность, вполне безболезненно переживается человеческим организмом.

От человека к человеку передается через жидкости и кровь.

(плевок, поцелуй, укус, употребление крови, плоти или иных жидкостей и т.д.)

Люди, болевшие им однажды, вырабатывают стабильный иммунитет.

Эффект:

- **Снижение скорости:** невозможно передвигаться бегом
- **Слабость:** невозможно использовать любое оружие, кроме ножа/кинжала, короткой дубинки или пистола. И то удерживая их двумя руками. И переносить тяжести.
- **Жажда:** эффект постоянной жажды (отыгрыш).
- **Обморок:** обморок от обезвоживания 1 раз в час (отыгрыш).

Время действия болезни:

- 1й час после заражения: жажда
- 2й час после заражения: жажда, слабость, снижение скорости.
- 3й час после заражения: жажда, слабость, снижение скорости, обморок.
- 3й час после заражения: организм выздоравливает.

«ЧЕРНАЯ СМЕРТЬ»/«ПРОТОЧУМА»

Одно из самых распространенных и поэтому очень опасных заболеваний.

Несмотря на всю силу имперской медицины, контролировать очаги этого заболевания невероятно тяжело. Его носителем может послужить почти любое животное, начиная от крысы и заканчивая породистым Карнодоном.

И если бы не изобретенное множество столетий лекарство, человечество пострадало бы от него намного серьезней.

Чаще всего вспышки этой болезни можно встретить в самых загрязненных и забытых местными властями урвнях ульев, трущобах имперских городов и просто на деградировавших или феодальных мирах с низким развитием технологии.

Внешне заболевание проявляется в появлении на коже у жертвы черных рубцов, язв и нарывов.

Болезнь также подтачивает и внутренние органы. В первую очередь поражаются органы пищеварительной и мочеполовой системы. И если болезнь вовремя не начать лечить, вслед за отказом желудка, отказывают почки. Ко времени отказа органов, кожи на теле жертвы фактически уже нет. От изначального заражения до смерти в ужасной агонии проходит совсем мало времени, но многое зависит от физического состояния больного.

Ужасает и то, что заболевание передается от человека к человеку посредством контакта с кожей.

(10 секунд прямого контакта с кожей зараженного)

Выживший приобретает иммунитет.

Эффект:

- **Снижение скорости:** невозможно передвигаться бегом
- **Отказ органов:** постепенно органы персонажа отказывают и это отнимает его ОЗ (ОЗ за броню не в счет) вплоть до обнуления с эффектом отыгрыша ранений. Эффект снижения ОЗ суммируется с предыдущим с наступлением нового часа.
- **Смерть:** персонаж умер

Время действия болезни:

- 1й час после заражения: снижение скорости, отказ органов (- 1 ОЗ сразу после заражения).
- 2й час после заражения: снижение скорости, отказ органов (- 2 ОЗ сразу после наступления 2-го часа).
- 3й час после заражения: смерть в конце 3-его часа





«МУСОРНАЯ БОЛЕЗНЬ»/ «БОЛЕЗНЬ КРЫСО- ХОРЬКА»

Эта болезнь по праву считается недугом низших сословий. Мест, где царит антисанитария и полное отсутствие норм гигиены.

Возможно, эти обстоятельства заложены в особенности культуры и намеренно культивируются, а возможно подобное возникает из-за сложившихся обстоятельств. Тем не менее эта болезнь, бациллы которой способны переноситься как растениями, так и животными легко находят себе место в среде, где пренебрегают чистотой тела.

Внешне болезнь проявляется в виде красной сыпи на коже заразившегося. Но целью ее служит нервная система и мозг, а в частности гормональные железы соединенные с отделами эмоций и страха. Именно там находят себе место колонии этих бактерий.

Заболевание передается от человека к человеку посредством контакта с кожей.

(5 секунд прямого контакта с кожей зараженного)

Выживший приобретает иммунитет.

Эффект:

- **Подвижность:** персонаж не может долго находится на одном месте. Болезнь вынуждает его получать новые эмоции, вызывая живой интерес к событиям или объектам, на которые он не обратил бы внимания будь он здоров или просто постоянно двигаться.
- **Гиперэмоциональность:** персонаж всегда находится на пике эмоций. Повышенный интерес к происходящему вокруг, нездоровое любопытство и жажда действий, непременно приведут его к неприятностям (отыгрыш).
- **Страх и паника:** персонажа легко напугать. В силу повышенной эмоциональности он одновременно любопытен и боязлив. Громкие звуки, необычные вещи, странные люди – все это может испугать его, заставить в панике бежать и прятаться или даже упасть в обморок.

Время действия болезни: - пока не будет излечена.

«КРАСНАЯ ЯРОСТЬ»

Достаточно редкая болезнь, практически не встречающаяся в обычной жизни имперских жителей. Однако ее опасность трудно переоценить. Вирус ее вызывающий атакует непосредственно мозг жертвы, постепенно разрушая его.

В первую очередь атакам вируса подвергаются центры освещающие за эмоции и в особенности агрессию. После – агония охватывает и го весь.

Ужасающим фактом является то, что жертва быстро впадает в агрессивное неконтролируемое буйство, не оставляющее товарищам выбора кроме как, ликвидировать ее в случае невозможности лечения. Однако, если зараженных несколько, они кооперируются в нечто похожее на стаю и проявляя удивительное согласие совершают попытки целенаправленных атак на здоровых людей.

Исследователи из Оффисио Медикалис предполагают, что именно так вирус вынуждает зараженного искать новую жертву, чтобы распространить болезнь. При этом зараженные в попытке набросится и укусить жертву, не используют тактику засады, а просто набрасывается на ближайшую цель.

Вместе с информацией о том, что зараженный человек утрачивает навыки стрельбы, но приобретает тягу к оружию ближнего боя и необъяснимым образом возросшую живучесть – приближаться к нему крайне не рекомендуется.

Внешне болезнь проявляет себя в периодических сильных головных болях зараженного, его неконтролируемой агрессии, постоянных попытках набросится на окружающих с целью укуса и сильным кровотечении из носа и глаз.

Заболевание передается от человека к человеку посредством укуса. Вирус содержится в слюне.

(Имитация укуса в незащищенную одежду и броней часть тела)

Выживший приобретает иммунитет, но теряет воспоминания всего времени заражения.

Эффект:

- **Кровавая связь:** персонаж чувствует некую связь и близость с зараженными Кровавой яростью. Они не раздражают и не злят его.

Ему находится в их немного словном общества намного приятней, чем с другими людьми.

- **Раздражительность:** персонажу кажется, что все вокруг, как будто намеренно хотят достать его резким словом или действиями и он обязан проучить и (отыгрыш)

- **Жажда крови:** персонаж абсолютно точно уверен, что только смерть окружающих людей принесет ему покой и избавит от раздражающего вездесущего присутствия. Он должен убить их всех. Жестоко, кроваво, показательно. (отыгрыш)

- **Головная боль:** персонажа периодически мучают жуткие головные боли. Такой, силы, что ему кажется что его череп вот-вот треснет. В эти моменты он охватывает голову двумя руками и стонет, боль столь сильна что во время приступа персонаж игнорирует все происходящее вокруг него. (1 приступ в 30 минут, длящийся 10 секунд).

- **Заразитель:** персонаж не знает зачем, но он абсолютно уверен, что ему нужно кусать других людей.

- **Кровавое Безумие:** Убивай! Кусай! Рви их на куски! Боль ничто!!! + 2 ОЗ (ОЗ за броню не в счет).

Время действия болезни: - пока не будет излечена.

- 1й час после заражения: кровавая связь, раздражительность, головная боль.

- 2й час после заражения: кровавая связь, раздражительность, головная боль, жажда крови, заразитель.

- 3й час после заражения: кровавая связь, головная боль, заразитель, кровавое безумие.





«ЗАРАЖЕНИЕ ПАЗАРИТАМИ»

С давних времен существуют формы жизни живущие за свет других. Их принято называть паразитами. В галактике известно бесчисленное количество подобных тварей. Многие из которых не прочь использовать как жертву человека.

В подавляющем большинстве случаев паразит не стремится к благополучию своего носителя и стремится как можно быстрее получить от него все необходимое для своего выживания или размножения.

Так что смерть его жертвы быстра, ужасна и порой крайне мучительна.

Заражение паразитами распознать довольно легко. На это могут указывать как отклонения в обычном поведении, так и видимые изменения, раны или сам паразит прицепившийся к телу или даже проникший в него.

- **Исполнитель:** персонаж зараженный паразитом может быть подчинен его воле и выполнять простые команды управляющего им чужеродного организма. Но рано или поздно тот его убьет.

- **Инкубатор:** персонаж является местом для произрастания и размножения чужеродных организмов, чаще всего появление потомства убивает носителя.

- **Пища:** персонаж является для паразита не более чем едой и через какое-то время паразит закончит трапезу, оставив безжизненные останки гадалящикам.

Тип паразита и то каким образом будет им использован персонаж объяснит мастер, игротех или сертификат.

Эффект:

- **Слабость:** невозможно использовать любое оружие, кроме ножа/кинжала, короткой дубинки или пистолета. И то удерживая их двумя руками. И переносить тяжести.

- **Снижение скорости:** невозможно передвигаться бегом

- **Отказ органов:** постепенно органы персонажа отказывают и это отнимает его ОЗ (ОЗ за броню не в счет) вплоть до обнуления с эффектом отыгрыша ранений. Эффект снижения ОЗ суммируется с предыдущим с наступлением нового часа.

- **Смерть:** персонаж умер

Время действия болезни:

- 1й час после заражения: слабость, снижение скорости, отказ органов (- 1 ОЗ сразу после заражения).

- 2й час после заражения: снижение скорости, отказ органов (- 2 ОЗ сразу после наступления 2-го часа).

- 3й час после заражения: снижение скорости, отказ органов (- 2 ОЗ сразу после наступления 3-го часа).
смерть в конце 3-его часа

Метод лечения:

Госпитализация и хирургическая операция по извлечению паразита (под надзором игротеха или мастера)

«ХИРУРГИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ»

Люди развивали искусство медицины с незапамятных времен. Мастера работы с плотью, способные производить манипуляции с ней, так чтобы не навредить живому организму, а наоборот помочь ему избавиться от лишних посторонних предметов или восстановить работоспособность – ценились всегда.

Осколочное ранение, ампутация искалеченной части тела, зашивание ран или извлечение паразитов все это требует навыков хирурга и некоторого специфического оборудования. Иначе даже самое безболезненное вмешательство может закончиться жуткими последствиями для пациента и безрадужными перспективами для самого хирурга.

Необходимое оборудование:

- набор хирургических инструментов включающих имитацию скальпелей, зажимов, пил и т.д (или их футуристических аналогов.)

- имитацию перевязочных материалов, для оказания послеоперационной помощи пациенту.

- игровые мед препараты и стимуляторы которые возможно могут быть полезными в ходе операции

РАДИАЦИОННОЕ ЗАРАЖЕНИЕ И МЕТОДЫ ИХ ЛЕЧЕНИЯ

Подобному заражению подвергается человек, побывавший в зоне достаточно высокого радиационного фона, не используя при этом специальных средств защиты от ионизирующего излучения или не приняв специальных препаратов, защищающих от него.

Заражение радиацией может иметь несколько степеней. В лучшем случае облученный испытывает слабость и тошноту, а в худшем умирает в страшных мучениях.

«ПРИМЕНЕНИЕ ПРЕПАРАТОВ» - введение больному препаратов, позволяющих стабилизировать его состояние или снять эффекты облучения.





«РАДИАЦИЯ»

Ионизирующее излучение состоящее из множества частиц с разной проникающей способностью, может по разному воздействовать на живой организм. Но в целом большие его дозы или долгое пребывание в зоне интенсивного радиационного излучения – для всех форм жизни губительно.

Обычно, радиационному облучению подвергаются попав в зону, где оно особенно интенсивно. Чаще всего его источником служит не сам место, а некие предметы имеющие высокую радиоактивность. Контейнеры с активными изотопами или оборудование работавшее в непосредственном контакте с радиоактивными веществами.

Подойдя на расстояние 10 метров к источнику радиации человек имеет все шансы облучиться и умереть от лучевой болезни в ближайшие 3 часа после момента облучения. Если не примет противорадиационные препараты до или после входа в радиоактивную зону.

Иммунитетом к облучению обладают сервторы и магосы Адептус Механикус (включая темных).

Эффект:

- **Слабость:** невозможно использовать любое оружие, кроме ножа/кинжала, короткой дубинки или пистола. И то удерживая их двумя руками. И переносить тяжести.
- **Головная боль:** персонажа периодически мучают жуткие головные боли. Такой, силы, что ему кажется что его череп вот-вот треснет. В эти моменты он охватывает голову двумя руками и стонет, боль столь сильна что во время приступа персонаж игнорирует все происходящее вокруг него. (1 приступ в 30 минут, длящийся 10 секунд).
- **Смерть:** персонаж умер

Время действия болезни:

- 1й час после облучения: слабость.
- 2й час после заражения: слабость, головная боль.
- 3й час после заражения: смерть в конце 3-его часа

ИНТОКСИКАЦИЯ И МЕТОДЫ ЕЕ ЛЕЧЕНИЯ

Серьезное расстройство жизнедеятельности организма, возникшее вследствие попадания в организм яда или токсина.

Отравления организма всегда имеют быстрый эффект и серьезные последствия. От слабости и недомогания, до безумия и внезапной смерти.

«ГОСПИТАЛИЗАЦИЯ» – оказание больному помощи внутри госпиталя и временное его в нем содержание и наблюдение.

«ПРИМЕНЕНИЕ ПРЕПАРАТОВ» - введение больному препаратов, позволяющих стабилизировать его состояние или излечить болезнь.

«РЕАБИЛИТАЦИЯ» - помощь больному в самостоятельной победе над болезнью.

ИНТОКСИКАЦИЯ/ОТРАВЛЕНИЕ

Заражение отравляющими веществами, ядами, токсинами или продуктами химических реакций известны человечеству давно.

Изобретены миллионы способов снижения или полной нейтрализации последствий подобного воздействия. Чаще всего все сводится к приему необходимого набора нейтрализующих препаратов или интенсивной терапии, способной вывести вредоносные вещества из организма.

Эффект:

Чаще всего яд или токсин имеет целью убить свою жертву. Если не мгновенно, то со временем. Понятно это становится сразу же после попадания вещества в организм. Но даже если оно и не убьет жертву, то уж точно ослабит.

- **Снижение скорости:** невозможно передвигаться бегом
- **Слабость:** невозможно использовать любое оружие, кроме ножа/кинжала, короткой дубинки или пистола. И то удерживая их двумя руками. И переносить тяжести.
- **Прочие эффекты:** персонаж получивший дозу отравляющего вещества непременно почувствует на себе его действие и начнет ощущать некоторые последствия, возможно ведущие его прямо к смерти (мастер, игротех или сертификат объяснят персонажу все детали воздействия отравляющего вещества на его организм).

Время действия болезни: - пока не будет излечена, либо не пройдет само по истечении указанного в описании вещества времени.

Отравляющие вещества в мире 40-го тысячелетия могут существовать в разных формах.

Очень большая часть может иметь газообразную природу и отыгрывается с помощью цветных дымов.

Диагностировать и лечить болезни, отравления и облучения всех типов и уровней может лишь персонаж, имеющий класс «медик/фармаций»

Если персонаж подвергся заражению болезнью или облучению ему будет выдан сертификат с симптомами и временем до печального конца. После чего, его будущее будет зависеть лишь от



МУТАНТЫ

Одна из главных проблем, требующая внимания Экклезиархии - это деградация священного человеческого обличия. Загрязнения окружающей среды, умышленные генетические изменения, звездная радиация, чужеродная пища и просто эволюционная адаптация вызвали многообразные перемены в облинии человека на просторах его звездной империи. Некоторые из этих мутаций морфологического типа, стандартны, стабильны и терпимы властями, самые известные из них это недолюди-огрины и древние и благородные Навигаторы. Но миры, где все население лишено глаз из-за вечной темноты или имеет необычайно длинные ноги из-за тысячелетий кочевой жизни, нельзя назвать обычными.

Любое человеческое общество в большей своей части считает их отбросами, не достойными внимания.

Однако в галактике немало мест, где могут укрыться и свободно существовать эти порождения греха и порока. В основном это глухие уголки кораблей, окраины городов или глубины лабиринтов подулий.

Есть однако, и целые планеты, где этих порождений ценят и принимают почти как полноценных. В основном это миры отвергающие свет Императора.

ВНЕШНИЕ МУТАЦИИ

Это может быть как наличие дополнительного глаза или руки. Наличие ороговелой кожи, способной защитить владельца или дополнительного органа чувств.

ВНУТРЕННИЕ МУТАЦИИ

Это может быть наличие нового внутреннего органа или способности. Например, дополнительного сердца или способности к регенерации или полиморфизму.

ПСАЙКЕРЫ

В Империуме человека некоторые люди рождаются иными. Достаточно единственной превратности судьбы или случайного искажения генома – и они уже пополняют растущие ряды психически одаренных представителей человечества. Это псайкеры, страдающие от своего благословения и проклятия. Они владеют редким талантом вытягивать силу из варпа, тайного измерения Хаоса, лежащего за тканью реальности, и преобразовывать её во всевозможные странные и сверхъестественные эффекты. Однако использование этой силы сопряжено с ужасающим риском

Псайкеры небольшой силы способны улавливать колебания в варпе, ощущать присутствие незримых сущностей, читать мысли или даже предсказывать недалекие грядущие события. Псайкеры же более сильные, способны даже контролировать чужое сознание или изменять материю реальности, создавая массовые галлюцинации или достаточно мощные ментальные проекции.

Империум научился контролировать этих безмерно опасных мутантов, направляя их губительную суть на благо человечества. Многие из них служат в структуре Астра-Телепатика, помогая мирам человечества поддерживать связь друг с другом. А наиболее сильные и могущественные являются проводниками гнева Императора и служат в полках Имперской Гвардии в качестве живого оружия.

Однако, подобный мутант выросший вне Имприума и не осознавший своей смертоносной сути уязвим и опасен для окружающих. В любой момент он может стать проводником из мира кошмаров, существа, жаждущего попасть в реальность.





УРОВЕНЬ ПСАЙКЕРА И ПСИХОСИЛЫ

Каждая традиция или ветвь Схоластики Псайкана имеет свои собственные методы измерения психических возможностей. Некоторые измеряют чистую силу; от едва теплящейся силы псайкера ранга Омикрон, до благоговейной сотрясающей мир мощи псайкера ранга Альфа. Другие группируют своих неофитов по изучаемым Дисциплинам. А кто-то оценивает псайкеров по уровню тренировок и искусности, которой те достигли. Рейтинг может следовать научной численной системе, зависеть от мистических степеней посвящения, или использовать любой другой похожий метод. Каким бы не было измерение, ожидается, что псайкер будет изучать традиции, Дисциплины, силы и обязанности Схоластики Псайкана с величайшей набожностью.

Для упрощенного понимания предела способностей псайкера повсеместно используется понятие «психический уровень», которое укажет нам количество психосил доступное псайкеру.

Однако любому псайкеру строжайше запрещено использовать более 3-х психосил в единицу времени равную часу.

Психосилы делятся на «активные» и «пассивные». Разница состоит в том, что пассивные психосилы не требуют затрат от псайкера усилий и пассивно служат псайкеру всегда. Активные же необходимо поддерживать или призывать используя силу.

Медитативный транс: способность не входящая в параметр психического уровня псайкера

Очистив разум и войдя в транс, вы можете восстановить свои силы.

эффект: за каждые десять минут медитации в час, персонаж будет готов использовать еще одну дополнительную психосилу в час.

условия: эффект от медитации не может быть накоплен и чтобы добиться наиболее сильного его эффекта персонажу необходимо медитировать ежедневно.

визуализация: псайкер занимает удобную позу и в течении необходимого времени находится в ней не реагируя на происходящее вокруг него (чаще всего это выглядит как спокойный сон).

последствия: если целенаправленно прервать медитативный транс, силы псайкера несравнимо уменьшатся, что уменьшит его нормальный уровень психической силы на одну, пока он не проведет в транс время двукратное положенной норме.

Астропатический хор: активное

Учитывая то, как сильно Империя опирается на варп в галактических коммуникациях, в нём имеется большой спрос на астропатов, и каждый вновь созданный астропат, переживший связывание души, пополняет ряды Астра Телепатика. Там он учится отправлять свои мысли звучать по всей галактике через варп-пространство, добавив свой психической голос к хору своих товарищей, общаясь с подобными ему на удаленных на световые годы планетах.

эффект: псайкер – астропат способен передавать свои мысли на огромные расстояния. Однако наиболее лучшим образом это выходит у хора астропатов, который состоит не менее чем из 2х псайкеров. Дальние форпосты или корабли на орбите одинаково близки для из разума и разница лишь в четкости посылаемого хором сигнала.

условия: для получения сигнала с орбиты достаточно лишь одного псайкера, но если потребуется отправить сообщение, то лучше всего это доверить даже самому маленькому хору. Но лишь немногим позволено наблюдать это действие своими глазами, как немногим позволено посещать их кельи.

визуализация: псайкеры садятся или становятся в круг и методично покачиваясь входят в транс. Для усиления эффекта они могут громко читать мантры или литании. Но в конечном итоге они начнут произносить и текст послания...

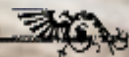
Гадание на таро: активное

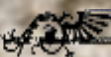
Предсказатели разгадывают тайны прошлого и видят линии будущего. Их возможности позволяют им заглядывать в имматериум в поисках ответов. Но цена этого искусства ужасна. Варп всей тяжестью давит на предсказателей, многие из них угрюмые и замкнутые люди. Безумцы среди них обычное зрелище. Предсказание - наиболее распространенная психическая дисциплина, главным образом благодаря широкому использованию Имперских Таро.

условия: предсказатель должен иметь немалый опыт в обращении с подобными инструментами, в противном случае его неудача будет закономерной, а заблуждение может стоить огромной цены.

ограничения: каждая новая попытка разложить аркан и получить ответ на заранее заданный вопрос требует использования этой психосилы снова.

визуализация: псайкер творит арканы из карт таро.





Сканирование разума: активное

При помощи этой силы, персонаж можете читать разум цели, раскрывая тайны, скрытые в глубине сознания. Он должен прикоснуться к цели, чтобы использовать эту психосилу, с целью сокрушить ментальные барьеры и обнаружить всю нужную информацию.

эффект: после контакта с целью ее воля оказывается подавленной и персонаж может задать не более 3х вопросов подвергаемому сканированию разума, на которые он должен отвечать честно и максимально точно.

условия: (желательно присутствие мастера). Подвергаемый сканированию разума персонаж может быть предварительно зафиксирован по просьбе или при необходимости.

ограничения: каждая новая попытка пролезть в чужую голову требует использования этой психосилы снова.

последствия: блуждая по лабиринту чужого разума псайкер может получить ментальную порчу или даже утратить часть своей личности, которую заменит нечто пришедшее из глубин чужой души.

Телепатия: активное

Вы можете послать свои мысли в сознания окружающих вас людей. Вы можете послать свое сообщение одному или больше людей, входящих в выбранную группу лиц – это называется «определенное отправление».

эффект: псайкер может использовать этот способ передачи информации на расстоянии без использования дополнительных технических средств.

условия: (необходимо присутствие мастера, который и передаст сообщение выбранному персонажу или небольшой группе не более чем из 3х персонажей).

Зона действия передачи подобных сообщений ограничивается 1 км. Сам же принцип передачи основан на формировании образа персонажа в сознании псайкера, после чего он может войти в контакт с сознанием цели и передать ей информацию.

ограничения: не может быть использовано как внушение или средство дезинформации.

Ощутить присутствие: пассивное

Выходя за пределы своего сознания, вы видите нечеткие очертания всех форм жизни в пределах Дальности. Вы осознате направления их движений, но не можете определить их местоположение и расстояние до них. Вы можете различать размеры, но не можете определить вид или расу.

эффект: Сосредоточившись, псайкер способен обнаружить всех живых существ в зоне 20 метров от себя. Толстые стены мешают точности ощущений или могут вообще искажать их.

Но еще более чувствителен псайкер к колебаниям ментальных энергий варпа. Почувствовать применение мощной психосилы или присутствие другого псайкера он способен за многие сотни метров или даже километры. Хотя ощущения могут быть и не точными, но подобного рода колебания они улавливают безошибочно.

условия: (необходимо присутствие мастера)

ограничения: Стены общей толщиной 0.5 м блокируют эту психосилу, но не для определения присутствия другого псайкера.

Предвидение: пассивное

Вы получаете нечеткую картинку ближайших мгновений будущего. Чем ближе событие, тем яснее становится картинка.

эффект: Псайкер время от времени может улавливать нечеткие картины будущих или происходящих событий. Это может произойти в любое время и в любом месте, поэтому персонажу всегда стоит быть готовым к подобной неожиданности. Чаще всего подобные видения имеют очень важное значение, но далеко не всегда ясны и отчетливы. И лишь опытный предсказатель способен разобрать их истинный смысл.

ограничения: псайкеры редко могут управлять этим даром. И чаще всего прибегают к сложным ритуалам или манипуляциям с мощными артефактами, чтобы призвать очередное видение грядущего.





Психокинетический щит: активное

Вы способны окружить себя невидимым психокинетическим щитом, который может отразить выстрел или удар из любого оружия и даже выдержать взрывную волну и осколки от фугас-гранат. Но не способен выстоять против очереди из тяжелого оружия и мощи подрывных зарядов.

эффект: Псайкер создавший вокруг себя защитный сферический контур диаметром 1 метр, вокруг его силуэта, где он способен пережить почти самую яростную атаку противника и даже защитить одного союзника, если тот войдет с ним в контакт, плотно заключив его в объятия.

Контур способен поглощать или отражать энергию стремящихся разрушить его психосил, оружия или снарядов, надежно защищая людей внутри своего периметра.

условия: психокинетический щит может удерживаться не более 30 минут, после чего психосила должна быть использована снова. **ограничения:** Установивший его псайкер и защищаемый им союзник, не может использовать другие психосилы, медитировать, перемещаться или использовать оружие, иначе защитный контур перестанет его защищать или вовсе падет.

- Очередь из 20 выстрелов тяжелого оружия или взрыв подрывного заряда - пробьет брешь в защитном контуре и он разрушится.

визуализация: Псайкер поднимает над головой руку, сжатую в кулак и удерживает ее так. Символизируя постановку и удержание защитного контура. **Щит не пробивается насквозь.**

Может быть использован маркер.

Психометрия: активное

Сильное проявление эмоций оставляет психический след на окружающих вещах и местах. Таким же образом, вещи, долго бывшие у кого либо, в конце концов, впитывают похожие психические впечатления. С этой Силой вы можете читать психические следы, оставленные другими, видеть картины, напрямую связанные с предметом или местом. Эти следы часто принимают форму чувственного восприятия. Например, предсказатель может почувствовать горячий кровавый привкус убийства, или потный смрад отчаяния.

эффект: Псайкер может использовать эту психосилу двумя способами. Во первых, он может прочесть впечатления предмета. Во вторых, он может прочесть психические впечатления места. В первом случае, он должен держать предмет в руках. Во втором случае, он может читать подходящие детали того, что случилось вокруг него, находясь непосредственно на месте события.

условия: (необходимо присутствие мастера)

Ужаснуть: активное

Вы извлекаете самый худший кошмар человека и проецируете его прямо в его разум, вынуждая того в ужасе оцепенеть или сбежать.

эффект: Псайкер, находясь на расстоянии от цели не более 2х метров, способен воздействовать на ее разум. Вызывая ужасные галлюцинации или видения по своему усмотрению. Он может озвучивать образы кошмаров или самому стать этим кошмаром для жертвы. Если же псайкер хочет наполнить кошмарами пространство, породив «ауру страха», то ему придется удвоить усилия, затратив дополнительно единицу психосилы. Аура страха распространится на 10 метров вокруг псайкера, но не способна пройти сквозь препятствия в виде стен зданий.

Однако иммунитет к страху у некоторых персонажей или решительный приказ командира могут нейтрализовать действие этой психосилы.

Эффект страха будет может длиться до 30 минут, после чего психосила должна быть использована снова.

условия: Прежде чем применить эту психосилу псайкер целенаправленно указывает на свою жертву или четко произносит ее приметы, чтобы у той не осталось шансов избежать воздействия психосилы.

визуализация: в случае «ауры страха» может быть использован маркер.

Причинить боль: активное

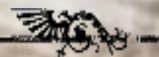
Вы наполняете разум цели агонией, причиняя невыносимую боль.

эффект: псайкер прикасается к жертве, вызывая в ее теле пульсирующую боль сразу во всем теле. Жертва полностью утрачивает контроль над собой и может лишь вопить от захлестнувшей ее сознание мук. Каждая минута неразрывного контакта псайкера и его жертвы будет отнимать у жертвы 2 ОЗ, игнорируя носимую броню.

условия: использование этой психосилы достигнет успеха лишь в случае если между плотью жертвы и рукой псайкера не будет слишком сильных преград, таких как броня или бионика.

ограничения: каждая новая попытка прикоснуться требует использования этой психосилы снова.

визуализация: прикосновение.





Биомолния: активное

Вы пускаете поток жизненной силы через меридианы своего тела и начинаете трещать от живой энергии.

эффект: биоэлектрический заряд, вышедший из руки псайкера, проникает в тело жертвы и превращает ее в обугленные куски мяса. Даже самая крепкая броня не способна надолго защитить ее от воздействия этой психосилы, отнимающей 6 ОЗ при контакте с ней.

условия: Вы можете направить эту энергию против одной цели в пределах 5 метров от себя.

визуализация: моток или клубок ярко-синей или голубой ленты, который можно запустить в противника, удерживая один конец, таким образом, чтобы он при разматывании имитировал эффект молнии.

Целитель: активное

Вы направляете свою Силу на одну цель, чтобы стянуть плоть и срастить кости. Вы можете использовать эту Силу только на тех, кто сам того желает, включая себя.

Частое применение этой Силы может быть опасным и болезненным, и плоть человека восстает против вторжения энергии варпа.

эффект: биоэлектрический заряд, вышедший из руки псайкера, проникает в тело жертвы и превращает ее в обугленные куски мяса. Даже самая крепкая броня не способна надолго защитить ее от воздействия этой психосилы, отнимающей 6 ОЗ при контакте с ней.

Каждый новый бросок требует использования этой психосилы снова.

условия: Вы можете направить эту энергию против одной цели в пределах 5 метров от себя.

ограничения: Коснувшаяся земли молния не является опасной, весь ее заряд ушел в почву.

визуализация: моток или клубок ярко-синей или голубой ленты, который можно запустить в противника, удерживая один конец, таким образом, чтобы он при разматывании имитировал эффект молнии.

Психическое лезвие: активное

Вы трансформируете свою ментальную силу в подобие призрачного лезвия, способного вспороть плоть и душу в обход защищающих их брони.

эффект: псайкер создает ментальное лезвие невероятной остроты, исходящее из его ладони и способное нанести чудовищный урон плоти, игнорируя защищающую ее броню. Урон телу составляет 3 ОЗ и игнорирует эффекты брони.

ограничения: псайкер должен находиться очень близко к цели, чтобы дотянуться до нее ладонью-лезвием. Потому что каждый удар, попавший или не попавший в цель – это сеанс использования психосилы.

визуализация: псайкер вытягивает пальцы ладони, складывая их вместе, так чтобы они образовали плоскость, а значит и плоскость психического лезвия. Перед каждым ударом он громко и четко поясняет цели, что ее ОЗ с каждым ударом уменьшаются на 3 ОЗ, а броня против этого лезвия бессильна.

Огненный заряд: активное

При помощи сил своего разума, вы можете создавать плотные сгустки пламени, которые можно швырять во врагов.

Цвет пламени может быть любым, из-за породивших его неестественных сил Варпа.

эффект: псайкер создает сгусток пламени, возрастающий у его ладони. После чего он может метнуть его в противника. И в случае контакта с этим демоническим огнем, цель получит урон в 5 урона ОЗ. Каждый новый бросок требует использования этой психосилы снова.

ограничения: порожденный психосилой сгусток пламени не поджигает жертву и вообще не способен породить живое пламя.

визуализация: Клубок, большой узелок ткани или мягкая сфера, разукрашенная и антуражированная для сходства с застывшим сгустком огня.



ТЕХНИКА И ИНЖЕНЕРИЯ

Технология - практически магия. Принципы работы сложнейших механизмов не знает никто. Даже Культ Адептус Механикус не понимает всех принципов. Они поклоняются Омнисси, Богу-Машине, поэтому считают, что в каждом механизме, будь то межзвездный крейсер или стабберный пистолет, живут Духи Машины.

На этих правилах и основывается мировоззрение культа Механикус:

- 1- Принципы работы Механизмов понимают только члены Культа, либо посвященные. Каждый механизм необходимо почитать как обиталище духов машины. Чтение литаний и совершение священных ритуалов – убажывает духов и тем самым позволяет работать механизму без сбоев.
- 2- Устройство механизма священно и не подлежит случайной модернизации.
- 3- Для Техножреца человеческая жизнь ни стоит ничего, если речь идет о сохранении Механизма (тем более для Темного Механикус).

Сложные механизмы могут чинить и изготавливать только члены Культа Механикус. Однако далеко не все сводится лишь к их вмешательству. Многие более простые вещи, например ремонт типичного оружия или механизмов, вполне под силу ремонтникам и инженерам, не состоящим в рядах Культа Технологий.

СЕРВИТОРЫ- смесь технологий и живой плоти, создания из мяса и металла, создаваемые Адептус Механикус для исполнения тысяч и тысяч задач. Лоботомированные, кибернетизированные и поставленные на службу обществу преступники или специально для этого выращенные организмы. Это повсеместное явление во всей принадлежащей человечеству части галактики, и большинство граждан Империума, увидев такое существо, едва ли удостоит его повторного взгляда. Большая часть тяжелой промышленности Империума зависит в большой степени от этих бесстрастных безвольных существ, которые без каких-либо раздумий выполняют задачу за задачей, поднимая грузы, осуществляя чистку или выполняя другие утомительные или опасные обязанности с помощью оборудования, вживленного в их тела или прикрепленного к их хирургически измененным конечностям.

Боевые сервиторы оснащены высокoeffективным боевым оружием и запрограммированы на использование основных оружейных шаблонов.

Правила поражения сервиторов

Каждый сервитор будет иметь на своем корпусе (сзади и спереди) некоторую область подключенную к электронному счетчику ударов. Это «блок управления» отвечающий за работоспособность сервитора. После определенного числа попаданий в любой из них, он подаст сигнал, что сервитор критически поврежден и нуждается в ремонте. После чего включатся протоколы «возвращения на базу», где он будет ожидать ремонта.

Помимо этого, сервитора легко повредить взрывом гранаты или мины. Чаще всего это приводит к поломке ног, что вынуждает сервитора остановиться до тех пор пока его не восстановят, либо не включатся протоколы «возвращения на базу».

Однако на время его системы будут оглушены взрывом и вынужденно перезагрузятся, что не позволит ему некоторое время вести огонь или сражаться в ближнем бою.

Сервитор попал в область действия взрывного устройства:

- отказ системы передвижения (невозможно ходить)
- отказ системы ведения огня на **60 секунд** (невозможно стрелять)

Критическое повреждение блоков управления:

- отказ системы ведения огня (невозможно стрелять)
- включение протоколов «возвращения на базу».

Правила использования сервиторов смотри в кодексе своей фракции игры

В темное время суток «сервитор» почти всегда бездействует, хотя и имеет **50 ОЗ** против оружия ближнего боя, а значит он может участвовать в ночной фазе игры, но режиме защитника полевого лагеря. В случае успешной атаки, где его **ОЗ** падают до 0, он выйдет из строя и будет нуждаться в серьезном ремонте, возможно в несколько часов подряд.

ТРАНСПОРТНЫЕ МАШИНЫ

За многие столетия жители Альтенгейна научились ремонтировать древние машины и даже создавать из остатков старых – новые. Легкие самоходные повозки торговцев или тяжелые, покрытые броней военные грузовики - все они ежедневно перемещают людей и грузы по улицам города.

Обладать навыкам для управления этими машинами нелегко, а обслуживать еще и крайне дорого. Поэтому лишь весьма состоятельные или состоящие в могущественных организациях, люди, способны владеть ими.



Правила игры для транспортных машин

- техника движется по дорогам и пересеченной местности со скоростью не более 30 км/ч
- посадка, высадка или десантирование с техники производится только с момента ее полной остановки
- машины управляются только водителями входящими в команду к которой приписана техника
- захватывать/угонять/проникать в кабину водителя/использовать/ чужую технику запрещено
- **запрещено** в любом случае полностью или частично прятаться под техникой, прятать под ней оружие или снаряжение, игровые вещи.
- **запрещено** в темное время суток использовать технику не включив световые приборы (фары и/или габаритные огни)
- **запрещено** использовать автомобиль с работающим мотором как укрытие. Как укрытие можно использовать автомобиль с заглушенным двигателем.
- **запрещено** ставить на технику любое стационарно оружие и вести огонь из любого другого до полной остановки техники.

Правила поражения

- **обстрелянная очередью** (не менее 5 попаданий одной очередью из тяжелого оружия) в лобовое или боковое стекло кабины, техника обязана немедленно остановиться и оставаться неподвижной 60 секунд.
- после срабатывания игровой дистанционно мины или мелятабомбы в радиусе 3 метров от техники, она обязана немедленно остановиться и оставаться неподвижной 30 минут.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО, АЛХИМИЯ ТЕХНОЛОГИИ В БЫТУ.

Люди это весьма инициативная стихия. Предоставленные самим себе, они тут же начинают переделывать окружающий мир по своему усмотрению и на свой лад. Альтенгейн не стал исключением.

Чаще всего «изобретательством» занимаются люди с хорошими техническими знаниями, а именно из гильдии Техников. Но многие полезные в быту вещи были, созданы не ими. А попытками разработать новую более эффективную формулу того или иного препарата –люди из гильдии Фармацев.

Ремесленники, фермеры или простые горожане часто создают полезные в обиходе предметы или используют технические устройства или их сочетание самым необычным образом. Иногда это приводит к очень неожиданным результатам.

Распространенные в обиходе жителей Альтенгейна вещи и приборы:

Электрофакел – Устройство для освещения. Представляет собой небольшой испускающий свет прибор, установленный на длинную рукоять. Тип питания – электрический.

Кодовый замок – Устройство для блокирования доступа куда-либо. Обычно ставиться на дверь, дверцу или крышку, без набора нужной комбинации, на лицевой панели, открыть которые невозможно. Механизм.

Хроно – Устройство для отсчета времени. Существует в нескольких разновидностях, большинство из которых – механизмы. Но сохранились и такие, что рисуют цифры прямо в воздухе или на плоском стекле.

Автокодер - Целая группа устройств способных запомнить, а затем воспроизводить записанную речь или изображение. А иногда и целые события, подробности которых они были активированы. Чаще всего выглядит как небольшой прямоугольный предмет, размером с ладонь и более.

Фильтратор - Устройство для очистки или детоксикации жидкости или воздуха. Может быть как маленьким портативным рассчитанным на индивидуальное использование, так и огромным комплексом, обслуживающим целое поселение.

Магнукуляр - Это мощный усилитель зрения, который приближает удаленные объекты. Более продвинутые магнукуляры высокого качества могут так же указывать расстояние, обнаруживать источники тепла.

Вычислитель - Устройство, способное вести счет чисел. Пользуется особенной популярностью у людей торговой или учетной профессии. Чаще всего питается электричеством, но есть и тяжелые механические модели.



ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

В галактике существует великое множество машин и механизмов способных перемещать грузы и людей. От сделанных из дерева и полос металла телег, которые тянут, несут или толкают выносливые животные, до гигантских космических судов способных вместить целые города.

- водить технику может любой персонаж, обладающий необходимыми навыками.

обслуживать и ремонтировать, совершенствовать транспортные средства могут только персонажи с «инженерными» навыками или члены культа Мехаикус



СЕРВИТОРЫ



Смесь технологий и живой плоти, создания из мяса и металла, создаваемые Адептус Механикус для исполнения тысяч и тысяч задач. Лоботомированные, кибернетизированные и поставленные на службу обществу преступники или специально для этого выращенные организмы. Это повсеместное явление во всей принадлежащей человечеству части галактики, и большинство граждан Империи, увидев такое существо, едва ли удостоит его повторного взгляда. Большая часть тяжелой промышленности Империи зависит в большой степени от этих бесстрастных безвольных существ, которые без каких-либо раздумий выполняют задачу за задачей, поднимая грузы, осуществляя чистку или выполняя другие утомительные или опасные обязанности с помощью оборудования, вживленного в их тела или прикрепленного к их хирургически измененным конечностям.

- Обслуживать и управлять столь сложной техникой могут лишь члены культа Мехаикус.

КОГИТАТОРЫ



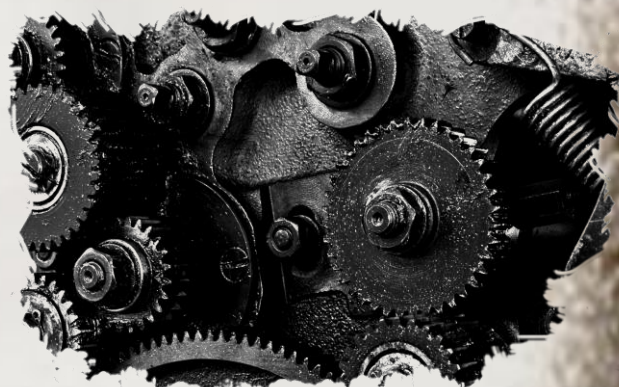
Это машины, созданные просеивать и прорабатывать данные, вычислять и обрабатывать священный язык алгоритма; их размеры и вычислительная мощь варьируются от малых портативных моделей до логических скиний и целых вычислительных залов, интегрированных в мануфактуры, космические корабли и архивные центры.

- пользоваться когитаторами может любой человек, однако заставить подчиниться его своей воле могут лишь члены культа Мехаикус или персонажи с «инженерными» навыками.

МЕХАНИЧЕСКИЕ УСТРОЙСТВА

Огромное множество машин или устройств, можно классифицировать как механические. Состоящие их шестерней, валов, ремней, пружин и тысяч других деталей, эти механизмы надежно служат своим владельцам миллионом разных способов. От простого замка с секретом, до гигантских паровых молотов, способных расплющить танк.

- обслуживать и ремонтировать, совершенствовать механизмы средства могут только персонажи с «инженерными» навыками или члены культа Мехаикус.





ИГРОВЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ И ЗАЩИТНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Особенностью данной игры будет являться наличие у некоторых фракций игровых заграждений, которые они смогут развернуть для собственной защиты.

ЩИТЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

– инженерная конструкция, созданная для постановки мобильных противопехотных заграждений. Способна выдерживать попадания из любого присутствующего на игре оружия, включая близкие разрывы фраг-гранат и мин.

Отыгрывается: изделие из пластика, картона, дерева и др., моделирующее образцы защитных щитов.

Для преодоления этого типа заграждений не нужно никаких специальных средств или навыков.



ПРОВОЛОЧНЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ

– инженерное сооружение, возводимое для предотвращения проникновения противника за пределы огороженного периметра. А также для возведения в стратегически важных элементах рельефа местности, затрудняя продвижение по нему пехотных подразделений.

Однако оно не способно защитить оружия.

Отыгрывается: врытыми в землю столбами высотой не менее 1 метра, на расстоянии не более 5 метров друг от друга. На которые натянуты параллельно нити или веревка не меньше чем на расстоянии в 30 сантиметров друг от друга. На которых, в свою очередь, нанизаны элементы имитирующие шипы (например 1.5 см автомобильные стяжки).

Для преодоления этого типа заграждений необходимо иметь роль «инженера» или обладать игровым статусом, человека владеющего «инженерными» навыками.

При попытке «перерезать» этот тип заграждения пиломечем – проволока будет захвачена зубьями и наматывается на валы меча, тем самым выводя его из строя.

При попытке разрезать его силовым клинком или подорвать гранатой – ограждение эффективно не разойдется и пройти через него станет еще сложнее.



ПЕРСОНАЖ И ЕГО РАЗВИТИЕ

Особенностью данной игры будет являться возможность развития или деградации персонажа. Все будет зависеть от него и совершаемых им действий. Однако некоторые таланты, навыки, мании, фобии или даже травмы он может иметь и на начало игры.

ТАБЛИЦА ПРОГРЕССА ПЕРСОНАЖА

Название	Эффект
Всегда на чеку (талант)	Персонажа невозможно застать врасплох, а значит и оглушить ударом в затылок или закулуарить. Иммунитет к оглушению от удара в затылок, даже без наличия шлема. Кулуар будет работать как удар обычным оружием. (не защищает от оглушения при взрыве гранаты)
Усиленный иммунитет (талант)	Персонаж не может заразиться никакой болезнью.
Рвение (навык)	Персонаж обладает огромным рвением к поставленной цели, ничто не способно помешать ему достичь ее. Иммунитет к оглушению взрывом гранат.
Железная воля (талант)	Персонаж умеет держать свои эмоции в кулаке, в том числе и страх. Иммунитет к пыткам основанным на воздействии на разум (психосила "Сканирование разума").
Отбросить боль (навык)	Персонаж научился контролировать свое тело настолько, что способен отрицать боль. Иммунитет к пыткам основанным на причинении ему боли персонажу.
Молниеносные рефлексы (талант)	У персонажа настолько развиты рефлексы, что он способен уклониться от летящей пули или стрелы. +1 к ОЗ
Ветеран штыковой (навык)	Прошедший через сотни поединков, персонаж виртуозно уходит от ударов короткого оружия или подставляет ему самые защищенные места. Это позволяет ему выдержать первые 2 удара холодным оружием(нож, топор, клинок и т.д.) без потери ОЗ. Воспользоваться этим навыком можно лишь 1 раз в час.
Талисман (талант)	У персонажа есть предмет, который он считает талисманом. Именно он отводит от него все проклятия.
Технопользование (навык)	Возможность использовать простые механизмы (мех. замок, хроно) и машины и разбираться в их устройстве
Оценка (навык)	Обширные знания или жизненный опыт позволяют персонажу получить чуть больше информации о разных предметах, попавших ему в руки или персонажах встретившихся на пути (помощь мастера)
Крепкие бицепсы (талант)	Персонаж может не устанавливать тяжелое оружие на опору, но все же не способен передвигаться с ним не быстрым размеренным шагом, и вести огонь. Одновременно.
Защита мистических сил (талант)	Персонажа оберегают сверхъестественные силы и их протекция позволяет ему избегать смерти. +1 к ОЗ.
Броня презрения (навык)	Персонаж презирает смерть, он смело идет в бой, но кажется смерть не спешит забрать его. +1 к ОЗ.

Берсерк (талант)	Персонаж после получения урона входит в состояние неудержимой ярости и способен игнорировать эффекты ранений вплоть до 0 ОЗ. Но не способен игнорировать эффекты оглушения.
Декаданс (навык)	Персонаж за долгие годы употребления всевозможных стимуляторов и наркотиков, что уже не подвержен зависимости от них или влиянию отрицательных эффектов.
Бесстрашный (талант)	Персонаж в силу опыта или особого склада ума не подвержен влиянию страха. Иммунитет к страху (даже от болезней, которые дают эффект страха)
Приказ на штурм (навык)	Персонаж лидер/офицер способен приказать своим подчиненным совершить какое либо действие не смотря на сковавший их страх. Позволяет, находящимся в радиусе 10м и услышавшим приказ подчиненным игнорировать эффекты страха в течении 5 минут . <u>Не работает через телепатическую или вокс-связь.</u> Лидер не должен сам быть под действием эффекта страха, чтобы отдать этот приказ. Приказ должен быть громким и четко слышимым.
Человек из стали (талант)	Персонаж во многом уже не совсем человек, потому что часть его тела заменили механизмы и бионика. Это делает его намного более живучим, чем обычный человек и дает до +203 в зависимости от степени кибернетизации.
Психическая сила	Персонаж-псайкер концентрируется на своих психических способностях, онполучает дополнительный психический рейтинг, а значит и может выбрать себе еще одну психосилу.
Ритуал чистой мысли (талант)	Персонаж-техножрец/адепт/аколит/скитариинстроил свой разум и электронику подключенную к нему таким образом, что более не испытывает эмоции. Лишь чистая рациональная логика наполняет его разум. Это позволяет ему полностью игнорировать любые эффекты страха.
Крепкое телосложение (талант)	Персонаж от природы силен и живуч. Он не обделен здоровьем и поэтому имеет дополнительные +1 ОЗ
Истово верующий (талант)	Персонаж находит спасение в трудные для разума моменты в своей вере. Позволяет 1 раз в час игнорировать эффект страха, но лишь после того как он громко и вслух прочтет молитву или обратится к почитаемым им божествам.
Титановая печень (навык)	Персонаж не испытывает отрицательных эффектов или зависимости от употребления алкоголя. Требуется зависимость "алкоголизм".
Темная душа (талант)	Душа персонажа запятнана мерзостью Варпа и заражена пороками Хаоса. Любой намеренный контакт с ней, вызовет деградацию способностей персонажа-пасайкера.
Нечеловеческая регенерация (талант)	Персонаж в силу особенностей организма способен заживлять свои раны с неестественной, нечеловеческой скоростью. Он может восстанавливать 1 ОЗ в два часа . Но об этом лучше знать не всем.
Мастер хирург (талант)	Персонаж обладает талантом в области проведения хирургических операций. Шанс успеха в их проведения почти всегда абсолютен.



Сопротивление (навык)	Персонаж долгое время подвергался суровейшим испытаниям или жил в опасной среде. И его организм способен успешно сопротивляться негативному влиянию: токсинов/ядов и отравляющих веществ. Если те не воздействуют на него в концентрированном виде. (в облаке газа не более 10 секунд, на кубке с ядом 1 чип отравы).
--------------------------	---

ТАБЛИЦА ДЕГРАДАЦИИ ПЕРСОНАЖА

Название	Эффект
Искатель удовольствий (мания)	Персонаж ищет новые способы получения острых ощущений. Новые незнакомые наркотики или стимулятор, экзотические напитки или пища - это объект его непрекращающихся поисков. Но на худой конец сгодится и дуэль с неизвестным до сего противником, желательно на каком-то необычном оружии.
Химический ожег (травма)	Персонаж получил неизлечимую травму из-за контакта опасным химическим веществом. - 1 ОЗ от максимума . Без эффекта ранений.
Клептоман (мания)	Персонаж испытывает непреодолимую тягу к воровству мелких предметов. Мелкий инструмент, чужие талисманы и просто чужие небольшие предметы.
Алчность (мания)	Персонаж испытывает непреодолимую тягу к деньгам. В любой их форме. Электронные кредиты продвинутых миров, металлические монеты или цветные ракушки, служащие предметом бартера на диких планетах. Ему не важен номинал или ценность. Он просто жаждет получить их все, любым, даже самым кровавым путем.
Серьезная травма руки (травма)	Персонаж получил серьезную травму руки (левой или правой) и не может ей более пользоваться. Это в свою очередь полностью лишает персонажа пользоваться этой рукой. Держать оружие, выполнять манипуляции или даже двигать предметы.
Травма ноги (травма)	Персонаж получил серьезную травму ноги (левой или правой), это в свою очередь лишает его возможности передвигаться бегом, а при ходьбе вынуждает хромать.
Алкоголизм (зависимость)	Персонаж привык употреблять алкоголь настолько, что уже не может нормально существовать, не залив в себя очередную порцию любого пойла. Если он не выпьет хотя бы 1 порцию в час, то получит неизлечимый штраф -1 ОЗ и постоянный эффект "легкого ранения" . Эффект будет действовать пока персонаж "не заложит за воротник".
Злосердный (мания)	Персонаж стал значительно более жестоким, грубым и злопамятным. Сам он не ищет ссоры, но и не будет сидеть на месте или молчать, если его зацепят. В лучшем случае все закончится обменом едких фраз, а в худшем - поединком.
Одержимость жестокостью (мания)	Персонаж одержим зловещей и злобной целью, такой как сбор жутких трофеев в виде отрезанных ушей, отрубленных пальцев, ритуальное шрамирование, бессмысленная вивисекция и беспричинная жестокость .
Ненависть (мания)	У персонажа развилась стойкая ненависть к определенной организации, человеку или социальному классу. Он никогда не примет их сторону и не станет им помогать без твердых приказов или серьезных причин. А чаще всего будет делать все, чтобы причинить вред объекту своей ненависти, вплоть до жестокой расправы и глумления над могилой.



Странная привычка (мания)	Персонаж получает дикую и противоестественную привычку, например, поедать лепестки растений, пить кровь, слизывать слезы боли и т.д. В любом случае это вызывает недоумение и подозрение и даже осуждение окружающих.
Контузия (травма)	Персонаж пережил близкий взрыв мощного взрывного устройства (подрывной заряд, связка гранат). Неудивительно, что он ведет себя отрешенно и слабо реагирует на происходящее вокруг.
Мертвый товарищ (мания)	Персонаж слышит голос старого, давно покойного друга. Возможно даже видит его. Но самое жуткое в том, что он отвечает на вопросы и даже говорит с персонажем. Так как будто находится рядом. В свою очередь персонаж ведет себя так, как будто действительно периодически общается с кем-то, не обращая внимания на недоумение окружающих.
Мнимая неуязвимость (мания)	Персонаж убежден, что его невозможно тяжело ранить. Поэтому смело идет в бой, не думая о вполне реальной опасности.
Ранение головы (травма)	Персонаж получил ранение в голову. И вынужден носить плотную повязку иначе получи - 2 ОЗ от максимума здоровья. Без эффекта ранений.
Кошмары наяву (мания)	Персонаж всюду видит пугающие его вещи. Из темных углов к нему тянутся зловещие щупальца. Черное солнце поглощает свет и окружающие люди уже давно перестали быть людьми и только и ждут, пока от закроет глаза, чтобы набросится на него и разорвать на части. И ему лучше не находится в их компании или держаться от подальше.
Отрубленная кисть (травма)	Персонаж потерял кисть руки по самое предплечье (левую или правую) и вынужден носить плотную повязку, туго сматывающую его культю. Так же персонаж лишен возможности совершать точны манипуляции с предметами этой рукой, так как делал это отсутствующими пальцам. Но он все еще способен двигать предметы, а при особой сноровке пользоваться оружием или щитом.
Боязнь мертвых (мания)	Персонаж испытывает сильный страх и отвращение к трупам и мертвецам любой свежести. Чуть меньше его успокоят могилы, крипты или просто захоронения.
Психическая деградация (травма)	Персонаж-псайкер столкнулся с кошмарными проявлениями сил варпа. Возможно он оказался слишком близко к оскверненному хаосом месту или предмету. А возможно проник через чур глубоко в отравленный тьмой разум. В итоге силы его безнадежно подорваны и он утрачивает одну из изученных им психосил (случайный выбор при помощи мастера)
Поражение внутренних органов (травма)	В следствии неудачной операции или серьезного отравления внутренности персонажа были травмированы. Это не могло не сказаться на его здоровье. Он должен получить не восстанавливаемы штраф в - 1 ОЗ без эффекта ранений.
Амнезия (травма)	Персонаж по каким то причинам не помнит последние 5 часов своей жизни. Ему наверняка стоит попробовать расспросить своих товарищей о случившемся за это время.
Синдром Туреттуса (мания)	Персонаж прошел через многое и видел то что простым смертным видеть не положено. Его разум сыграл с ним странную шутку и теперь значительную часть его речи составляет отборная брань, часто многоэтажная. Он не видит в этом ничего необычного, а его окружению приходится привыкать к подобному общению.
Боязнь оружия (мания)	Персонаж боится взять в руки какой-то из видов оружия. Дальнего боя или ближнего боя. А возможно и какую-то особую его разновидность. Он пойдет на все, лишь бы не касаться его вообще. (выбор при помощи мастера).



Мания величия (мания)	Персонаж по каким то причинам считает себя на голову выше всех окружающих людей, требуя к себе достойного его видению обращения. Обычно это присуще высшему офицерскому составу или феодалам высокого порядка. Будучи абсолютно уверенным в собственном превосходстве, гениальности и совершенстве в целом - персонаж будет реагировать на критику, даже конструктивную, прямой агрессией.
Травма спины (травма)	Спина персонажа повреждена. Он не может переносить тяжести . Например нести станок тяжелого оружия или его ящик с боезапасом.
Боязнь колдунов (мания)	Персонаж боится всего что ему кажется связано с колдовством, включая проявление психосил. Он теряет сознание на 1 минуту при близости предмета своего страха или же в панике бежит от него прочь, так далеко как позволяет его инстинкт самосохранения.

ПОПОЛНЕНИЕ ЗАПАСОВ

За столетия жизни в своем городе, люди Альтенгейна научились обеспечивать себя всем необходимым. Если у кого-то есть деньги, в городе найдется человек, способный предложить интересующий товар или информацию.

Однако с прибытием на орбиту планеты кораблей и последующей катастрофой некоторые ценные вещи стали падать прямо с неба.

Не смотря на то, что система противоастероидной и планетарной защиты сбивает большую часть обломков и грузовых контейнеров еще на подлете к поверхности, часть все же успевает достигнуть поверхности.

В основном это небольшие контейнеры, составлявших часть запасов крупных беспилотных планетарных грузовых модулей. Которые к несчастью были либо уничтожены, либо повреждены и их содержимое просто выпадает через дыры в корпусе и в режиме свободного падения несется вниз.



Не смотря на сильные помехи из-за близости спутника планеты. Вокс-аппаратура может перехватывать сигнал ближайшего контейнера и вычислять примерное место падения. Это позволяет иметь надежду, что запасы медикаментов, боезапаса и некоторых видов экипировки могут быть частично восполнены.

Главное оказаться в нужном месте раньше противника или мародеров.





РЕЛИГИЯ

КУЛЬТ «ИМПЕРАТОРА»

Император – единственный истинный Бог Человечества. Он восседает на своём Золотом Троне и следит за всеми вещами во Вселенной. Любой человек почитает Его и регулярно молится в Храме Эклизархии или сам по себе. Благодаря Имперскому культу, миллионы людей по всему Империи знакомы с именем Императора. Дети воспевают его в своих песнях и запоем слушают легенды о его жизни. Это Император, которого знает Человечество. Такова мощь веры в него, что ни у кого не возникает и мысли оспаривать власть и силу Императора.

«АДЕПТУС МЕХАНИКУС МАРСА»

Культ Механики или Культ Машины признает Императора Повелителем Человечества, но не признает верховную власть Культа Императора или Экклезиархии. Вместо этого Адептус Механикус следует своей темной и таинственной стриктуре.

Согласно верованиям Адептус Механикус, знание - высшее проявление божественности, поэтому все существа или артефакты, которые воплощают знание, священны. Высшим проявлением роли знаний можно считать деятельность Императора. Машины, сохраняющие древние знания, также священны; машинный интеллект столь же священен, как и человеческий. Ценность человека определяется совокупностью его знаний, его тело - лишь органическая машина для хранения интеллекта.

«ТЕМНЫЕ МЕХАНИКУС»

Не все адепты культа Знаний, способны подчиниться закону Адептус Механикус, запрещающему работу с технологиями на которых был наложен строжайший запрет, как самого культа, так и здравым смыслом. Жажда познаний или тщеславие толкают подобных Механикус на работу в крайне опасных областях науки. Например, эксперименты с варп-активными артефактами или работу с давно запрещенными в силу своей опасности технологиями. Чаще всего это приводит к смерти экспериментатора, однако в тех редких случаях, когда исследователь остается жив или не впадает в безумие и достигает успеха в своих изысканиях – на него снисходит понятное лишь для него одного озарение. Все предыдущие коллеги кажутся глупцами, а все прошлые достижения – мелочью. Однако, сколь бы не были значимы подобные исследования – культ Механикус не терпит нарушения древних запретов. Адепт, ставший на темный путь – в лучшем случае спасется бегством. Или же по своей воле покидает пределы влияния Марса, в поисках новых (или утерянных) знаний.

Но для прошлых братьев – от Техноеретик или Темный Механикус. Который, не чурается присягнуть даже Хаосу, или его слугам, **лишь бы овладеть знаниями**, кажущимися ему истинными откровениями Омниссии, вместо глупых наставлений глупцов бывших - собратьев.

КУЛЬТЫ «ГУБИТЕЛЬНЫХ СИЛ»

На бесчисленных мирах, входящих в Империю, всегда находятся те, кто стремится нарушить установленный миропорядок, сколь совершенен он бы ни был. И из всех этих «бунтарей» наиболее опасными и многочисленными без сомнения являются те, кого соблазнили те несметные дары, которые сулит своим последователям служение **Богам Хаоса**.

Культ Хаоса привлекает самого разного рода людей, и на любом из миров Империи существуют его последователи. Хаос находит своих последователей везде, от пограничных миров, где поклонение зачастую принимает массовую форму, и процветают темные ритуалы и кровавые жертвоприношения, до подпольных организаций в Мирах-Ульях, прямо под носом у Имперской Инквизиции. Даже на комфортных, цивилизованных мирах находятся те, кто настолько жаждет высшей власти и сверхъестественного знания, что жажда эта перевешивает их верность Империи.

Зачастую они действуют под прикрытием вполне легальных организаций: профсоюзов, учебных заведений, и даже благотворительных институтов. Как только культ наберет достаточно сил, он поднимает восстание, и, если Боги Хаоса будут благосклонны к восставшим, целый мир может пасть в Их руки.



«КРОВАВЫЙ ДОГОВОР»

Воины Договора не всегда набираются с развитых миров. Многие из них были завербованы, наняты или рекрутированы на мирах, которые по меркам Империи считаются «дикими». Возможно, именно поэтому среди них, так сильно преобладает «культ воина» и почти звериная «жестокость к врагу». Конечно, причина может крыться и в общепринятом уважительном отношении к идеологии и принципам служения Кхорну, как Богу Войны и Кровопролития.

Ведь повсеместно почитаемая доктрина этого бога Хаоса – есть отличительная черта всех солдат Кровавого Договора.

При этом солдат Договора нельзя считать разновидностью культа Кхорна. Возможно, они своими действиями и воздают ему похвалу, но совершенно точно, что большинство из них не является, его, непосредственными почитателями, как любые культисты Кхорна.

Можно также утверждать, что боги или божества, к которым обращаются солдаты Договора – есть **либо их собственные, уникальные божества, либо это некие подобия образа Бога Войны**. Но, из-за довольно сильного культурного и языкового разброса в среде войска Кровавого Договора, даже схожие, по сути, образы или их представление – может трактоваться по-разному.

ЖИТЕЛИ «КИСЦЕГАЛ МУНДИ»

За многие столетия прошедшие после изоляции мира и ухода адептов культа Механикус, культура и религия оставленная ими, угасали и забывались.

Постепенная трансформация общества от строго регламентированного кастового общества рабочих и персонала, до общества со свободой воли, длилась не одно тысячелетие.

Многие постулаты прежней религии были потеряны, многие искажены до неузнаваемости. Но в основе своей все верования жителей планеты сводятся к некоему общему основанию, которое они называют «Первоколесом».

Им видится, что после смерти, все ведущие праведный образ жизни, уходят под землю, где вливаются в бесконечный круговорот душ предков, вращающих огромное колесо.

В свою очередь вращающее вселенную и саму жизнь.

Присоединиться к этому круговороту великая честь для любого их живущих. Потому, что по некоторым поверьям, там умершие встречаются со своими предками и продолжают жить, но по иным законам. А по некоторым – именно к «Первоколесу» ушли «древние владыки», у неся с собой всю свою мудрость и лишь допущенный в его вечный круг, сможет познать эту мудрость.



ЭКОНОМИКА

«ИМПЕРСКОЕ ОБЩЕСТВО»

Империя настолько обширна, что ее деньги могут иметь очень много имен и обличий. Чаще всего можно услышать как их называют **«Трон»**, **«Имперская Крона»**, **«Креидит»** или даже **«Гельт»**.

Однако на их ценность не влияет ни внешний вид, ни название.

Любой житель, любого мира всегда будет испытывать необходимость в получении денег. Потому что чаще всего именно за деньги можно купить себе немного еды или что-то необходимое в хозяйстве.

«КРОВАВЫЙ ДОГОВОР»

Основной денежной единицей нелояльных миров Кровавого Договора является **«Кровавый дрейк»**. Они выглядят как небольшие монеты, строгой геометрической формы и сложным рисунком, вылитые из сплава чистейшей меди и еще нескольких металлов. Так что подделать эти деньги почти невозможно, даже обладая серьезным оборудованием.

ЖИТЕЛИ «КИСЦЕГАЛ МУНДИ»

Многие столетия денежной единицей на планете служит **«Бронзовая гайка»**. Скрученная с какого-то механизма или полученная после обмена, она уже давно является неизменной валютой этой планеты.

Люди привыкли к таким деньгам и не ищут ничего другого.

Лишь обманчивая простота формы самой гайки, продолжает порождать фальшивомонетчиков и истории о том, что глубоко под городом, все еще можно найти целые цеха, полностью собранные на такие гайки.

И если с последними, вполне успешно, борются местные власти, то истории о несметных сокровищах время от времени находят смельчаков, готовых попытать удачу.

Жаль лишь, что подтвердить их правдивость так никто и не сумел. Как, впрочем, и опровергнуть...





БЕЗОПАСНОСТЬ НА ПОЛИГОНЕ

Для безопасного пребывания на полигоне необходимо соблюдать нижеописанные условия:

1. **НАЛИЧИЕ, У КАЖДОГО ИГРОКА, КАК МИНИМУМ ОДНОГО ОСВЕТИТЕЛЬНОГО ПРИБОРА** (Фонарик), имеющего аккумулятор способный питать его на протяжении как минимум 24 часов или батарейный вариант и 2 комплекта батареек к нему.

Хотя мы будем играть на поверхности, освещенность в вечернее и ночное время будет слабой. И во избежание получения травм вследствие взаимодействия с потенциально опасными предметами в условиях слабой освещенности мы требуем,

чтобы у каждого игрока был с собой:

- фонарик и персональные часы

2. **НАЛИЧИЕ ПЕРСОНАЛЬНО У КАЖДОГО ИГРОКА ЗАЩИТНЫХ ОЧКОВ**, способных выдержать попадание из страйкбольного оружия, шаром BB, со скоростью 130 м/с.

3. **БЕЗОПАСНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ ПО ПОЛИГОНУ И НЕ ВЫХОДИТЬ ЗА ИГРОВЫЕ ОГРАЖДЕНИЯ.**

Предполагается что игра пройдет на полигоне класса «Урбан». Это означает что на нем будет присутствовать масс потенциально травмо-опасных объектов. Ямы, незакрытые люки, обломки зданий. Все это может представлять немалую угрозу.

Поэтому помните:

«ЛУЧШЕ БЫТЬ УБИТЫМ В ИГРЕ, НЕЖЕЛИ ПРИ ПОПЫТКЕ СПАСТИСЬ И НА БЕГУ НЕ ОПАСНОСТЬ ПОЛУЧИТЬ СЕРЬЕЗНУЮ ТРАВМУ»

4. **ЗАПРЕТ НА КРЕПКИЕ НАПИТКИ И ТЕМ БОЛЕЕ РАСПИТИЕ ИХ В ПРЕДЕЛАХ ПОЛИГОНА.**

Наша мастерская группа категорически настаивает **на отказе употребления любых горячительных напитков**, имеющих крепость большую, нежели обычное столовое вино. Внутри игрового полигона, на время игры. Потому что это может привести к множеству нехороших последствий непосредственно для самого пьяного. (Вплоть до падения с большой высоты из-за рассеянного алкоголем внимания).

ОБ ИГРЕ

«ЖАНР ИГРЫ»

Техногенная социально-экономическая игра с элементами страйкбола.

«ЦЕЛЬ ИГРЫ»

Создание и поддержание атмосферы вселенной Warhammer 40000, с максимальным погружением в нее.

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Крым



ОСНОВНОЙ МАСТЕРСКИЙ СОСТАВ

МАСТЕР ЛОЯЛЬНОГО ЛАГЕРЯ

Якименко Дмитрий (Rezident)

<https://vk.com/id6155704>

МАСТЕР НЕЛОЯЛЬНОГО ЛАГЕРЯ

Авуев Сергей (Lonnan)

<https://vk.com/lonnan>

МАСТЕР МЕСТНОГО НАСЕЛЕНИЯ

Хардин Константин (Alisius)

https://vk.com/chaos_alisius

МАСТЕР МЕСТНОГО НАСЕЛЕНИЯ

Филипп Суворов (Tristan)

<https://vk.com/lycanthropy>

Штат игротехов и сооргонизаторов будет представлен на самом мероприятии.

