

Dark Heresy™

Забытые Боги

Приключение в 41-м тысячелетии

WARHAMMER® 40,000 ROLEPLAY



Credits

Produced by
Tim Huckelbery and Max Brooke

Development and Writing
Tim Cox and Craig Gallant
with Tim Huckelbery and Jordan Goldfarb

Editing and Proofreading
Jim Jacobson and Mark Latham

Managing RPG Producer
Chris Gerber

Graphic Design
Taylor Ingvarsson, Sam Shimota, and Evan Simonet

Graphic Design Manager
Brian Schomburg

Cover art
Mathias Kollros

Interior Art
Alex Boca, Matt Bradbury, Jon Cave, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Guillaume Ducos, Zach Graves, Imaginary FS Pte Ltd, Nikolaus Ingeneri, Mathias Kollros, Michal Mikowski, David Auden Nash, Niten, Shane Pierce, Neil Roberts, Grzegorz Rutkowski, Silver Saaremael, Christian Schwager, Darek Zabrocki, and the Games Workshop Design Studio

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks to our Playtesters
"Occam's Chainsword" Blake 'HTMC' Bennett with Matt Armstrong, Corrin Grant, Rome Reginelli, and Chris Weinberg; "No Guts No Glory!" Sean Connor with Stephen Pitson, Andrea Pitson, Barry Spryng, and Val Scott; "The Librarians" Pim Mauve with Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Gerlof Woudstra; "You Bid Babies?!?" Jordan Millward with Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn-Burton, Kieren Smith, Julia Smith, and Malcolm Douglas Spence; "Roll Perils" Matthew 'H.B.M.C.' Eustace with Rob Lord, Stuart Lord, Sean Kelly, and Michael Madani

As always, thanks to everyone at
Games Workshop

FANTASY FLIGHT GAMES

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

© Games Workshop Limited 2014. *Dark Heresy*, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Role Play, Warhammer 40,000 device, 'Aquila' Double-Headed Eagle device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the *Dark Heresy* game setting are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-942-8 Product Code: DH22 Printed in China

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

Содержание

Введение 5

Глава I: Стоя в тени 6

Обзор главы 6
Место преступления 9
По следу 13
В пустоши 22
Лагерь 30
Отправление 38
NPC первой главы 42

Глава II: В мир костей 56

Невысказанная клятва 56
Обзор главы 66
На борту *Невысказанной клятвы* 67
Среди паломников 70
Базарный день 76
Ужин с лордом-капитаном 86
Среди мертвецов 91
Темнее мрака 94
Небеса в огне 96
NPC второй главы 103

Глава III: Воспоминания о кошмарах 108

Таур 109
Обзор главы 115
Гости 116
лорда-губернатора 116
В лес 123
Остановить ритуал 127
Помянутый бог 131
Выводы и награды 136
NPC третьей главы 138



Валатин Левин была профессионалом. Мало кто знал о ней, но те, кто знал, всегда обеспечивали её работой. Она была членом Безликой торговли и занималась контрабандой эльдарских безделушек, серебряных устройств неизвестного происхождения и даже свежих орочьих зубов из сражений вдоль кластера Стигис. Торговля никогда не заканчивалась, ведь ненасытный аппетит к необычному и запретному означал, что всегда найдутся покупатели.

Хольтейн организовал работу: приём и доставка. Левин не сообщили имя конечного покупателя, но это не было чем-то необычным. Тайник находился на забытом астероиде в Порту-Аквила. Если у астероида и было название, то оно было давно утеряно, вместе с записью в архивах Администратума. Теперь это был просто ещё один камень среди миллионов, дрейфующих около стеллы Диомеда. Внутри астероид был выдолблен, с украшенными резьбой стенами, что напоминали Валатин старый заброшенный храм.

Встреча прошла гладко. Левин и её люди затемнили забрала своих пустотных костюмов. Покупатели были одеты точно так же – в герметичные комбинезоны, со скрытыми за фильтрующими масками с широкими очками лицами. Дёрганными движениями, словно не привыкшие к низкой гравитации, они открыли ряд старых ящиков. Никто не спросил, откуда взялись десятки маленьких, покрытых рунами предметов. Вопросы не были частью сделки.

Левин толкнула свой чемодан по голой палубе. Один из комбинезонов быстро развернул его, а затем открыл сверкающим кристаллическим устройством. Она понятия не имела, что было внутри, но содержимое освещало угловатые формы покупателей мягким изумрудным сиянием. Они, казалось, были удовлетворены, поэтому Валатин махнула своим людям, чтобы те продолжили сделку.

Каждый артефакт был извлечён из контейнера, затем аккуратно завёрнут в тонкую мягкую кожу и упакован в небольшой обитый сундук от Хольтейна. Даже сквозь тяжёлые перчатки она могла чувствовать текстуру каждого предмета, покалывающего кожу и фантомным весом остающегося в руках. Однако ей приходилось и хуже, и она знала, что лучше не позволять другим понять, что она может чувствовать или видеть такие вещи. Валатин Левин обладала странным зрением всю свою жизнь, но тщательно скрывала это. Она видела, что случилось с теми, кто этого не сделал.

Никто ничего не говорил, и это именно то, что ей понравилось. Каждая сторона забрала свой груз и ушла.

Левин прошла мимо своего пункта назначения, краем глаза подтвердив правильный номер жилой комнаты. В нескольких дверях поодаль она остановилась проверяя, нет ли хвостов. Каннекс Орбитал был огромен, затмевая некоторые из меньших ульев Десолеума далеко внизу, и был забит людьми. Однако в его глубинах проходы становились ржавыми и пустынными. Она притворилась, что изучает потрёпанный сланец, но высматривала посторонних. Остроzубка, на работе было достаточно проблем из смертей и видений, и она хотела, чтобы эта сделка стала последней.

Первые видения начались, когда их судно покинуло Порт-Аквилу. Странные образы окружили её, она могла видеть гигантские сооружения, похожие на соборы из детства. Нечеловеческие формы пронизывали постройки, поклоняясь божествам настолько могущественным, что реальность истекала кровью. И все они были... старыми. Древними. Некоторые звёзды успели родиться и погаснуть. Ей часто приходилось прилагать большие усилия, чтобы прийти в себя.

Ничего не было видно, кроме теней чего-то крысоподобного, удирающих в конце коридора. Удовлетворённая, она натянула свёрнутые вдоль шеи слои безликой синтекожи, чтобы сформировать ложное лицо, и поднесла небольшой металлический дуск к сканеру двери. Была длинная задержка, и как раз перед тем, как Левин начала серьёзно беспокоиться, тяжёлая дверь разъехалась в стороны со скрежещущим стоном.

Это была пустая комната с единственным столом. Внутри стояла одинокая фигура, лицо и тело которой были полностью закутано в тёмно-красную мантию. Механодендриты извивались из-за спины, дергаясь подобно змеям. Ее глаза не могли сфокусироваться на символах мантии, взгляд сдергивало, будто хлыстом. Она чувствовала его имя как проникающая в мозг запах, как смешанная с гнилыми фруктами вонь свежих ожогов: Халбриль. Опасное имя, которое, она была уверена, не принадлежало ему.

"А", – сказал он ровно, бесчеловечно. "Ваше присутствие приветствуется". Он сделал паузу, словно завершая расчёт, затем продолжил. "Мне сказали, будут и другие, однако?".

Левин пришлось резко рассмеяться, приглушая звуки слоями синтекожи. "Только я. Больше никто не выжил". Она не стала уточнять, как они умерли. Мало какая из смертей была такой же лёгкой, как выстрел из дробовика Арбитрес, чего, как они все знали, следовало ожидать.

Первым был Йоргал; он пялился на сундук во время всего перехода. А затем, когда они высадились в Десолеуме, просто вытащил свою ручную пушку и "съел" ствол. Двое других выжили в перестрелке, но попали под гусеницы промышленного погрузчика. Последним был Данериш – её правая рука, самый крепкий мужчина, которого она знала. Они шли по недрам орбитального корабля, когда он начал тихо плакать, затем упал и сблеванул потоком костей и крови. От его лица не осталось ничего. Однако округлые осколки костей казались знакомыми, как воспоминание о чём-то, что ещё не произошло. Придётся доделать работу в одиночку.

"Понятно". Левин не ответила на это и просто поставила сундук на металлический стол. Халбриль провёл электомагу на запястье над застёжкой, которая послушно открылась. Левин старалась не смотреть, как Халбриль изучает свои покупки. Одна из его рук представляла собой металлический коготь, каждый игольчатый палец идеально имитировал естественное движение. Другая была человеческой, но двигалась отрывистыми, неточными движениями марионетки. Она не была уверена, что из этого было более тревожным.

Левин отвернулась и попыталась расслабиться, но его имя продолжало терзать разум. "Всё там", – сказала она. Одну руку она держала около своего компактного болтпистолета, наблюдая за его размытым отражением в металлической стене. Наконец он закрыл сундук, и она медленно выдохнула.

Халбриль заговорил, спокойно, как и прежде. "На этом наше дело закончено. Вы можете идти". Левин повернулась к нему и замерла. Новое странное зрелище наложилось на него – что-то чудовищное, бледное и высокое, связанное дымящимися цепями, с искажённым в злобе лицом. Она медленно вышла из комнаты, не смея заговорить или отвести взгляд.

Когда дверь закрылась, она наконец смогла снова вздохнуть. Помогла мысль об оплате: ассортимент наперстного оружия, несколько обойм болтов, археотехнический ауспик и другие богатства. Очень мило, особенно потому, что теперь всё это принадлежало только ей. Закрой некоторые долги, купи немного угощений, отдохни. Ей определённо нужен был отдых; клянусь, она заслужила его после этого. Может, найдёшь работу у Голскена Хреска; она слышала, что Мрачная торговля ищет работяг. Скаттл говорил, что проворачивал двойные сделки, сперва продавая предметы Безликим, а затем воруя их обратно и перепродавая в другом месте с ошеломляющей прибылью. Это звучало перспективно. Она немного выпрямилась и с большей целеустремлённостью пошла по коридору. Дела налаживались.

За её спиной призраки струились по её пути невидимыми мерцающими волнами в воздухе. Они улыбались, также устремляясь в будущее.

Введение

"Когда-то изгнанный ужас вновь пробудится в мире костей".

–Тал Кринн, прорицатель Десолеума

Forgotten Gods – заключительная часть тематической трилогии приключений, берущей начало в Тёмных стремлениях и продолжающейся в Скорби мёртвых. Хотя Forgotten Gods можно запустить как самостоятельное приключение, однако будет гораздо интереснее, если оно станет кульминацией всей кампании. В данном приключении аколиты расследуют ереси от тёмных убежищ улья Десолеум до торжественного, усыпанного костями мира-святилища Таур. Там они раскроют тёмные секреты, стоящие за продажей порченных ксенореликвий по всему сектору Аскеллон.

Каждая глава имеет руководство для МИ по распределению очков Опыта и других наград. Хотя вполне возможно, что многие ПИ не выживут, получат ужасные травмы, либо подвергнутся ещё более ужасной порче, каждая глава также включает в себя предложения по замене персонажей новыми ПИ из местных организаций. Это позволит новым аколитам присоединяться к отряду более гибко, усиливая отряд специализированными способностями и знаниями, которые могут оказаться бесценными при проведении текущих расследований. Forgotten Gods имеет врезки с новыми вариантами создания персонажей, которые игроки могут использовать с учетом собственных предпочтений.

Наряду с основной кампанией, Forgotten Gods также содержит заделы для будущих расследований. Это позволит МИ запускать приключения, которые будут ссылаться на действия и подсказки, обнаруженные во время этого приключения. И, таким образом, создавать более обширную кампанию связанных ересей, охватывающую ещё более широкий сектор Аскеллон.

Forgotten Gods разделён на три главы:

Глава I: Стоя в тени

На основе данных от контакта в улье Десолеум, аколиты выслеживают группу контрабандистов, перевозящих опасные артефакты ксеносов через суровые пустоши за пределами улья к его главному космопорту. Они обнаруживают, что контрабандная сеть простирается далеко за пределы планеты и на самом деле занимается перевозкой этих реликвий обратно на место их происхождения – в мир-святилище Таур.

Глава II: В мир костей

Аколиты продолжают расследование на борту корабля и должны разобраться с его капитаном – могущественным вольным торговцем, который может как помочь, так и помешать их усилиям по поиску контрабандных реликвий. Вскоре они обнаруживают посвящённый странным артефактам ксеносов культ, что замышляет захватить судно (как только оно выйдет из варпа). А затем использовать экипаж в качестве массового жертвоприношения, дабы пробудить своего спящего ксенобожка.

Глава III: Воспоминания о кошмарах

По прибытии на Таур аколиты перехвачены местным планетарным губернатором – лордом Пайром. Получив его поддержку (или сбежав из-под стражи), они должны отправиться на церемонию воскрешения бога ксеносов, которая проходит под видом массового молебна в честь имперского святого. Как только они проникают в культ и входят в катакомбы Таура, ПИ обнаруживают, что предполагаемый бог на самом деле является могущественным демоном со странной связью с ксено-реликвиями. Аколиты должны нарушить ритуал, изгнать демона и спасти мир от повторного погружения во тьму, когда-то поглотившую его первых жителей.





Глава I: Стоя в тени

Аколиты начинают приключение в улье Десолеум, одном из крупнейших городов сектора Аскеллон. Приключение начинается со странного преступления в нижней части улья, которая привлекла внимание Инквизиции. Расследование даёт зацепку о торговле наводнившими улей порченными ксеноартефактами.

Хотя первая часть ориентирована на расследования, боевым ПИ также представится возможность проявить себя. В идеале члены отряда должны использовать сочетание этих подходов для достижения наилучших результатов.

Из-за открытого характера главы, есть множество возможных путей к успеху. Поэтому чтобы получилось и фортануло, МИ должен оставаться открытым для любых идей и планов игроков. Кроме того, он должен быть готов изменить порядок событий, если действия ПИ потребуют этого.



Обзор главы

"Если предложить достаточно монет, некоторые продадут и свои души. Но, возвращаясь к теме, сколько бы вы дали за эту поставку?"

– Голскен Хреск, мрачный торговец

Приключение начинается в улье Десолеум, где по просьбе клятвенного капитана Кейтианы Нильс аколиты осматривают следы перестрелки. Место преступления отмечено некоторыми странностями, которые побудили её обратиться к ПИ. Подтверждая опасения капитана о том, что происходит что-то неестественное и еретическое, аколиты идут по следу контрабандистов и обнаруживают, что те связаны с торговлей порченными артефактами ксеносов. Хотя, к некоторому удивлению, конкретно эти контрабандисты не импортируют их в город, как это делают другие участники Безликой Торговли, а, наоборот, вывозят. Чтобы узнать всю правду, ПИ должны проникнуть за контрабандистами на корабль, направляющийся в неизвестном направлении.

Перестрелка произошла в ходе разборок между контрабандистами Мрачной Торговли и культистами Призывающих Скорбь. Последние являются распространённым культом, с десятками субкультов, называемых "Штаммами" по всему улью. Его истинная численность неизвестна, и в любой момент Штаммы вовлечены в многочисленные нечестивые заговоры. Член культа Ферру Фэйн завладел странной и древней реликвией неизвестного, но явно ксенопроисхождения, с помощью которой он усилил свои пси-силы. Опираясь на нечестивый резонанс ксеноартефакта, Ферру смог поднять мёртвых, чтобы те служили ему. Если игроки играли в Скорбь мёртвых, то возможно, что Ферру Фэйн мёртв, а его труп плавает в глубинах отстойника. Однако молва о стремительном восхождении Ферру и причинах этого быстро распространилась в культе.

Вскоре другие мелкие лидеры и колдуны начали искать похожие артефакты, которые контрабандисты Мрачной торговли с радостью поставляли. Еретическая работа Мрачной торговли, одной из крупнейших групп, работающих с запрещёнными артефактами, должна быть довольно хорошо знакома игрокам по приключению Тёмные стремления. Эти контрабандисты продают всё и всем, кто может заплатить. Поэтому они в равной степени работают как с культистами с низов улья, так и со знатью из Зенита. Даже безобидные артефакты ксенопроисхождения приносят высокую цену и поэтому стали одним из самых прибыльных товаров в улье Десолеум.

Как всегда, еретики быстро предают своих союзников, когда это кажется целесообразным. Некоторые группы Мрачной торговли определённое время сотрудничали с культом, известным как Дети Наследия, основанным на легендарной планете-кладбище Таур (хотя важно, чтобы игроки не узнали об этом до событий второй главы). Фактически, это тот же самый культ, который пользовался услугами архиеретека Сомния Халбриля в событиях Тёмные стремления. Дети Наследия ценят эти артефакты не только за их силу, но и как центральный объект поклонения в своей еретической системе верований (подробнее о верованиях Детей Наследия см. на стр. 112). Наследники, как их иногда называют, готовы заплатить практически любую цену за эти предметы. Таким образом, несколько сотрудничающих с Наследниками предприимчивых Мрачных торговцев решили выкрасть артефакты у Призывающих Скорбь, или добыть силой, если потребуется. Приключение начинается после одного из таких инцидентов. Это не первая встреча со смертельным исходом между контрабандистами и культистами, но она первая, которая попала в поле зрения властей, поскольку другие произошли в самых тёмных и заброшенных уголках улья.

Когда аколиты исследуют место стычки, выжившая в резне горстка мрачных торговцев пробирается через улей, унося с собой артефакты, отобранные у Призывающих Скорбь. Затем ПИ нападают на их след и, в конечном итоге, настигают контрабандистов. Возникает дилемма: напасть на них сейчас или проследить дальше. В конце концов ПИ находят лагерь, где Мрачные торговцы и культисты готовятся вывезти артефакты за пределы мира. Опять же, аколиты могут выбрать, взяться ли за оружие или незамеченными следовать дальше. Чтобы узнать место назначения контрабандистов, аколиты должны сесть на корабль и покинуть Десолеум.

Улей Десолеум

Гигантское сооружение является одним из старейших и важнейших городов-ульев во всём секторе Аскеллон. В Forgotten Gods есть множество связей с двумя предыдущими приключениями, которые МИ может включить в кампанию, хотя игроки не должны сразу осознавать всю глубину этих связей. Улей Десолеум и Висельный проезд подробно описаны в **ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.** МИ может найти информацию о способах перемещения внутри улья во врезке Десолеум на **стр. 339 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Родной мир: улей Десолеум

Игроки могут выбрать улей Десолеум в качестве родного при создании нового аколита, особенно если старый выбыл в этой локации. Персонажи следуют стандартным правилам мира улья **(см. стр. 42 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**, но со следующим изменением:

Священность клятв: улей Десолеум существует в запутанной системе клятв, и для его обитателей это стало укоренившейся частью менталитета. Если персонаж приносит кцлятву, то получает бонус +10 к тестам, основанным на Силе воли, связанными с выполнением этой клятвы. Однако, если он когда-либо нарушит клятву, то получит 1d5 очков Безумия.

Мрачная торговля

Мрачная торговля — это организация контрабандистов и им подобных, что торгуют запрещённым: от слишком свободомыслящих текстов до ксенореликвий. Эти товары не просто незаконны — они еретичны и прокляты. Поэтому торговцы — беспощадные люди, которые вполне спокойно могут взирать на то, как их очередная поставка сжигает мир, главное, чтобы оплата пришла без задержек. События Forgotten Gods посвящены конкретно торговле древними ксеноартефактами, найденными под бесчисленными кладбищами на Тауре. В течение многих лет эти предметы вывозились и распространялись по всему сектору. В частности, распутные дворяне и еретические ковены Десолеума часто приобретали эти артефакты, поскольку огромные объёмы межзвездной торговли между этими двумя мирами делают его главным центром контрабанды.

Хотя её интересы требуют от членов работать по всему Аскеллону, Мрачная торговля базируется на Десолеуме, который выступает в качестве их центральной базы. Это одна из многочисленных групп, вовлечённых в так называемую Безликую торговлю сектора — слабо связанную сеть контрабандных организаций, которые находят, перемещают и продают запрещённые предметы, такие как ксеноустройства и варп-артефакты. Главным отличием Безликой торговли от контрабандистов оружия, химикатов или других полулегальных товаров является то, что она торгует конкретно с еретическими и проклятыми предметами. Более подробную информацию о Мрачной торговле можно найти в **Главе XIII ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Призывающие Скорбь

Призывающие Скорбь — эндемичный для улья Десолеум крупный культ. Последователи этой группы поклялись в верности Владыке Разложения. Культ разделён на самоподдерживающиеся ячейки, известные как "штаммы". События **Forgotten Gods** связаны с штаммом Призывающих Скорбь во главе с Тормусом Фэйном, базирующимся в нижней части улья в Висельном проезде. Тормус — один из трёх братьев, что являлись главами одного из падальных комбинатов Висельного проезда — жутких учреждений, где тела мёртвых разбираются на составные части. Этот регион, изобилующий смертью и разложением, является плодородной почвой для Призывающих Скорбь. Младший брат Ферру, стремясь узурпировать положение своего старшего брата как настоятеля штамма, завладел таинственным ксеноартефактом, который усилил его колдовские способности и даровал возможность воскрешать мёртвых. Независимо от того, жив ли Ферру, информация о его практике распространились по Штамму и сподвигла на поиски подобных ксеноартефактов.

Во имя Бессмертного Императора...

Forgotten Gods предполагает, что ПИ представляют действующую по приказу инквизитора автономную группу. Однако возможно, что отряд непосредственно возглавляется ПИ-инквизитором. В этом случае МИ может пожелать внести определённые изменения в приключение для отражения присутствия инквизитора в отряде. Хотя инквизитор обладает высшей властью, реалии имперских силовых структур и бремя долга должны быть достаточными, чтобы удержать его от самых крайних действий. Часто МИ достаточно спросить *"Вы уверены, что хотите это сделать?"*, чтобы удержать игрока от решения, которое злоупотребляет его властью или может сорвать приключение.

(Не) знакомые лица

События данной главы затрагивают несколько NPC из предыдущих двух приключений **Dark Heresy.** Если игроки уже завершили эти приключения, есть вероятность, что этих NPC больше нет в живых или они находятся во враждебных отношениях с аколитами. В первом случае МИ должен ввести нового NPC, выдав ему роль покойного. Рекомендации можно найти далее в приключениях, а профили NPC находятся в конце главы.

Последний случай одновременно и проще, и сложнее в решении. Если ПИ сделали NPC врагом, то может потребоваться ввести нового персонажа для выполнения поставленной роли, как если бы NPC был мёртв. Однако в менее экстремальных случаях МИ должен просто помнить, как прошли предыдущие встречи, и изобразить отношение NPC соответствующим образом. Конкретные указания даются ниже, но обычно NPC помогают аколитам из-за чувства долга или личной выгоды – причин, которые могут перевесить некоторую степень враждебности.

Связывая приключения

Forgotten Gods продолжает многие темы из предыдущих приключений. Хотя вовсе не обязательно играть в них, это увеличит удовольствие. Момент узнавания знакомого имени или событий захватывает и помогает усилить воздействие происходящего. А если аколиты имеют артефакты ксеносов из этих приключений, то могут использовать их, чтобы отследить контрабандистов или даже проникнуть в ряды еретиков.

Также возможно проводить приключения как отдельные сюжеты. Хотя это потребует некоторой дополнительной настройки и работы МИ. Несколько заметных отличий — это обработка различных обликов демонхоста Сувфаираса, а также участие архиеретеха Сомния Халбриля и его послания в Главе II. Последнее предполагает, что Халбриль завершил свои дела с культом **(см. Тёмные стремления)**.

Есть много других, более мелких способов для МИ переплести события трёх приключений. Если они проходят в ином порядке, то особенно хорошей идеей для МИ будет делать заметки, чтобы он мог соответствующим образом изменить события и отношения NPC.

Место преступления

"Трон, мне неприятно это говорить, но нам нужно связаться с ними".

– капитан Кейтиан Нильс

Глава начинается с того, что аколиты получают наводку от клятвенного капитана Кейтианы Нильс из санкционариев. Если аколиты ранее пережили события Скорби мёртвых, то уже встречались с ней. Если нет, то инквизитор узнаёт о ситуации от Нильс напрямую или через другие контакты среди санкционариев. В любом случае, новости определённо достойны внимания Инквизиции.

Зачитайте вслух следующее, если ПИ ранее встречались с Нильс. Если нет, то перефразируйте:

Некоторое время назад капитан Кейтиана Нильс из санкционариев обратилась к вам с новостями о тревожном преступлении. "Я подумала, что вы захотите узнать об этом. Я не знаю, к кому ещё обратиться", – сказала она, протягивая инфопланшет с пиктами нескольких тел в лужах крови. "Один из моих патрульных нашёл место преступления сегодня рано утром, недалеко от Висельного проезда. Сначала он подумал, что это просто последствия стычек банд, но тела не соответствовали ни одной известной группировке. Когда я добралась туда, что-то моментально напомнило мне о прошлом случае. А потом я нашла это". Нильс поднимает пластиковый пакет с небольшим фрагментом идеально чёрного материала, настолько тёмного, что, кажется, поглощает свет вокруг себя. "Похоже на ожерелье из Склепа № 17, не так ли?" Она права, объект явно нечеловеческого происхождения

Нильс начинает с Индивидуальностью Уверенный и Отношением 75. Если она ранее сталкивалась с аколитами, то благодарна за их помощь, но также настороженно относится к неприятностям, которые сулит их присутствие. В зависимости от того, как прошли их предыдущие взаимодействия, она может обратиться к ПИ довольно неохотно, лишь в качестве последнего средства. В этом случае МИ должен соответствующе изменить эту сцену. Если в прошлый раз всё закончилось плохо, то МИ может сообщить аколитам о ситуации через инквизитора или другого контакта. Чтобы подчеркнуть их влияние, МИ может добавить детали, например, описание того, как вытянулось и посерело лицо Нильс, когда она увидела, что ПИ прибыли на место преступления без приглашения.

Если аколиты и капитан раньше не встречались, то информацию получают на брифинге инквизитора-покровителя. В зависимости от стиля общения этот брифинг может принимать любые формы, и МИ рекомендуется постараться лучше отразить особенности и личность инквизитора.

Жертвы теневой войны

Если Клятвенный капитан Нильс мертва или иным образом недоступна из-за событий Скорбь мёртвых, то МИ должен заменить её на недавно получившего повышение до капитана Бальтазара Вея. Вей использует тот же профиль, что и клятвенный капитан Нильс, но МИ должен учесть, что он не знаком с аколитами (т.е. без негативных или положительных эффектов).



Тела и вопросы

По-настоящему приключение начинается с прибытия аколитов на место преступления. Нильс может ответить на любые вопросы, которые могли возникнуть у ПИ по пути. Когда они прибудут на место, прочтите или перескажите вслух следующее:

После путешествия в глубины улья вы, наконец, достигаете заброшенной местности, известной как Висельный проезд – область юрисдикции капитана Нильс. Вы подъезжаете к трёхэтажному зданию, чьи стены из пласткрита и стали обесцветились веками грязи. Видя вас Нильс надевает респираторную маску и рекомендует сделать то же самое, прежде чем распахнуть ржавые двери. Просторная комната завалена хламом, а потолок обвалился в нескольких местах. Девять луж запёкшейся крови растеклись по комнате, повсюду свежие лазерные ожоги и пулевые отверстия. Воздух густой от крови и непреодолимого запаха разложения. Несколько санкционариев ходят по комнате, делая пикты и приглушённо переговариваясь.

Первоначальное назначение здания затерялось во времени, но похоже, что в настоящее время используется как склад. Единственным идентификатором является изношенная вывеска над входом, на которой написано “H-11”. Есть ещё несколько слов, но они неразборчивы и почти стёрты. Здание состоит из одного большого помещения примерно 80 метров в длину и 30 в ширину. Хотя оно трёхэтажное, но лестница на верхний этаж давно обрушилась, и туда невозможно попасть. Небольшая часть отделена, но перегородка из бронированного стекла настолько покрыта грязью, что стала неотличимой от стены. В дополнение к двойным дверям, через которые входят аколиты, есть ещё одна дверь и большая погрузочная рампа в противоположной стене. Пролёт шаткой металлической лестницы с провалами ведёт к переходному мостику, который проходит по периметру второго этажа. Единственное окно заколочено. Несколько вентиляционных отверстий и труб выходят на два верхних этажа. Задняя дверь, сейчас изрешечённая выстрелами, выходит на мостовой переход. Тяжёлая секционная дверь погрузочной рампы открывается в отвесный ствол шахты, спускающийся в глубины улья. В помещении есть несколько сложенных штабелями ящиков и небольших транспортных контейнеров. Большинство из них старые, о чём свидетельствует гнилое дерево и проржавевший металл. Есть несколько более новых, и осмотр показывает, что они были взломаны, а содержимое изъято. Несмотря на то, что преступление произошло всего несколько часов назад, в воздухе стоит сильный запах разложения, а вокруг здания жужжат многочисленные крупные мохнатые мухи. Аколиты могут искать причину этого, но ничего не могут найти. Присутствующие санкционарии также потратили время на поиски дополнительных трупов, которые могли бы объяснить запах, но безуспешно.

Санкционарий Геннер Клейн первым прибыл на место происшествия и принял событие за рядовую разборку банд. По прибытии ПИ Нильс зовёт его и представляет аколитам. Реакция Клейна зависит от того, как их представляют: он нервничает из-за разговора с Инквизицией, но в остальном его реакция зависит от авторитета аколитов. Во время обычного патрулирования Геннер услышал звуки выстрелов, но к тому времени, как добрался до источника, драка закончилась, и остались только трупы. Клейн — достаточно благородный тип, насколько это вообще возможно для санкционариев, с Индивидуальностью Покорный по отношению к своим начальникам (возможно, включая и аколитов, в зависимости от того, как Нильс взаимодействует с ними) и Отношением 65. Он не гнушается взяток, но в Висельном проезде, вдали от интересов Консорциума, санкционарии, как правило, более честны.

Что будет дальше, зависит от ПИ. Кейтиана и Клейн готовы ответить на любые вопросы в меру своих возможностей. Тела были убраны до того, как прибыла Нильс и определила крайне необычный характер ситуации. Она или Клейн могут отвести аколитов в морг, если ПИ захотят лично осмотреть тела. Аколиты вольны исследовать место преступления так, как пожелают, а МИ должен быть открыт для любых подходов, которые придумают игроки. Помимо осознания серьёзности ситуации важно, чтобы аколиты поняли, что один или несколько преступников сбежали, и что их преследование — лучший способ раскрыть ересь. Осматривая место преступления ПИ могут обнаружить несколько улик, как описано на следующих страницах.

Необходимо знать основы

Если в прошлых приключениях игроки умудрились сохранить инкогнито, то Нильс может и не знать, что ПИ являются аколитами Инквизиции. Помимо определения степени проявляемого почтения, это также может повлиять на то, насколько охотно она предоставляет информацию и ресурсы. В конечном счетё, она должна доверять ПИ (по крайней мере, в профессиональном плане), и делать всё возможное, чтобы помочь им. Однако, если Нильс никогда раньше не встречалась с аколитами и не знает их истинных полномочий, она менее общительна. Если капитан не вызывала аколитов, то уменьшите её начальное Отношение на 10. Даже если она поймёт, что аколиты представляют вышестоящие силы, Нильс не может не возмущаться вмешательством ПИ в её работу. Аналогично, если в последний раз ПИ вызвали у капитана серьёзные проблемы, МИ также должен уменьшить начальное Отношение ещё на 10 и более очков, в зависимости от серьёзности проблемы. И наоборот, если аколиты проявили себя и оказали Кейтиане помощь, МИ может аналогично увеличить её начальное Отношение.

Чужие ключи

Если кто-либо из аколитов имеет при себе ксеноартефакт, такой как мумифицированная рука или чёрный шар, то объект реагирует на остаточные следы артефактов, которые контрабандисты забрали со склада. Однако эти реакции едва заметны, поэтому если ПИ целенаправленно их не изучают, то будут должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность.** В случае успеха

Висельный проезд

Висельный проезд – заброшенная и ветхая область около самого дна улья Десолеум, что располагается на границе подулья. Местные жители живут без надежды, также как и без денег, еды или даже постоянного света. Висельный проезд известен своими Mortuarius Factorums – ужасными сооружениями, которые обрабатывают бесчисленных мертвецов всего улья. В городе с неисчислимыми миллиардами жителей эти жуткие отрасли промышленности необходимы для того, чтобы улей не поддался разложению и болезням. Несмотря на свою жизненно важную функцию, они получают мало поддержки от правителей из Зенита.

Поэтому объекты едва функционируют, а прилегающие районы изобилуют неисправным оборудованием, неработоспособными светильниками, разрушающимися лестницами и коридорами. Снизу поднимается ядовитый туман, заполняя территорию и уменьшая видимость. Однако худшее в пребывании в Висельном проезде – это дождь. Хотя его интенсивность увеличивается в зависимости от активности наверху, грязная жидкость непрерывно капает с верхних уровней. Дождь сочетает в себе сточные воды, токсичные побочные продукты и простую грязь. Постоянный дренаж покрывает территорию жирной, дурно пахнущей слизью. Хотя эта жидкость не представляет непосредственной опасности, наблюдатель не может не задаться вопросом, способствуют ли миазмы почти повсеместной болезненности жителей Висельного проезда.

носитель замечает, что рука слегка шевелится, и подёргивание становится более сильным около определённого ящика. Крышка ящика была оторвана с мясом, а содержимое изъято. Как аколиты могли бы правильно предположить , рука реагирует на присутствие связанных ксеноартефактов — гипотеза, которую они могут подтвердить, поднеся руку к фрагменту, что Нильс нашла на месте преступления. Другие подобные ксенореликты могут вибрировать, светиться или производить жужжащий звук, жутко напоминающий рой саранчи и т.д. Эти реакции также могут помочь в выслеживании выживших контрабандистов.

Чувства псайкера

ПИ-псайкер может пройти **Сложный (-10) тест Псичувства** и почувствовать затяжной психический отголосок. В психическом остатке есть что-то тревожно чуждое. Если ПИ набирает три и более степеней успеха то понимает, что затяжной психический отголосок не только имеет нечеловеческое происхождение, но и порчен Хаосом. Аколит без пси-рейтинга может попытаться пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Бдительность** и испытать неприятное чувство дежавю, отчего волосы встанут дыбом.

Чего-то не хватает

Несколько ящиков были взломаны, а их содержимое изъято. Любой осматривающий их автоматически замечает это. Невозможно установить, что именно там хранилось, но большое количество упаковочного материала из пластековой пены указывает на то, что оно очень хрупкое. **Рутинный (+20) тест на Логику** также может сказать по кровавым отпечаткам рук внутри ящиков, что по крайней мере один человек выжил в бою и забрал предметы с собой.

Дополнительные подсказки

Есть также более очевидные подсказки. Когда ПИ исследует дверь позади здания, то попросите его пройти **Рутинный (+20) тест на Бдительность.** В случае успеха аколит замечает небольшое количество свежей крови на металлической решётке дорожки. При двух и более степенях успеха ПИ заметит несколько пятен крови на другой дорожке ниже, оставленных спрыгнувшим вниз раненым контрабандистом. Какое-то время аколиты могут следовать по этому кровавому следу.

Среди вековой грязи и мусора на складе внимательные аколиты могут заметить свежую грязь. Осматривающие пол должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** и обнаружить свежий отпечаток ботинка, покрытый тонким слоем песка, который не похож ни на что, виденное в грязном Висельном проезде. А **Ординарный (+10) тест Логики** позволит понять, что песок был принесён с окружающих улей Десолеум пустошей, что указывает на то, что участвовавший в драке приходил и уходил из города. Аколиты с предыдущим опытом в улье (возможно, из ранних приключений) получают бонус +10 к тесту. Дальнейший осмотр снаружи и успешный **Ординарный (+10) тест на Бдительность** обнаруживают уходящие от склада дополнительные следы, что явно указывает на наличие по крайней мере одного выжившего.

ПИ могут поискать свидетелей для допроса. Действительно, эта тактика может оказаться плодотворной. Однако в настоящее время поблизости никого не видно. И поэтому их поиск требует некоторой беготни, как описано в разделе По следу ниже.

Выбирая тропу

После того, как ПИ закончат осмотр места преступления, у них должно быть несколько потенциальных зацепок — след крови, грязные отпечатки или эфирный след эманаций варпа, в дополнение к повреждённым ящикам и пропавшему содержимому. Аколиты могут получить дополнительные улики исследуя трупы в морге, но если игроки решат, что время имеет существенное значение, то могут немедленно отправиться в погоню (в этом случае переходите к разделу По следу, пропустив Мортуарий). Если игроки не имеют чёткого понимая, что делать дальше, то МИ от лица Нильс порекомендует им осмотреть тела. Она также указывает на явно разграбленные ящики и упоминает, что её санкционарии не забирали никаких предметов, кроме личных вещей мёртвых.

ПИ должно быть ясно, что по крайней мере один человек выжил в бою, и что этот человек может дать ответы. Также должно быть ясно, что ксеноартефакты стали причиной боя. Если ПИ решат связаться со своим инк-

визитором, он может сказать им, что торговля ксеноматериалами в улье Десолеум является серьёзной проблемой, и отслеживание артефактов должно стать главным приоритетом.

Мортуарий

Если ПИ попросят об этом, капитан может отвезти их в морг, где тела ожидают вскрытия. Морг — это холодное, хотя и не совсем стерильное помещение, расположенное под зданием участка. Заведует местом санкционарий-медик Скарун Томас, которому помогают несколько плохо обслуживаемых сервиторов. Резко светящиеся яркие шары освещают комнату, а в полу во многих местах установлены стоки. Морг оборудован для хранения более сотни трупов одновременно и обычно переполнен. И это несмотря на то, что туда направляются только "сомнительные" смерти — мёртвые бандиты и отбросы обычно отправляются прямиком в падальные комбинаты для переработки. Когда прибывают ПИ, Скарун готовится начать вскрытие, выкладывая на подносе различные зловещие на вид лезвия, пилы и зажимы, будучи одетым в окровавленный белый халат. Он также подготовил вокс-кодер для записи наблюдений. Первое тело лежит на холодном стальном столе, который потускнел от многих лет использования, с въедшимися тёмными пятнами вокруг стоков на полу под ним. Ещё три тела в брезентовых мешках лежат на каталках, ожидая своей очереди, а остальные пять в холодильнике.

Вскрытие

Данное событие даёт прекрасную возможность сведущим в вопросах медицины аколитам проявить себя. Опытный судмедэксперт может легко заметить детали, которые упускает из виду Скарун. Если один из ПИ хочет принять участие во вскрытии, то для убеждения в помощи потребуется **Рутинный (+20) тест на Обаяние** (хотя, в зависимости от ситуации, могут быть использованы и другие навыки, такие как Командование, Запугивание или Обман). Участвующий во вскрытии аколит должен пройти **Ординарный (+10) тест Медики**. И в случае успеха обнаруживает детали примерно в то же время, что и Томас. При двух и более степенях успеха ПИ замечает их раньше. Даже если никто из ПИ не участвует "непосредственно", но наблюдает, то также может пройти **Сложный (-10) тест Медики.** И в случае успеха замечает детали таким же образом, как описано выше. При желании ПИ может озвучить свои наблюдения или даже поправить санкционария-медика, тем самым расстроив Скаруна.

Трупы были раздеты, а их вещи сложены. Если ПИ попросят, их могут выдать. Из девяти трупов, четыре были одеты в рваные и грязные одежды, а двое в типичную одежду рабочих нижнего улья, включая подготовленный для вскрытия труп (это культисты). У трёх оставшихся трупов есть странные шрамы на лице, лёгкая броня и грубая одежда (это контрабандисты).

У культистов были следующие вещи: один ржавый тесак, три стаб-револьвера, два автогана, несколько ужасных трофеев, включая сморщенную человеческую голову, несколько листов исписанного нечестивыми молитвами грязного пергамента и ржавый железный талисман, изображающий три круга в треугольнике. ПИ может пройти **Лёгкий (+30) тест Запретного знания (Демонология)** и идентифицировать это, как символ бога Хаоса Нургла.

У контрабандистов было следующее снаряжение: два лазпистолета, один автопистолет, два лазгана, дробовик, ребризеры, три комплекта (теперь сильно повреждённых) флак-жилетов и портативный вокс. Вокс всё ещё настроен на частоту контрабандистов, и пережившие столкновение по-прежнему ей пользуются. В карманах всех троих имеется горсть местных денег — гильдейские скрипы, однако у одного нашлось несколько вырезанных из кости монет. Эти монеты являются валютой мира-святилища Таур, хотя аколиты вряд ли знают это, если только кто-то из них там не был. Если никто из ПИ раньше не посещал эту планету, то необходимо пройти **Тяжёлый (-20) тест Обыденного знания (сектор Аскеллон),** чтобы правильно определить происхождение костяных осколков. Что касается оружия то неясно, что именно кому принадлежало, однако оружие культистов явно хуже, поскольку имеет сильные следы ржавчины.

Перед началом вскрытия Томас надевает респиратор и защитные очки, предлагая тоже самое аколитам. Первым делом эксперт замечает, что степень разложения не соответствует времени, прошедшему с момента смерти, указывая на несколько порядочно сгнивших частей тела. Аколиты с любыми рангами в умении Медика также могут это увидеть, без необходимости проведения теста. Очевидная причина смерти легко определяется как ожоги от лазерного луча на груди трупа. Также следует отметить странный набор тревожащих наростов на верхней части туловища, состоящий из трёх округлых бубонов в треугольном образовании, похожем на описанный выше талисман.

Когда Томас завершает первоначальные наблюдения, то берёт осциллорез и начинает вскрывать грудную полость. Сразу после разрезания плоти из неё вываливается множество извивающихся личинок, заставляя санкционария подпрыгнуть от удивления. Прежде чем Томас успевает прийти в себя, глаза трупа открываются, и он резко вскакивает, немедленно нападая на ближайшего человека (скорее всего, самого Томаса). Все свидетели того, как полный личинок труп оживает, должны прой-

Санкционарий-медик Скарун Томас

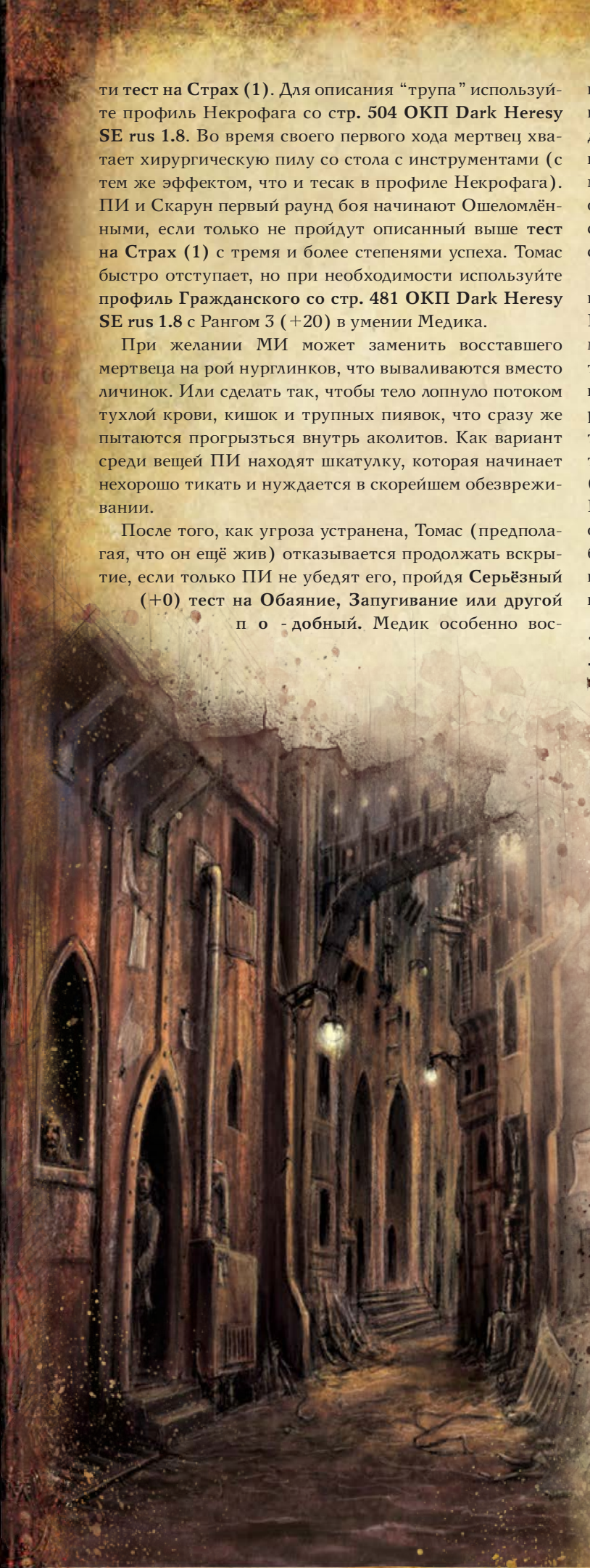
Хотя Скарун Томас компетентен, но сильно утомлён, так как видел одни и те же раны от цепного меча и лазера бесчисленное количество раз. Он быстро ищет типичные причины смерти и закрывает отчёт, чтобы перейти к следующему телу, поскольку очередь бесконечна. Он давно отказался от мысли, что его работа имеет какой-либо реальный смысл, поскольку мало убийств раскрываются так далеко от огней Зенита. Если Томас знает, что ПИ представляют Инквизицию, то становится довольно нервным, что может даже заставить совершать ошибки (если МИ посчитает нужным).

ти **тест на Страх (1)**. Для описания "трупа" используйте профиль Некрофага со **стр. 504 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8**. Во время своего первого хода мертвец хватает хирургическую пилу со стола с инструментами (с тем же эффектом, что и тесак в профиле Некрофага). ПИ и Скарун первый раунд боя начинают Ошеломлёнными, если только не пройдут описанный выше **тест на Страх (1)** с тремя и более степенями успеха. Томас быстро отступает, но при необходимости используйте **профиль Гражданского со стр. 481 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8** с Рангом 3 (+20) в умении Медика.

При желании МИ может заменить восставшего мертвеца на рой нурглинков, что вываливаются вместо личинок. Или сделать так, чтобы тело лопнуло потоком тухлой крови, кишок и трупных пиявок, что сразу же пытаются прогрызться внутрь аколитов. Как вариант среди вещей ПИ находят шкатулку, которая начинает нехорошо тикать и нуждается в скорейшем обезвреживании.

После того, как угроза устранена, Томас (предполагая, что он ещё жив) отказывается продолжать вскрытие, если только ПИ не убедят его, пройдя **Серьёзный (+0) тест на Обаяние, Запугивание или другой подобный.** Медик особенно восприимчив к демонстрации власти, и тесты Запугивания получают бонус +10. Если аколиты хотят осмотреть другие трупы, два также показывают признаки прогрессирующего разложения, как у первого. Если ПИ мудро решат сжечь сгнившие тела, Томас скажет что-то о нарушении протокола, но не станет отговаривать. К счастью, другие трупы окончательно мертвы и не представляют никакой угрозы.

Вскрытие оставшихся тел будет не таким захватывающим и маловероятно, что аколиты захотят остаться. Капитан Нильс может предложить начать поиски, а Томас просто свяжется с ними, если обнаружит что-то интересное. Однако осмотр дополнительных тел даст одну важную улику. У двоих из мёртвых культистов имеются рваные раны от болтера. Аколит с боевым опытом или талантом Связи в военной организации может идентифицировать раны как таковые с помощью **Лёгкого (+30) теста на Бдительность или Медики.** Если среди ПИ таких нет или тест провален, то Скарун мимоходом обронит, что ранения от болтов редкое явление в его работе. На месте преступления не было найдено ни болтового оружия, ни боеприпасов, что указывает на то, что владеющий им человек сбежал.



По следу

"Я типа никаво не видел. У тя есть чё употребить?"

– "Точилка" Рейтес,
уроженец Висельного проезда

Определив, что один или несколько подозреваемых сбежали из бойни на складе, возможно даже с заражёнными артефактами ксеносов, ПИ теперь должны выследить еретиков. В зависимости от того, насколько качественно аколиты осмотрели место преступления, у них должны быть несколько потенциальных зацепок. Далее следует информация о нескольких возможных зацепках, однако аколиты могут придумать разные стратегии или решить более подробно выяснить, казалось бы, незначительные детали. МИ должны попытаться работать со всем, что придумают игроки, чтобы игра оставалась динамичной и захватывающей. Если игроки попробуют неожиданный подход, уделите время, чтобы обдумать его осуществимость.

Это не значит, что всё должно быть слишком просто, и если игроки настаивают на курсе действий, не предполагающем успеха, МИ может согласиться, лишь стараясь, чтобы следующая подсказка попала в руки ПИ. Однако, даже если игроки сильно отклонятся от курса, есть несколько способов сохранить сюжет приключения.

Самый простой — это атаковать аколитов культистами Призывающими Скорбь **(см. раздел Нежданные гости ниже)**. Альтернативно может появиться Багровый Ворнас и предложить свои услуги, особенно если они уже встречались с ним в приключении Скорбь мёртвых. В конечном итоге, после одного или нескольких событий аколиты должны догнать контрабандистов, когда те собираются подняться на борт огромной и древней лифтовой платформы, спускающейся к основанию улья и в пустоши.

В зависимости от предпочитаемого стиля игры и способностей аколитов, а также предпочтений МИ, данная часть приключения может занять много игрового времени или просто послужить мостом к следующим сценам. Приключение написано на несколько часов игрового времени, но его можно продлить гораздо дольше, если игроки выберут методичный подход. Напрмер, они могут потратить много времени на опрос свидетелей, поиск улик или другие задачи. А если аколиты больше ориентированы на боевые действия, то могут потратить время на борьбу с местными бандами, чтобы получить ответы. В этом случае МИ просто откладывает дальнейшие события, в частности, отправление Невысказанной клятвы (направляющегося в Таур корабля), до тех пор, пока ПИ не достигнут надлежащего этапа приключения. Конечно, игроки не должны этого знать, независимо от того, сколько времени им потребуется для достижения судна. Однако они должны чувствовать, что прибыли как раз вовремя.

Ниже приведены некоторые из наиболее очевидных или эффективных методов, которые ПИ могли бы использовать для отслеживания и сбора информации, а также способы, которыми МИ может предоставить подсказки по мере необходимости. Конечно, наиболее эффективным будет применение сразу нескольких методов одновременно. В этом случае МИ должен применять соответствующие бонусы к тестам, для которых аколиты используют существующие зацепки:

- Аколиты могут следовать по физическому следу из пятен крови и грязных отпечатков ботинок **(см. Следы под дождём)**.
- Если аколиты обладают одним из ксеноартефактов (включая тот, что был найден Нильс), то могут использовать реакции этих вещей для определения близости других артефактов и отслеживания психического следа **(см. Нечестивый резонанс)**.
- Технологически подкованные и оснащённые аколиты могут прослушивать вокс контрабандистов, чтобы помочь в их отслеживании **(см. Шёпот вокса)**.
- Хотя жители Висельного проезда обычно немногословны, но могут предоставить информацию убедительным аколитам **(см. Не вижу зла)**.
- Независимо от того, решат ли игроки прислушаться к совету МИ или нет, аколиты сталкиваются с таинственным жителем улья, который может указать им правильное направление (см. Отброс, который слишком много знал).
- Другим возможным источником информации является Багровый Ворнас, главарь Красного Шага **(см. Король клинков)**.

Следы под дождём

Во время осмотра места преступления аколиты могли обнаружить след крови или грязные отпечатки ботинок. Следовать по любому из этих физических следов сложно из-за маслянистого “дождя”, который непрерывно капает сверху на Висельный проезд. Даже в непосредственной близости от склада следы прерывисты и их трудно обнаружить. Следование требует **Ординарного (+10) теста на Выживание**, и успех позволяет пройти по следам около 50 метров. Чем больше времени прошло с момента перестрелки, тем больше дождь смыл следы. Таким образом, за каждые дополнительные два часа с момента прибытия на место преступления ПИ получают кумулятивный штраф -10 по этому тесту. Идти по следу — непростой процесс, так как между одной каплей крови или пятном грязи и следующей есть некоторое расстояние, заставляющее следопыта двигаться медленно и осмотрительно, часто возвращаясь, чтобы найти след после его потери. С точки зрения скорости передвижения это считается Пересечённой местностью и, таким образом, вдвое уменьшает обычное Передвижение персонажа **(см. стр. 299 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**.

Нечестивый резонанс

Ксеноские артефакты с Таура стянуты невидимыми нитями варпа, благодаря чему имеют глубокую связь и активно реагируют в присутствии друг друга. Это легче заметить, если у ПИ уже есть один или несколько артефактов из прошлых приключений. Однако не факт, что на момент расследования у аколитов они под рукой. Так, например, они могли их просто сдать своему инквизитору или спрятать в тайник, а ПИ-пуритане могли их просто уничтожить. Поэтому если их нет, то находка клятвенного капитана Нильс сможет помочь. Отслеживание контрабандистов — кропотливая работа, требующая большого терпения; ПИ должен двигаться медленно, внимательно наблюдая за реакцией артефакта (усиливается ли, утихает или остаётся постоянной). Если эффект усиливается, то он на правильном пути и должен продолжать двигаться. Поэтому будет лучше всего использовать данный метод в сочетании с другим, и только, чтобы подтвердить, что они на правильном пути.

Если игроки решат использовать этот подход в качестве основного, то МИ должен время от времени проводить тесты. И степень успеха которых будет определять, будут ли аколиты быстро продвигаться или тратить много времени на постоянные безрезультатные корректировки курса. Существует несколько возможностей для использования навыков в зависимости от того, как игроки описывают свой подход. Возможно даже, что аколиты будут спорить, каждый из которых будет использовать свой метод и соответствующий навык. Можно использовать Навигацию, чтобы оставаться на курсе; Логику, чтобы определить наиболее вероятное местоположение; Псичувство, чтобы обнаружить артефакты, или другой подходящий навык на усмотрение МИ. Базовая сложность любого такого теста **Ординарная (+10)**. Аколиты получают кумулятивный штраф

Как быть незаметным

Аколиты преследуют вооружённых и опасных еретиков. И хотя они могут этого не знать, но выживший лидер контрабандистов Джаррик Тирнел становится опасным и непредсказуемым, если почувствует за собой слежку. Если ПИ смогут догнать контрабандистов, то могут захотеть продолжать следовать за ними, дабы те вывели на главного или привели к убежищу. Это хорошая стратегия, однако не все аколиты могут владеть умением "Скрытность". Поэтому умные игроки могут специально придержать своих персонажей, дабы те немного отстали и не скомпрометировали всю группу.

И наоборот, если МИ не требует тестов на Скрытность, то это может заставить игроков, что вложились в такие способности, чувствовать себя ущемлёнными. Поэтому, чтобы вовлечь всех игроков в событие, не лишая скрытных аколитов возможности покрасоваться, МИ может позволить таким персонажам руководить другими аколитами. Игромеханически если такой персонаж успешно проходит тест на Скрытность, то он как бы автоматически скрывает и остальных. В таком тестировании используется Интеллект аколита, поскольку это больше касается тщательного планирования и направления, чем быстрых рефлексов. МИ должен определить базовую сложность теста как обычно и применить штраф -10 за каждого дополнительного персонажа, которым аколит пытается руководить.

Если ПИ проваливает тест из-за этого дополнительного штрафа (другими словами, его результат был бы успешным, если бы он пытался скрыть только себя), то МИ может постановить, что сам ПИ успешно скрылся, но его товарищей заметили.

-10 к выбранному тесту за каждые два часа, поскольку психический след со временем затухает. При использовании артефакта в сочетании с традиционными методами отслеживания персонаж получает бонус +10 к тестам Навигации.

МИ также может использовать этот подход только в повествовательной манере. Например, когда аколиты идут по кровавому следу или указаниям свидетелей, то могут свериться с артефактом, чтобы убедиться, что тот реагирует. МИ может просто сказать игрокам, что "он гудит громче, чем на заброшенном складе". И, таким образом, намекнув, становятся ли они "теплее" или "холоднее". Кроме того, он может использовать ксеноартефакты в качестве бонуса к другим тестам навыков.

Шёпот вокса

Убегающие мрачные торговцы время от времени пытаются связаться со своими подельниками в пустошах, чтобы сообщить о своём статусе, хотя стены улья делают это крайне сложным. Как вариант, ПИ могут воспользоваться найденным воксом или переписать частоту, чтобы связаться с контрабандистами напрямую. Если аколиты попытаются выдать себя за союзников, то вызванные ульем помехи могут сработать в их пользу, предоставив бонус +10 к тестам Обмана. См. врезку Непредвиденные последствия для получения информации о контрабандистах и о том, как те могут отреагировать на контакт с аколитами.

Аколит с глубоким пониманием путей Омниссии с помощью **Тяжёлого (-20) теста Техпользования** может использовать вокс для "пеленгации" контрабандистов, тем самым очень грубо определяя, на каком расстоянии те находятся. При первой попытке единственное, что может обнаружить ПИ — находятся ли контрабандисты в пределах диапазона вокса (примерно 100 км для большинства моделей), однако инфраструктура улья значительно снижает этот радиус. Хотя из-за различий в конструкции древнего улья, точное расстояние варьируется от места к месту. Но даже в открытых местах диапазон уменьшается как минимум на четверть от максимального. При последующих успехах ПИ может определить, находятся ли контрабандисты ближе или дальше, чем при последней передаче, помогая отряду оставаться на курсе.

Не вижу зла

ПИ могут захотеть найти свидетелей разборки или её последствий. А так как никто к ним не подошёл, то разыскивать очевидцев придётся самим. Жители Висельного проезда и окрестностей знают, что лучше не вмешиваться в дела, которые их не касаются, и эта философия распространяется на преступления, насилие и убийства. И хотя большинство знает о бандах, что постоянно сменяют друг друга и долго не существуют, информация о культах, в том числе о Призывающих Скорбь, менее распространена. Имперских граждан с рождения учат воздерживаться от вопросов, поэтому они склонны смотреть себе под ноги и просто игнорировать таинственные события вокруг них. Их также учат сообщать о признаках неортодоксального поведения и ереси, но такие желания часто уступают желанию выжить. В конечном счёте это означает, что очень немногие аборигены даже подозревают о существовании культа (если только сами в нём не состоят).

Даже такой "медвежий угол", как Висельный проезд, переполнен. Поэтому сотни граждан были достаточно близко и слышали звуки выстрелов или видели убегающих. Большинство предположило, что это очередная делёжка территории бандами и, следовательно, не их дело. А сообщение об этом санкционариям могло означать только неприятности для них и их близких. Однако такое событие рождает сплетни в кабаках и обскурных притонах. Если ПИ пойдут собирать слухи, то обязательно их найдут, хотя точны ли они — другой вопрос.

Если ПИ спрашивают инкогнито, то должны пройти **Ординарный (+10) тест Дознания.** Получаемая информация основана на степенях успеха согласно **таблице 1-1.** Если аколиты набирают несколько степеней провала, то МИ может искажать результаты таблицы выдавая дезинформацию или откровенную ложь. Если аколиты ранее проявляли здесь активность (например, в предыдущих приключениях), то местные жители могут их узнать и отреагировать соответствующе. МИ должен тайно провести тест на Секретность для отряда.

Если тест провален то, несмотря на все попытки оставаться инкогнито, местные жители узнают их. И если ПИ ранее вели себя дерзко и вызывающе, то получают штраф -10 на все тесты Социального взаимодействия. А если более уважительно, то жители передают факты, а не слухи **(см. Прямой подход).**

Прямой подход

Игроки могли бы решить (и на то есть веские причины), что у них нет времени на тонкий подход. Существует ряд методов, которые могут использовать ПИ для получения информации — от запугивания до раскрытия себя как слуг Инквизиции. При любом подходе полученная информация примерно одинакова. Однако спрашивать напрямую на самом деле сложнее, чем подслушивать разговоры в кабаках, поскольку местные жители боятся навлечь на себя гнев банд, разговаривая с посторонними. Поэтому любые тесты Социального взаимодействия получают штраф 10. Следующая информация может быть предоставлена непосредственными или косвенными свидетелями, каждая степень успеха приносит один факт:

- Было замечено, как четверо мужчин с оружием в спешке бежали с места происшествия на запад, таща несколько нагруженных рюкзаков.
- Несколькими днями ранее были замечены мужчины, переносившие ящики на склад.
- Мужчины определённо не были местными.
- Склад находится на территории банды под названием "Призывающие Скорбь".

Если аколиты добьются успехов в тесте, то смогут получить дополнительную информацию. Например, детали одежды подозреваемых или точное время, когда они прошли (по словам свидетеля, который в тот момент как раз проверял хронометр).

Если ПИ провалили тест на три и более степени, то привлекли нежелательное внимание. Пройдите тест на Секретность, и в случае провала к аколитам вскоре подойдут Призывающие или члены одной из местных банд, в зависимости от того, какие вопросы задавали **(см. Нежданные гости).**

Таблица 1-1: Слухи в Висельном проезде

Степень успеха	Результаты (суммарные)
1	*"Слыхал? Сегодня утром была стрелка прямо у Висельного проезда. Просто ещё трупики для переработки, я полагаю".*
2	*"Мой друг Эрвин был совсем рядом и видел двух мужчин в длинных пальто, бегущих на запад и оглядывающихся назад, словно боялись, что их кто-то преследует".*
3	*"Я слышал, что одним из погибших был бедный старый Джонас. Никто не видел его несколько недель, и вот он мёртв. Это действительно странно, его семья обрадовалась, узнав, что он присоединился к банде".*
4	*"Очень похожая вещь произошла на прошлой неделе, недалеко отсюда. Меня послали забрать тела и отвезти их в Дом Сострадания. Но самое ужасное, что тела были такими, как будто были мертвы много дней. Я не медик, но я провожу достаточно времени рядом с трупами и знаю, сколько времени требуется телу на разложение".*
5+	*"Не говори никому, но это были вовсе не настоящие банды, а те поклоняющиеся выгребным ямам певчие, которые сражались с какой-то группой иномирных контрабандистов. Я даже слышал, что теперь в этом могут быть замешаны слуги Инквизиции, спаси нас Император".*



Заключение сделки

Аколиты могут получить информацию, встретившись с наркоторговцем по имени Карнос Ллевелин. С ним можно связаться двумя способами. Если ПИ действуют инкогнито (МИ должен пройти **тест на Секретность**), то барыга сам подходит к аколитам предлагая ширнуться. Однако МИ должен учитывать внешность аколитов. Если у них бандитские рожи, то добавьте от +10 до +20 бонуса к тесту. И наоборот, если у аколитов холеное лицо, либо они выглядят набожно или воинственно, то МИ должен применить до -30 штрафа к тесту. Карнос ещё не зашёл так далеко, чтобы безрассудно предлагать свои услуги кому попало. За исключением необычных обстоятельств, лишающих их достаточного количества клятвенных механизмов или гильдейских скрипов, ПИ могут прикупить до 1d5+1 доз обскуры, забоя и стимма, а также до 1d5-1 доз озверина. **Тест на Реквизицию** не требуется.

Если МИ пожелает, то может разрешить аколитам провести тест с соответствующими модификаторами Доступности из **Таблицы 5-15: Наркотики и потребляемое со стр. 211 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8** для покупки других наркотиков. В этом случае тест не обязательно представляет их Влияние на Ллевелина, но является удобной игровой механикой для определения того, носит ли с собой наркоторговец то, что они хотят, или может ли он получить это для них в разумные сроки.

Если ПИ провалили тест на Секретность, то могут получить наводку от местного жителя на барыгу. Те, кто знаком с Ллевелином знают, что он такой же хороший источник информации, как и наркотиков.

Сам Карнос контролирует несколько мелких дилеров, разбросанных по всей территории Инсуратти в нижнем улье, которые служат ему глазами и ушами. Фактически, Ллевелин напрямую столкнулся с мрачными торговцами незадолго до встречи с аколитами. Если ПИ зададут правильные вопросы, включая о раненых, посторонних или вооружённых людях с тяжелыми рюкзаками, или опишут контрабандистов любым другим способом, основываясь на том, что уже знают, Ллевелин может быть готов рассказать им о пяти мужчинах, которые обратились к нему для покупки стимуляторов. Карнос не имеет привычки открывать рот, не получив ничего взамен, поэтому ПИ должны успешно пройти тест на соответствующее умение Взаимодействия. Попытки запугивания, обаяния и подкупа — всё это может сработать.

Если ПИ преуспеют, то Ллевелин описывает встречу с пятью мужчинами, судя по загорелой коже явно не являющимися жителями улья. Все они были одеты в лёгкие флак-жилеты и вооружены, включая одного с болт-пистолетом. Такое редкое оружие привлекло внимание наркоторговца. Двое из них были ранены, один, по-видимому, тяжело. Кроме того, все нераненые мужчины несли полные рюкзаки и сумки. Если ПИ достигают трёх и более степеней успеха в тесте, то Ллевелин также упоминает, что мужчины спрашивали его о местонахождении Подъёмной платформы Дельта 3-9-9, чтобы подтвердить, что они движутся в правильном направлении. Подъёмная платформа находится примерно в полудне пути к западу от Висельного проезда и расположена недалеко от внешней оболочки улья.

Барыга Карнос Ллевелин

Карнос Ллевелин – местный абориген с манией величия. Несмотря на скромное положение солдата преступной организации Инсуррати, Ллевелин видит себя крупным и искушённым преступником. Он устраивает шоу с поддельно-изысканными манерами, что производит впечатление только на самых низших из низовьев. Карнос может оказать некоторую помощь аколитам, но он служит только собственной жадности и амбициям и ничего не делает без выгоды. Если всё пойдет гладко, он может стать потенциальным контактом для аколитов в будущих миссиях, если только их щепетильность позволит. При необходимости Ллевелин может быть представлен Десолеумским бесклятвенным дельцом со **стр. 477 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Отброс, который слишком много знал

Данную встречу можно вставить в любой момент преследования контрабандистов. Дрег привлекает внимание аколитов, возможно, кашляя или гремя монетками в своей грубой деревянной миске. Несмотря на то, что он выглядит как отброс улья, проницательные аколиты замечают, что в его взгляде нет того затравленного выражения, что разделяют все местные. МИ может либо просто об этом упомянуть, либо потребовать пройти **Сложный (-10) тест на Бдительность.** Если ПИ предлагают монету или другой предмет, отброс кивает в знак признания. И как только аколиты собираются уходить, нищий говорит грубым, но на удивление сильным голосом: “Вы копаете в неправильном направлении”, либо “Ваш курс верен”, в зависимости от того, действительно ли аколиты правильно следуют по следу контрабандистов.

Если его попросить назвать имя, он называет себя Крамб. **Успешный Встречный Серьёзный (+0) тест Проницательности** против **Обмана** Крамба показывает, что он скрывает настоящее имя. Он должен быть загадкой для ПИ. И независимо от того, какие подходы они попробуют, они не должны иметь возможности выяснить подробную информацию о нём. Разговор также должен создать впечатление, что он знает кто они и чем занимаются. Но опять же, ПИ не должны мочь узнать как. Возможно, что Крамб является арбитром или тайным помощником инквизитора, которого тот послал присмотреть за аколитами. МИ может использовать этого персонажа для корректировки приключения. Данный персонаж имеет Индивидуальность Покорный с Отношением 80.

Крамб знает гораздо больше, чем ему следовало бы. Он знает о конфликте между контрабандистами и культом, и о том, что аколиты охотятся за выжившими. Он также знает о причастности ксеноартефактов. Крамб

даже знает, что предполагаемый пункт назначения контрабандистов — лифт Дельта-3-9-9. Однако он предпочёл бы, чтобы аколиты узнали об этом сами, и раскрывает информацию только в том случае, если игроки запутались (конечно, он понимает, что ПИ вряд ли ему поверят).

Крамб оказывает посильную помощь и, в качестве ответного одолжения, просит аколитов взять с собой простенькое кольцо и положить его на определённую посадочную площадку в Порту-Гир. Если ПИ попробуют изучить кольцо (любым способом, будь то механически или с помощью пси-сил), то поймут только то, что это обычное кольцо. Точная природа этого кольца и возможные последствия отказа/сохранения/выкидывания остаются на усмотрение МИ.

Использование Крамба

Поскольку таинственный "отброс" может сыграть роль в будущих приключениях, МИ должен сделать так, чтобы личность Крамба оставалась инкогнито для аколитов и чтобы он выжил в данном приключении. Если ПИ прибегнут к насилию в попытке вытянуть из него информацию, то Крамб использует ослепляющую, шоковую или оглушающую гранату (возможно, все три сразу) и убежит. Черта Крамба "**Прикосновение судьбы**" гарантирует, что он сбежит, а аколиты не получат слишком много информации.

Необязательное событие: Король клинков

Данная встреча во многом зависит от того, как развивались события в Скорби мёртвых. Если игроки не играли в это приключение, то персонажи не знают друг друга. А если играли, и их аколиты продемонстрировали низкий уровень терпимости к преступным элементам, то событие можно пропустить.

Багровый Ворнас — главарь банды мясников, известной как Красный Шаг. Хотя он психопат и садист, но гораздо умнее, чем большинство бандитов, и может стать ценным союзником. Если аколиты ранее сталкивались с Ворнасом, то его отношение в значительной степени окрашено их предыдущим взаимодействием. Если ПИ его впечатлили демонстрацией силы и дикости, то могут разговаривать с позиции уважения в дополнение к преимуществу, которое они могут предложить ему прямо сейчас. А если дела пошли не так гладко, но аколиты помогли спасти городок Помост и его банду от штамма Благословленной Плоти, то он видит в ПИ бывших союзников или инструменты, которые можно использовать против своих врагов. При встрече считайте, что он обладает Индивидуальностью Уверенный и Отношением 35.

Война Красного Шага с культистами продолжается даже после смерти Ферру Фэйна. Хотя Багровый знает, что культ вовлечён в тёмные дела, к которым даже он никогда не прикоснётся, но рассматривает их просто как обычную конкурирующую банду. Ворнас не терпит конкурентов на своей территории и наносит удары по их операциям, где это возможно. За кого его считают Призывающие Скорбь, Багровый сказать не может. Вполне возможно, что в данный момент Призывающие собирают силы для ответного удара. Багровый и его бандиты — мастера причинять боль клинком, и даже захваченные культисты ломаются под пытками, которые могли бы шокировать даже закалённого дознавателя Инквизиции. Культисты рассказали Ворнасу, что люди, которых они сами считают контрабандистами, наносят удары по запасам ксеноартефактов культа и вывозят их с планеты в неизвестных целях. Ворнас отмечает, что эта информация кажется слишком удобной, как будто кто-то хотел, чтобы она стала известна. Поскольку захваченные культисты выдавали эту историю разочаровывающе быстро.

Если аколиты ещё не знали этого, то после разговора должны понять, что одна из двух групп на складе была Призывающие Скорбь. Возможно, ПИ впервые слышат об этих еретиках. И могут даже подумать о том, чтобы переключить расследование на культ, а не продолжать преследование контрабандистов. Если они свяжутся с инквизитором, он скажет, что приоритетом является преследование контрабандистов и следов артефактов ксеносов. Если аколиты примут решение самостоятельно, то важно, чтобы они продолжили преследование мрачных торговцев. Ибо борьба с Призывающими Скорбь выходит за рамки данного приключения. МИ должен указать игрокам, что если они проигнорируют это, то след контрабандистов может остыть.

Если игроки не уверены в том, что делать, МИ может порекомендовать пройти тесты навыков (например, Логику или Дознание) для определения наилучшего курса действий. Причины продолжить преследование контрабандистов включают тот факт, что любой объект или объекты, которыми они теперь владеют, были важны для культа (и, следовательно, сами по себе опасны). Кроме того, через Ворнаса можно выйти на культ в любое время, в то время как единственная многообещающая зацепка о контрабанде ксеноартефактов грозит ускользнуть из их рук.

Жертвы теневой войны

Если Багровый Ворнас мёртв или по какой-либо причине недоступен после событий Скорбь мёртвых, то МИ должен заменить его на Дорана Калтро. Калтро использует тот же профиль, что и лейтенант Красного Шага, но владеет болт-пистолетом и силовым мечом своего предшественника.

Плохая кровь

Даже если аколиты и Ворнас стали злейшими врагами, то у МИ всё ещё есть возможность доставить вышеупомянутую информацию, хотя и в более драматичной манере. В зависимости от того, как далеко зашло расследование, МИ может провести тест на Секретность отряда для определения того, прознал ли Ворнас об их присутствии. Как вариант, он может иметь одного или нескольких прикормленных санкционариев и узнать автоматически.

В подходящий момент, желательно, когда ПИ находятся в изолированной или малонаселённой местности, появляются Ворнас с группой Красных ходоков и окружают аколитов. Группа состоит из Ворнаса, одного лейтенанта, а также по одному ходоку или качку на ПИ. При желании МИ может увеличить число бандитов **(см. стр. 471 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**. Ворнас слишком горд для засады и потратит время для насмешки и угроз, вместо того чтобы атаковать немедленно. Эта болтовня может продолжаться до тех пор, пока у него и ПИ есть колкости для обмена. Бандиты наслаждаются грязными боями и используют численное превосходство. Однако, если аколит оскорбляет навыки или храбрость Ворнаса, то он попытается сразиться с обидчиком в поединке. Само собой разумеется, если этот ПИ или любой другой попытается выстрелить в Ворнаса, то это аннулирует дуэль.

После битвы должен выжить хотя бы один бандит, которого аколиты смогут допросить. Возможно, что это будет сам Король клинков, особенно если МИ захочет оставить его на будущее.

Где контрабандисты?

Для МИ важно иметь представление о том, где находятся контрабандисты в этой части приключения. Предполагается, что аколиты находят их на подъёмнике, но это не обязательно так. В зависимости от отыгрыша и тестов ПИ могут настигнуть их как намного раньше, так и уже в пустошах. МИ должен сделать для себя условную временную шкалу и постоянно сверяться с ней. Если получилось так, что аколиты сильно задержадись, то необходимо сделать "дорожку из хлебных крошек". Т.е. выдавать достаточно улик, чтобы ПИ оставались на пути следования, хотя бы до края улья. Преследование контрабандистов через пустоши будет проще. Поскольку те не тратят время на то, чтобы замести улики, аколиты могут просто следовать по их следам на пепле (по крайней мере, пока буря не сотрёт все свидетельства их пребывания). Если игроки оказались настолько тупы, что не справились с расследованием или бесповоротно отстали, то, как крайний случай, МИ должен позволить им найти оброненную карту с указанием лагеря или сделать так, чтобы аколиты наткнулись на умирающего контрабандиста, которого подельники бросили из-за ран.

Нежданные гости

Вовлечённый в борьбу с Ворнасом штамм также является основной целью мрачных торговцев. Это Призывающие Скорбь с ересиархом Тормусом. Окруженный врагами, Тормус надеется настроить их друг против друга. Кроме того, у него есть некоторые сведения об аколитах, если те были ответственны за убийство его брата Ферру в событиях Скорбь мёртвых. Хотя Тормус не испытывает ненависти за это, поскольку, таким образом, они оказали ему услугу освободив место, ересиарх надеется, что ПИ смогут оказать ещё одну, устранив мрачных торговцев. Именно по этой причине он и сдерживался в войне с Ворнасом и намеренно снабжал Багрового информацией о контрабандистах. Поэтому он также надеется, что аколиты свяжутся с Ворнасом и будут действовать на основе этой информации. Конечно, Тормус не питает иллюзий относительно опасности Инквизиции, поэтому планирует разобраться с ПИ после решения проблемы с торговцами.



Однако не все культисты посвящены в его замысел. И одна такая группа стремится отомстить за смерть Ферру Фэйна. Как только расследование аколитов зайдёт в тупик, МИ должен пройти тест на Секретность. В случае провала культисты узнают о присутствии аколитов в окрестностях Висельного проезда и нанесут удар. В подходящий момент между крупными событиями эти культисты устраивают засаду на ПИ.

Группа будет состоять из двух Инфекторов и одного Инициата на каждого ПИ **(см. стр. 501 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8).** Это число МИ может скорректировать в соответствии с боевыми возможностями ПИ, используя правила порога угрозы **(см. стр. 471 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8).**

Сектанты будут прятаться среди обломков и за трубами. Каждый аколит должен пройти **Встречный Серьёзный (+0) тест Бдительности** против Скрытности культистов, бросая один раз за всю группу культистов. Культисты специально выбрали особенно тёмную область, где работают лишь несколько шипящих химических фонарей. Тусклый свет даёт им **бонус +20 к тесту на Скрытность**, однако, если кто-либо из игроков скажет, что это было бы идеальным местом для засады, то предоставьте его персонажу **бонус +10 к тесту Бдительности.** Все провалившие тест получают Ошеломление на первый раунд боя.

Непредвиденные последствия

Для контрабандистов данный рейд прошёл не так гладко, как предыдущие. Культисты поджидали их и оказали упорное сопротивление. Потеряв многих убитыми и ранеными, торговцы также поняли, что привлекли внимание санкционариев, а то и самой Инквизиции. Если во время расследования ПИ хоть раз провалили тест на Секретность, то контрабандисты знают, что их преследуют аколиты и становятся более безрассудными в отчаянном желании сбежать.

Точное положение торговцев зависит от количества степеней провалов. Например, одна степень может означать, что контрабандисты только подозревают, что за ними кто-то гонится, и ускоряются дабы избежать преследования. При провале на три и более степени контрабандисты услышали, что их преследователи – аколиты Инквизиции. В страхе контрабандисты реагируют насилием на любое препятствие, расстреливая всех прохожих на пути. Хотя след из трупов может облегчить работу аколитов, но какой ценой? Если ПИ поймут причину смертей, то могут почувствовать некоторую ответственность за ненужные смерти. Хотя более радикальные аколиты могут посчитать, что сопутствующий ущерб более чем оправдан.

Подъёмная платформа Дельта 3-9-9

Предполагается, что аколиты будут на платформе 3-9-9, одной из многих используемых для вертикального перемещения по улью. Когда ПИ прибудут на место, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Впереди огромный проём ведёт вверх в улей. Древняя и выцветшая табличка объявляет, что это подъёмная платформа Дельта 3-9-9. Массивные балки обрамляют линию подъёма для самой платформы, которая в настоящее время не видна. Возможно, сейчас она находится на более высокой площадке. За десятилетия древний и сбивающий с толку массив цепей, шкивов и гидропневматических удлинителей полностью покрылся молитвенными пергаментами и печатями чистоты. Когда вы подходите, то замечаете, что механизмы жирно блестят священными машинными маслами. В настоящее время трио сервиторов выполняет плановое техническое обслуживание, один из которых карабкается высоко среди путаницы кабелей и цепей с помощью паукообразного шасси. На уровне земли один из сервиторов объявляет громким монотонным голосом: "Эта машина проходит назначенные обряды и ритуалы техобслуживания; запрещается использовать транспортное средство, пока техническое обслуживание не будет завершено примерно через девятьсот секунд. Эта машина проходит назначенные обряды и ритуалы техобслуживания; запрещается использовать транспортное средство, пока техническое обслуживание не будет завершено примерно через восемьсот девяносто секунд", – повторяя предупреждение снова и снова.

Лифт состоит из платформы размером примерно двадцать на пятнадцать метров, с перилами высотой один метр на коротких концах. Громоздкая консоль в углу платформы позволяет пассажирам активировать подъём или спуск. Она не предназначена для остановки между уровнями, и для такого случая потребуется **Сложный (-10) тест Техпользования.** Платформа перемещается между текущим положением ПИ вблизи Висельного проезда (три очень длинных уровня под зёмлей) и пятью уровнями высоко над, в общей сложности восемью "этажами", хотя в данный момент один следующий "этаж" под поверхностью запечатан без объяснения причин. Лифт в настоящее время находится на уровне выше, и потребуется почти целых две минуты, чтобы тот приехал. Отчасти из-за не слишком впечатляющей скорости, а отчасти из-за расстояния. Когда контрабандисты (или аколиты) нажимают руну вызова лифта, сервитор снова объявляет, что лифт не работает, устремляя свой мёртвый взгляд на нажавшего человека. Однако сервитор не будет мешать, если кто-то нажмёт ещё раз или попытается физически вызвать лифт, и лишь будет повторять предупреждение.

Когда аколиты окажутся метров за 50 до лифта, то услышат поторяющиеся предупреждения сервитора и увидят подозрительных людей. Джаррик Тирнел нетерпеливо давит пальцем на руну. Это не ускоряет спуск лифта. Если контрабандисты нервничают из-за того, что знают, что аколиты преследуют их, то один стреля-

ет в сервитора, чтобы заставить его замолчать. Помимо Тирнела в группу входят два контрабандиста и два приверженца. Один из контрабандистов прижимает левую руку к груди, а один из адептов бледен с растущим багровым пятном на тунике.

Если ПИ сохранили инкогнито, то могут спрятаться и подождать, пока контрабандисты поднимутся на лифт. Однако данный подход требует много времени из-за медленной скорости лифта. Мрачные торговцы опасаются преследования, поэтому хотя бы раз за время ожидания МИ должен бросить тест **Встречный Серьёзный (+0) тест Бдительности** против **Скрытности** аколитов. ПИ могут попытаться приблизиться и спокойно сесть в лифт вместе с ними. Чтобы этот план имел хоть какую-то надежду на успех, ПИ должны были быть чрезвычайно скрытными до этого момента. Если у контрабандистов есть хоть какие-то подозрения, что за ними следят, то они достают оружие и попытаются прогнать ПИ. Конечно, аколиты могут атаковать контрабандистов или приказать им сдаться. Тирнел откажется и будет биться насмерть, чего не скажешь об остальных. Если игроки не сразу решают, как действовать, нагнетайте напряжение, описывая звуки машин и вид медленно опускающейся из темноты наверху платформы. См. стр. 53 для профиля приверженца Мрачной торговли и **Скрытника со стр. 478 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8** для контрабандиста Мрачной торговли.

Если ПИ перебьют всех контрабандистов, то всё равно смогут узнать об их предполагаемом пункте назначения по грубой, нарисованной от руки карте в нагрудном кармане Тирнела. На ней показан путь через пустоши к некой точке. Кроме того, в рюкзаках контрабандистов есть небольшая коллекция ксеноартефактов (всего шесть штук). Три из них — просто маленькие осколки камня. Хотя странное, холодное и влажное на ощупь ощущение, а также едва видимые отметки выдают в них чужацкую природу. По отдельности они инертны, но проявляют реакцию рядом друг с другом.

Из трёх других объектов один представляет собой небольшую запертую коробку, облицованную свинцом и покрытую странными символами. У контрабандистов нет ключа, и для взлома замка требуется пройти **Тяжёлый (-20) тест на Безопасность.** Внутри находится кусок челюсти ксеноса с многочисленными зловещими клыками. Второй объект представляет собой чёрный шар диаметром около восьми сантиметров. Поверхность шара почти полностью покрыта гладкими волнистыми линиями глубиной в полсантиметра. Последний объект представляет собой трубку из бронированного стекла, запечатанную воском и колпачком из пластали. Колпачок включает в себя защёлку, которую необходимо отпустить, прежде чем можно будет открутить крышку. Внутри трубки находится вязкая фиолетовая жидкость с крошечными люминесцентными точками. Кому принадлежала челюсть и что это за сфера, пожалуй, сможет ответить только специалист. А вот по части жидкости ПИ могут пройти **Сложный (-10) тест на Логику** и понять, что люминесцентные точки внутри жидкости являются не посторонним включением, а тем же материалом, что и каменные артефакты. Однако такое ощущение, как будто камень растаял как ледышка. Если кто-то коснётся жидкости без защиты, то немедленно получит 1 очко Порчи.

Эти два последних артефакта сильно реагируют в присутствии других порченных предметов. ПИ могли заметить реакцию даже до того, как открыли сумки контрабандистов. Шар производит нестройный трескучий шум, словно сильный ветер, ломающий ветки деревьев. Жидкость быстро вспенивается, изображая формы злобных лиц, на которые неприятно смотреть. Сама челюсть не производит никакого очевидного эффекта, но другие артефакты сильно реагируют на её присутствие. Каждый контрабандист нёс свой артефакт, возможно, чтобы уменьшить эффекты от близкого расстояния.

Артефакты

У большинства людей прикосновение или даже взгляд на ксеноартефакты вызывают чувство беспокойства. Для каждого человека это чувство индивидуально, но включает тошноту, головокружение, беспокойство и даже более странные эффекты, такие как потеря сознания и незначительные слуховые или зрительные галлюцинации. В случае с более мощными реликвиями длительный контакт может вызвать интенсивные видения древних и невозможных ксеноперспектив, достаточные, чтобы разрушить рассудок большинства. Чем дольше человек остаётся в тесном контакте с таким артефактом, тем более частыми, сильными и продолжительными становятся эти видения. Вскоре они переходят в кошмары, даже когда артефакта нет поблизости. Все эти эффекты усиливаются в десять раз для псайкеров.

Если ПИ подверглись воздействию чёрного шара Ланса в приключении Тёмные стремления, то знакомы с этими эффектами. Для других это может оказаться неприятным сюрпризом. В любом случае, это суровое напоминание об опасности любых порченных артефактов, хотя на данный момент аколиты могут и не осознавать истинного масштаба угрозы. Как только один из ПИ пронесёт любой из этих предметов в течение нескольких часов (даже если тот хранится в рюкзаке), аколит начнёт испытывать краткие, но невероятно яркие видения. Подобно сну наяву, он видит невозможные сцены огромного и бесплодного ландшафта, усеянного циклопическими обелисками. Игромеханически от каждого пострадавшего потребуется пройти **тест на Страх (1).** Для усиления эффекта сделайте так, чтобы это произошло в неподходящее время, например, во время допроса NPC или даже во время боя. Этот опыт повторяется через нерегулярные интервалы в часы или дни (на усмотрение МИ). Для прекращения видений передачи артефакта другому будет недостаточно, если этот персонаж будет по-прежнему находиться в постоянной близости.

Когда псайкер впервые оказывается в непосредственной близости от любого из этих артефактов, то должен пройти **Рутинный (+20) тест Психонауки.** А если касается артефакта, то тест становится **Лёгким (+30)**. В случае успеха ПИ чувствует цепляющуюся за объект вонь варпа. Если у псайкера есть умение Запретные знания (Демонология), то он автоматически осознаёт витающее вокруг артефакта демоническое присутствие. Но есть что-то ещё, чего он не может определить. Если псайкер преуспевает с тремя и более степенями успеха, то немедленно испытывает видение, как описано выше.

Для спуска до основания улья подъёмной платформе требуется чуть больше пяти минут. Она прибывает в огромный коридор, шириной 50 метров и высотой 20. В тридцати метрах впереди находятся огромные ворота в пустоши. Даже свет затуманенного солнца Десолеума почти ослепляет после темноты улья. В противоположном направлении, примерно в пятнадцати метрах от лифта, коридор выходит на одну из главных транспортных артерий улья, постоянно забитую людьми и машинами. Если аколиты не остановили контрабандистов наверху, то сейчас они начинают проталкиваться сквозь толпу паломников, рабочих, торговцев и сервиторов к воротам.

КПП Лямбда-ХС-19

Как и у всех официальных входов и выходов в древний улей, на воротах установлен КПП с гарнизоном санкционариев. На КПП есть небольшая сторожка с комнатой и достаточным количеством припасов для пяти человек. Тяжелобронированная сторожка включает в себя зубчатую стену, и на ней обычно стоит санкционарий с тяжёлым стаббером. Изнутри сторожки механизм управляет массивным противовзрывным затвором, который можно опустить для запечатывания входа в туннель. При активации раздаются предупреждающие клаксоны и мигают жёлтые огни. Затвор обычно опускается только при угрозе сильного шторма, и требуется почти целая минута, чтобы он встал на место.

В обычный день поддельных бумаг и небольшой взятки было бы достаточно. Однако из-за перестрелки контрольно-пропускной пункт работает на повышенном уровне безопасности. Контрабандисты могут знать или не знать, что их последнее задание привлекло внимание санкционариев. Простой способ определить это — пройти за Джаррика Тирнела **Серьёзный (+0) тест на Бдительность.** Но если МИ предпочитает, чтобы всё зависело от решений игроков, проведите тест на Секретность для аколитов. И в случае провала Тирнел не только знает, что санкционариев предупредили, но и что кто-то следит за ними. Если тест провален на три и более степени, Джаррик понимает, что за ним гонится Инквизиция, что делает его крайне отчаянным и склонным к безрассудному насилию. В последнем случае контрабандисты приближаются к КПП и немедленно открывают огонь по санкционариям.

Если Тирнел знает только то, что за ним кто-то следит или что санкционарии ведут расследование, то попытается мирно пробраться через КПП, но разработает план: в случае подозрения бросит галлюциногенную гранату, он и его люди наденут респираторы и откроют огонь, намереваясь проложить путь на свободу.

Если ПИ настигнут их здесь, то могут поспешить на помощь. В противном случае они наткнуться на трёх мёртвых санкционариев, одного раненого и одного отравившегося галлюциногенным газом — свернувшегося калачиком и рыдающего на полу сторожки. Если ПИ разобрались с контрабандистами раньше, то проход вряд ли станет для них проблемой, только если игроки не захотят отчебучить чего-нибудь.

В пустоши

"Некоторые местные законы требуют, чтобы осуждённый преступник был изгнан из улья и скитался по пустошам. Это один из наиболее подходящих методов казни, с которыми я сталкивался".

– судья Кельвин Осирус, Адептус Арбитрес, участок Десолеум

Предполагаемый пункт назначения контрабандистов — лагерь на некотором отдалении от улья. Он поддерживается Мрачной торговлей для облегчения операции на планете, позволяя не привлекать к себе излишнего внимания властей.

Пустоши Десолеума беззаконны, и работа здесь позволяет контрабандистам оставаться анонимными. Кроме того, доставка товаров в лагерь перед возвращением в Порт-Гир ещё больше укрывает их от обнаружения, что значительно затрудняет отслеживание. Действительно, если бы аколиты буквально не наступали на пятки, то есть большая вероятность, что контрабандисты скрылись бы, едва покинув улей, как они и намеревались.

Независимо от того, продолжают ли ПИ преследование или идут по карте, потребуется несколько часов, чтобы добраться до лагеря. В течение которых им придётся бороться с враждебной природой и встречами, как опасными, так и просто неожиданными. Пустоши Десолеума суровы и враждебны. Тем не менее, эти окрестности также удивительно густо населены торговцами, нищими, беглецами и налётчиками. ПИ могут как задержаться для разговора или торговли, так и остаться навсегда в виде выгоревших на солнце скелетов. Если аколиты активно преследуют контрабандистов, такие задержки становятся серьёзной проблемой. В засушливых пустошах след может исчезнуть на ветру за считанные минуты, оставляя с носом даже лучших следопытов. Затем аколиты достигают лагеря контрабандистов, расположенного на вершине бурлящего озера кислоты. И снова персонажи должны решить — наблюдать и продолжать преследование или же напасть.

События в Пустошах частично модульные, поэтому некоторые игроки могут их избежать, проявив смекалку, а другие МИ может просто не запускать. Данный раздел может быть отыгран как повествовательно, так и очень подробно (всё на усмотрение игроков). МИ может даже разместить лагерь контрабандистов намного дальше от улья, что потребует путешествия в несколько дней. Эта ситуация может потребовать от аколитов нормирования еды и питья, а также установки ночных лагерей, дополненных дежурными сменами для гарантии, что их не застанут врасплох кочевники-налётчики или дикие животные. Перед принятием такого решения МИ должен учесть физическую форму и здоровье аколитов. Кроме того, МИ не должен забывать, что в конце ПИ ждёт штурм лагеря, поэтому стоит регулировать сложность и частоту всех попутных событий.

Аколиты могут оказаться в эпицентре учений Десолеумских Обетных Кадров, смертоносного стеклянного шторма, под атакой кочевников или прожорливого хищника пустошей. ПИ также могут столкнуться с таинственными странствующими торговцами или встать перед решением помогать или нет набожному миссионеру Экклезиархии.

Пустоши Десолеума

За пределами трёх основных ульев планеты (Прайм, Джарвин и Суззум) и ряда более мелких ульев и комплексов мануфакторумов, поверхность покрывают обширные пустыни и едкие химические моря. Хотя эти окрестности часто просто называют отходами для удобства, на самом деле это охватывает большую часть поверхности планеты, и поэтому думать о ней как об одном регионе глупо. Хотя некоторые характеристики постоянны на большей части поверхности, такие как явное отсутствие растительности, даже у них есть исключения. Более того, особенности сильно различаются: от плоских и бесплодных равнин из стекла до горных районов и пустынь дрейфующих дюн силикатного пепла. Окрестности непосредственно к северу от улья Десолеум (где сейчас находятся аколиты) представляют собой пустынный регион. Некоторые особенно большие дюны, а также разбросанные руины ксеносов и другие конструкции затеняют горизонт. Нет никаких мощёных или иным образом построенных дорог, но за прошедшие тысячелетия песок был утрамбован. Путешествовать по таким импровизированным дорогам проще всего, но и это не лишено опасностей.

Многие регионы пустошей являются домом для кочевников, которые часто нападают на путешественников с целью грабежа. Пойманные жертвы должны благодарить Императора, поскольку вода является драгоценным товаром в пустошах, а телесные жидкости являются одними из самых ценных сокровищ. Пустоши враждебны к жизни, и поэтому кочевники чрезвычайно крепкие. Из-за воздействия химических океанов и облучённого векового стекла нередки мутации. Однако тех, у кого развиваются особенно отвратительные мутации, изгоняют из кланов. Выжить самостоятельно в пустошах практически невозможно, поэтому неудивительно, что эти мутанты объединяются. Познав экстремальные трудности даже по меркам пустошей, эти группы искусны и безжалостны к немутантам. Путешественникам также приходится бороться с природными опасностями или, по крайней мере, с настолько естественными, насколько это можно ожидать от мира, полностью сформированного действиями его обитателей.

Обеспечение транспортом

Сразу за воротами находится множество гаражей и конюшен. Некоторые принадлежат частным лицам, другие предназначены только для официальных лиц улья. Джаррик Тирнел и его группа спрятали свою машину в одном из гаражей. Если Тирнел всё ещё жив и аколиты следуют за ним, то могут начать лихорадочно искать транспортное средство, глядя как контрабандисты уезжают за горизонт на вездеходе Виатор (см. стр. 54).

Выживание в Пустошах

Пустоши не подходят для жизни людей, и если аколиты проведут больше нескольких часов вне улья, то наверняка пострадают от этого, если не будут должным образом экипированы. ПИ могут оставаться в пустошах без вреда в течение количества часов, равного их бонусу Выносливости. Если аколиты путешествуют в герметичной машине, то добавьте час. Если ПИ носит неподходящую одежду, например, что-то, что обнажает большую часть кожи, либо оставляет мало места для вентиляции, сократите это время вдвое.

По истечении времени ПИ должен проходить **Ординарный (+10) тест на Выживание** каждый час или страдать от количества уровней Усталости, равных степеням провала. Окончательная сложность теста зависит от того, насколько хорошо персонаж экипирован для выживания в пустошах. Ношение неподходящей одежды или тяжёлой брони должно налагать штраф от -10 до -20, тогда как подходящая одежда и какое-либо укрытие должны давать бонус от +10 до +30. Если у аколитов нет воды или других припасов, эти тесты получают дополнительный штраф -20.

В любом случае, желательно найти машину. Это хорошее решение, так как путешествие по пустошам пешком — изнурительное занятие. Автомобиль обеспечивает укрытие и скорость, по крайней мере, пока остаётся работоспособным в этом суровом климате. Есть несколько способов получить собственный транспорт. Можно украсть, дать взятку или забрать под угрозами. Ангары Консорциума требуют гораздо больше документов, в том числе удостоверения личности клиента. Покупка или аренда потребует **Ординарного (+10) теста на Реквизицию.** Это даёт транспортное средство, эквивалентное стандартной автокарете Хектин **(см. стр. 233 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8).** ПИ также могут забрать машину сославшись на свой авторитет с помощью **Серьёзного (+0) теста на Влияние.** Однако это снижает Секретность отряда на такое же количество степеней успеха в тесте. Но за это получают виатор с провизией и водой на три дня.

Угон без родного ключа, кода доступа или идентификационной шестерни зависит от его сложности. Краулер виатор имеет обычный замок и простой механизм зажигания. И его можно завести с помощью либо **Сложного (-10) теста на Безопасность**, либо **Ординарного (+10) теста Техпользования.**

Если никто из аколитов не умеет рулить и они просто хотят во время дороги заняться чем-то другим, то могут нанять Д'Лейна Трэверса. Если аколиты поспрашивают окружающих о водителе, то все порекомендуют именно его за длинный послужной список, хотя и с предупреждениями о личных странностях. В качестве альтернативы он может сам подойти к аколитам и предложить свои услуги.

У Трэверса Индивидуальность Заумный и Отношение 65 при общении с потенциальными клиентами. Один из любимых подходов Трэверса — ждать, пока потенциальные клиенты остановятся, чтобы посмотреть на его безвкусную и диковинно кастомизированную машину Песчаная Рысь, после чего он подходит, восхваляя их признательность за его машину,отмечая скорость и другие прекрасные черты автомобиля. Действительно, сильно модифицированный черно-жёлтый хектин имеет репутацию самого быстрого и надёжного во всей округе. Это можно выяснить с помощью **Ординарного (+10) теста на Дознание** поспрашивав местных.

Проводник

Когда ПИ ищут машину к ним приближается человек с обветренным лицом в защитной одежде. Лано, как он представляется, является уроженцем "открытых земель", или тем, кого ульевик обозвал бы пустошником или дохляком. Аколиты не без основания могут не доверять ему, поскольку большинство жителей пустошей враждебно относятся к чужакам, рассматривая их в первую очередь как источник добычи и рабов. Хотя есть некоторые дохляки, которые действительно не питают злобы и нанимаются в качестве проводников. Однако Лано не из таких. Если ПИ наймут его в качестве проводника, то он приведёт их прямо в засаду.

Если Лано присутствует в группе, его предательство раскроется, когда нападёт Фрорн Забойщик **(см. раздел Рейдеры)**. До этого времени он будет пытаться быть полезным и завоевать доверие аколитов. Хотя для опытного глаза он слишком уж льстивый и слишком рьян в желании угодить. Лано может дать полезные советы как пережить опасности пустошей — в конце концов он хочет, чтобы ПИ прожили достаточно долго, чтобы передать их в руки Фрорна.

Лано использует профиль Гвидрейского кочевника (см. стр. 50), хотя это должно быть секретом для игроков. У него Индивидуальность Покорный и начальное Отношение 55. От ПИ зависит, нанимать его или нет. Однако встреча с Фрорном произойдёт в любом случае, хотя если ПИ согласятся на услуги, то с большей вероятностью будут застигнуты врасплох. Аколиты могут понять, что Лано чего-то недоговаривает с помощью Встречного **Серьёзного (+0) теста Проницательности** против Обмана.

Если аколиты не встретят Лано возле гаражей, то могут столкнуться с ним в какой-то момент во время путешествий, и тогда он также предложит свои услуги. А если аколиты уже пострадали от опасностей пустошей, то Лано может даже оказать им небольшую помощь.

Скоростные погони

Вполне возможно, что игроки достаточно быстры и будут напрямую преследовать контрабандистов в пустошах. Хотя правила боя можно использовать для представления таких скоростных погонь, они не передают напряжение и волнение от маневрирования по опасной дороге. Обратите внимание, что если аколиты поймают контрабандистов в такой погоне, МИ должен будет изменить то, как отряд обнаруживает лагерь.

Высокоскоростные погони можно представить серией встречных тестов Управления. Когда начинается погоня МИ определяет, сколько метров разделяет преследователя и преследуемого. Затем два игрока бросают встречные тесты Управления (в зависимости от задействованных транспортных средств). Если преследователь побеждает, то уменьшает расстояние между машинами на 10 метров за каждую степень успеха. Если преследуемый побеждает, то увеличивает расстояние на ту же величину. Это продолжается в начале каждого раунда, пока расстояние не упадет до нуля или не увеличится на 300 метров. Если преследователь догоняет, обе стороны проводят ещё один Встречный тест Управления. Если преследователь побеждает, то заставляет жертву съехать на обочину и остановиться. Если преследуемый побеждает, то увеличивает расстояние как описано выше.

Более быстрые машины добавляют бонус к этому тесту. Сравните крейсерские скорости, и за каждые полные 10 км/ч разницы водитель более быстрого транспортного средства получает бонус +10 к тестам Управления.

Скоростные погони обычно не совсем безопасны. Помимо перестрелок (которые должны происходить в соответствии с обычными правилами боя и боя транспортных средств), существует постоянный риск потери контроля или даже столкновения с другой машиной. При выполнении тестов Управления результат 99-100 означает, что машину заносит или она врезается в препятствие и взрывается **(см. результат 10+ в Таблице 7-34: Эффекты критических попаданий по корпусу на стр. 317 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8).** "Опасная зона" может быть увеличена в зависимости от обстоятельств погони. Погони на трассе могут означать, что столкновения происходят при результате 97-100, в то время как погони по встречке изменяются на 92-100. Как всегда, последнее слово остаётся за МИ.

Необязательное событие: Учебные стрельбы

Данное событие следует запускать пока аколиты ещё находятся в тени улья, не более чем в 50-75 километрах. Опишите, что когда ПИ спокойно идут/едут то слышат характерный свистящий звук артиллерийского снаряда, который падает на небольшом расстоянии от них с мощным взрывом. Хотя это не должно быть сразу заметно, но ПИ забрели в район учений Десолеумских Обетных Кадров. Войска регулярно проводят такие учения в пустошах, поскольку эти области удобно расположены и практически пустынны. Первый снаряд лёг достаточно далеко и не может ранить аколитов, хотя, если они сидят в машине, то МИ может усилить драматический эффект, заставив снаряд приземлиться прямо перед ними, заставив водителя резко затормозить. Через несколько секунд рядом приземляется второй снаряд, а за ним быстро следует третий. Аколиты, возможно, уже встревожены и даже считают, что подверглись нападению.

Если ПИ продолжат движение, то за следующим поворотом увидят часть тренировочных сил. Примерно в километре от дороги находится отряд пехоты, включая эскадрон Василисков. Если аколиты наблюдают через магнокуляры, то могут ясно видеть, как экипажи загружают очередную партию снарядов Сотрясатель, в то время как техножрецы проводят корректировку огня. Также ПИ могут различить доносящийся отчётливый треск выстрелов из лазгана с другой стороны.

Пока игроки думают, как реагировать, или просто продолжают движение, то всего через минуту видят приближающееся с северо-востока низкое облако. Это поднятая гусеницами пяти Тауроксов пыль. Машины приближаются к аколитам и приказывают остановиться по вокс-вещателю. Старший клятвенник Лейгиус Хорн появляется из верхнего люка ведущего Таурокса требуя, чтобы нарушители покинули территорию и вернулись в улей Десолеум. Он объясняет, что идут военные учения, и присутствие аколитов как подвергает их опасности, так и (что ещё хуже) создаёт неудобства для его войск.

Лейгиус говорит, что учения проходят по фронту следующих 10 километров, поэтому аколитам неприемлемо продолжать движение в текущем направлении. У ПИ есть несколько вариантов. Если они хотят избежать конфликта и риска раскрытия своей миссии, то могут повернуть назад, обогнуть или проехать мимо.

Если ПИ проигнорируют предупреждение, то недолго поколебавшись, он применит силу (включая по иронии судьбы, смертельную). По мнению Хорна, разрешение гражданам игнорировать приказы военного командования создаёт неприемлемый прецедент. Предполагается, что личности аколитов неизвестны Хорну. Он будет более сговорчивым, если что-то поймёт о полномочиях отряда. Однако Лейгиус также не предрасположен выслушивать объяснения (он Уверенный с Отношением 30).

Пока ПИ пытаются прояснить ситуацию, Хорн почти постоянно их воинственно прерывает. Если аколиты не смогут привлечь его внимание лаконично (например, объявив о своей власти или о том, что они идут по следу группы опасных еретиков), то получают штраф -10 к тестам Взаимодействия с Хорном.

Клятвенный магистр Хитен Прасс наблюдает за учениями из своей Химеры примерно в 5 километрах от места встречи ПИ с Хорном. Аколиты вряд ли встретятся с ним лично, только если целенаправленно не будут его искать. Однако любой взвод может связаться с магистром присяги с помощью тяжёлого ранцевого вокс-передатчика. Прасс не желает приостанавливать операции ради безопасности простых граждан, и только путём применения своего Влияния аколиты смогут убедить гордого офицера.

Предприимчивые ПИ могут попытаться захватить и угнать Таурокс. И это может вылиться в интересную поездку, если ни один из аколитов не умеет им управлять. Если один из солдат-клятвенников сопровождает отряд в качестве водителя, используйте **профиль пехотинца Десолеумского Обетного Кадра со стр. 486 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.** Однако Прасс весьма расстроится, если заберут одну из его машин (независимо от причин). Поэтому приказывает артиллерии "случайно" обстрелять их путь. Это должно не только замедлить преследование контрабандистов, но и повредить их машину достаточно, чтобы помешать её использование для любых будущих угроз.



Стеклянный шторм

Когда аколиты находятся примерно в часе пути от улья, то замечают заслоняющую горизонт тёмную, но сверкающую тучу, что быстро к ним движется. Это одна из страшных стеклянных бурь Десолеума, которую легко узнают любые местные (особенно NPC). Когда мощные штормовые ветра движутся по пустошам, то поднимают не только песок и пепел, но и более крупные куски стекла с равнин. Эти бури невероятно смертоносны, ибо могут разрезать человека на части за считанные секунды. Если аколиты не распознают опасность и не предпримут соответствующих шагов, то пусть встретят путешественника или группу путешественников, которые либо спасаются от бури, либо принимают меры по строительству убежища.

С того момента у аколитов есть примерно десять минут до того, как налетит шторм. Это время должно сократиться, если ПИ продолжат движение к шторму. В начале каждого хода в шторме каждый должен пройти **Сложный (-10) тест на Уклонение.** И в случае провала шторм наносит 1d10 Разрывающего урона в случайно выбранном месте. Лежа ничком на земле, вы получаете укрытие со значением брони 6. Подходящее укрытие в виде камней или руин даёт укрытие со значением брони 8 и более. Аколиты также могут вырыть траншеи или просто закопаться с помощью **Рутинного (+20) теста на Атлетику.** Любой из этих подходов обеспечивает 5 очков брони и +1 дополнительно за каждую степень успеха. МИ должен помнить о необходимости уменьшать укрытие от штормового урона каждый раунд, согласно правилам **“Повреждение укрытий” со стр. 282 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8**, чтобы усилить напряжение от шторма. Если ПИ без машины, то МИ должен рассмотреть возможность появления шторма, когда они подходят к потенциальному укрытию. Например к тому, которое предоставляет торговый караван, скальное образование, шахтный туннель или даже руины ксеносов.

Если аколиты путешествуют на машине, то могут выдержать шторм, хотя транспортное средство наверняка пострадает. Если машина на колёсах, то летящие кинжалы стекла могут проколоть их. Если ПИ не найдут способ защитить шины, то МИ должен бросить 1d10. И при результате 6-9 одна шина будет испорчена, а при результате 10 две шины будут уничтожены осколками стекла. Если аколиты едут, когда налетает шторм, то водитель должен пройти **Сложный (-10) тест Управления (Наземная техника)** с дополнительным штрафом -20, если колесо проколото. Если водитель проваливает тест, то транспортное средство станет неуправляемым **(см. стр. 312 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8).**

Шторм смертелен но, к счастью, недолог. Он длится всего 2d5 раундов, хотя для незащищенных это может показаться вечностью. Если ПИ решили переждать в машине, то МИ может затянуть шторм на более долгий срок, обыгрывая постепенный урон транспорту и угрозу того, что шторм разобьёт обзорное стекло или даже прорежет корпус.

Данное событие призвано добавить немного азарта в путешествие, не подвергая ПИ большой опасности (по крайней мере, пока они принимают адекватные меры предосторожности). Если МИ хочет усложнить жизнь аколитам, то может объединить стеклянный шторм с другим событием. Например, шторм может разразиться, когда аколиты ведут напряжённые переговоры с клятвенником Хорном или во время борьбы с кочевниками Фрорна Убийцы. Шторм может наступить, когда аколиты разговаривают с Хашианом Трелсом, и в этом случае спокойное поведение торговца перед лицом опасности может ещё больше подчеркнуть его смутно угрожающую ауру.

Торговец

Эту встречу лучше всего вставить во время затишья между природными опасностями и сражениями. После того, как аколиты прошли некоторое расстояние не увидев никаких признаков жизни, они сталкиваются с идущим с противоположной стороны бродячим торговцем. Мужчина идёт пешком, плотно закутан в защитные одежды, с потрепанными штормом очками и респиратором на шее. Его сопровождает крошечная фигура, держащая вожжи пары уродливых тягловых животных, тянущих телегу, нагруженную ассортиментом товаров и чем-то, что выглядит как простой хлам. Меньший индивидуум, похоже, ребёнок, но сильно обветрен и явно мутировал, что затрудняет определение истинного возраста — его кожа полностью безволосая и чешуйчатая. Пара двигается мучительно медленно, в дополнение к буксировке телеги, ноги мутанта не соответствуют по размеру и он ходит хромая, в то время как торговец ходит с тростью, сделанной из бедренной кости стеклянного скакуна. Имя торговца Хашиан Трелс, в то время как мутант не имеет имени и не может говорить.

Хашиан Трелс многое повидал за время путешествий по Десолеуму и торгует информацией так же охотно, как и товарами. Его товары представляют собой странный ассортимент, некоторые из них собраны в пустошах, другие выменяны у кочевников или попутчиков. По большей части товары вряд ли будут интересны аколитам, но среди хлама могут быть сокровища. То, что можно найти, оставлено на усмотрение МИ (для справки см. предметы из ОКП или придумайте собственные).

Одним из предметов, который МИ может ввести, является пустотный костюм. Хотя он может показаться бесполезным в пустошах, костюм может защитить от токсичного озера, окружающего лагерь мрачных торговцев в течение пяти минут, после чего начнёт разъедаться. Трелс ничего конкретного не говорит о том, почему такой предмет может быть полезен, а просто, многозначительно улыбаясь, предлагает его аколитам.

Более важной является информация, которую Трелс может предложить ПИ за адекватную компенсацию. Информация — это ресурс, и ни один уважающий себя торговец не отдаст ресурс бесплатно. Если ПИ всё ещё преследуют контрабандистов, то могли бы справедливо предположить, что Трелс мог бы их видеть или что-то слышать.

В дополнение к подтверждению того, что он прошёл мимо них, он может предоставить дополнительную информацию о текущем статусе контрабандистов, что они купили и т.д. Если контрабандисты сильно пострадали от рук аколитов, то явно закупили медицинские принадлежности. Возможно даже, что контрабандисты

передали сообщение или угрозы через торговца.

Хашиан также может дать общие советы и информацию о пустошах и потенциальных опасностях. МИ может использовать Трелса для намёка на потенциальные встречи и события. Например, он может дать совет о том, как пережить стеклянный шторм, предупредив, что тот скоро нагрянет (он может чувствовать это своим больным коленом). Или упомянуть про Фрорна Убийцу и его банду, что орудует в окрестностях. Хашиан имеет Индивидуальность Покорный с Отношением 65.

Поскольку Трелс торгует информацией как товаром, получение сведений требует теста на Реквизицию, а не теста на Обаяние или Расследование. Модификатор Доступности зависит от воспринимаемой Трелсом ценности рассматриваемой информации. В качестве ориентира, общие знания о пустошах имеют модификатор +30; информация, которая может спасти чью-то жизнь (например, как обнаружить приближающийся стеклянный шторм), составляет +0. А конкретная информация, такая как сведения о контрабандистах или кочевниках в этом районе, имеет модификатор -10 или хуже. Аколиты также могут использовать часть своего имущества для подмазывания сделки, используя **правила Встречной продажи со стр. 174 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Необязательное событие: Крейтекс

В этой необязательной схватке аколиты сталкиваются лицом к лицу с одним из диких и неестественных хищников пустошей Десолеума. Происхождение этих странных существ окутано тайной, но некоторые магосы Биологис предполагают, что крейтекс и другие гибридые чудовища являются результатом того же огненного холокоста, который превратил в стекло великие равнины Десолеума. Мало кто (если вообще кто-либо) подозревает гораздо более тёмную возможность: эти мерзости несут на себе заразу Хаоса, что уничтожила древних обитателей планет Десолеум и Таур. К концу этого приключения у ПИ тоже может сформироваться такое подозрение.

МИ должен подумать о том, когда использовать данное событие, так как оно может произойти практически в любое время, и лучше всего ночью. Аколиты могут попытаться пройти тест **Встречный Сложный (-10) тест Бдительности** против **Серьёзного (+0) теста Скрытности зверя**. Если аколит не надел респиратор и находится вне машины, то может почувствовать его характерный запах (что даёт бонус +20 к тесту). Когда крейтекс атакует, то делает это яростно и не сдерживаясь. Все провалившие тест на первый раунд боя оказываются Ошеломлёнными.

Если ПИ едут на машине, то событие следует запускать, когда они выйдут поссать или разбить лагерь. Или, как минимум, остановятся и откроют люки во время другого события. В качестве альтернативы животное может внезапно выскочить перед машиной, что заставит водителя резко затормозить, а то и улететь в кювет. Если за рулём сидит ПИ, то должен будет пройти **Тяжёлый (-20) тест Управления (Наземная техника)**, чтобы не врезаться в него. Покатые дюны и камни по краям дороги заставят водителя остановить машину. Независимо от того, решат ли аколиты остаться в машине или выйти и выяснить, во что они врезались, это даёт МИ возможность усилить напряжение, прежде чем крейтекс снова встанет на ноги.

Наконец, если МИ хочет сделать эту встречу более сложной, то может использовать фирменную тактику животного по выкапыванию ямы-ловушки. Это наиболее правдоподобно, если аколиты по какой-либо причине покинули главную дорогу. Хотя, поскольку даже основная дорога представляет собой не более чем утрамбованный песок, возможно, существо решило подготовить ловушку здесь или немного в стороне. В любом случае, чтобы заметить яму, требуется пройти тест **Тяжёлый (-20) тест Бдительности** с дополнительным штрафом -20, если ПИ едут в машине или путешествуют ночью.

Рейдеры

Самой большой опасностью пустошей являются не животные или погода, а другие люди. Этот район контролирует банда кочевников во главе с Фрорном Убийцей. Хотя он и не самый могущественный или влиятельный, но один из самых успешных. Со своего места на вершине сильно преобразованного виатора Фрорн ведёт свою банду, известных как Гвидрейские кочевники или просто Гвидры, в поисках добычи для грабежа.



Фрорн жесток и кровожаден, он и его воины наслаждаются острыми ощущениями битвы. Когда Фрорн столкнётся с ПИ, то немедленно атакует. Однако, как только его войска нанесут некоторый урон, он призывает сдаться. Хотя ему всё равно, согласится ли жертва. Если враги сдаются, он с радостью делает из них рабов. Если нет, то высасывает воду из тел. Есть ещё третья возможность, хотя она недоступна тем, кто несёт символы Империума или Экклезиархии из-за презрения Фрорна к Империуму. Иногда главарь предлагает место в банде особо отличившимся силой и умением. Если кто-либо из аколитов впечатлит Фрорна, то он может сделать такое предложение. Отклонившие приглашение приговариваются к смерти вместе со своими союзниками. Фрорн обладает Индивидуальностью Уверенный с Отношением 30.



Если лжепроводник Лано с аколитами, и они следовали его советам и указаниям до сих пор, то он ведёт их прямо в засаду Фрорна. МИ может дать игрокам ещё один шанс разгадать предательство. Успешный Встречные **Сложный (-10) тест на Проницательность** против **Серьёзного (+0) теста Обмана** не будут Ошеломлены в первом раунде боя, в последний момент поняв, что что-то не так.

Как только начинается битва, Лано вступает в бой против аколитов. Он атакует того, кто выглядит более угрожающим или тяжело вооружённым. Оценка Лано основана на его собственном суждении и доступной информации и не обязательно верна. В частности, поскольку во многих отрядах нет одного лидера или "самого опасного", Лано, нападёт на того, кто физически наиболее крупный и устрашающий, поскольку в его культуре такие люди, как правило, являются как лидерами, так и самыми опасными.

Если предположить, что Лано нет с аколитами, то вряд ли их застанут врасплох из-за громких двигателей и кровожадных боевых кличей, которые возвещают о приближении Фрорна. Рейдеры начинают битву вырываясь на дорогу из-за скалистого выступа, а затем пытаются подъехать к машине ПИ. Если аколиты идут пешком, то явно находятся в невыгодном положении. Фрорн любит некоторые испытания, поэтому МИ может сделать так, что рейдеры тоже атакуют пешком, вызывая своего виатора только после того, как аколиты успешно отразят их первоначальное нападение.

В дополнение к самому Фрорну, его переделанный вездеход виатор "Чёрный налётчик" несёт на борту чемпиона кочевников, шамана и несколько налётчиков, равное числу аколитов плюс 3. Как всегда это число МИ может изменить. Это намеренно сложная схватка, и аколиты могут отчаяться из-за разногласий. Однако чудесным образом приходит помощь, как будто посланная самим Императором.

Божественное возмездие

К счастью для аколитов, Откровенник Храма Сакраментум Сакросанктус по имени Балтиос Д'Харн пересекает их путь как раз вовремя, чтобы оказать помощь. Д'Харн не может не заметить шум битвы, и он спешит на место происшествия, чтобы помочь любым верным слугам Императора, осаждённым врагами человечества. Даже если природа аколитов неочевидна, Д'Харн провёл достаточно времени в пустошах, чтобы распознать кочевников, и предполагает, что эти путники нуждаются в помощи. После пяти раундов боя (или раньше, если дела у ПИ пойдут особенно плохо) Д'Харн вступает в бой верхом на стеклянном скакуне **(см. стр. 233 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**, в сопровождении трёх или более мирян-миссионеров **(используйте профиль Кающегося со стр. 479 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**, также верхом и вооружённых дробовиками. Д'Харн и его последователи немедленно атакуют Фрорна и его налётчиков.

Сражаясь, Д'Харн возносит молитвы Императору и духам битвы, осуждая ересь своих врагов. Эффект от внезапного натиска Д'Харна силён, и даже грозные налётчики Фрорна могут быть подавлены вместе с сопротивлением аколитов. Как только от первоначальной численности банды останется меньше половины, ПИ могут попытаться запугать кочевников с помощью **Встречного Сложного (-10) теста Запугивания**, а Фрорн должен будет успешно пройти **Серьёзный (+0) тест Командования,** чтобы его люди продолжали сражаться. Если Фрорн потерпит неудачу, то его оставшиеся люди поджимают хвост, отцепляют свою машину и уезжают (при условии, что она ещё работает), не оставляя главарю иного выбора, кроме как тоже отступить.

Миссионер

После того, как Фрорн Забойщик и его налетчики побеждены, Балтиос Д'Харн должным образом представляется аколитам. В качестве альтернативы, если ПИ с лёгкостью побеждают налётчиков без посторонней помощи, Д'Харн прибывает на место после битвы, расспрашивая о событиях и поздравляя с победой.

Храм Сакраментум Сакросанктус является одним из орденов Экклезиархии в улье Десолеум. Откровенники как Д'Харн несут слово Императора за пределы соборов и базилик, к угнетённым и неверующим. В случае Балтиоса миссионерская работа привела его в пустоши, где он стремится донести учение до язычников. Для тех, кто не подлежит искуплению, навроде Фрорна, он приносит очищающий огонь. Откровенники энергичны, в отличие от некоторых священников в верхних уровнях улья, что размякли в роскоши. Д'Харн же готов столкнуться с опасностями пустошей. С ним идут миряне-миссионеры, которые также добровольно помогают в его деле. Ради этого эти люди оставили позади свою жизнь в улье.

Сначала Балтиос пытается понять, кто такие аколиты. Он начинает с Индивидуальностью Уверенный с Отношением 75. Миссионер спрашивает их о причине путешествия по пустошам. Если аколиты пытаются скрыть истинные причины, то проведите **Встречный Ординарный (+10) тест на Обман** против Проницательности Д'Харна.

Если миссионер выигрывает, то понимает, что аколиты обманывают, он предполагает худшее и удваивает усилия, чтобы докопаться до правды. Это может включать вопросы либо об учениях Храма Сакраментум Сакросанктус, либо о личных религиозных взглядах и уровнях преданности аколитов. Д'Харн предполагает, что любой, кто лжёт такому благочестивому слуге Императора, как он сам, должен скрывать какую-то ересь или богохульство. Однако, как только он убеждается, что аколиты являются истинными слугами Императора, то оказывает любую помощь, какую может.

Если игроки захотят, то могут убедить Балтиоса сопровождать их, поскольку откровенник всегда готов карать еретиков, которые оскверняют его предполагаемую паству. Если аколиты будут ранены, то Д'Харн любезно предоставляет отряду медицинские принадлежности, но только если они заслужили его доверие.

Балтиос провёл много месяцев в пустошах, и это не первая миссия в окрестностях улья. Если аколиты подружатся с ним или убедят в преданности служению Императору, то он может дать несколько советов и предупреждений об окружающих местах. Если ПИ попросят об этом и объяснят что-то из своего дела, Д'Харн может даже выступить в качестве проводника. В конце концов, он жаждет любой возможности очистить пустоши от еретиков.



Лагерь

"Сегодня вечером мы отправляем следующую партию. Если что-то пойдёт не так, я тебя лично убью".

– мрачный торговец Голскен Хреск
подбадривает подчинённого

В конце концов, ПИ достигают лагеря контрабандистов либо следуя по горячим следам Тирнела, либо следуя грубой карте. В зависимости от того, сколько событий произойдёт во время путешествия и сколько времени займёт каждая из них, аколитам может потребоваться много часов или даже дней, чтобы добраться до лагеря. Приключение предполагает, что аколиты прибудут в сумерках, но фактическое время зависит от того, как долго длилось путешествие. Время влияет на сложность последующих действий. Прибытие на закате облегчает задачу, особенно если ПИ планируют скрытный подход. Даже если игроки планируют лобовую атаку, они значительно уступают по численности, и поэтому могут извлечь больше пользы из темноты.

Независимо от времени, в лагере контрабандистов всегда много активности. В зависимости от освещения и оборудования аколитов, они могут или не могут видеть весь лагерь. Однако даже в самые глубокие часы ночи, массивные прожекторы освещают большую часть лагеря, облегчая работу.

Хотя расположение лагеря было выбрано из-за его удалённости, контрабандисты приняли дополнительные меры предосторожности. Если Тирнел прибудет, зная, что аколиты идут по пятам, то контрабандисты быстро укрепят все возможные точки входа в лагерь.

Когда прибудут ПИ, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Наконец, вы достигли пункта назначения. Впереди, на острове посреди дымящегося химического озера возвышается лагерь. Стены из металлолома окружают ряд сборных зданий, ветхих лачуг и палаток из пластека. Люди в доспехах или защитном снаряжении ходят туда-сюда, таская ящики или патрулируя периметр лагеря. Ворота находятся на самом краю острова, а две большие башни поддерживают подъёмный мост, который, по-видимому, обеспечивает единственный проезд.

Если аколиты преследуют Джаррика, продолжите следующим образом:

Когда виатор контрабандистов приближается к краю едкого озера, мост медленно опускается, тяжёлые цепи проносятся через лебёдки. Одновременно широкие железные и пласталевые ворота медленно открываются вручную полудюжиной мужчин. Мост слегка прогибается под тяжестью машины, когда та пересекает кислотный ров.

Лагерь контрабандистов импровизированный, но хорошо защищён. При создании базы мрачные торговцы намеренно выбрали небольшой остров и с тех пор существенно укрепили его. Лагерь окружает металлическая стена высотой от трёх до четырёх метров. Узкие проходы вдоль задней части внешних стен позволяют охранникам патрулировать парапеты и быстро добежать до тяжёлых стабберов в нескольких местах. Подъёмный мост и ворота управляются вручную, первый — с помощью сложной серии лебёдок и шкивов, которые позволяют управиться паре мужчин. Учитывая едкую природу химического озера, защита является грозной. Однако подъёмный мост — не единственная точка входа. Земля, на которой расположен лагерь, не является настоящим островом, так как упирается в скалистый утёс на дальней стороне озера. Аколиты могут пересечь озеро по периметру, поскольку земля постепенно поднимается, а затем спуститься на полуостров в дальней стороне лагеря, где нет ворот.

Пройдя 200 метров до стены аколиты будут должны либо взобраться, либо пробить её (12 очков брони). Для создания достаточно большой дыры, чтобы смог пролезть хотя бы один человек, необходимо опустить количество очков хотя бы до 5. Этот урон также должен быть нанесён бесшумно, иначе охранники автоматически заметят взрыв, огонь или рёв цепного оружия. Стена не является отвесной поверхностью, так как грубо построена из различного металлолома и деталей, и поэтому обеспечивает адекватные опоры. Чтобы подняться на стену, требуется **Ординарный (+10) тест на Атлетику.**

Одновременно четыре охранника патрулируют стены, двое двигаются по часовой стрелке, а двое против. Маршруты охранников разработаны так, чтобы они держались на максимально возможном расстоянии друг от друга, гарантируя, что ни одна часть стены не останется без присмотра надолго. Кроме того, два охранника на сторожевой вышке осматривают окружающую территорию с помощью огромного прожектора, высматривая неприятеля или диких зверей. Один охранник крутит прожектор, а другой стоит наготове о снайперским лазганом. При виде неприятностей охранники поднимают тревогу. Каждый охранник в патруле носит с собой ручной вокс.

Мрачные торговцы

На момент прибытия ПИ в лагере около восемнадцати контрабандистов (сюда же входят и охранники). Если Тирнел добрался до базы то, конечно же, больше. Главным является Голскен Хреск, также присутствуют четыре члена Детей Наследия. Эти цифры были бы выше, если бы часть группы недавно не отправилась в Порт-Гир с запасом ксеноартефактов. Аколит, который осматривает планировку базы, может попытаться пройти **Ординарный (+10) тест на Бдительность** и посчитать количество людей в лагере. Однако, чтобы отличить Детей от контрабандистов, потребуется три и более степеней успеха.



Важные места

Лагерь имеет ширину около 200 метров в самой широкой точке и примерно полукруглую форму. Единственный вход — большие двойные ворота на юго-востоке. Стены комплекса имеют высоту около трёх метров, местами достигая четырёх. Стены построены из корпусов машин, рабицы и ржавых листов, с наслоением досок сверху. Земля лагеря голая, а в некоторых зданиях даже нет полов. Земля плоская и каменистая, с тонким слоем кварцевого песка, покрывающего пустыни вокруг улья. Периодически кислотное озеро переливается из-за неизвестного давления снизу, почти затапливая лагерь. И МИ может сделать так, чтобы это произошло во время приключения, если аколиты слишком легко прорвут оборону лагеря.

Лагерь всегда активен, и можно услышать крики людей. Самые громкие звуки исходят от приземистых прометиумных генераторов, что питают оборудование и освещают здания. Они также ответственны за запах паров прометия, который был бы довольно сильным, если бы его не затмевал ядовитый смрад кислотного озера. Иногда можно увидеть пролетающий шаттл, направляющийся в Порт-Гир на северо-западе. Огни космопорта и, конечно же, самого улья маячат на горизонте, а также более мелкие мигающие огни межорбитального движения.

Ниже приведены основные элементы лагеря и работающие там NPC. Если ПИ атакуют лагерь или будут обнаружены, то многие отправятся узнать, что за шум или защищать лагерь. В зависимости от действий ПИ, МИ должен определить, можно ли будет найти NPC в их обычном месте.

Озеро

Вокруг лагеря контрабандистов находится озеро кислотных химикатов. Такие озера обычны для всех пустошей. Это суп из ядовитых сточных вод, подкреплённый древними облучёнными стеклянными обломками на дне. Жидкость очень едкая, и даже простое нахождение рядом опасно для человека без защитного снаряжения. Поэтому после трех раундов и каждого последующего раунда находящийся в пределах пяти метров должен проходить **Ординарный (+10) тест на Выносливость.** В случае провала персонаж получает игнорирующего броню 1d5 Ударного урона и 1 уровень усталости. Персонаж, который вступает в кратковременный контакт с жидкостью, например, будучи облитым ею, получает 1d10 Энергетического урона со свойством Токсичный (2). Погружённый в жидкость получает 1d5 Энергетического урона, но также со свойством Коррозионный, представляющим кислоту, прилипшую к его телу и продолжающую растворять ткань и кожу.

Несмотря на кислотную природу озера, в нём обитают крепкие и совершенно нездоровые существа. Хотя они не идут ни в какое сравнение с титаническими зверями, рыскающими по бездонным глубинам кислотных океанов Десолеума, они также опасны. Умные аколиты могут использовать озеро и его обитателей в своих интересах. Зверей привлекает запах свежей крови, и они даже выпрыгивают из озера, чтобы атаковать раненых вдоль береговой линии. Если аколиты смогут выманить контрабандистов из-за стен лагеря, то это может быть использовано как часть атаки. И наоборот, если аколиты неосторожны, то могут сами оказаться добычей. Если прольётся кровь или страдающий от потери кро-

ви подойдёт к краю озера на расстояние 5 метров, проверьте Восприятие зверя, равное 40. За каждую степень успеха запах привлекает одну тварь, которая прибудет через 1d5 раундов. Он прячется под поверхностью, так как его кожа не выдерживает газообразного кислорода, и плюёт кислотой на свою цель в случайное место. Жертва должна пройти **Серьёзный (+0) тест на Ловкость** или пострадать от описанных ранее эффектов. Любая успешная атака отпугивает зверя на 1d5 раундов, после чего он возвращается, чтобы атаковать снова.

Подъёмный мост и сторожка

Разводной мост расположен в ближайшей точке острова к противоположному берегу, пролёт составляет примерно шесть метров. Мост построен из множества металлических листов разных размеров, форм и ширины, спаянных и скреплённых болтами. Хотя внешний вид довольно жалок, мост достаточно прочный и может выдержать проезд одного транспортного средства за раз. Мост управляется из укреплённой сторожки, в нескольких метрах от главных ворот. Две прочные шестерни поддерживают мост в поднятом положении, и его можно опустить с помощью тяжёлого колеса. Один оператор может легко опустить мост, но для подъёма потребуются двое. Один человек может поднять мост, пройдя **Тяжёлый (-20) тест Атлетики.**

Сторожевая башня

Сторожевая башня встроена в стену с правой стороны ворот. Эта конструкция возвышается на четыре метра над стеной, предлагая хороший вид на окружающую местность. Наверху, куда можно попасть по лестнице по внешней стороне башни, находится прожектор на креплении 360°. Если всё спокойно, то фонарь всегда направлен на внешнюю сторону и используется для осмотра окружающей местности. В башне всегда находятся два охранника, один из которых управляет прожектором, а другой осматривает территорию либо с помощью пары магнокуляров, либо с помощью оптического прицела снайперской винтовки. На нижнем этаже башни есть стол и стулья, за которыми контрабандисты иногда убивают время, ожидая своей очереди на караул. В этой комнате есть оружейный шкафчик с тремя автоганами и боеприпасами, а также шкафчики для личного снаряжения. Большая часть оружия контрабандистов хранится в оружейной.

Заставить их говорить

Как и в случае с любым детективным приключением, **Forgotten Gods** требует, чтобы аколиты не получали слишком много информации слишком быстро. Хотя приключение строится с учётом этого, ответственность также должна ложиться на МИ, поскольку именно через него игроки познают мир **Dark Heresy.** Умные игроки могут попытаться взять пленных для допроса. Хотя это похвальное решение, оно также может представлять проблему для сюжета. Хотя такие пленники могут не захотеть говорить, аколиты могут быть весьма убедительными (особенно те, кто искусен в искусстве мучителя). Для игроков, которые потратили время и опыт на развитие персонажей, умеющих выпытывать информацию у подозреваемых, может быть не только удручающе, что их навыки оказываются неэффективными, но и порождают недоверие к МИ. К счастью, у МИ есть ряд инструментов, позволяющих ограничить получаемую информацию, не ограничивая при этом возможности персонажей.

Во-первых, МИ должен помнить, что не все NPC обладают информацией. Очень врядли, что рядовой боец будет знать столько же, сколько лидер или его заместитель. А сам боец будет знать только то, что ему сказали для выполнения конкретного задания. Под давлением такой NPC может начать сочинять ложь, рассказывая аколитам то, что, по его мнению, они хотят услышать. Хотя это и реалистично, но может запутать игру. Поэтому МИ должен разрешить ПИ проходить **Встречный Ординарный (+10) тест Проницательности** или **Логики** против **Серьёзного (+0) теста на Силу воли** или **Обмана** допрашиваемого.

Во-вторых, для членов, которые знают больше информации, группа обычно принимает дополнительные меры предосторожности, чтобы гарантировать, что те не расскажут лишнее, если будут захвачены врагом. Хотя потеря важного лидера – достаточно сильный удар, но его знания не должны сказаться на всей организации. Существует ряд методов, которые может использовать группа в зависимости от ресурсов, образа действий, убеждений и целей. МИ должен учитывать эти различные факторы при работе с пленником и его допросе аколитами. Например, группа, имеющая доступ к могущественным псайкерам, может наложить ментальную защиту или гипнотическую клятву на своих членов, гарантируя, что те не смогут рассказать определённые секреты, даже если захотят. В самых крайних случаях такие защиты могут вызвать кровоизлияние в мозг, когда воля носителя будет окончательно сломлена, или изгнать душу из тела. Группы, пользующиеся услугами еретехов, могут использовать похожие инструменты, хотя и технологического характера. Импланты воли, мем-стены и энграммные блоки могут аналогичным образом ограничивать доступ к информации в сознании человека и, опять же, могут иметь самоуничтожитель.

В-третьих, на обыденном уровне члены могут быть натренированы для самоубийства. Зашитые в воротник ядовитые капсулы – проверенный временем метод. А технологии 41-го тысячелетия предлагают ряд аналогичных, но более изощрённых методов. Они могут включать такие вещи, как активируемые разумом токсичные железы, баллоны с отравляющим газом в искусственных зубах, внедрённые в плоть скрытые микрогранаты и инъекторы, что наполняют его озверином, превращая в неистовую машину убийств и позволяя либо освободиться от уз и одолеть похитителей, либо умереть, пытаясь.

Обитель Наследников

Хотя истинная природа Детей Наследия или их имя пока не должны быть известны аколитам, очевидно, что что-то отличает эту группу от остальных контрабандистов. Небольшое количество культистов размещено в лагере для гарантии, что их священные артефакты будут изъяты у соперников в улье Десолеум. Сектанты (см. стр. 54) предприняли некоторые усилия, чтобы сделать свою часть лагеря более похожей на их родной мир Таур. Кости и черепа сложены вокруг их сборных убежищ до такой степени, что некоторые здания на первый взгляд кажутся построенными из них. Наследники обходятся всем, что есть под рукой, и многие кости принадлежат животным пустошей — некоторые принадлежали действительно огромным и чудовищным зверям. Но здесь нет недостатка и в человеческих останках. В целом, это делает их область заметно отличной от остальной части лагеря и **Лёгкий (+30) тест на Бдительность** показывает это. Если ПИ родом с Таура или был там раньше, то может не проходить тест.

В данной части приключения аколиты могут подслушать, как контрабандисты упоминают “Наследников”. Этого должно быть достаточно для возбуждения любопытства, но они не должны узнать, о ком именно идёт речь, и уж тем более не об истинной природе культа.

Именно здесь хранятся все артефакты ксеносов. Это также включает в себя предметы из Висельного проезда (если аколиты не перехватили контрабандистов). Наследники настаивают на том, чтобы держать эти предметы у себя, якобы для обеспечения большей безопасности. Некоторые из культистов всегда сопровождают партию артефактов обратно в Таур, и вскоре их заменят другие собратья из их мира. Поскольку одна такая партия недавно отправилась, в настоящее время в лагере находятся только четыре культиста.

Храм

Культ основал импровизированный храм, где отправляет ритуалы. Храм представляет собой небольшое здание, обильно украшенное костями в конфигурациях, которые имеют ритуальное значение только для культа, хотя эффект необъяснимо тревожит наблюдателей (больше, чем можно объяснить просто видом костей в архитектуре, что достаточно распространено в Империуме). Кроме того, серый рокрит здания был выкрашен в чёрный цвет и декорирован искусно высеченными странными рунами и узорами. Внутри находится постамент из стекла с близлежащих равнин, используемый как алтарь. Эта кристаллическая плита жутко отражает и преломляет свет десятков свечей, расположенных по всей комнате на кучах тщательно уложенных костей.

На постаменте находится неправильной формы конический кусок чёрного материала высотой примерно полметра, как у сферы и других артефактов ксеносов. Вокруг артефакта расположены шесть человеческих черепов, исполосованных закрученными линиями и странными геометрическими узорами. Стены грубо расписаны изображениями чудовищных, нечеловеческих фигур. Вся сцена чрезвычайно тревожна, и аколиты должны пройти **тест на Страх (1)**, как описано во врезке Артефакты на стр. 21.

В присутствии других артефактов чёрный конус издаёт низкий дребезжащий звук, напоминающий рой саранчи. Если любой из черепов снять с постамента, все свечи в комнате немедленно погаснут.

Казармы

Три длинных, приземистых здания предоставляют жильё контрабандистам. Каждый барак может функционально (хотя и без удобств) разместить до десяти человек. Кровати стоят в один ярус, так как в настоящее время места предостаточно. Рядом с каждой кроватью находится тумбочка. Они, как правило, заперты, так как контрабандисты не настолько глупы, чтобы доверять своим коллегам. В бараках есть дверь и два окна с каждого торца, а также три вентилятора на потолке. В казарме находится от шести до восьми контрабандистов, что чистят и обслуживают своё снаряжение, пьют и отдыхают. Четверо собрались вокруг стола и играют в кости.

Кабинет Хреска

Хреск расположился отдельно от других мрачных торговцев. В здании с кабинетом также находится его личная комната. В кабинете есть несколько сундуков и шкафов с бумагами, грузовыми накладными, контрактами, фальшивыми документами и удостоверениями личности, а также другими подобными бумагами. Если он не занят какими-то делами в лагере, то Хреска можно будет найти здесь. Небольшой портативный генератор стоит снаружи здания, громко гудит и выпускает клубы чёрного дыма. В дополнение к светошарам и вентилятору, генератор питает портативный когитатор и вокс. Вокс представляет собой модель военного класса, занимающую всю поверхность рабочего стола, и оснащён шифратором с усилителем сигнала, способным достигать кораблей на орбите. Когитатор лежит на столе вместе с бумагами, полупустой бутылкой дешёвого амасека и гранёным стаканом. Дух машины когитатора отвечает только авторизованным пользователям. Чтобы убедить его предоставить данные, требуется **Сложный (-10) тест Техпользования.** Он содержит несколько документов, относящихся к недавней поставке включая сообщение, подтверждающее, что контрабандисты обеспечили себе проход на корабль из Порт-Гира, и предполагаемую дату отправления — сегодня **(см. Раздаточный материал 1: Записка контрабандиста).** По всем документам разбросаны ссылки на “Наследников”, с контекстом, указывающим на них либо как на клиентов, либо как на партнёров по операциям. В нескольких сообщениях обсуждается работа с Наследниками по атаке на склады “товаров” Призывающих Скорбь.

Среди вещей Хреска есть пикт—рекордер с пиктами склада, где были найдены мёртвые культисты и контрабандисты, а также фотографии нескольких других сооружений внутри улья. На некоторых изображениях видны несущие сундуки и мешки фигуры в мантиях.

Написанное от руки и подписанное Хреском личное послание, похоже было составлено для его начальника. В дополнение к краткому изложению недавней деятельности, включая запланированный на “ближайшее будущее” Тирнелом рейд, записка сетует на трудности в работе с Наследниками. Хреск жалуется на их постоянное

скандирование и на сильную тошноту и болезни среди своих людей, в которых он винит обряды Наследников.

Если аколиты потратят время на чтение корреспонденции Хреска, то должны пройти **Ординарный (+10) тест на Логику**. Успех показывает, что более поздние документы бессвязны и противоречивы, что указывает на то, что здравомыслие автора слабеет.

Запертый сундук в спальне Хреска содержит комбиинструмент, мульти-ключ, пистолет Инферно, шоковый посох, несколько инфопланшетов и шестерню Адептус Механикус (МИ может добавить другие предметы по желанию, такие как обоймы или другое снаряжение). Эти вещи принадлежали пленному техножрецу (см. раздел Позорный столб ниже). Для открытия замка необходимо пройти **Сложный (-10) тест на Безопасность**, если у ПИ есть необходимые инструменты. Также можно сломать замок или сам сундук (броня 15), хотя это сопряжено с риском повреждения содержимого. Если у ПИ есть ломик или подобный инструмент, то для открытия сундука силой требуется пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Силу.** Если ПИ решили сломать сундук атакой, то это должно повредить или уничтожить как минимум один предмет внутри в зависимости от используемого оружия.

Оружейная

Ожидаемо контрабандисты имеют большой запас оружия. Помимо различных лазганов, автопистолетов и стабберов, запасы включают гранаты и даже несколько ракетниц. Здание арсенала является одним из наиболее укреплённых в лагере — в нём нет окон и только одна запертая пластелевая дверь. Голскен Хреск и Джаррик Тирнел носят ключи от арсенала, как и Нолтис Скрен — неофициальный глава службы безопасности лагеря.

Для нахождения определённого оружия требуется **Ординарный (+10) тест на Бдительность,** модифицированный доступностью предмета. По усмотрению МИ любое подходящее оружие или боеприпасы с положительным модификатором Доступности могут быть найдены автоматически, без необходимости проверки. Оружие с доступностью ниже **Очень редкий (-30)** отсутствует — такие предметы слишком редки и всегда будут в руках конкретного контрабандиста.

Транспортные средства

В широком и утилитарном ангаре размещаются машины контрабандистов. Внутри припаркованы два виатора, а снаружи ещё один и три велоксика **(см. стр. 234 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**. Ангар хорошо оснащён инструментами и расходными материалами для обслуживания и ремонта машин. Обыскивающие эту область ПИ могут найти два ребризера, две маслёнки священных мазей и комбиинструмент, а также набор запчастей для машин.

Обычно здесь находятся три контрабандиста, занимаясь мелким ремонтом одного из виаторов. К ангару ведут следы от машины, и **Рутинный (+20) тест на Бдительность или Выживание** позволит заметить, что они свежие. Если Тирнел добрался до лагеря, то следов будет два.

Склады и столовые

Ряд небольших складских помещений содержит общие запасы контрабандистов, включая пайки, инструменты, средства гигиены, аккумуляторы и палатки. Помещения обычно не заперты, а запасы лежат на полках, но для нахождения чего-то конкретного требуется **Ординарный (+10) тест на Бдительность.**

Рядом со складскими помещениями находится широкая палатка-столовая, накрывающая несколько простых стульев и столов. Промышленная холодильная установка содержит скоропортящиеся продукты. Длинный толстый силовой кабель соединяет её с одним из генераторов у края лагеря. Внешняя часть холодильника сильно проржавела. Он издаёт постоянный громкий гудящий звук, поскольку катушки плохо обслуживаются.

Мед-палатка

Контрабандистам часто требуется медицинская помощь, обычно в результате боевых действий, и предоставление этих услуг на месте значительно сокращает потенциальные проблемы. Удобства базовые: брезентовая палатка, скрывающая в себе несколько каталок, холодильник с фармацевтическими препаратами и химикатами, ящик с оборудованием и так далее. Кросс Стельс — местный медик мрачных торговцев, а в прошлом полевой хирург Обетных Кадров. Ему помогает серво-череп медика. Окружающая среда далека от стерильной, а пол состоит из покрытого запёкшейся кровью песка.

Если Тирнел и его группа вернулись в лагерь раньше аколитов, то двое раненых контрабандистов находятся здесь. Пострадавший от ранения в грудь лежит на одной из каталок без сознания, в то время как боец с повреждённой рукой сидит неподалеку. Кросс занимается их ранами. Любой бандит или все трое могут покинуть палатку, чтобы сражаться с аколитами.

Обыскивающие палатку могут найти аптечку, запасы лекарств и инъекторы, рассчитанные на пять доз детокса и шесть доз стимма, а также кисет с обскурой на три самокрутки. Хотя мед-палатка далека от идеала, но хорошо укомплектована, давая бонус +10 к любым тестам Медики, если ПИ захотят подлечить свои раны.

Позорный столб

Контрабандисты построили небольшую грубую тюрьму. Хотя она редко используется, поскольку большинство пленников просто убивают. Камеры переделаны из грузового трейлера, стальные прутья делят внутреннее пространство на разделённые небольшим проходом две камеры, из которого тюремщик может открывать ворота или просовывать пайки. В настоящее время занята только одна из камер, человеком в красном одеянии и с кибернетикой Адептус Механикус.

Здесь аколиты находят техножреца Иятсона. Захваченный мрачными торговцами во время следования по следу пропавшей технореликвии, Иятсон ранен и истощён, как умственно, так и физически. Тем не менее, он может оказать некоторую помощь аколитам, поскольку жаждет увидеть, как контрабандисты предстанут перед судом за свои преступления против Омниссии. Впервые увидев ПИ, Иятсон осторожен и подозрителен (Индивидуальность Покорный с Отношением 30). Увеличьте это на +10, если в отряде есть член Адептус Механикус.

Аналогично, любые персонажи с предысторией Адептус Механикус получают бонус +10 к тестам взаимодействия с Иятсоном.

Если аколиты смогут убедить, что они враги Мрачной торговли и слуги Империума, техножрец предложит любую информацию или другую помощь, которую сможет. Если аколиты хотят освободить Иятсона, то открытие камеры требует **Сложного (-10) теста на Безопасность.**

Иятсон был пленником контрабандистов почти три месяца, и за это время подслушал довольно много, отчасти благодаря своим кибернетическим чувствам. В зависимости от предпочтений МИ, взаимодействие с техножрецом может быть как повествовательным, так и использовать полные правила Социального взаимодействия. В первом случае аколиты должны успешно пройти тест на **Тяжёлый (-20) тест на Обаяние** или другой подходящий тест на усмотрение МИ. Если использовать полные правила взаимодействия, МИ должен проводить тест Отношения для Иятсона после каждого успешного использования Социального навыка аколитом, причём каждый успешный тест раскрывает один полезный элемент информации. Если аколиты завоюют доверие, техножрец сможет раскрыть следующую информацию:

- Контрабандисты являются членами Мрачной торговли, базирующейся на планете Десолеум организации.
- Контрабандисты сотрудничают с иномирной группой, которую они называют “Наследниками”.
- Мрачные торговцы не доверяют Наследникам, но имеют некое взаимовыгодное деловое соглашение.
- Наследники представляют собой своего рода культ, хотя Иятсон не знает, каков объект их поклонения.
- Группа контрабандистов и Наследников покинула лагерь всего за несколько часов до прибытия аколитов.



Вход в лагерь

Существует множество стратегий, которые ПИ могут использовать для проникновения в лагерь. Различные варианты можно разбить на три основных подхода: проникнуть в лагерь скрытно, обмануть охранников или пробиться с боем.

Скрытное проникновение

Тайное проникновение может быть лучшим подходом для аколитов, особенно если они искусны в скрытности. Если только один или двое ПИ имеют необходимые навыки, то тогда им придётся взять на себя инициативу **(см. врезку Как быть незаметным)**. Если аколиты проникают в лагерь ночью, то темнота сыграет им на руку. Хотя мощные прожекторы заливают светом весь лагерь в целом, их недостаточно, чтобы осветить каждый метр, к тому же они отбрасывают резкие и глубокие тени. По всему лагерю разбросано достаточно зданий, машин и ящиков для обильного обеспечения мест для укрытий. Кроме того, небольшое количество контрабандистов всегда патрулирует лагерь. Но если ПИ уделят время наблюдению за привычками охранников, то смогут более грамотно спланировать проникновение, пройдя **Лёгкий (+30) тест на Логику**. Однако, прежде чем аколиты смогут начать наблюдение, они сперва должны получить обзор лагеря (например, взобраться на вершину или запустить в небо сервочереп). Как обычно, МИ должен прислушиваться к любым планам игроков и допускать вероятность успеха, если план разумен и ПИ успешно проходят соответствующие тесты.

Самый простой способ проникнуть в лагерь не будучи обнаруженным — это перебраться через стену и рассчитать время так, чтобы поблизости от выбранной точки проникновения не оказалось ни одного охранника. Оказавшись в лагере, аколиты должны время от времени проходить **Встречные Серьёзные (+0) тесты на Скрытность** против бродящих по территории контрабандистов или культистов. Если ПИ проникают ночью, то враги получают штраф -10, так как менее бдительны. В лагере всегда есть активность, но обычно ночью её меньше. Однако, хотя их внимание направлено наружу, патрулирующие стену, также иногда наблюдают за внутренней частью лагеря.

Обман

Некоторые игроки могут решить, что лучшим подходом станет блеф. Однако контрабандисты не ведут дела напрямую из лагеря, поэтому выдавать себя за потенциальных клиентов сложно, но не невозможно. МИ должен выслушать легенду игроков и назначить соответствующую сложность Встречных тестов Обмана аколитов против Проницательности контрабандистов.

Аколиты со знаниями о Мрачной торговле могут попытаться выдать себя за её членов. Это сложно, но потенциально может сработать, если ПИ знают достаточно и успешно пройдут необходимые тесты. Одна из проблем связана с ритуальными шрамами на лице, которыми себя идентифицируют мрачные торговцы. Аколиты могли бы обойти это, выдавая себя за новичков, но вряд ли их пропустят в лагерь без хотя бы одного (очевидного) полноценного мрачного торговца, который поручится за них. Если аколиты не поняли важности шрамов на лице мрачных торговцев, то это может стать для них гибелью, поскольку даже у новобранцев есть некоторые познания, даже если они не полностью понимают значение размера, формы и положения шрама. Владеющие умением Обмана и имеющие надлежащие принадлежности (грим, протезы и т. д.), могут попытаться воссоздать шрамы на одном или нескольких аколитах. Если только ПИ не обладает соответствующим умением Запретного знания или талантом Связи, или не имеет под рукой доступного для изучения лица контрабандиста, то для этого потребуется успешно пройти Очень тяжёлый (-30) тест на Бдительность, чтобы персонаж мог надеяться на точное воссоздание шрамов.

Если ПИ удастся обмануть стражу, то их отведут к Голскену Хреску, который встречает всех вновь прибывших в лагерь.

Лобовая атака

Скорее всего, ПИ значительно уступают контрабандистам в численности и вооружении. Добавьте к этому выгодную оборонительную позицию лагеря и другие меры предосторожности, и это сделает задачу сложной, даже самоубийственной. Однако вполне возможно, что аколиты заручились поддержкой Балтиоса Д'Харна и его последователей, отряда санкционариев или даже взвода Обетных Кадров Десолеума. Однако реквизиция услуг Кадров — нелёгкий подвиг, и почти наверняка придётся задействовать всю власть своего господина или использовать поистине титаническую уловку. Кроме того, лагерь контрабандистов находится далеко за пределами юрисдикции санкционариев улья, и только прямые приказы от Инквизиции могли бы их откомандировать.

Третья возможность, которая может прийти в голову игрокам, особенно если кто-то из их персонажей имеет прошлое Адептус Арбитрес или связан с этой организацией — обратиться за помощью к этой группе. Адептус Арбитрес имеют участок в Порту-Гир, и деятельность Мрачной торговли определённо является предметом их беспокойства. Однако получение помощи от Адептус Арбитрес или Кадров должно представлять некоторую сложность само по себе. Поэтому МИ должен провести тесты с соответствующей сложностью. Кроме того, МИ вправе увеличить количество контрабандистов и усилить защиту лагеря, добавив боевых сервиторов и дополнительные башни с тяжёлым оружием.

Ключ к управлению таким большим конфликтом — сосредоточиться на ПИ и их действиях, описывая остальную часть битвы в общих чертах. Если игроки наслаждаются боем, то дайте им возможность продемонстрировать свои способности. Если игроки хотят быстро зачистить лагерь, чтобы возобновить расследование, то не стесняйтесь заставить их делать немного больше, чем просто стоять и наблюдать, пока военные или арбитры делают всю работу за них (конечно, если аколиты реквизировали достаточно войск). Подробнее о проведении таких встреч см. во врезке Руководство МИ: Проведение крупных сражений на стр. 98.

Голскен Хреск

Голскен Хреск — старший из мрачных торговцев в лагере пустошей и фактический лидер. Хотя он скрывает это от подчинённых, но Хреск всё больше и больше беспокоится о связях с Наследниками. По мере того, как религиозная мания культа становилась всё более очевидной, Голскен начал опасаться, что зашёл слишком далеко. Если аколиты встретятся с Хреском в мирных условиях, то есть вероятность, что он пожелает сотрудничать с ними особенно, если ПИ заявят, что их интерес в первую очередь направлен на Наследников. Хреск с подозрением относится почти ко всем, и его нынешнее психическое состояние шаткое. Поэтому переговоры должны быть напряжёнными и опасными. Малейшая ошибка со стороны аколитов заставит Хреска схватиться за плазменный пистолет и вызывать подкрепление. Кроме того, ПИ должны знать, что как старший член Мрачной торговли Хреск несёт ответственность за непростительные преступления. К ним относятся загрязнение улья ксеноартефактами. И хотя истинный масштаб нанесённого ущерба пока не очевиден, но, возможно, катастрофичен. Сотрудничество с Хреском должно проверить решимость даже самого пресыщенного аколита. У него Индивидуальность Уверенный, но Отношение 25.

Если аколиты сталкиваются с Хреском в боевых условиях или, по крайней мере, в качестве прелюдии к бою, то Голскен ставит успех Мрачной торговли на второе место после собственной жизни. Он очень заинтересован в любом нападающем, поэтому и настаивает на том, чтобы нарушителей брали живыми для допроса.

Если Джаррик Тирнел вернулся в лагерь, то его можно будет найти в кабинете Хреска, где тот будет отчитываться о задании, после чего отправится в порт. Как правая рука, Тирнел — первый человек, к которому Хреск обращается за помощью в любое время. При необходимости Индивидуальность Тирнела — Агрессивный с Отношением 35. Кроме того, всякий раз, когда он встречается с чужаками, Хреск обязательно берёт с собой по крайней мере двух контрабандистов.

Больше, чем контрабандисты

Именно в данной части приключения аколиты должны получить первый реальный намёк на то, что за культистами и контрабандистами замешана ещё одна группа. ПИ не должны узнать истинной природы этой третьей группы или её полного названия — Дети Наследия. Хотя могут найти некоторые подсказки и наткнуться на название "Наследники" — неформальное сокращение, которое часто используют мрачные торговцы. По более очевидным причинам контрабандисты также называют их "костяшками", когда культисты находятся вне пределов слышимости.

Есть несколько способов, которыми аколиты могут узнать о Наследниках. Внешний вид принадлежащей культу секции лагеря даёт одну подсказку. В то время

как остальная часть довольно скудна и утилитарна, Наследники украсили свою территорию сложными скульптурами и символическими композициями из кости. Ещё более очевидной является святыня внутри импровизированного храма. Анализ записей в кабинете Хреска показывает заметки и документы, ссылающиеся на работодателей контрабандистов. Простое наблюдение за деятельностью лагеря также должно ясно дать понять, что эти странные, мрачные личности не являются контрабандистами.

Культисты сильно выделяются среди контрабандистов. В то время как мрачные торговцы носят функциональную броню и стильную одежду, культисты одеваются в тёмные мантии, украшенные мотивами черепов и костей или даже мелкими фрагментами ксенокаменной кладки (они слишком незначительны, чтобы произвести психический эффект, хотя странное скользкое ощущение и блеск выдают в них явное ксенопроисхождение). Манерами культисты также сильно отличаются от контрабандистов. В то время как последние грубы, обаятельны, плутоваты и общительны, культисты — в резком контрасте — замкнуты и серьёзны. Они говорят монотонно, их речь наполнена странными ссылками на "предков". Как позже узнают аколиты, это является как результатом культуры почитания предков Таура, так и верой культа в вымерших ксеносов, как духовных предков. Отыгрывая Наследников, МИ должен помнить, что они — преданные дремлющим богам вымерших ксеносов религиозные фанатики. Это сильно отличается от контрабандистов Мрачной торговли, для которых нет ничего святого, кроме денег. Действительно, контрабандисты и культисты имеют так мало общего, что жить бок о бок друг с другом — вызов для обеих групп. Контрабандисты пытаются терпеть стоический фанатизм Наследников, пока те платят, в то время как культисты терпят "святотатственных" контрабандистов как необходимое зло в получении древних реликвий.

Слишком поздно

Независимо от того, как будут развиваться события в лагере, самым важным результатом будет то, что ПИ узнают, что партия ксеноартефактов уже отправилась в Порт-Гир. Осталось очень мало времени, прежде чем корабль отправится, увозя реликвии в неизвестном направлении. Может статься так, что аколиты уже опоздали. Данный факт важен, потому что финальные события должны стать отчаянной гонкой, не оставляющей слугам Трона времени на исследование судна или его потенциальных пунктов назначения. ПИ, вероятно, узнают эти факты только в следующей главе, когда окажутся на борту корабля.

Аколиты могут узнать о грузе несколькими способами. Во-первых, анализ документов и бумаг в покоях Голскена Хреска. Во-вторых, допрос оставшихся в живых контрабандистов с помощью **Встречного Ординарного (+10) теста на Допрос** против **Сложного (-10) теста на Силу воли** пленника. Аналогичным образом, культисты могут раскрыть информацию, хотя они сделают это гораздо драматичнее и с меньшими трудностями, ибо наслаждаются возможностью подчеркнуть предполагаемую неудачу неверующих.

Дети Наследия

Размеры Империума огромны и за пределами понимания любого смертного. Миллиарды миллиардов человеческих душ, которые ползают по своей повседневной жизни и умирают невоспетыми, превосходят воображение. В непрестанном поиске смысла перед лицом этой, казалось бы, очевидной незначительности, человечество часто обращается к сложным и экстравагантным погребальным традициям и ритуалам, восхваляя мёртвых, чтобы дать утешение живым. Ни одна человеческая похоронная традиция не является столь расточительной, как использование целой планеты для захоронения.

Планета Таур была миром-гробницей для имперских сановников с тех пор, как был основан сектор Аскеллон. Поколения почётных слуг Империума свозились на унылую поверхность, чтобы быть похороненными в огромных городах мёртвых. Мавзолеи высотой в тысячу метров хранят останки бесчисленных миллионов, в то время как кладбища размером с континент вмещают более сложные гробницы бесчисленных миллионов других. Среди этих безмолвных монолитов ушедшей службы живут мужчины и женщины Эвлогуса Аскеллина – огромного ордена, которому поручено ухаживать за могилами и душами усопших.

За тысячелетия своей службы Эвлогус развивался и распадался, порождая поразительное множество фракций и подразделений, которые тихо соперничают друг с другом за контроль над миром костей. Среди этих групп возникло много странных верований. Некоторые из них в пределах Имперского Кредо, некоторые далеки от любого чувства святости или благочестия. Среди последних одной из самых тёмных сект являются Дети Наследия.

Дети, также известные как Наследники, верят, что поклоняются едва понятной расе ксеносов, которая когда-то называла Таур своим домом. Культ уверен, что человечество является нарушителем священной пыли Таура, и с помощью Наследников будет сметено с поверхности мира, когда вернутся их давно умершие покровители-ксеносы. Культ уверен, что собрав огромную коллекцию артефактов, которые, как считается, произошли от предков-ксеносов, и проведя ритуал, который, как они верят, очистит планету от всех неверующих, древние хозяева вернутся и превратят Детей в членов этой высшей расы.

Большая часть системы верований Детей Наследия неизвестна Мрачной торговле и другим контрабандистам. Однако хорошо известно, что эти истинно верующие служат каким-то тёмным и таинственным интересам, далёким от Благословенного Императора, и поэтому оскверняют всё, что делают, и всех, кто помогает им. Это знание является постоянным источником беспокойства для высших членов Мрачной торговли. Благодаря мародёрству могил знатных и богатых, сектанты имеют почти неограниченные средства – как раз то, что позволяет контрабандистам временно закрывать глаза на проблемы.

Опять ты!

Если аколиты ранее завершили приключение Тёмные стремления, то уже сталкивались с мрачным торговцем Заксом Хольтейном **(см. стр. 527 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**. Если он выжил в прошлых событиях, то может появиться в лагере. Это может придать дополнительную глубину встрече, ибо он может стать контактом для аколитов и мог бы помочь (с надлежащим стимулом). В качестве альтернативы ПИ могли бы насладиться возможностью отомстить.

На самом деле, корабль не отправится, пока аколиты не окажутся на борту. Конечно, игроки не должны этого знать.

Если Джаррик Тирнел и его группа вернулись в лагерь, то он снова уходит после короткой встречи с Хреском и несколькими мгновениями приготовлений. Примерно через час Джаррик покидает лагерь на виаторе с тремя контрабандистами, увозя найденные артефакты. Он направляется в Порт-Гир, а именно на посадочную платформу Омикрон 7-2а, чтобы связаться с уже находящимися там контрабандистами и культистами и сопровождать их за пределы мира.

Отправление

"Бенификенс-1, полномочия проверены. Разрешаю посадку на платформе Ню-21-31. Император защищает".

– вокс-переговоры в Порту-Гир

Данная глава завершается тем, что аколиты садятся на отправляющийся в неизвестном направлении корабль. На основе собранных разведданных ПИ знают, что у них мало времени, чтобы догнать контрабандистов, или что уже слишком поздно.

Если аколиты обнаружили сообщение на когитаторе Хреска, то знают платформу, с которой контрабандисты должны сесть на судно. ПИ также могут узнать эту информацию из допроса Хреска или любого другого старшего контрабандиста или оставшихся культистов. В данном случае, встанет лишь вопрос путешествия в Порт-Гир, получения входа и нахождения правильной платформы вовремя. В качестве альтернативы аколиты могут быть вынуждены следовать по физическим следам контрабандистов.

Когда ПИ доберутся до Порта-Гир, им придётся столкнуться либо с неповоротливостью имперской бюрократии, либо с опасностями подземных туннелей, в зависимости от выбранного варианта проникновения.

Снова по следам контрабандистов

Аколиты снова преследуют группу мрачных торговцев по пустошам Десолеума. Если ПИ не раскрыли подробности о месте назначения контрабандистов ни из когитатора Хреска, ни от одного из NPC в лагере, у них нет выбора, кроме как идти по следу.

К счастью, пустынный краулер виатор выехал всего за несколько часов до прибытия аколитов и оставил видимые следы на песке. Аколиты могут следовать по нему через пустоши, успешно используя умение Выживания. Группа контрабандистов и культистов везла с собой ряд мощных ксеноартефактов, которые аколиты могут "учуять" с помощью своих **(см. Нечестивый резонанс выше).** Если аколиты до сих пор скрытно преследуют Тирнела, то могут просто продолжать следовать за ним и его виатором через пустоши.

Порт-Гир

Порт-Гир является основным космопортом планеты и улья Десолеум в частности. Шаттлы и лихтеры постоянно курсируют между Гир и Каппекс на геосинхронной орбите, в то время как десятки межзвёздных кораблей пришвартованы в стыковочных рукавах космической станции для дозаправки и пополнения запасов. Вакуумные транспортные трубы ответвляются от порта, ведя к улью Десолеум и другим близлежащим ульям. Когда аколиты приближаются к порту, они также обнаруживают широкую ровную рокритовую магистраль через пустоши, что может оказаться приятным сюрпризом после тряски на грунтовых дорогах.



Когда аколиты приближаются к Порту-Гир, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Впереди над пустошами возвышается массивное сооружение Порт-Гир, затмевая ветхие поселения в его тени. Порт сам по себе похож на миниатюрный улей, посадочные площадки и оффицио расходятся на сотни метров вокруг древних погрузочных туннелей и машин, большая часть которых заброшена. Вокс-антенны и посадочные платформы прорастают из верхних уровней порта, в то время как вентиляционные решетки и трубы, из которых идёт дождь из ила, выступают из нижних глубин. Даже на таком расстоянии запах горящего топлива невыносим, и его источник очевиден – смог из дыма и выхлопных газов плазменных двигателей окутывает вершину возвышающегося порта. Сотни мигающих огней освещают облако изнутри, некоторые отмечают посадочные платформы, другие поднимаются в небо, к огням кораблей на низкой орбите.

Жизнь в Порту-Гир

Рабочие, грузчики и техники, что поддерживают работу порта, объединены в различные наследственные кланы, что жёстко конкурируют между собой. По большей части они связаны клятвой с членами Консорциума, но сражаются (часто буквально) за право разгружать или обслуживать прибывающие корабли. Хотя некоторые из них прочно контролируются той или иной группой Консорциума, многие районы порта не так чётко разграничены, и различные рабочие кланы сражаются за них, подобно бандам, часто схватываясь и вступая в небольшие войны, когда корабли прибывают на орбиту, или даже когда посадочный модуль становится виден в небе, сражаясь не на жизнь, а на смерть за право разгружать или обслуживать только что прибывшее судно. Ситуация ещё более ожесточённая в погрузочных туннелях, где изгнанные и опозоренные кланы прибегают к воровству и убийствам. Во время транзита груз должен хорошо охраняться, чтобы его не украли такие подкланы, преступные банды, мутанты-мусорщики или кто похуже.

На верхних уровнях порта Консорциум имеет собственные силы безопасности или полагается на местных санкционариев. Иноземцы нанимают местных для сопровождения товаров от посадочного модуля до места назначения в улье. Некоторые из этих групп — просто преступники или банды, что забирают товары себе и не стесняются убивать настоящих владельцев.

Каждый аспект процесса передачи товаров подвержен опасности и насилию для тех, кто не привык к местным обычаям. Чтобы избежать пошлин, некоторые торговцы намеренно имеют дело с менее авторитетными элементами или пытаются полностью обойти местных жителей. Такие действия вызывают гнев рабочих кланов, а если речь идёт о ценных грузах, они также привлекают нежелательное внимание Консорциума и Администратума. Помимо опасностей транспортировки товаров с корабля в улей, их законная выгрузка является кошмаром бюрократии, требуя подачи многочисленных копий грузового манифеста Администратуму и соответствующим членам Консорциума, соблюдения многочисленных протоколов, заполнения бесчисленных форм и других различных задач. С такой трудоёмкой и дорогостоящей процедурой неудивительно, что некоторые торговцы прибегают к контрабанде даже законных товаров.

Насколько беспощадны рабочие бригады и припортовые таверны, настолько же беспощадны глубокие туннели под портом. Самые глубокие уровни, включая уровень земли, давно пришли в негодность и упадок. Никакие санкционарии или силы безопасности не патрулируют эти районы. По сути, они столь же беззаконны, как тьма подулья. Туннели являются вотчиной банд, сформированных из экипажей кораблей, которые оказались в затруднительном положении из-за дезертирства, похищения или просто заблудились в туннелях. Ходят слухи, что в некоторых случаях такие люди настолько отчаялись, что скатились в каннибализм. В тавернах наверху пустотники и рабочие рассказывают истории о бесформенных существах, которые когда-то были людьми, рыскающими в поисках свежего мяса.

Товары, что были утеряны или украдены на протяжении столетий, разбросаны по всему нижнему порту, и целые толпы зарабатывают себе на жизнь, подбирая эти объедки. Многие легенды и слухи рассказывают об особенно ценных находках, которые привлекают группы охотников за сокровищами из самых отдалённых мест, вплоть из самого улья. То, что эти мусорщики рискнули подвергнуться опасностям подземных туннелей, говорит о предполагаемой ценности этих сокровищ и живучести историй.

Какой порт?

Если игроки завершили Тёмные стремления, то есть вероятность, что Порт-Гир был сильно повреждён или даже разрушен. Такое событие катастрофично для Десолеума, и его нельзя недооценивать. Однако для целей этого приключения важно то, что большая часть перевозок, которые ранее проходили через Порт-Гир, теперь проходят через космопорт Кориолис. Остальная часть этого раздела остаётся в основном неизменной, но МИ поощряется вкраплять ссылки на потерю Порта-Гир и катастрофические последствия этого. Такие как доведённые до нищеты целые семьи торговцев и бесчисленные смерти в последовавших войнах, когда соперники боролись за право на спасение и за сохранение собственности в космопорте Кориолис.

Важные места в Порту-Гир

Порт-Гир — это целый город, охватывающий множество кубических километров посадочных платформ, складов, погрузочных туннелей, офисов и многого другого. Ниже приведены несколько мест, которые могут появиться в зависимости от действий аколитов. Для получения дополнительной информации о Порте-Гир **см. стр. 527 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Глубокие туннели

Ниже служебных туннелей, через которые товары выгружаются и транспортируются в улей или склад Порт-Гира, находятся глубокие туннели. Эти коридоры больше не используются законными торговцами или рабочими, и их избегает даже большинство преступников и воров. Большие участки полностью обесточены, стоит

леденящий холод, в то время как в других, всего в нескольких комнатах от них, без всякой видимой причины стоит невыносимая жара. Обычно в глубоких туннелях жутко тихо, если не считать капающих жидкостей. Дождевая вода, разлитое топливо и сточные воды сверху годами просачиваются в глубины. В некоторых районах реки неопознанных стоков каскадом низвергаются по разрушенным руинам, в других стоят тёмные и тихие небольшие озера прометия или солоноватой воды

Глубокие туннели являются домом для бродячих банд отчаявшихся ренегатов, каннибалов и мутантов. Путешественникам лучше всего идти хорошо вооружёнными, толпой и с большим количеством мощных фонарей.

Трудовые лагеря

Вокруг основания возвышающегося порта в беспорядке сгрудились ветхие лагеря. Эти поселения обслуживают кочевников пустошей, иномирцев, портовых рабочих, торговцев, контрабандистов и много кого других. Однако каждый житель остро страдает либо от нехватки ресурсов, либо от желания избежать любых проблем с властями. Для всех остальных предпочтительнее проживание в улье.

Здесь аколиты могут получить информацию о Мрачной торговле и другие слухи. Кроме того, многочисленные мелкие торговцы и контрабандисты торгуют своими товарами. Если ПИ нужны какие-либо припасы перед путешествием, почти всё можно найти здесь за определённую цену.

Самое необычное, что местные жители воздвигли импровизированные стены и сторожевые посты вокруг поселения не со стороны пустошей, а со стороны основания порта. Днём эти посты не охраняются, поскольку туннельные упыри и другие ужасные существа не выносят солнечный свет. Однако, с наступлением ночи добровольцы-ополченцы занимают позиции, бдительно следя за выходами снизу.

Дальние перевозки

Дальние перевозки — так рабочие и грузчики называют огромные грузовые лифты, которые спускаются с верхних уровней порта на землю. Эти лифты находятся снаружи конструкции и неясно, являются ли они частью первоначальной конструкции или были добавлены позже. Точно так же неясно, является ли успешное использование лифтов причиной того, что глубокие туннели были заброшены или же лифты были добавлены в качестве альтернативы беззаконным и опасным туннелям. В любом случае, для торговцев, слишком бедных, чтобы использовать вакуумные транзитные трубы или нанять лихтер, лифты являются единственным надёжным способом спуститься. Оттуда торговцы отправляются через пустоши в поселения кочевников, или идут по главной дороге до других ульев. Лифты также являются основным способом, с помощью которого жители рабочих лагерей достигают верхней части порта. Наверху каждого лифта находится охраняемый санкционариями контрольно-пропускной пункт, что проверяют клятвы и разрешения на работу, выслеживают контрабандистов и других преступников. Если ПИ проходят как аколиты Инквизиции, то их Секретность уменьшается на 1d5-1. Если нужны более подробные сведения, то КПП можно отобразить как КПП Лямбда-ХС-19.

Вход в порт

У аколитов есть несколько вариантов проникновения в порт.

Сквозь глубины

Если аколиты идут по следу контрабандистов, то следы ведут к древним и полуразрушенным воротам. На тяжёлых пластелевых дверях чётко выделяются два слова: “Вход запрещён”. В данный момент они закрыты и обесточены. Пятеро ПИ может раздвинуть двери с помощью **Напряжённого (-40) теста Атлетики (см. стр. 29 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**. В качестве альтернативы можно попытаться повторно подключить двери к электросети. Для этого необходимо открыть трансформаторную панель и физически переподключить тяжёлые провода, пройдя **Серьёзный (+0) тест Техпользования.** В случае успеха загораются несколько зелёных лампочек, а у установленного внутри терминала доступа кибер-глаза человеческого черепа зажигается красная подсветка. Налаживание контакта с машинным духом терминала, чтобы тот открыл двери — простая задача, не требующая дополнительных испытаний.

Путешествие наверх не является ни коротким, ни лёгким. Переступив через порог, аколиты оказываются во тьме глубоких туннелей. Многие участки не имеют электроснабжения. А даже там, где оно есть, многие светошары и электрофонари неисправны, из-за чего отбрасывают мерцающий и прерывистый свет.

Необязательное событие: Гости к ужину

Бесславная смерть в одиночестве в глубоких туннелях — неподходящий конец для приключения. И если аколиты тяжело ранены или по иной причине не готовы к бою, то МИ может пропустить это событие.

Проходя по гулким коридорам аколиты достигают вертикальной шахты, поднимающейся примерно на двадцать метров. Хотя можно найти альтернативный маршрут, но это займёт много времени. Когда ПИ поднимаются по лестнице, то проходят два дополнительных входа в туннель, прежде чем достигнуть вершины. Во втором туннеле притаилась группа каннибалов и нападает на аколитов, как только те приближаются. Группа состоит из трёх туннельных упырей, представленных **профилем Изменённые со стр. 503 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.** В дополнение к мутантам, здоровье аколитов и узкое место являются серьёзным затруднительным положением, делая ПИ неспособными использовать всё своё вооружение и приближая к кончине. В качестве альтернативы аколиты могут пробудить не менее опасную стаю плав-крыс **(см. стр. 495 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**, жаждущих поглотить как плоть, так и металл отряда.

Через грузовой лифт

Аколиты могут достичь посадочных платформ на вершине Порт-Гир с гораздо меньшей опасностью, используя большие лифты. Рабочие лагеря собираются рядом с подъёмниками, поэтому не заметить их невозможно, но придётся постоять в тесноте. Большинство обитателей лагеря не проявляют особого интереса к ПИ, полагая, что они просто ещё одна группа путешественников.

Пройдя мимо нескольких уже работающих подъёмников аколиты видят высоко над головой, как несколько платформ медленно поднимаются или тяжело опускаются. ПИ достигают одного как раз вовремя, чтобы сесть на него.

Платформа переполнена рабочими в тяжёлых комбинезонах, дохляками в порченными песком халатах и странствующими торговцами в безвкусных нарядах. Несколько сервочерепов парят над платформой. Как только аколиты оказываются на борту, один из портовых рабочих тянет рычаг, и с шипением пара и серией громких скрежещущих и лязгающих звуков лифт начинает подъём.

Чтобы не подвергать опасности груз, лифты движутся с умеренной скоростью, и на преодоление километровой высоты уходит более тридцати минут. Поездка проходит без происшествий, хотя если МИ захочет добавить немного азарта, то может устроить спор между двумя рабочими из-за невыплаченных игорных долгов, который грозит перерасти в драку без вмешательства аколитов. При необходимости МИ должен напомнить игрокам, что на тесной платформе едва хватает места для двух десятков пассажиров, а перила практически отсутствуют.

Когда лифт достигает пункта назначения, то упирается прямо в КПП с тремя санкционариями. санкционарии проверяют идентификацию пассажиров лифта по два за раз. Процесс занимает ещё двадцать минут, и ПИ должны решить, терпеливо ли ждать своей очереди или проталкиваться в начало. Если аколиты проходят через контрольно-пропускной пункт под своими настоящими личностями, то уменьшите Секретность отряда на 1d5-1.

Необязательное событие: Жестокое правосудие

Это необязательное столкновение может быть вставлено в любое время, пока аколиты исследуют верхнюю часть порта. Оно служит для примера жестокости 41-го тысячелетия. Когда ПИ проходят мимо одной посадочной площадки, то видят нескольких оборванных заключённых, прикованных цепями к обугленной платформе. Один из них пытается привлечь внимание аколитов, умоляя о помощи. Заключённые — безбилетники, которым грозит наказание — смерть от плазменного двигателя. Когда аколиты в следующий раз будут проходить мимо, то увидят лишь рассыпающиеся останки обугленных скелетов.

Если аколиты вмешаются или поинтересуются этим вопросом, то узнают, что безбилетники были пойманы на судне вольного торговца *Невысказанная клятва*. Эта информация может стать первой подсказкой относительно названия и характера судна, на борту которого они вскоре окажутся. Поэтому это событие следует тщательно обдумать, если аколитам нужна такая информация.

Платформа Омикрон 7-2а

Посадочная платформа Омикрон 7-2а выступает из края порта как пластилевая ракушка. Платформа скрыта от глаз платформами выше, такие третичные посадочные площадки часто являются сферой деятельности контрабандистов или тех, кто хочет заниматься своими делами незаметно. Такие платформы не имеют престижа среди



тех, что высаживается на самом верху. Что ещё более важно, они подвергаются меньшему контролю и меньшему обслуживанию. Как и другие, Омикрон 7-2а покрыта слоем сажи от предыдущих посадок. Мигающие габаритные огни едва светят или полностью вышли из строя.

Попасть на Омикрон 7-2а можно и из погрузочных туннелей. Если аколиты поднялись через внутренние туннели, то подходят к нему снизу. Если ПИ поднялись на грузовом лифте, то спускаются через несколько “этажей” других платформ. На целевой платформе находится небольшой и приземистый грузовой шаттл. Пилот ожидает группу контрабандистов (Тирнела с небольшой группой адептов), поэтому аколитам будет несложно убедить его, что они и есть та группа. В качестве альтернативы ПИ могут угрожать, подкупить или сослаться на свои полномочия, чтобы пилот отвёз их на *Невысказанную клятву*.

Если аколиты преследовали группу Джаррика Тирнела до платформы, то конфронтация неизбежна. Шаттл недостаточно велик, чтобы аколиты могли здесь спрятаться. Когда ПИ достигают платформы, Джаррик разговаривает с пилотом, пока его люди садятся в шаттл. Контрабандисты откроют огонь как только заметят аколитов. Независимо от того, кто стреляет первым, пилот встревожен, но быстро ныряет в кабину и не предпринимает никаких действий, пока бой не закончится. В качестве альтернативы бой может произойти внутри шаттла, когда тот взлетает. Полёт до корабля на орбите занимает примерно пятнадцать минут, поэтому любой бой должен быть завершён задолго до того, как корабль достигнет стыковочного отсека. Внутри шаттл имеет размеры примерно 10 на 20 метров и переполнен ящиками, которые несколько тревожно смещаются во время подъёма. Если аколиты вскроют их, то обнаружат только десолеумские трупные батончики, свежие и ещё влажные.

Заключение и награды

Глава заканчивается, когда шаттл садится на корабль. Это должно произойти сразу после завершения перестрелки с контрабандистами или через несколько минут повествования. Теперь пути назад нет, так как почти сразу после того, как ПИ оказываются на борту, корабль запускает плазменные двигатели и уходит к точке Мандевиля. Аколиты узнают что это за корабль и пункт назначения в следующей главе. На данный момент они достигли важного прогресса в выяснении того, кто стоит за поставками артефактов ксеносов и почему. В процессе они, возможно, прекратили крупную операцию Мрачной торговли.

ПИ должны получить 250-300 очков опыта за дорогу до шаттла и ещё 50 очков за полёт на шаттле. МИ также должен присудить бонусные 50-100 очков опыта за такие подвиги, как взятие лагеря без получения травм, поимка Тирнела или привлечение Хреска на свою сторону против Наследников. Последнее, особенно в сочетании с развитием новых контактов и союзников в улье, может добавить 1-2 очков Влияния (по усмотрению МИ).

В зависимости от взаимодействий с этими группами и решения МИ, аколитам могут быть предложены таланты "Связи" (или "Враг") либо бесплатно, либо по сниженной стоимости опыта: Кочевники десолеумских пустошей, Банда Красного Шага, санкционарии Десолеума, Мрачные торговцы.

Замена персонажей

Пустоши Десолеума неумолимы, и не все аколиты могли выжить. Новые персонажи могут быть созданы с использованием улья Десолеум в качестве родного мира или с использованием стандартных правил улья. В качестве альтернативы игроки могут создавать новых персонажей из множества NPC, таких как контрабандисты, Обетные Кадры, Адептус Арбитрес, санкционарии, подульевики, кочевники пустошей, портовые служащие и докеры, бандиты и другие.

Раздаточный материал 1: Записка контрабандиста

Мы обеспечили себе проход на борт судна, которое снова отправляется в мир Наследников. Как обычно, наши договорённости с боцманом неизвестны капитану судна, и никаких записей о нашем проходе не будет.

Пусть Тирнел и Наследники принесут товар и встретят нас на платформе Омикрон-7-2а. Шаттл должен отправиться до конца следующего дня, так что убедитесь, что они прибудут вовремя.

Заделы для будущих приключений

Ниже приведены некоторые из возможных приключений, которые могут ожидать аколитов во время или после событий этой главы:

- Несколько бандитов Красного Шага демонстрируют шрамы, напоминающие руну Кровавого бога. Как приверженцы клинка, для них было бы лёгко скатиться к поклонению Кхорну. Аколиты могли бы даже обнаружить, что Ворнас тайно правит этим новым культом.
- Боевые учения в пустошах могли быть не такими уж случайными. Возможно, другие пытались устранить аколитов либо в результате их предыдущих действий, либо чтобы не дать раскрыть что-то в будущем. Дальнейшее расследование может выявить ереси, доходящие до старших клятвенных генералов.
- Один из обугленных скелетов, списанный просто как результат попытки безбилетного проезда в Порт-Гир, не принадлежит человеку. Или, что ещё хуже, имеет при себе расплавившуюся, но узнаваемую инквизиторскую розетту. Возможно, что происходит вторжение ксеносов или были убиты другие аколиты. Но кто стоит за этими смертями и почему тела были оставлены там, где другие смогли бы найти останки?

NPC первой главы

Многие из следующих NPC являются уроженцами Десолеума, либо из печально известного улья, либо из местных пустошей.

Клятвенный капитан Кейтиана Нильс

Кейтиана Нильс — опытный и компетентный офицер санкционариев, что постоянно держит свою форму отглаженной и оттачивает навыки. В отличие от многих санкционариев, она искренне верит в закон, которому так много её коллег следуют только на словах. Нильс скорее умрёт, чем возьмёт взятку или иным образом уклонится от обязанностей. Она охотно навязывает свои моральные принципы коллегам, которых считает несостоятельными. Если аколиты ранее встречали Нильс во время событий Скорбь мёртвых, то вполне вероятно, что между ними уже существует взаимное уважение, или хотя бы какие-то рабочие отношения. Если нет, то Нильс относится к аколитам с соответствующим уровнем уважения, пока они не дадут ей повода поступить иначе. Она проявляет должное почтение к аколитам, как представителям Инквизиции, если ПИ решают действовать открыто. Если Кейтиана знает, кто они, то готова терпеть некоторые выходки, но любые серьёзные нарушения закона улья Десолеум приведут к резкому прекращению рабочих отношений. Несмотря на то, насколько полезными они были, присутствие ПИ всегда означало разрушение и хаос. Конечно, если аколиты действуют под прикрытием, то Нильс не потерпит никаких нарушений закона.

КЕЙТИАНА НИЛЬС (ЭЛИТА)					12
H 4 7 (01-10)			WS 41	BS 44	S 33
AR 4 7 (11-20)	AL 4 7 (21-30)		T 39	AG 32	INT 38
B 4 7 (31-70)			PER 38	WP 38	FEL 28
LR 4 7 (71-85)	LL 4 7 (86-00)		IFL —		
HALF 3	FULL 6	CHARGE 9	RUN 18	THREAT 13	
РУЧНАЯ ПУШКА				CLASS PISTOL	
RNG 35M	ROF S/–/–		DMG 1D10+4 (I)		
PEN 2	CLIP 5	RLD 2 FULL	WT 3 KG	AVL SC	
ОСОБЕННОСТИ:					
ШОКОВАЯ БУЛАВА				CLASS MELEE	
RNG —	ROF —		DMG 1D10+6^{3+SB} (I)		
PEN 0	CLIP —	RLD —	WT 2.5 KG	AVL SC	
ОСОБЕННОСТИ: ШОКОВОЕ					

Умения: Бдительность (Вос) +20, Обыденное знание (Преступность) (Инт) +10, Дознание (Общ) +10, Допрос (СилВол), Навигация (Инт) +10, Проницательность (Вос) +10, Техпользование (Инт) +10

Таланты: Крепкий орешек, Разоружение, Железная челюсть, Чуткая интуиция, Нокдаун

Снаряжение: бронированная форма санкционариев, наручники, микробусина, респиратор, съёмный клятвенный механизм (можно использовать как дубинку).

Бесстрастный: все проверки навыков, проводимые для Социального взаимодействия с санкционарием, получают штраф -20.

Санкционарий Геннер Клейн

Геннер Клейн первым прибыл на место происшествия, хотя он ошибочно принял ситуацию за обычную перестрелку банд. Как рядовой санкционарий он видел разные преступления, но также понял и цену деньгам. Жизнь санкционария нелегка — она проходит между низкой зарплатой, стрессом от работы и травмой от повседневного наблюдения ужасов, которые люди творят друг с другом.

Как и большинство его коллег, Клейн пережил многое, но, тем не менее, может регулярно удивляться способности человечества к ужасным и подлым вещам. Присутствие Хаоса или ксеносов в расследовании также нервирует его. Он сделает всё возможное для помощи аколитам, но негодует, что его втягивают в столь грязное дело по чистой случайности.

ГЕННЕР КЛЕЙН (РЯДОВОЙ)					10
H 4 7 (01-10)			WS 31	BS 33	S 28
AR 4 7 (11-20)	AL 4 7 (21-30)		T 34	AG 36	INT 35
B 4 7 (31-70)			PER 28	WP 25	FEL 22
LR 4 7 (71-85)	LL 4 7 (86-00)		IFL —		
HALF 3	FULL 6	CHARGE 9	RUN 18	THREAT 5	
ДРОБОВИК				CLASS BASIC	
RNG 30M	ROF S/–/–		DMG 1D10+4 (I)		
PEN 0	CLIP 8	RLD 2 FULL	WT 5 KG	AVL AV	
ОСОБЕННОСТИ: РАЗЛЁТ					

Умения: Бдительность (Вос) +10 , Обыденное знание (Преступность) (Инт), Дознание (Общ) +10, Допрос (СилВол), Навигация (Инт) +10, Проницательность (Вос) +10, Техпользование (Инт)

Таланты: Разоружение, Железная челюсть, Чуткая интуиция, Нокдаун

Снаряжение: бронированная форма санкционариев, наручники, микробусина, респиратор, съёмный клятвенный механизм (можно использовать как дубинку).

Смотри в другую сторону: За подходящую взятку аколиты получают бонус +10 к тестам навыков Социального взаимодействия.

Крамб, информатор Дрега

Крамб хорошо известен среди отбросов Висельного проезда. Хотя его внешность ничем не отличается от других отбросов, Крамб, тем не менее, всегда оказывается в нужном месте в нужное время, когда нужно расследовать преступление. За последний год или около того он попал в поле зрения санкционариев как ценный актив и как всё более тревожное присутствие. Однако, несмотря на это беспокойство, Крамб продолжает вести себя как рядовой наркоман, бормоча себе под нос, завернувшись в вонючие тряпки и двигаясь медленной, размеренной походкой.

Для проницательного глаза Крамб весьма необычен. Он в добром здравии, одежда выглядит изношенной и воняет, но очень хорошего производства и явно пошита на заказ. Хотя его маска неопределённого безразличия почти безупречна, стоит ему только заняться чем то важным, шаг становится вполне направленным и быстрым, а поведение гораздо более уверенным. Что-то в Крамбе разительно отличает его от “коллег”.

Быстро становится ясно, что он не только уделяет пристальное внимание всему вокруг себя, но и прекрасно осведомлён о последних сплетнях и текущих событиях в верхнем улье. Крамб — агент, хотя о тех, на кого он работает, аколиты никогда не должны узнать. Он может быть как аколитом, работающим на другого инквизитора, дезертиром, скрывающимся от своих хозяев среди отбросов, или кем угодно, кого МИ пожелает наилучшим образом подогнать под свою кампанию. Крамб, возможно, даже может появиться в других приключениях в совершенно ином обличье, на этот раз, к примеру, мешая аколитам по приказу тех, кто выступает против их Инквизитора.

КРАМБ, ИНФОРМАТОР ДРЕГА (ЭЛИТА) 12

H	AR	AL	B	LR	LL
3	5	5	5	5	5
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	Wp	Fel	Ifl
30	38	28	31	42	41	46	38	36	31

Half 4	Full 8	Charge 12	Run 24	Threat 14

Пробивной лазпистолет — Class Pistol

Rng 10м	RoF S/2/–	Dmg 1d10+4 (E)		
Pen 7	Clip 20	Rld 2 Full	Wt 2 Kg	Avl RA

Особенности: *Компактное (встроено в профиль оружия)*

Болт с гайкой — Class Melee

Rng —	RoF —	Dmg 1d10+2SB (I)		
Pen 0	Clip —	Rld —	Wt 2 Kg	Avl PL

Особенности: *Примитивное (7)*

Умения: Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +20, Логика (Инт) +10, Выживание (Вос) +20, Технопользование (Инт) +10

Таланты: Кошачье приземление, Всё видавший, Быстрое выхватывание

Черты: Прикосновение судьбы (1)

Снаряжение: толстый свёрток вонючих тряпок; интригующая коллекция безделушек сомнительного происхождения, которые могут служить какой-то пока неизвестной цели; тайный журнал, написанный личным, нерасшифровываемым шифром Крамба.

Слои внутри слоёв: любой разговаривающий с Крамбом ПИ может пройти Очень тяжёлый (-30) тест на Проницательность и понять, что этот человек на самом деле является тайным агентом. Если он будет раскрыт, то для отображения продвинутой подготовки МИ должен добавить другие навыки и таланты, поскольку ему более нет смысла скрываться. По усмотрению МИ, Крамб может также предоставить важные подсказки или информацию, которую игроки пропустили или не смогли найти, тихо подталкивая их в правильном направлении для неизвестных целей.

Багровый Ворнас, главарь Красного Шага

Ренегат из банды Красных львов, которая находилась ближе к Висельному проезду, Багровый Ворнас в одиночку сформировал Красный Шаг. Он объявил подульевой городок Помост своей территорией и укрепил власть, уничтожив или поглотив другие банды в этом районе. Ворнас садист и не знает угрызений совести, но на удивление очень хитёр для такого дикаря. Он гордо носит свои шрамы, как полученные в бою, так и ритуальные отметины банд Красных львов и Красного Шага.

Багровый утвердился в качестве закона в Помосте и готовился к расширению сферы власти и влияния, когда все его уловки были расстроены предательством архиеретика Ферру Фэйна. Той ночью мертвецы восстали из своего отвратительного, беспокойного сна, чтобы издеваться над живыми, увлекая за собой половину населения Помоста и почти разрушив поселение. Этого было достаточно, чтобы открыть глаза даже такому закоренелому психопату, как Ворнас, который теперь чувствует, что пришло время двигаться в другие области и обрести новых союзников. Ворнас готов помогать аколитам пока чувствует, что может получить от этого выгоду, и пока они не оскорбляют его извращённое чувство воинской гордости.

БАГРОВЫЙ ВОРНАС (ЭЛИТА) 13

H	AR	AL	B	LR	LL
4	7	7	8	7	7
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	Wp	Fel	Ifl
49	33	36	41	35	34	38	32	34	—

Half 3	Full 6	Charge 9	Run 18	Threat 12

Болт-пистолет — Class Pistol

Rng 30м	RoF S/2/–	Dmg 1d10+5 (X)		
Pen 4	Clip 8	Rld 1 Full	Wt 3.5 Kg	Avl VR

Особенности: *Разрывающее*

Силовой меч — Class Melee

Rng —	RoF —	Dmg 1d10+8S+SB (E)		
Pen 5	Clip —	Rld —	Wt 3 Kg	Avl VR

Особенности: *Сбалансированное, Силовое поле*

Умения: Атлетика (Вос) +10, Обаяние (Общ) +10, Командование (Общ) +10, Обыденное знание (Преступность) (Инт) +20, Запугивание (Сил) +10

Таланты: Бой вслепую, Мастер рукопашной, Аура власти, Всё видавший, Убийственная точность (Ближний бой)

Снаряжение: Найденная стильная одежда, ячеистая броня, бесчисленное количество клинков.

Координация на поле боя: Один раз за раунд за Полудействие Ворнас может пройти **Ординарный (+10) тест Командования** и скоординировать своих союзников вокруг. Количество союзников, равное его бонусу Интеллекта (3 для этого NPC) в зоне видимости и слышимости может немедленно совершить действие Движение (считается за Полудействие).

Лейтенант Красного Шага

Ни одна операция, столь масштабная, как управление Красным Шагом, не может быть успешно проведена одним человеком. Багровый Ворнас полагается на небольшой отряд доверенных приспешников, чтобы держать остальную часть банды в узде, распределять поток денег от местных предприятий и распространять влияние на пустоши за пределами Помоста. Это самые грубые и жестокие мужчины и женщины, и каждый из них стремится доказать ценность бесспорному лидеру банды. Пока, конечно, не представится возможность перехватить у него бразды правления.



Умения: Акробатика (Лов) +10, Командование (Общ), Запугивание (Сил) +10

Таланты: Мастер рукопашной, Всё видавший, Быстрая атака

Снаряжение: Некогда броская одежда и кожаные куртки, а также различные небольшие ножи и лезвия.

Выступление для босса: лейтенант Красного Шага получает бонус +20 к любому тесту на Силу, Стойкость или Ловкость, если за ним наблюдает текущий главарь банды.

Солдат Красного Шага

Красный Шаг, как и большинство банд в подулье, набирает членов из самых низших, самых безнадежных обитателей своей среды: ювеналов, которые отреагировали на несчастье своего рождения самыми жестокими, антисоциальными средствами, имеющимися в их распоряжении. Это мужчины и женщины лишены почти всех моральных ориентиров но не имеют силы, смелости или возможности подняться выше в социальной структуре банды.



Умения: Акробатика (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10

Таланты: Мастер рукопашной

Снаряжение: Ульевая кожанка, многочисленные ножи и лезвия.

Мужество в числе: бандит получает бонус +5 к тестам на владение оружием за каждого союзника, после первого, в радиусе 5 метров. Однако он получает штраф -10 к тестам на Силу воли, если в данном радиусе нет союзников.

Качок Красного Шага

Самые крупные, самые страшные и самые жестокие члены Красного Шага почти сразу же обучаются как элитные исполнители и телохранители. Ум и инициатива не особо ценятся среди этой группы. Огромная масса, кровожадность и готовность наказать жестокой смертью любого, на кого укажут лидеры, заставляют этих монстров подниматься на вершину своих избранных специальностей.

Церемониальный клинок Хопеш, которым владеют большинство качков, представляет собой массивную полосу композитного металла, выломанную со строительных лесов высоко над Помостом и обточенную в мощный, изогнутый клинок. Вес и форма оружия делают его непрактичным для парирования, но когда наносится точный удар, результаты часто оказываются впечатляюще жестокими и фатальными.



Умения: Атлетика (Сил) +10, Запугивание (Сил) +10.

Таланты: Бугрящиеся бицепсы, Сокрушительный удар (включено в профиль)

Снаряжение: Старая одежда, старый флак-жилет, различные ножи и клинки.

Артист арены: Пока рядом находится лейтенант, лидер или ожидающая публика, качок наносит на 2 ед. больше урона.

Д'Лейн Трэверс

Д'Лейн Трэверс — кочевник пустошей Десолеума. Странный и своеобразный настолько, что его считают сумасшедшим большинство местных. Тем не менее, они на удивление неохотно переходят ему дорогу, и большинство местных кочевников избегают его, когда это возможно. Единственный человек в пустошах, который не считает его сумасшедшим — это, конечно, Фрорн Забойщик.



Умения: Атлетика (Сил) +10, Обман (Общ) +10, Управление (Наземная) (Лов) +30, Скрытность (Лов) +10, Техпользование (Инт) +10

Таланты: Независимое прицеливание, Быстрое выхватывание, Быстрая перезарядка

Снаряжение: Неопознанная флак-униформа (старая и изношенная, но изначально высокого качества). Перстень с неразборчивой маркировкой и неопознанным камнем.

Любимец богов: Из-за странного поведения большинство кочевников считают Трэверса святым безумцем. Из-за этого, если он присутствует в группе, то любые тесты Социального взаимодействия при общении с кочевниками получают бонус +20. Этот бонус не распространяется на любые взаимодействия с Фрорном Убийцей.

Песчаная Рысь капитана Трэверса

Песчаная Рысь — это модифицированная автокарета хектин, который Трэверс использует для перевозки пассажиров по пустошам уже более десяти лет. В машине едва ли можно узнать хектин, поскольку Д'Лейн внёс ряд изменений: от практичного добавления топливных элементов до чисто косметических рудиментарных закрылков, которые, по его убеждению, делают транспортное средство более быстрым в глазах потенциальных клиентов. Песчаная Рысь и её характерная чёрно-желтая окраска — привычное зрелище на всей территории пустошей. Она время от времени останавливается у различных поселений, гарнизонных фортов и исследовательских станций, разбросанных по бесплодным пустыням.

Песчаная Рысь		
Front: 18	Side: 12	Rear: 10
Cruising Speed: 80 Kph	Tactical Speed: 20 м	
Manoeuvrability: +15	Size: Enormous	Avl: UN
Carrying Capacity: 8	Integrity: 22	Threat: 7
Экипаж: Водитель/Командир		
Особенности: Закрытый, Крепкий, Колёсный		

Прикосновение богов: Песчаная Рысь хорошо известна в пустошах, и большинство кочевников обходят это транспортное средство стороной. Аколиты получают модификатор +20 ко всем тестам на Обаяние, Обман и Запугивание в отношении кочевников.

Оружие

Установленный на штыревом креплении на крыше один болтер.

Болтер				
Class Basic				
Rng 100м	RoF S/3/–		Dmg 1d10+5 (X)	
Pen 4	Clip 24	Rld 1 full	Wt 7 Kg	Avl VR
Особенности: Разрывающее				

Таурокс

Данный бронетранспортёр является основным транспортом в Имперской Гвардии и принимает участие в боях по всей галактике. Хотя Таурокс легче по вооружению и броне чем Химера, он всё равно может выдать достаточную огневую мощь с помощью своих сдвоенных автопушек. Специализированный четырёхгусеничный привод "Кастеллян" позволяет преодолевать даже самые сложные участки местности, проезжая по коварной земле или городским руинам. Несколько рот Обетных Кадров используют эскадроны Таурокс в качестве лёгких разведывательных машин, выискивая слабые места в линиях противника.

Таурокс		
Front: 25	Side: 20	Rear: 14
Cruising Speed: 70 Kph	Tactical Speed: 15 м	
Manoeuvrability: +0	Size: Massive	Avl: ER
Carrying Capacity: 10	Integrity: 30	Threat: 25
Экипаж: Командир (в башне), Водитель, Стрелок		
Особенности: Закрытый, Крепкий, Гусеничный		

Вездеход: транспортное средство игнорирует отрицательные модификаторы до -15 при движении по Пересечённой местности.

Оружие

Таурокс может нести спаренную автопушку, закреплённую на корпусе или на башне:

Автопушка	Class Heavy			
Rng 300м	RoF S/3/–		Dmg 3d10+8 (I)	
Pen 6	Clip 40	Rld 2 full	Wt 40 Kg	Avl VR
Особенности: Надёжное, Спаренное				

Также на башне можно установить одно орудие с поворотной цапфой (выберите одно):

Штормболтер	Class Basic			
Rng 90м	RoF S/2/4		Dmg 1d10+5 (X)	
Pen 4	Clip 60	Rld Full	Wt 9 Kg	Avl ER
Особенности: Шквальное, Разрывающее				

Тяжёлый стаббер	Class Heavy			
Rng 100м	RoF –/–/8		Dmg 1d10+4 (I)	
Pen 3	Clip 80	Rld 2 full	Wt 30 Kg	Avl ER
Особенности:				

Хашиан Трелс, торговец рухлядью

Эксцентричный и несколько таинственный Хашиан Трелс десятилетиями путешествовал по стеклянным пескам Десолеума, посетив почти все поселения больше раз, чем кто-либо мог бы сосчитать. Его караваны славятся тем, что торгуют именно тем, что может понадобиться любому путешественнику, и не раз его своевременное появление расценивалось как разница между жизнью и смертью. Он также узнал, что информация часто может быть более ценной, чем даже самая желанная безделушка, и занялся посредничеством в получении разведданных из своих безвкусных фургонов так же, как и в случае с любыми другими товарами или услугами.

Хашиан Трелс (элита)					10
H 1 01-10 4				WS 28	BS 24	S 30
Ar 2 11-20 5		Al 2 21-30 5		T 31	Ag 30	Int 44
B 2 31-70 5				Per 36	WP 34	Fel 42
Lr 2 71-85 5		Ll 2 86-00 5		Ifl —		
Half 3	Full 6	Charge 9	Run 18	Threat 8		
Ручной огнемёт			Class Pistol			
Rng 10м	RoF S/–/–		Dmg 1d10+4 (E)			
Pen 2	Clip 2	Rld 2 Full	Wt 3.5 Kg	Avl RA		
Особенности: Зажигательное, Распыляющее						
Электрохлыст			Class Melee			
Rng —	RoF —		Dmg 1d10+5^{2+SB} (I)			
Pen 0	Clip —	Rld —	Wt 5 Kg	Avl RA		
Особенности: Гибкое, Шоковое						

Умения: Обаяние (Общ) +10, Коммерция (Инт) +30, Обман (Общ) +20, Выживание (Вос) +10

Таланты: Разоружение, Связи (Жители пустошей Десолеума)

Снаряжение: Халат с бронеподкладкой, различные товары.

Всё для всех: Если аколит успешно проходит тест на Торговлю с Трелсом, чтобы получить предмет **(см. "Император подаст..." на стр. 174 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**, то получает бонус +20 на Реквизицию вместо стандартного +10. Однако МИ должен принять окончательное решение относительно того, какие предметы есть у Трелса на руках, и их доступности.

Крейтекс

Пустоши Десолеума населены всевозможными существами и вредителями, но одним из самых страшных является пустынный хищник, известный как песчаный рыбак, или Крейтекс. Этот мерзкий зверь покрыт спутанным рыжевато-коричневым мехом и имеет шесть длинных тонких ног с двумя лапами поменьше, заканчивающимися жутко похожими на человеческие руками. У существа длинный цепкий хвост, заканчивающийся опасным костяным шипом, который покрывается ядом, когда животное злится или пугается. Яд очень болезненный, и известно, что достаточно высокая доза может вывести из строя даже самых выносливых путешественников. Голова Крейтекса — самая пугающая деталь из всех: экзоскелетный череп из костей, переливающихся от тёмно-коричневого до чёрного цвета, выглядывающий из спутанного меха существа, словно посмертная маска.

Несмотря на то, что крейтекс и так довольно сильный зверь, но гораздо опаснее становится, если у него будет время для подготовки к своей любимой форме охоты: яме-ловушке. Крейтекс использует мощные лапы для рытья огромной ямы, сплетая хрупкое покрытие над ямой, а затем затаившись внутри в ожидании ничего не подозревающей еды. Известно, что крейтекс с помощью этой тактики может свалить взрослого самца песчаного тигра, и наверняка многие заблудившиеся путешественники проводят последние минуты жизни, скатываясь по крошащейся стене ямы-ловушки, когда твёрдая, на вид, земля провалилась под ними.

КРЕЙТЕКС (ЭЛИТА) 19

H	AR	AL	B	LR	LL
1 01-10 7	1 11-20 7	1 21-30 7	1 31-70 7	1 71-85 7	1 86-00 7

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel	Ifl
55	—	55	60	42	22	40	25	—	—

Half 8 | Full 16 | Charge 24 | Run 48 | Threat 18

Костные шпоры Class Melee

Rng	RoF	Dmg
—	—	1d10+6 (I)

Pen	Clip	Rld	Wt	Avl
2	—	—	—	—

Особенности: *Разрывающее*

Колючий хвост Class Melee

Rng	RoF	Dmg
—	—	1d10+8 (I)

Pen	Clip	Rld	Wt	Avl
4	—	—	—	—

Особенности: *Ядовитое (3)*

Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Скрытность (Лов) +30
Таланты: Мастер рукопашной, Подскок, Ураганный натиск
Черты: Копатель (4), Смертоносное природное оружие, Четвероногое (6 лап), Размер (3)
Засадный охотник: атаки этого существа наносят +4 урона Беспомощным целям.

Фрорн Забойщик, вождь Гвидры

Среди самых известных из всех варварских вождей, которые охотятся на наземный транспорт в пустошах, есть человек, известный только как Фрорн Забойщик, лидер Гвидры. Фрорн — простой и жестокий человек, но далеко не глупый. Именно благодаря своей осторожности, а также своему мастерству владения клинком, он обеспечил себе и удерживал свое положение. Великолепный в фантастическом варварском наряде, демонстрирующем шкуры и чешуйчатую кожу самых опасных зверей Десолеума, Фрорн правит своим крошечным королевством, как раубриттер древних времён. Хотя он мало почитает институты Империума, аколиты могут завоевать его уважение, демонстрируя свои собственные боевые способности. Однако Фрорн не преклоняется ни перед какой властью и крайне маловероятно, что он окажет какую-либо помощь аколитам.

Будь он обычным сыном пустыни или падшим слугой Императора, одно несомненно: Фрорн Забойщик не является лакеем Адептов Империума. Известно, что Фрорн прилагает дополнительные усилия, чтобы наказать членов Экклезиархии, которые попадают под его влияние, обвиняя их в том, что они сбивают мужчин и женщин его племени с чистоты их естественного пути. Однако его ненависть ко всему религиозному не заканчивается на Кредо Императора, поскольку он, похоже, питает противоестественную ненависть ко всему, что связано с духовным царством. Не один культ Губительных Сил, бежавший из Десолеум Прайм и справедливой ярости слуг Императора, встретил свой окончательный жестокий конец от рук Убийцы. Малейшего намека на религиозность, духовность или колдовство достаточно, чтобы вызвать у вождя варваров приступ иррациональной ярости, которая не утихнет до тех пор, пока оскорбительные объекты его гнева не будут превращены в сверкающую пыль.

ФРОРН ЗАБОЙЩИК (БОСС) 21

H	AR	AL	B	LR	LL
3 01-10 7	3 11-20 7	3 21-30 7	3 31-70 7	3 71-85 7	3 86-00 7

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel	Ifl
54	38	42	41	49	42	41	38	45	56

Half 4 | Full 8 | Charge 12 | Run 24 | Threat 26

Ручная картечница Class Pistol

Rng	RoF	Dmg
60м	S/–/–	1d10+8 (R)

Pen	Clip	Rld	Wt	Avl
2	4	2 Full	3 Kg	VR

Особенности: *Разрывающее*

Ксено-клинок Class Melee

Rng	RoF	Dmg
—	—	1d10+6^{2+SB} (R)

Pen	Clip	Rld	Wt	Avl
2	—	—	4 Kg	VR

Особенности: *Сбалансированное, Разящее (3)*

Умения: Акробатика (Лов) +10, Атлетика (Сил) +10, Обаяние (Общ), Командование (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Запугивание (Сил) +20, Выживание (Вос) +20

Таланты: Мастер рукопашной, Железная челюсть, Быстрая атака, Нокдаун

Черты: Прикосновение судьбы (1)

Снаряжение: Великолепный варварский наряд, модифицированная кожаная и флак-жилетная броня, фетиши из перьев, костей и волос. А также ожерелье, включающее кольца нескольких странствующих жрецов Экклезиархии.

Показывать пример: Такова вдохновляющая природа мастерства Фрорна в бою, что его племя сплачивается вокруг каждого его успеха в битве. Всякий раз, когда Фрорн преуспевает в тесте атаки, каждый из его союзников в радиусе 10 метров получает бонус +10 к тестам Ближнего и Дальнего боя до начала следующего хода Фрорна.

Чемпионы Гвидры

Среди самых талантливых и смертоносных кочевников-племенников чемпионы Гвидры фанатично преданы своему вождю. Им часто доверяют руководить отрядами во время дальних рейдовых миссий или редких торговых операций с другими бродячими племенами, и они являются суровыми, практичными воинами, проявившими себя в бесчисленных сражениях. Если аколит сталкивается с одним или несколькими из этих чемпионов, то оказывается подвергнутым суровому испытанию этими прославленными противниками. Эти враги могут даже призвать к ритуальному бою до первой крови, в котором член отряда должен встретиться с чемпионом (вооружённым только обычными клановыми ножами ксеносов, которые выдаются аколиту). Как только группа доказала, что достойна внимания племени, с членами этой группы обращаются как с равными: жестко и без жалости, но справедливо и честно.

ЧЕМПИОН ГВИДРЫ (ЭЛИТА) 13

H 3	AR 3	AL 3	B 3	LR 3	LL 3
01-10 6	11-20 6	21-30 6	31-70 6	71-85 6	86-00 6

WS	BS	S	T	AG	INT	PER	WP	FEL	IFL
40	32	34	38	42	37	36	35	29	—

Half 4 | Full 8 | Charge 12 | Run 24 | Threat 9

Ручная пушка — Class Pistol

Rng 35м	RoF S/–/–	Dmg 1d10+4 (I)		
Pen 2	Clip 5	Rld 2 Full	Wt 3 Kg	Avl SC

Особенности: *Разрывающее*

Ксено-клинок — Class Melee

Rng —	RoF —	Dmg 1d10+3SB (R)		
Pen 0	Clip —	Rld —	Wt 1 Kg	Avl SC

Особенности: *Разящее (1)*

Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Парирование (НР) +10, Выживание (Вос) +10

Таланты: Контратака, Железная челюсть

Снаряжение: Варварская одежда из кожи, шкур и чешуи; амулеты, грубо сделанные из зубов, костей, меха и кристаллов.

Неудача равносильна смерти: Один раз за ход, сражаясь в пределах видимости своего вождя, чемпион Гвидры может получить 1 уровень усталости, чтобы перебросить проваленный тест Ближнего боя.

Наследный шаман Гвидры

Шаманы-предки Гвидры утверждают, что они способны передавать саму сущность великих воинов, что покинули этот мир. Они делают это как для руководства в повседневной жизни племени, так и для помощи в пылу боя. В битве шаманы молятся, чтобы опыт героев прошлых эпох помог их потомкам призвать их древнюю силу и снова одержать победу.

Шаманы предков регулярно выполняют долгие сложные ритуалы медитации и незначительного членовредительства, чтобы общаться со своими величайшими предшественниками. Неизвестно, подключаются ли эти старейшины к какому-то обширному, неизвестному расовому сознанию, к истинным духам своих предков или к какому-то темному влиянию в Варпе. Однако невозможно оспорить эффективность советов и мудрости, которые шаманы способны выдать после своих болезненных ритуалов.

ШАМАН ГВИДРЫ (ЭЛИТА) 14

H 2	AR 2	AL 2	B 3	LR 2	LL 2
01-10 5	11-20 5	21-30 5	31-70 6	71-85 5	86-00 5

WS	BS	S	T	AG	INT	PER	WP	FEL	IFL
38	30	32	35	37	41	40	41	25	—

Half 3 | Full 6 | Charge 9 | Run 18 | Threat 9

Длинный ксено-клинок — Class Basic

Rng —	RoF —	Dmg 1d10+4 1+SB (R)		
Pen 1	Clip —	Rld —	Wt 3 Kg	Avl RA

Особенности: *Сбалансированное, Разящее (1)*

Умения: Акробатика (Лов), Обаяние (Общ) +10, Обман (Общ) +10, Логика (Инт) +0, Парирование (НР) +10, Выживание (Вос) +10

Таланты: Контратака, Разоружение, Сопротивляемость (Психосилы)

Снаряжение: Мантии из звериных шкур, хрустальные флаконы, содержащие смешанный прах самых могущественных предков племени.

Общение с Древними: Один раз за встречу шаман Гвидры может потратить Полное Действие, чтобы использовать правила для психической силы пиромантии «Инферно», как если бы она была успешно применена с эффективным псирейтингом 5.

Гвидрейский кочевник

Обычные воины-кочевники пустошей Десолеума — одни из самых выносливых мужчин и женщин на всей планете. Крепкие, как высушенная шкура леозавра, твердые, как кальцинированное стекло, и выносливые, как сама пустыня, эти воины легко могут сравниться с самыми хваленными бандитами подулья.

ГВИДРЕЙСКИЙ КОЧЕВНИК (РЯДОВОЙ) 8

H 1 4 (01-10)		
AR 1 4 (11-20)	B 1 4 (31-70)	AL 1 4 (21-30)
LR 1 4 (71-85)		LL 1 4 (86-00)

WS	BS	S
40	32	35
T	**Ag**	**Int**
38	41	32
Per	**WP**	**Fel**
31	28	35
Ifl		
—		

Half 3	Full 6	Charge 9	Run 18	Threat 5

Автоган — Class Basic

Rng 100м	RoF S/3/10	Dmg 1d10+3 (I)		
Pen 0	Clip 30	Rld 1 Full	Wt 5 Kg	Avl AV

Особенности:

Ксено-клинок — Class Melee

Rng —	RoF —	Dmg 1d10+3SB (R)		
Pen 0	Clip —	Rld —	Wt 1 Kg	Avl SC

Особенности: Разящее (1)

Умения: Атлетика (Лов) +0, Парирование (НР) +10, Выживание (Вос) +10
Таланты: Мастер рукопашной, Нокдаун
Снаряжение: Доспехи из шкур животных, снаряжение для выживания, племенные амулеты.
Устойчивость пустыни: Один раз за столкновение, как Полное Действие, кочевник может пройти Серьёзный (+0) тест на Выносливость, и если преуспеет, то снимает 1 очко урона.



Чёрный налётчик Фрорна Убийцы

Фрорн правит своим странствующим племенем с палубы сильно модифицированного грузового транспортёра, который служит мобильной крепостью и опорным пунктом. С него он почти безнаказанно нападает на менее охраняемые караваны. Машина ощетинилась оружием — борта усеяны орудийными портами, в которых размещены дула древних пушек, модифицированных для использования вездесущих кусков остекленевшего песка в качестве боеприпасов. Нос бронированной и закрытой кабины выдаётся вперед, как воинственная челюсть, в то время как нижние помещения заполнены свирепыми воинами-варварами. Репутация личного транспорта короля варваров распространилась по пустошам, и когда громоздкие очертания "налётчика" появляются над горизонтом, мало кто из караванов Десолеума не меняет свой маршрут.

Чёрный налётчик

Front: 30	Side: 20	Rear: 10

Cruising Speed: 60 Kph	Tactical Speed: 10 м	
Manoeuvrability: +0	Size: Massive	Avl: UN
Carrying Capacity: 30	Integrity: 30	Threat: 25

Экипаж: Командир, Водитель, Стрелок, Рабочие (20 чел)

Особенности: Открытая, Укреплённое, Крепкий, Колёсный

Сила ветра: Если энергосистема повреждена, транспортное средство способно развернуть мачту с солнечными парусами. Данное приспособление способно поддерживать движение автомобиля до тех пор, пока не будет произведён ремонт. Под парусами крейсерская скорость и тактическая скорость уменьшаются вдвое.

Оружие

Четыре картечницы на модифицированных спонсонных креплениях по обе стороны машины. Каждая из передней пары может стрелять во фронт либо в бок, в то время как каждая из задней пары может стрелять в тыл либо в бок.

Картечница — Class Heavy

Rng 200м	RoF S/–/–	Dmg 1d10+10 (R)		
Pen 3	Clip 1	Rld 1 full	Wt 60 Kg	Avl ER

Особенности: Неточное, Перезарядка, Разрывающее, Ненадёжное

Тяжёлый стаббер — Class Heavy

Rng 200м	RoF –/–/8	Dmg 1d10+4 (I)		
Pen 3	Clip 80	Rld 2 full	Wt 30 Kg	Avl RA

Особенности:



Балтиос Д'Харн, Откровенник храма

Балтиос Д'Харн провёл большую часть молодости, служа жителям нижних уровней улья Десолеума, пока миссия в пустоши не открыла ему множество обществ, которые существовали там без Слова Императора. Потрясённый, Балтиос почувствовал божественный призыв нести свет тем, кто блуждает во тьме. С тех пор, как он обрёл прозрение, Балтиос пересекал бесплодные пески и скалы, пытаясь донести Истину до разбросанных народов этого заброшенного королевства.

Его жизнь подвергалась страшной опасности чаще, чем он хотел бы помнить, но каждый раз Император защищал своего верного слугу, и он фактически привёл несколько небольших племён в лоно Империума. Однако с каждым небольшим триумфом он становится всё более опасной угрозой для крупных кочевых кланов. В частности, Фрорн Забойщик рассматривает Балтиоса как опасную угрозу кочевому образу жизни.



Балтиос Д'Харн (Элита)					14
H 1 01-10 5			WS 36	BS 41	S 37
Ar 2 11-20 6		Al 2 21-30 6	T 48	Ag 32	Int 41
B 1 31-70 8			Per 43	WP 38	Fel 26
Lr 2 71-85 6		Ll 2 86-00 6	Ifl —		
Half 3	Full 6	Charge 9	Run 18	Threat 7	
Церемониальный крозиус			Class *Melee*		
Rng —	RoF —		Dmg *1d10+4[1+SB] (I)*		
Pen —	Clip —	Rld —	Wt *6 Kg*	Avl *RA*	
Особенности: *Сбалансированное, Оглушающее (2)*					

Умения: Обаяние (Общ) +10, Уклонение (Лов), Лингвистика (Высокий готик) (Инт) +20, Учёное знание (Имперское Кредо) +10, Выживание (Вос) +20

Таланты: Это просто царапина, Ненависть (Еретики)

Снаряжение: Церемониальные одежды поверх найденного флак-жилета, респиратор, священные книги, кадильница, священные благовония, религиозные иконы.

Огненное красноречие: Один раз за схватку Балтиос может пройти **Ординарный (+10) тест Обаяния** как **Полное Действие.** И в случае успеха каждый союзник в радиусе 10 метров получит талант Ненависть (Еретики) до конца схватки.

Голскен Хреск, Глава ячейки контрабандистов Мрачной торговли

Одним из самых известных контрабандистов в Мрачной торговле является Голскен Хреск. Он начал жизнь среди жалких отбросов Десолеум Прайм, копаясь в шлаковых ямах в поисках выброшенных сокровищ улья. Каждый заработанный им клятвенный кредит копился до тех пор, пока он не смог профинансировать свою собственную небольшую экспедицию в Пустоши, пробираясь в ряд руин ксеносов и возвращаясь с предметами, достаточно странными, чтобы привлечь внимание местных Мрачных торговцев. Его взлет в торговле был стремительным, но ничто не утолило его желаний, и в последние годы он шел на все больший и больший риск. Работа с членами культа Детей Наследия была всего лишь последним отчаянным поступком человека, неспособного отказать себе в любой возможности накопить больше денег и власти. К сожалению, это могло зайти слишком далеко, и Хреск позволил своей любви к богатству и жизни в серой области между законом и проклятием испортить перспективы, подтолкнув его пересечь точку невозврата.

Хреск, скорее всего, представляет собой препятствие для аколитов, но если они смогут отбросить свое моральное отвращение и договориться с ним, он станет потенциальным источником информации. Хреск становится неистовым, пытаясь разорвать отношения с Наследниками, и если он считает, что аколиты могут позаботиться о культе, не разрушая при этом другие операции Мрачной Торговли, он может рассмотреть возможность предложения помощи. Однако Хреск обязан всем успехам в жизни Мрачной торговле и яростно защищает ее от любой предполагаемой угрозы со стороны аколитов или кого-либо еще.

ГОЛСКЕН ХРЕСК (БОСС) 22

H 01-10	AR 11-20	AL 21-30	B 31-70	LR 71-85	LL 86-00
7	7	7	8	7	7

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	Wp	Fel	Ifl
48	42	35	39	42	39	45	45	52	42

Half 4	Full 8	Charge 12	Run 24	Threat 20

Плазменный пистолет — Class *Pistol*

Rng *30м*	RoF *S/2/–*	Dmg *1d10+6 (E)*	
Pen *6*	Clip *10*	Rld *3 Full*	Wt *4 Kg*	Avl *VR*

Особенности: *Максимальное, Перегревающееся*

Цепной меч — Class *Melee*

Rng —	RoF —	Dmg *1d10+5^{2+SB} (R)*	
Pen *1*	Clip —	Rld —	Wt *6 Kg*	Avl *AV*

Особенности: *Сбалансированное, Разрывающее*

Умения: Атлетика (Сил), Обаяние (Общ) +20, Командование (Общ) +10, Коммерция (Инт) +10, Обман (Общ) +10, Навигация (Наземная) (Инт) +20, Парирование (НР) +20
Таланты: Мастер рукопашной, Всё видавший, Быстрое выхватывание, Быстрая перезарядка
Черты: Прикосновение судьбы (2)
Снаряжение: изысканная одежда с меховой отделкой поверх легкой панцирной брони, дорогие украшения.
Широкий шаг: Аколиты получают бонус +10 к любым Встречным социальным тестам против Хреска. Однако, если ПИ проваливает один из этих тестов, то Отношение Хреска уменьшается на 10, а его Индивидуальность меняется на Агрессивную.





Джаррик Тирнел, торговец-контрабандист

Джаррик Тирнел был главным помощником Голскена Хреска в течение нескольких лет. Из-за своей постоянной, близкой близости к мастеру-контрабандисту Тирнел, вероятно, единственный человек, который действительно знает, насколько глубоко встревожен стал его начальник. Сам Тирнел спешит выбраться из улья Десолеум с добычей, которую он отобрал у Призывающих Скорбь, и его собственное психическое состояние нестабильно от присутствия ксеноартефактов. По мере того, как день клонится к вечеру, он начинает испытывать ужасающие видения, дарованные ксеноартефактами. Тирнел становится все более и более маниакальным в стремлении поскорее закончить работу.

ДЖАРРИК ТИРНЕЛ (ЭЛИТА) 14

H	AR	AL	B	LR	LL
3 6 (01-10)	3 6 (11-20)	3 6 (21-30)	3 6 (31-70)	3 6 (71-85)	3 6 (86-00)

WS	BS	S	T	AG	INT	PER	WP	FEL	IFL
46	40	33	37	40	38	42	38	42	—

HALF 4	FULL 8	CHARGE 12	RUN 24	THREAT 12

БОЛТ-ПИСТОЛЕТ — CLASS *PISTOL*

RNG 30M	ROF S/2/–	DMG 1D10+6 (E)	
PEN 6	CLIP 10	RLD 3 FULL	WT 4 KG	AVL VR

ОСОБЕННОСТИ: *РАЗРЫВАЮЩЕЕ*

ГАЛЮЦИНОГЕННАЯ ГРАНАТА — CLASS *THROWN*

DMG —	PEN 0	WT 0.5 KG	AVL SC

ОСОБЕННОСТИ: *ВЗРЫВ (6), ГАЛЛЮЦИНОГЕННОЕ (2)*

Умения: Атлетика (Сил) +10, Бдительность (Вос) +10, Обаяние (Общ), Командование (Общ), Коммерция (Инт) +10, Дознание (Общ) +10, Навигация (Наземная) (Инт) +10
Таланты: Трудная мишень, Стрельба от бедра
Снаряжение: Тёмная одежда с недорогой меховой отделкой поверх лёгкого флак-жилета, пуссета с бриллиантом и платиновые кольца.
Сила, стоящая за троном: Если Голскен Хреск умрёт, то отношение Джаррика Тирнела увеличится на 10, а Индивидуальность поменяется на Уверенный,

Контрабандист-приверженец Мрачной торговли

Это контрабандисты среднего уровня, которые, как правило, не желают или не могут действовать самостоятельно, но которых Хреск втянул в эту поистине губительную торговлю. Они составляют рядовой состав этой секретной организации. Несмотря на недостаток опыта или инициативы, они более чем способны переправить груз артефактов из пункта происхождения в пункт назначения.

ПРИВЕРЖЕНЕЦ МР. ТОРГОВЛИ (РЯДОВОЙ) 7

H	AR	AL	B	LR	LL
3 6 (01-10)	3 6 (11-20)	3 6 (21-30)	3 6 (31-70)	3 6 (71-85)	3 6 (86-00)

WS	BS	S	T	AG	INT	PER	WP	FEL	IFL
35	32	30	33	35	33	36	30	34	—

HALF 3	FULL 6	CHARGE 9	RUN 18	THREAT 8

ЛАЗПИСТОЛЕТ — CLASS *PISTOL*

RNG 30M	ROF S/2/–	DMG 1D10+2 (E)	
PEN 0	CLIP 30	RLD 1 FULL	WT 1.5 KG	AVL CM

ОСОБЕННОСТИ: *НАДЁЖНОЕ*

ШОКОВАЯ БУЛАВА — CLASS *MELEE*

RNG —	ROF —	DMG 1D10+6^{3+SB} (I)	
PEN 0	CLIP —	RLD —	WT 2.5 KG	AVL SC

ОСОБЕННОСТИ: *ШОКОВОЕ*

Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Навигация (Наземная) (Инт) +10
Таланты: Быстрое выхватывание, Плечом к плечу
Снаряжение: Вычурная тёмная одежда поверх лёгкого флак-жилета, несколько дорогих украшений или обилие дешёвых драгоценных камней.
Мужество в числе: пока в радиусе 5 метров находится союзник, приверженец получает таланты “Всё видавший” и “Железная челюсть”.

Пустынный гусеничный вездеход виатор

Одним из самых надежных видов транспорта, используемых в Пустошах Десолеума, является квадратный, шестиколесный грузовой транспорт, известный как Виатор. Часто используемый мобильным резервом Обетных Кадров вместо более бронированного и прочного Таурокса, Виатор является обычным средством передвижения по всей планете. Это транспортное средство, которое выбирает большинство контрабандистов, когда их бизнес заставляет их путешествовать за пределы относительной безопасности ульев Десолеума. Эти машины часто окрашены в непритязательные оттенки темно-серого, которые просто идеально вписываются в силикатные пустыни и растягивающиеся тени ночи.

Вездеход виатор		
Front: 25	Side: 18	Rear: 14
Cruising Speed: 70 Kph	Tactical Speed: 15 m	
Manoeuvrability: +0	Size: Massive	Avl: RA
Carrying Capacity: 10	Integrity: 25	Threat: 8
Экипаж: Водитель, Командир		
Особенности: Закрытый, Крепкий, Колёсный		

Оружие

В качестве цапфового оружия можно выбрать одно из следующих:

Автопушка				Class Heavy
Rng 300m	RoF S/3/–		Dmg 3d10+8 (I)	
Pen 6	Clip 40	Rld 2 full	Wt 40 Kg	Avl VR
Особенности: Надёжное				

Болтер				Class Heavy
Rng 100m	RoF –/3/–		Dmg 1d10+5 (X)	
Pen 4	Clip 24	Rld 1 full	Wt 7 Kg	Avl VR
Особенности: Разрывающее				

Тяжёлый стаббер				Class Heavy
Rng 100m	RoF –/–/8		Dmg 1d10+4 (I)	
Pen 3	Clip 80	Rld 2 full	Wt 30 Kg	Avl RA
Особенности:				

Грузовые модификации: Используемые контрабандистами Мрачной торговли виаторы часто адаптированы для перевозки большего количества груза и меньшего количества пассажиров. Эти машины часто не имеют сидений для более чем четырёх пассажиров, но зато имеют внешние багажные ящики и множество ремней, которые можно использовать для крепления груза к корпусу. Однако в этих случаях сектор обстрела установленного оружия сокращается только до фронтального.

Прозелит Детей Наследия

Прозелиты — это приспешники высших чинов культа. Наиболее склонные к открытому вооружённому нападению на неверующих, они являются прочным ядром секты, сохраняя её имущество и поддерживая усилия и верования группы своим беспрекословным рвением и послушанием.

Прозелит-наследник (рядовой) 7				
H 01-10 3			WS 28	BS 25	S 32
Ar 11-20 2 5	Al 21-30 2 5		T 31	Ag 32	Int 21
B 31-70 2 5			Per 33	WP 25	Fel 28
Lr 71-85 2 5	Ll 86-00 2 5		Ifl —		
Half 3	Full 6	Charge 9	Run 18	Threat 5	
Автопистолет				Class Pistol	
Rng 30m	RoF S/–/6		Dmg 1d10+2 (I)		
Pen 0	Clip 18	Rld 1 Full	Wt 1.5 Kg	Avl AV	
Особенности:					
Ритуальный нож				Class Melee	
Rng —	RoF —		Dmg 1d10+4^{1+SB} (I)		
Pen 0	Clip 30	Rld 1 Ful	Wt 1 Kg	Avl AV	
Особенности: Ядовитое (о)					

Умения: Лингвистика (Высокий готик) (Инт), Скрытность (Лов)
Таланты: Плечом к плечу, Трудная мишень
Снаряжение: Чёрная ряса, исписанные нерасшифровываемым кодом священные тексты, явно сделанные из ксеноматериала украшения, небольшие мешочки, содержащие 1d5 костенок разных размеров. костенок
Мученики за дело: Когда Дитя Наследия лишается всех ран, то немедленно проводит одну Стандартную Атаку по ближайшей вражеской цели, но со штрафом -20 к соответствующему тесту атаки. После окончания атаки, прозелит падает замертво.



Техножрец Иятсон

Техножрец Иятсон — почитатель отколовшейся философии в Аскеллианском культе Механикус, известной как Квеэростори, чьи последователи ищут украденные или потерянные технологии и возвращают их под защиту Омниссии. Многие сосредотачивают свои усилия не только на древних технологических чудесах, исчезнувших из памяти много тысячелетий назад, но и на восстановлении машин или схем, утерянных в последние столетия. Часто такие объекты крадут, и для их возвращения требуется как борьба, так и расследование. Некоторые, кто следует этой редкой доктрине, делают это из-за инфо-видений, которые, как они верят, им даровал Омниссия; другие просто верят, что это наиболее рациональный путь поклонения.

Покидая Ядро Тета, где секта имеет особое влияние, особенно набожные квесторы клянутся вернуть определённый артефакт, обещая не возвращаться, пока не принесут это устройство обратно в ожидающие руки Омниссии. Вот как Иятсон стал пленником. Он последовал за чередой бинарных предзнаменований, которые привели его в Десолеум по следу особенно опасного предмета, и он добрался до лагеря Мрачной Торговли, но попал в хитрую засаду, устроенную Джарриком Тирнелом.

Иятсон очень хочет помочь аколитам, если убедится в их преданности Империуму и особенно Богу-Машине. Однако его главная цель — возобновить поиски устройства, известного как oculus ignis. Он отказывается делиться с аколитами какими-либо подробностями о древнем предмете, за исключением того, что имеющийся образец устройства на Ядре Тета был непоправимо испорчен всего два столетия назад, и он надеется найти сохранившийся образец священного устройства где-нибудь в Пустошах. Если МИ пожелает, квест по восстановлению и изучению этого таинственного устройства может стать частью нового приключения в более позднее время .

ТЕХНОЖРЕЦ ИЯТСОН (ЭЛИТА) 10

H	AR	AL	B	LR	LL
01-10 7	11-20 8	21-30 8	31-70 8	71-85 10	86-00 8

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	Wp	Fel	Ifl
34	35	39	52	32	57	32	36	29	—

Half 3 | Full 6 | Charge 9 | Run 18 | Threat 10

Инфернопистолет Class Pistol

Rng 10m | RoF S/–/– | Dmg 2d10+10 (E)

Pen 12 | Clip 3 | Rld 1 Full | Wt 3 Kg | Avl NU

Особенности:

Шоковая трость Class Melee

Rng — | RoF — | Dmg $1d10+7^{4+SB}$ (I)

Pen 0 | Clip — | Rld — | Wt 1 Kg | Avl RA

Особенности: Оглушающее (2)

Умения: Бдительность (Вос) +10, Логика (Инт) +20, Запретное знание (Инт) (Адептус Механикус), Техпользование (Инт) +20

Таланты: Чуткая интуиция, Светоносный удар, Механодендрит (Инструментальный), Длань Омниссии

Черты: Машина (2)

Импланты: Бионический глаз (левый), Бионическая нога (правая, +2 к бонусу Выносливости при попадании в эту ногу), Разъем взаимодействия, Светоносные батареи, Инструментальный механодендрит

Снаряжение: Комби-инструмент, портативный вокс (отключён), мультиключ, пистолет Инферно, шоковый посох, несколько инфопланшетов, одна доза священных масел, тяжёлые одежды и шестерня Адептус Механикус. Обратите внимание, что эти вещи (включая оружие) заперты в кабинете Хреска.

Экспертная помощь: Техножрец Иятсон отлично справляется с обучением других и даёт бонус +30 для тестов Техпользования.



ГЛАВА II: В МИР КОСТЕЙ

Во второй главе аколиты оказываются на борту *Невысказанной клятвы*, судна вольного торговца, направляющегося в мир-святилище Таур. Однако, оказавшись в ловушке на корабле в варпе вместе со своей добычей, аколитам не становится легче поймать оставшихся контрабандистов. *Невысказанная клятва* — огромное судно, и в настоящее время здесь находятся тысячи паломников, каждый из которых жаждет достичь легендарной планеты-кладбища. И на этом судне размером с город аколитам предстоит продолжить расследование.

На основе имеющейся информации ПИ могли предположить, что Таур является родным миром культа Наследников. Во второй главе аколиты подтверждают данный факт и узнают гораздо больше о Детях Наследия. Эта ксенофильская секта извращает древнее учение Эвлогус Аскеллин, почитаемого ордена, которому поручено ухаживать за могилами Таура.

Получив представление о врагах, ПИ должны нарушить план культистов по уничтожению Невысказанной клятвы по её прибытии в Таур в качестве жертвоприношения Изумату — сущности, которой поклонялись давно вымершие ксеносы. Если аколиты преуспеют, то у них всё равно не будет времени на отдых. Ибо даже когда они спасут судно, у культистов есть другие планы по пробуждению спящего бога.

Невысказанная клятва

"Мудрый человек учится на ошибках предков, а скромный – на собственных глупостях. К сожалению, я недостаточно мудр, чтобы быть скромным, поэтому должен попытаться продолжать жить без всех преимуществ, которые дают такие добродетели".

– лорд-капитан Аристид Анзафорр

Невысказанная клятва — уникальный сильно модифицированный корабль, имеющий много общего с лёгким крейсером типа Неустрашимый. Происхождение корабля потеряно для истории, но говорят, что им владел Этаниэль Анзафорр при рождении сектора Аскеллон. Независимо от того, правда это или нет, записи подтверждают, что корабль находится в эксплуатации с Эры Отступничества. На протяжении тысячелетий судно служило флагманом династии вольных торговцев Анзафорр. За это время он победил флоты ксеносов, отодвинул границы сектора и принимал людей высочайшей важности.

Невысказанная клятва явно была построена с расчётом на войну и, несмотря на многочисленные модификации, по-прежнему ощетинивается пушками и облачена в тяжёлую броню. Данные модификации делают более загадочным тот факт, что его нынешний хозяин, Аристид Анза-

Варп оскверняет любые души

Родной мир: *Невысказанная клятва*

Игроки могут выбрать *Невысказанную клятву* в качестве родного мира при создании нового аколита. Персонажи с корабля следуют стандартным правилам пусторождённых **(см. стр. 46 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**, но со следующим новым бонусом вместо обычного:

Бонус Родного мира

Мастер Друннел: За проведённое в Друннелах время или благодаря службе под руководством капитана, весь экипаж стал экспертом в искусстве торговли. Персонаж получает бонус +20 ко всем Встречным тестам Оценки, специальное использование Коммерции.

форр, в последние годы использует судно исключительно для перевозки паломников.

Почти шесть с половиной километров от носа до кормы, *Невысказанная клятва* представляет собой величественное зрелище. Орлиные крылья расправляются над мощным бронированным носом. Готические арки и зубчатые башни украшают корпус, а статуи имперских святых мудро взирают с крепостных валов. Пассажиры могут смотреть на этих героев древности с укреплённых проходов из бронестекла вдоль внешней части корабля. С самых высоких шпилей свисают знамёна Анзафорра и Аскеллона, древние механизмы искусственно развевают их в безвоздушной пустоте.

Машинные духи и системы корабля обслуживают более ста тысяч членов экипажа : от уборщиков и артиллеристов до рядовых всех мастей. В то время как странные и эзотерические машины обеспечивают судно живительной атмосферой, искусственной гравитацией и способностью прорывать дыру в самой ткани бытия, в основе всего этого лежит грубая рабочая сила. От техноадептов и техноматов, что поддерживают темпераментных машинных духов, до огромных рабочих бригад, что вручную направляют мощные орудия в бою, *Невысказанная клятва*, как и все имперские суда, по многим причинам полагается на свою многочисленную команду.

Учитывая размер экипажа и многие месяцы, которые судно проводит вне порта, неудивительно, что за тысячелетия возникли семейные кланы. Хотя “пришлые” иногда присоединяются к экипажу, но должны заслужить место. Кроме того, “аборигены” занимают большинство должностей. Как и во многих мирах Империума, семьи специализируются на определённой задаче, их обязанности передаются из поколения в поколение. Сами кланы охватывают большую область обязанностей, исполняемых на корабле. Например, в то время как отец и дети могут нести ответственность за очистку определённых артериальных магистралей жизнеобеспечения в определённой части корабля, клан, к которому они принадлежат, несёт ответственность за все функции и системы жизнеобеспечения на кормовых палубах. Клан приносит присягу техножрецам, которые несут общую ответственность за системы, и каждая семья надеется, что один из их детей будет выбран для посвящения в глубокие технологические тайны древнего судна. Однако каждый член команды предан гораздо больше династии Анзафорр и её нынешнему патриарху Аристиду Анзафорру, чем даже техножрецам.

Династия Анзафорр

На протяжении большей части зафиксированной истории сектора Аскеллон, династия вольных торговцев Анзафорр была одной из величайших, если не самой выдающейся. Говорят, что торговый патент был дарован во время Великого крестового похода и подписан самим Малкадором Сигиллитом. Конечно, в наши дни патент надёжно хранится за стазисным полем, спрятанный в одном из многочисленных поместий семьи, так что это утверждение трудно проверить, но сам Аристид уверяет в этом любого. В последние тысячелетия самым большим конкурентом династии Анзафорр была династия Сурена, чьё недавнее и яркое прибытие в Аскеллон нарушило устоявшиеся границы влияния Анзафорр, дома Рот и других сил.

Этот конфликт достиг апогея чуть более века назад в кровавой войне за заново открытое скопление миров. Война велась якобы за возможность эксплуатировать планеты, освобождённые от варп-штормов Пандемониума. И привела к неисчислимому ущербу, дорого обошедшемуся обеим династиям и сектору. После конфликта великие силы Империума потребовали от обоих домов подвергнуться покаянию. Аристид Анзафорр, унаследовавший патент после войны, принял это требование без вопросов и немедленно направил на это большую часть ресурсов династии. Сюда входил флагманский корабль семьи, который лично вольный торговец использует для переправы паломников, благодаря чему он укрепил связи в Адептус Министорум. Династия Сурена, возглавляемая отважной Бану Сурена после покаянного отречения её отца Ростама, заплатила епитимью, оказав помощь осаждённым силам Порт-Локхарта и укрепив свои связи с силами Имперского флота.

Династия Анзафорр всегда была тесно связана с Десолеумом. Дом по-прежнему сохраняет обширные владения во всех трёх основных ульях, хотя в последние годы Аристид пожертвовал большую часть собственности Храму Сакраментум Сакросанктус. Он заявляет, что причины этому самые высокие и чистые, но искра в глазах, когда он делает это заявление, говорит гораздо больше.

Война великих династий

Раны этого жестокого конфликта всё ещё слишком свежи для беспристрастного анализа, и общепринятое название ещё не придумано. И династия Анзафорр, и Сурена нанимают легионы писцов и учёных, чтобы история представляла их в надлежащем свете. Если главы династий и подозревают, что другие события вскоре могут затмить их собственную неблагоразумность, то не показывают этого.

Обе династии приписывают начало войны конкретным враждебным действиям друг друга, выставляя себя в качестве защищающегося. Однако истинным катализатором войны был спад Пандемониума. До этого великий фронт варп-шторма не отступал много лет и фактически разрастался, поглощая всё больше и больше миров вдали от основных варп-маршрутов, и приводя к нехватке целей для грабежа вольными торговцами.

Великие династии были особенно уязвимы к этому; в отличие от меньших домов и торговых конгломератов, что ведут бизнес в относительной безопасности сектора, династии вольных торговцев делают свои состояния привозя добычу и военные трофеи из дикого космоса. Обе династии также подозревали друг друга в обладании секретными маршрутами через фронт Пандемониума, ревностно охраняя эту информацию и используя в личных интересах. Когда варп-штормы начали стихать, обнажая давно скрытые системы Тедор и Флостос, обе династии ухватились за возможность заявить на них права, устремившись вперёд ради разграбления ресурсов, реликвий и сокровищ, прежде чем планеты снова поглотит Пандемониум. Какая фракция прибыла первой — это горячо обсуждаемый вопрос и, возможно, никогда не станет известно, какая из сторон дала первый залп. Но ясно одно, что обе династии почуяли звон монет. В результате последовало ужасное кровопролитие.

Силы Сурена и Анзафорр нанесли удар почти одновременно. Возможно, что каждая сторона заранее приняла решение атаковать другую. После этого в течение многих лет обе династии проводили многочисленные атаки на интересы друг друга. В основном они происходили на окраинах Аскеллона и за его пределами. Штормы, хотя и уменьшились, далеко не полностью отступили и продолжали ограничивать доступ в сектор. Поскольку силы династий устраивали засады в устьях стабильных варп-проходов в сектор, их действия вскоре начали влиять на других.

Одно из самых печально известных нападений произошло, когда крейсер Сурена типа Неустрашимый *Рука Юноны* обстрелял разведывательный корабль *Путеводитель*, когда тот выходил из варпа в субсекторе Циклопия. Хотя *Путеводитель* действительно раньше вёл дела с династией Анзафорр, но в настоящее время хартисткое судно выполняло контракт Адептус Механикус. Только отречение от капитана *Руки Юноны* позволило Сурена избежать дальнейшего возмездия. Сделав это, династия лишилась судна, которое было немедленно экспроприировано силами Аскеллианских механикум.

Покаяние

В конце концов, наносимый сектору непрекращающимся насилием ущерб стал слишком большим, чтобы его игнорировать. Под давлением жречества Марса и лордов сектора, префект Аскеллона выдвинул ультиматум домам Анзафорр и Сурена: прекратить войну или понести возмездие как враги Аскеллона. Хотя когда вольные торговцы находятся за пределами Империума, они сами являются законом, в границах они подчиняются положениям и правилам Лекс Империалис. Как и другие представители Империума, вольные торговцы должны взвешивать цену своих действий. Ибо осуждение фактически положит конец любому отдалённо законному деловому сотрудничеству. Более того, в это же время Пандемониум уже снова набирал силу, повышая ставки и делая продолжение войны крайне самоубийственной перспективой для обоих домов. Некоторые подвергают сомнению выбор времени префектом Аскеллона именно по этой последней причине.

Чтобы сохранить то, что осталось от богатства и репутации в Аскеллоне, обе династии согласились на покаяние, обговоренное с префектом и архикардиналом Харусом. Детали покаяния вышли на сотнях страниц пергамента с такими требованиями, как выплата дополнительных десятин синоду сектора и предоставление потомкам знатных домов офицерских должностей во флотах династий. Наконец, по требованию невидимых сил или из желания дать своему наследнику чистую преемственность, тогдашний патриарх династии Ростам Сурена ушёл в отставку, завещав патент дочери Бану. То же самое наверняка произошло бы и в династии Анзафорр, если бы Немаенон Анзафорр уже не считался погибшим. Он находился на борту *Возрождённого духа*, когда тот потерялся в варпе. Большинство полагают, что корабль поглотил Пандемониумом и потерян навсегда.





Вознесение Аристида

Во время войны с Сурена Аристид снискал большую славу, как за проницательность вне боя, так и за тактическое мастерство. В серии сражений, набегов и стычек он снова и снова побеждал капитанов Сурена, проиграв только одну битву (и свою ногу вместе с ним). Когда Немаенон пропал без вести и династия должна была выбрать преемника, Аристид стал естественным кандидатом. Тогда для всех стало неожиданностью, когда некогда воинственный боец смиренно принял требуемое от него покаяние. Более того, он даже вышел за рамки выдвинутых требований, добровольно предоставив флагман для перевозки паломников по святым местам, в частности, в священный мир-кладбище Таур.

Его неожиданные действия стали источником большого раздражения и споров внутри династии, а посторонних сбили с толку. За закрытыми дверями Аристид встретился с отпрысками своей линии. Его объяснения, какими бы они ни были, удовлетворили большинство, но других только разозлили. Не менее семи членов династии забрали все свои богатства и корабли и покинули сектор Аскеллиан до того, как варп-шторм снова набрал силу, и с тех пор не возвращались. Аристид продолжил работать не вынеся никакого видимого возмездия этим дезертирам, кроме лёгкого веселья — что было, возможно, самым убийственным оскорблением, которое он мог бросить своенравным родственникам. Под его правлением династия процветала, но многие из достижений были неосязаемыми — заключение союзов во всевозможных неожиданных местах и организациях.

Аристид никогда не был известен как набожный человек, хотя выказывал должное почтение Императору и Экклезиархии. Это делает его кажущуюся искренность покаяния особенно загадочной. На самом деле, Аристид всегда ищет способы получить прибыль. Большинство доверенных слуг, офицеров и сенешалей сохраняют верность, веря, что все его действия направлены на благо династии. Префектура сектора Анастасия XX и архикардинал Харус одобряют действия Аристида, и оба известны тем, что восхваляют глубину его преданности и покаяния. Некоторые считают, что внешнее благочестие Аристида и раскаяние рассчитаны на улучшение репутации в секторе, открывая новые двери и возможности. Данная теория вполне правдоподобна, поскольку варп-шторм затрудняет торговлю за пределами сектора, и поэтому династия Анзафорр должна сосредоточиться на внутренних делах ради новых начинаний.

Аристид сделал перевозку паломников настолько прибыльной, насколько это можно было ожидать. Многие отдают последнее, хотя большинство посетителей Таура не собираются уезжать. Более того, в ходе непрерывных перемещений он ищет любую возможность получить прибыль. Дворяне, представители Консорциума и другие достойные люди неизменно обедают с лордом-капитаном. Во время этих торжественных трапез разговор часто переходит на деловые отношения, и вольный торговец заключил множество сделок таким образом.

Общество на борту судна

Общество на *Невысказанной клятве* сильно стратифицировано. У каждого члена экипажа есть определённая роль и набор обязанностей, а также строгая цепочка подчинения. Рядовые знают, что лучше не обращаться напрямую к офицеру, если он не обратится к ним первым. Кланы являются замкнутыми, с сильными узами лояльности между членами. Часто кланы со схожими или пересекающимися обязанностями становятся конкурентами, что может повредить кораблю. Намеренный саботаж редок, но присутствует. Экипаж пополняется в основном за счёт Десолеума. Это происходит потому, что основные порты захода судна — Десолеум и Таур, а Таур не тот мир, в котором много живых людей.

Рабочие, надеющиеся избежать тягот жизни на планете Десолеум, будут разочарованы, узнав, что жизнь на борту не легче. Хотя социальная структура иная, она не менее требовательна. Рядовые, крепостные и вербовщики неустанно трудятся под бдительным оком офицеров. Слепое повиновение постоянно вдалбливается в умы экипажа, а при необходимости патрули стражи закрепляют уроки.



В офицерском сословии дела обстоят совсем иначе. Как и в случае с младшими членами экипажа, должности офицеров часто наследуются. Большинство офицерских семей были частью династии Анзафорр на протяжении поколений, и многие приходятся родственниками Аристиду. Большинство этих кузенов и племянников не могут надеяться на обладание патентом, но это не останавливает их от заговоров и интриг. Сложная сеть отношений, долгов и услуг пронизывает офицерские ряды не только на флагманском корабле, но и во всём флоте вольного торговца. В отличие от рядовых и младшего состава, которым суждено провести всю жизнь на борту одного корабля, офицеров нередко переводят с одного судна на другое. В некоторых случаях это делается для того, чтобы держать их амбиции под контролем, другие же — результат интриг офицера, которые успешно привели к повышению или переходу на судно, где конкуренция ниже.

Хотя экипаж можно в целом разделить на офицеров и рядовых — это упрощённое деление, которое не учитывает множество различных классов и чинов. Конечно, не все члены экипажа равны по статусу. Как правило те, чьи обязанности подразумевают некоторую меру технологической работы, рассматриваются как занимающие более высокое социальное положение. Это не означает, что такие квалифицированные работники имеют какое-либо понимание технологий — лишь простое заучивание последовательности определённых действий и обрядов придаёт им атмосферу таинственности и утонченности. Области корабля также имеют негативные или позитивные ассоциации. Так, служащие на мостике имеют более высокий статус, чем помогающие техножрецам в инженариуме.

В дополнение к различиям в форме акцент помогает продемонстрировать положение человека. Различные отсеки Невысказанной клятвы довольно изолированы, и большинство рядовых и офицеров проживают всю свою жизнь, так и не увидев большую часть корабля. Таким образом, различные кланы вырабатывают заметно отличающиеся акценты, которые выдают их происхождение. В тех редких случаях, когда офицер должен напрямую общаться с рядовым или начальником с нижней палубы, ему может потребоваться переводчик из промежуточного социального слоя.

Важные места на *Невысказанной клятве*

Невысказанная клятва действительно огромна и, в дополнение к жизненно важным компонентам любого звездолёта, многие помещения и целые трюмы давно забыты. В глубинах корабля и вдоль его многочисленных лабиринтов эти места собирают пыль или даже становятся обителью изгоев и чего-то похуже.

Ниже приведены только те места, что будут играть роль в расследовании аколитов. Как и в случае с великим городом-ульем Десолеум, невозможно составить полную и точную карту могучего судна. Поскольку секции смещаются с течением столетий из-за повреждений, небрежности или редкого ремонта.

Базилика

В качестве дальнейшего проявления своего благочестия после принятия мантии вольного торговца, Аристид Анзафорр приказал значительно расширить существующий храм-святилище. С благословения кардинала Соломара Иактуса Анзафорр приступил к преобразованию скромного святилища в большую и внушающую благоговение базилику. Несмотря на вежливые протесты старших офицеров, окружающие сооружения были уменьшены, перемещены или полностью удалены в целях расширения соборного пространства. Десятилетиями техножрецы неохотно работали со знаменитыми архитекторами и проповедниками Экклезиархии ради возведения великого сооружения Императора. Сейчас сводчатый потолок базилики возвышается на десятки палуб, а его огромные витражные окна смотрят в пустоту над основным корпусом корабля.

Мостик

Если инженариум — сердце корабля, а Базилика — его душа, то мостик — разум. Здесь офицеры и команда синхронизируют операции и задают курс. Командный трон лорда-капитана Анзафорра возвышается над окружающими консолями. Запах священного ладана и приглушённый шепот команды наполняют воздух, придавая большой куполообразной комнате торжественный и монашеский тон. Рядом с членами экипажа, чьи черепные кабели связывают их с консолями, копошатся сервиторы.

Конечно, Аристид не может присутствовать на мостике всё время, и его многочисленные опытные офицеры вполне справляются с задачей поддержания статус-кво. Однако во время опасности или важного события, включая любой переход или выход из варпа, вольный торговец всегда занимает законное место на вершине трона, пристально следя за тем, чтобы всё шло в соответствии с его желаниями.

Мостик представляет собой многоярусную комнату шириной приблизительно 45 метров в самой широкой точке. Самые важные члены экипажа размещаются прямо под троном, и далее спускаются по старшинству. Так на четвёртом ярусе располагаются только сервиторы. Куполообразный потолок возвышается на 20 метров, а уединённая консоль навигатора висит среди спутанных тысяч кабелей и проводов, как кокон в центре паутины. Такое расположение позволяет капитану ясно видеть доминирующий в носовой части мостика массивный иллюминатор.



Первого офицера Флавиона Борджиаса всегда можно встретить здесь, даже когда присутствует лорд-капитан. Борджиас — утончённый человек среднего возраста и благородной осанки, с надменным видом, что несколько отталкивает даже некоторых офицеров. Первый помощник относится к своим обязанностям весьма серьёзно и надеется, что Аристид однажды предоставит ему патент на чин капитана одного из судов династии. С этой целью он постоянно пытается произвести впечатление на вольного торговца, даже идя на то, что некоторые могут посчитать глупым риском в бою, лишь бы показать героизм.

Святилище навигатора

Святилище навигатора находится недалеко от мостика. Данная область совмещает в себе жилое помещение, кабинет и личную астрокартографическую библиотеку. Запретный для всех проход ведёт прямо из святилища в уединённое помещение наверху мостика, из которого навигатор посредством вокса общается с командой, несмотря на то, что находится всего в нескольких метрах от них. Здесь же находится приёмная, в которой Хлау Осириус принимает редких посетителей. Помимо капитана, Хлау снисходит до встречи лишь с несколькими людьми, и все они почти исключительно представители его собственного или других домов навигаторов. От пола до потолка стены комнаты украшены картами, свитками, книжными шкафами на все мыслимые темы, а также различными диковинками и предметами искусства.

Хор астропатов

Помещение хора огромно и предназначено для укрытия множества астропатов и их спутников. Однако сегодня огромное сводчатое помещение пустует и шёпот оставшихся обитателей эхом разносится во тьме. С ростом Пандемониума прибытие новых астропатов в сектор Аскеллон уменьшилось, и даже могущественная династия Анзафорр не избежала последствий. На пике могущества здесь присутствовало более двадцати астропатов разных рангов, помогающих астропату-примусу. Сейчас только два астропата служат *Невысказанной клятве*. Кирел Йоханнус — младший из двоих, поступивший на службу к Аристиду примерно через пять лет, после хитрых политических манёвров. Поскольку в настоящее время получить нового (даже такого) астропата — большая удача. Другой, Северус Крейн, служил Анзафоррам более пяти десятилетий — почти немыслимый подвиг для астропата, чьи обязанности настолько изматывают, что даже доступные элите Империума омолаживающие процедуры не могут ничего сделать. Северус был верным слугой, но в эти дни он отправляет сообщения только в самых тяжёлых обстоятельствах.

Виды и звуки корабля

Невысказанная клятва огромна, больше похожа на дрейфующий в пустоте город-улей, чем на простой транспорт для перевозки. Атмосфера кардинально меняется в зависимости от того, в какой части судна вы находитесь. На верхних палубах, которые включают базилику, мостик и личные каюты, окружение заполнено роскошным декором. Обширные галереи произведений искусства переходят в массивные библиариумы с большими арочными окнами, выходящими на террасы, заполненные статуями. Коридоры просторны и пахнут ладаном и священными машинными маслами, а хоровые гимны исходят из укрытых вдоль стен бронзовых труб. Древние и богато украшенные электролампы и светошары обеспечивают мягкое, но достаточное освещение, и в целом прилагаются все усилия, чтобы обеспечить комфорт и произвести впечатление на посетителей величием династии Анзафорр.

Спускаясь на нижние палубы, всё становится совсем другим, особенно ближе к ядру судна. Роскошь уступает место практичности. Коридоры маленькие и переполнены рядовыми и крепостными рабочими. Металлический привкус машин и прометия лишь немного маскирует вонь немытых тел. Освещение предоставляется только по мере необходимости, а малоиспользуемые коридоры не освещаются вовсе. Ремонтному сервитору могут потребоваться годы, чтобы добраться до некоторых зон, в то время как другие полностью забыты. На нижних палубах и в трюмах слышны только звуки работающих машин, также изредка раздаются крики боли от несчастного случая или жестокого инцидента.

По большей части Северус выступает в роли наставника молодого, морщины на лице которого уже показывают цену его обязанностей. Чаще всего именно Крейн получает сообщения, многие из которых непрошеные. В то время как молодые астропаты должны входить в психический транс для получения сообщений, опытный разум Крейн всегда открыт потокам варпа, особенно во сне. Крейн утверждает, что не спал нормально по ночам уже несколько десятилетий, и его сопровождающие могут подтвердить, что он просыпается за ночь много раз, матерясь о бесполезных сообщениях, предназначенных для давно умерших получателей.



Банкетный зал

Большой банкетный зал отведён для приема знатных гостей. Огромная комната существует исключительно для пускания пыли в глаза: от фресок до люстры из электрума и позолоченных черепов. Бесценные картины украшают стены, изображая идиллические сцены охоты, завоёванные или открытые династией миры. Стол из лучшего илландрийского дуба, вырезанный великим плотником Хоуджем Лессентером, вмещает до пятидесяти гостей. Банкетный зал расположен рядом с главной кухней, так что слуги могут быстро подавать многочисленные блюда. Здесь Анзафорр угощает гостей изысканными деликатесами со всего Аскеллона и даже из-за его пределов.

Друннелы

Друннелы — это большой открытый рынок, занимающий весь трюм в середине корабля и окружающие коридоры. Хотя его наличие официально не одобрено лордом-капитаном, базар хорош для боевого духа, поэтому он терпит их существование. Фактически, этот рынок стал источником прибыли для вольного торговца, так как через назначенных людей он собирает налог со всех сделок там. Даже в случае бартера он получает прибыль от сделки. И, в конце концов, всё на корабле в конечном итоге принадлежит Аристиду. Помимо команды, что приходит сюда отдохнуть, это место также привлекает пассажиров. Через избранных посредников основная прибыль от всех сделок попадёт к капитану. Друннелы построены из разнообразных конструкций, в беспорядке возведённых командой за эти годы. В любое время суток здесь полно народу.

Путешествующие сановники и дворяне обычно не появляются здесь, хотя некоторые иногда наслаждаются острыми ощущениями от “трущоб”, скрывая личности за плотными одеждами и живя среди черни в течение короткого времени. Чаще всего их слуги отправляются сюда для торговли всевозможными товарами, развлечениями и выпивкой. Паломники также встречаются, ибо здесь есть большой рынок икон, священных текстов, молитвенных досок и даже предполагаемых реликвий святых — всё это, безусловно, подделки.



Трупные трюмы

Существование обширных трупных трюмов говорит о преданности Аристида своей избранной работе по перевозке пассажиров (как живых, так и мёртвых) в мир Таур. Однако тот факт, что они были построены почти сразу после того, как Анзафорр объявил о своей первой поездке в Таур, поднимает целый ряд вопросов.

Отсеки для трупов включают в себя несколько связанных галерей вдоль нижних палуб и простираются более чем на 1,5 километра. Это пространство хранит тысячи тел, и как помещения для живых, трюмы различаются в зависимости от благосостояния пассажира. Тела богатых дворян получают собственные выделенные криокамеры с внимательными техножрецами и мортуоматами, которые гарантируют, что тело достигнет места назначения в идеальном состоянии. Обычные массы сложены как дрова, от пола до потолка, в огромных охлаждаемых коридорах. Рабочие в термокостюмах и сервиторы патрулируют эти большие залы, отгоняя паразитов и потенциальных мародёров. Тем временем техноадепты периодически вносят коррективы, чтобы тела по большей части оставались при приемлемой температуре.

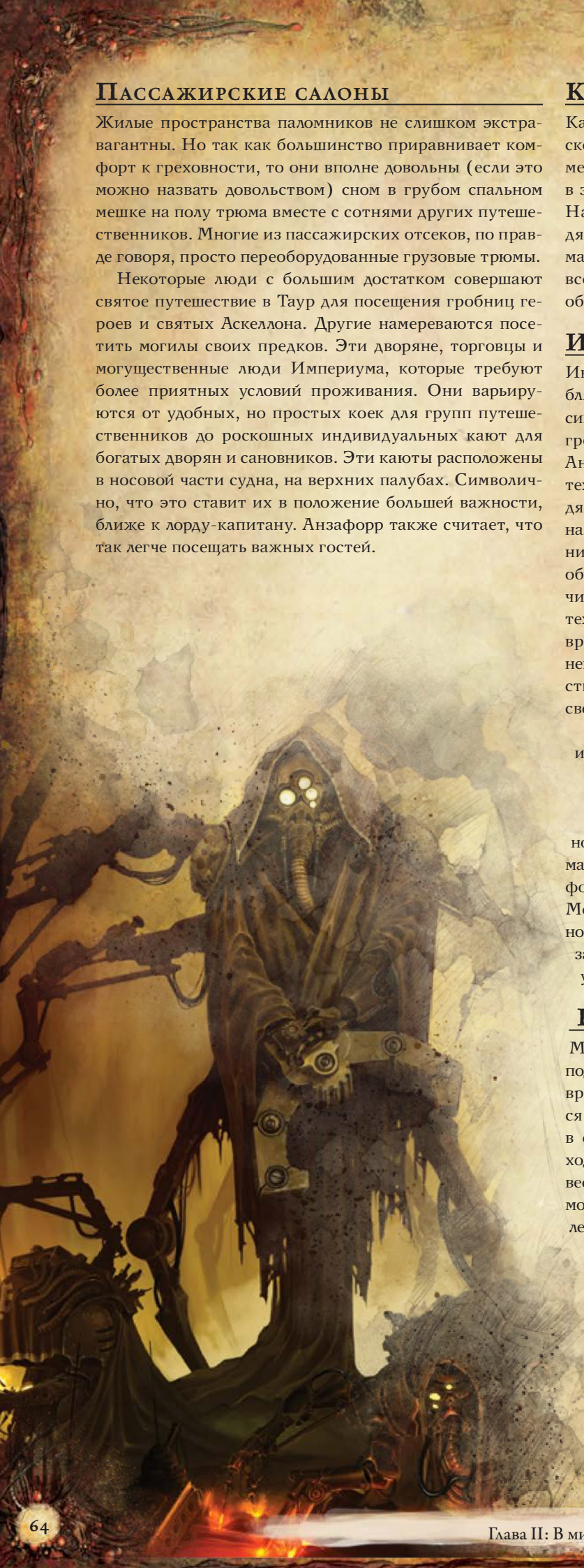
Каюта лорда-капитана

Личная каюта вольного торговца расположена на самой верхней палубе корабля. Она состоит из гостиной, спальни и личного кабинета. Все комнаты щедро украшены и обставлены. Многие из предметов искусства носят религиозный характер, например, картины благословенных имперских и аскеллианских святых, творящих свои самые известные чудеса. Несколько книжных шкафов хранят тома по истории, поэзии и теологии. Аристид иногда принимает здесь гостей, что большинство считает большой честью. Здесь также часто обсуждаются деликатные вопросы, и в этих каютах заключаются крупные сделки, которые решают судьбу миров.

Пассажирские салоны

Жилые пространства паломников не слишком экстравагантны. Но так как большинство приравнивает комфорт к греховности, то они вполне довольны (если это можно назвать довольством) сном в грубом спальном мешке на полу трюма вместе с сотнями других путешественников. Многие из пассажирских отсеков, по правде говоря, просто переоборудованные грузовые трюмы.

Некоторые люди с большим достатком совершают святое путешествие в Таур для посещения гробниц героев и святых Аскеллона. Другие намереваются посетить могилы своих предков. Эти дворяне, торговцы и могущественные люди Империума, которые требуют более приятных условий проживания. Они варьируются от удобных, но простых коек для групп путешественников до роскошных индивидуальных кают для богатых дворян и сановников. Эти каюты расположены в носовой части судна, на верхних палубах. Символично, что это ставит их в положение большей важности, ближе к лорду-капитану. Анзафорр также считает, что так легче посещать важных гостей.



Каюты экипажа

Каюты экипажа разбросаны по всему кораблю, поскольку большинство живёт недалеко от своих рабочих мест. Однако каюты по большей части сгруппированы в зоны, мало чем отличающиеся от жилых блоков улья. Наряду со скромными спальными помещениями находятся такие объекты, как медцентры, камбузы и даже магазины. Династия Анзафорр обеспечивает экипаж всем необходимым для жизни, остальное он может приобрести в Друннелах.

Инженариум

Инженариум — самый важный компонент любого корабля. Без огней его плазменных печей и ухода слуг Омниссии, корабль был бы не более чем огромной и холодной гробницей. Соблюдая древние пакты между династией Анзафорр и техножречеством, тысячи технопровидцев и техноадептов служат на борту. Эти эмиссары Марса следят за тем, чтобы наполняющая судно жизнью священная технология получила надлежащее почётное отношение, а обряды обслуживания были выполнены должным образом. В свою очередь, машинные духи даруют бесчисленным системам Клятвы движение и жизнь. Сотни техноадептов и сервиторов можно найти здесь в любое время. Сервочерепа парят по всем огромным многоуровневым помещениям: некоторые следят за необходимостью технического обслуживания, другие просто держат свечи или электрожаровни для освещения.

Технопровидец-примус Орафион бесспорный хозяин этого царства. Хотя формально он служит лорду-капитану, на самом деле техножрец хранит верность только Адептус Механикус. Единственное, что его заботит — чтобы священные и почтенные техносистемы корабля получали надлежащую заботу. Его мало волнует, какие авантюры предпринимает Анзафорр, пока они не противоречат божественным законам Механикум. И пока вольный торговец проявляет должное уважение к путям Омниссии, Орафион продолжает заботиться о машинных системах судна, подчиняясь указаниям лорда-капитана.

Казармы и гауптвахта

Многочисленные абордажники династии Анзафорр поддерживают суровый порядок на борту корабля. В то время как большинство членов экипажа довольствуются выполнением порученных задач и находят утешение в служении лорду-капитану и Императору, всегда находятся недовольные, что пренебрегают порядком. Известно, что пассажиры также создают проблемы — это может быть как пьяные путешественники, так и безбилетные пассажиры и контрабандисты. Невысказанная клятва имеет внушительные казармы для профилактики преступлений таких злоумышленников и проблемного экипажа. Кроме того, имеется гауптвахта, которая может вместить более пятисот заключённых, хотя она редко бывает полностью заполнена.

Каждая камера гауптвахты имеет площадь 4 квадратных метра и нары для двух человек. Бронированное окно позволяет тюремщикам безопасно просматривать внутреннее пространство. Двери сделаны из трёхдюймовой пластали с показателем

брони 25 и управляются электронными замками. Чтобы обойти замки требуется знание кода доступа или прохождение **Тяжёлого (-20) теста Техпользования.** Открыть камеру изнутри гораздо сложнее. Арестант может получить доступ к электронным компонентам дверного замка, сняв стеновую панель, для чего потребуется пройти **Очень тяжёлый (-30) тест Атлетики** и иметь плоский, но прочный предмет, которым её можно поддеть. А затем пройти тест **Очень тяжёлый (-30) тест Техпользования.** Конечно, есть и другие возможности, например, разбить укреплённое окно (15 брони), но возможность этого остаётся на усмотрение МИ.

Грузовые трюмы и ангары для лихтеров

Невысказанная клятва имеет несколько грузовых трюмов и ангаров для лихтеров. Хотя часто это одно и тоже. Эти огромные трюмы могут вмещать тысячи тонн товаров. Даже в периоды относительного бездействия ангары заполнены шумом работающих сервиторов. Когда Невысказанная клятва находится в орбитальном доке, отсеки становятся центром активности на всё время пребывания. Рабочие загружают и выгружают грузы, лихтеры отправляются и прибывают в, казалось бы, бесконечной череде паломников и пассажиров, а техножрецы с сопровождающими сервиторами постоянно следят за посадочными модулями между рейсами. Во время путешествия между мирами грузовые ящики всех форм и размеров заполняют отсеки, а машинные духи лихтеров и посадочных модулей отдыхают и восстанавливают силы. Как и в большинстве мест на могучем судне, джунгли проводов, кабелей и труб свисают с потолков, спускаясь по стенам подобно лианам.

Руководство МИ: Использование гауптвахты

Приключение предполагает, что гауптвахта не будет играть важной роли. Однако есть несколько случаев, когда МИ может счесть целесообразным использовать это место. Например, когда аколиты повздорили с абордажниками. В случае, если ПИ будут схвачены и откажутся раскрыть свои личности или цель на борту корабля, то их бросят на гауптвахту до выяснения. Если по какой-либо причине аколиты окажутся там, то Аристид распознает в них агентов Инквизиции и отведёт к себе, приветствуя не наказанием за любые грехи, которые те могли совершить, а своим гостеприимством. Поступая так, он надеется завоевать преданность аколитов и, следовательно, преданность их господина-инквизитора. МИ может перейти к событию Ужин с лордом-капитаном (см. стр. 86), тем самым предотвратив застревание сюжета.

Другая возможность заключается в том, что аколиты могут посетить это место для допроса заключённого. Например, если ПИ узнают о наркоторговце Джарраде Синкейде, то прибудут в его лачугу только для того, чтобы обнаружить, что он недавно был арестован. После этого аколиты могут как начать сотрудничать с абордажниками (особенно, если они уже встречались с капитаном), так и тайно вызволить потенциального информатора. Игроки также могут решить самим использовать тюрьму для содержания и допроса, как только их персонажи установят доверительные отношения с Аристидом.



Обзор главы

"Скоро мы достигнем дома наших предков, и благословенный шум нашего возвращения разбудит самих богов".

– Паратас Хейн, Пресул Детей Наследия



Как и в первой, события главы II сконцентрированы на расследованиях. За исключением финальной битвы за судьбу *Невысказанной клятвы*, возможность конфликтов во многом зависит от действий аколитов, и в некоторых случаях игроки могут полностью их избежать. В зависимости от действий ПИ многие из следующих сцен и встреч могут произойти практически в любой момент путешествия. Некоторые встречи привязаны к определённым местам. Например, встречи в **разделе Базарный день** (стр. 76) происходят, когда аколиты посещают Друннелы, и могут разворачиваться в течение нескольких визитов. На протяжении всей следующей главы даны советы, помогающие МИ размещать встречи и реагировать на действия ПИ. Как всегда, невозможно предсказать все идеи, которые могут прийти в голову игрокам, поэтому МИ должен ознакомиться с NPC, локациями и событиями этой главы, чтобы иметь возможность оперативно реагировать на любые действия игроков.

Путешествие до Таура займёт примерно две недели, что оставляет аколитам достаточно времени для продолжения расследования. Однако, путешествие в варпе непредсказуемо даже на таком стабильном маршруте, как между Десолеумом и Тауром. Поэтому навигатор Осириус оценивает, что путешествие займёт от одной до семи недель. И пока аколиты проводят расследование, их враги продолжают действовать. В определённые моменты второй главы ПИ получат возможность раскрыть действия культа, приблизившись к истине и остановив гнусный заговор еретиков.

Краткое содержание сюжета

В данной главе аколиты продолжают идти по следу контрабандистов и культистов, которые поднялись на борт Невысказанной клятвы с партией ксеноартефактов. Как обнаруживают ПИ, это переоборудованное для транспортировки паломников судно вольного торговца, что совершает регулярные путешествия в священный мир-кладбище Таур и обратно.

Поиск контрабандистов является фокусом первой части **Главы II.** *Невысказанная клятва* — огромное судно, и поиск небольшой группы еретиков среди многих тысяч членов экипажа и пассажиров — непростая задача. Аколиты должны провести расследование на борту корабля и разобраться с его капитаном, вольным торговцем Аристидом Анзафорром, который одновременно помогает и препятствует усилиям по поиску контрабандных реликвий.

В это время Наследники продолжают воплощать в жизнь собственные заговоры, но без ведома бывших союзников из Мрачной торговли. Лидер группы Наследников на борту корабля Паратас Хейн принимает меры для получения оружия и наёмников для последующего захвата судна. Тем временем небольшая группа культистов Призывающих Скорбь внимательно наблюдает из теней, в надежде направить Инквизицию на уничтожение конкурирующего культа. Обратите внимание, что все эти действия разворачиваются вне поля зрения ПИ.

Аколиты сталкиваются с паломниками на раннем этапе и эти, казалось бы, безобидные пассажиры имеют потенциал сильно повлиять на другие события в главе, что может сработать как на пользу, так и во вред.

В конечном итоге поиски должны привести к Друннелам — главному месту притяжения экипажа и пассажиров. А также месту, где слухи текут так же легко, как и амасек. Здесь ПИ могут получить дополнительные подсказки относительно природы и намерений своих врагов, а также перевооружиться для грядущих сражений.

И в какой-то момент всего этого аколиты могут пообедать с самим вольным торговцем Аристидом Анзафорром. Есть несколько способов, которыми это может произойти. Начиная тем, что аколиты привлекут к себе внимание и к ним придут посланники Анзафорра (или абордажники), до того, как ПИ придут к нему сами. Аристид чрезвычайно могущественная личность, и нигде это не проявляется так ярко, как на борту его флагмана, где он является хозяином всех и каждого. Огромная сила и ресурсы Анзафорра могут оказать огромную помощь, но его чрезмерное рвение и скрытые мотивы также могут помешать расследованию.

В конце концов расследование приводит ПИ в трупные трюмы, где спрятались контрабандисты и культисты. Однако когда аколиты прибывают, то обнаруживают, что мрачные торговцы мертвы или умирают, будучи преданными Детьми Наследия. Допрашивая умирающего контрабандиста или осматривая место бойни, аколиты узнают больше о культистах и раскрывают их заговор. Наследники стремятся захватить корабль как только тот достигнет места назначения, и там уничтожить его, пожертвовав тысячами членов экипажа и пассажиров ради пробуждения своего древнего бога-ксеноса.

На борту *Невысказанной клятвы*

"Я приветствую всех, и да благословит Бог-Император это путешествие"

– стандартная трансляция Аристида Анзафорра, повторяемая всеми громкоговорителями во время посадки

Глава II – это открытое приключение, позволяющее аколитам идти туда, куда они захотят, и проводить расследование так, как они посчитают нужным. На следующих страницах встречи и события сгруппированы как тематически, так и по местоположению. Однако некоторые встречи могут происходить только в зависимости от конкретных действий аколитов и решения МИ.

В варп

Когда аколиты начинают расследование на борту, судно уже удаляется от Десолеума и летит к точке Мандевиля. ПИ-пусторождённые распознают успокаивающий фоновый шум плазменных двигателей и могут сказать, что корабль движется. Эти персонажи или те, у кого есть опыт межзвездных путешествий, также знают, что это означает, что корабль скоро войдёт в варп.

Невысказанной клятве требуется несколько часов для достижения нужной точки в пространстве. МИ может увеличить это время, если это будет лучше соответствовать действиям аколитов **(см. раздел Среди пилигримов ниже).**

Когда МИ определит, что всё готово к переходу в царство Эмпиреев, массивные ставни резко опускаются на всех иллюминаторах корабля, блокируя вид на пустоту. Эта мера предосторожности необходима, ибо лишь немногие могут посмотреть в Море душ и сохранить рассудок. Для команды лязг ставней является привычным, но, тем не менее, всегда вызывает беспокойство, поскольку означает, что судно через несколько минут погрузится в царство кошмара.

Как только опустятся ставни прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Фоновый шум плазменных двигателей судна резко прекращается. Мгновение спустя покалывание заставляет волосы на теле встать дыбом, когда включается поле Геллера. Вы чувствуете мучительную дрожь, когда судно, как кажется, двигается не двигаясь, оставляя реальность позади и увлекая себя в варп.



Где мы спим?

Путешествие до Таура занимает около двух недель. Хотя аколиты будут заняты поиском культа и контрабандистов, они очевидно должны есть, пить, писить, какать, мыться и отдыхать. Некоторые игроки могут прекрасно обойтись без этих деталей, но другие захотят максимально погрузиться в игру и детально их отыгрывать. В зависимости от выбранного подхода к расследованию, аколиты имеют несколько вариантов проживания на время путешествия.

По умолчанию аколиты являются безбилетниками на борту, что имеет как преимущества, так и недостатки. Будучи неизвестными экипажу корабля и лорду-капитану, ПИ могут проводить расследование скрытно, но это также делает условия для сна менее приятными. В самом крайнем случае аколиты могут выбрать тихое, забытое место где-то в глубинах корабля для сна, воруя пайки или питаясь богатым белком грибком, который растёт в сырых частях трюмов. Такое положение дел имеет свои трудности, поскольку аколитам придётся конкурировать с паразитами и изгоями за пространство и питание. Раздел о путешествиях в пустоте на **стр.219 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8** может дать полезные рекомендации.

Так как экипаж *Невысказанной клятвы* насчитывает десятки тысяч человек, большинство из которых контактируют лишь с небольшой частью товарищей, аколиты могут выдать себя за часть команды и потребовать пайки и койки в каютах экипажа. Однако это может оказаться сложнее, чем предполагают игроки. Поскольку все команды выполняют строго специализированные обязанности, а переводы – неслыханное дело. Хотя аколиты могут выдавать себя за свежезавербованных из Десолеума. Последний вариант будет самым эффективным, поскольку спишет нехватку знаний управления кораблём и акцент. Однако местные довольно подозрительно относится к чужакам и смотрят на новичков с плохо скрываемым презрением.

В зависимости от предыстории аколитов, они могут быть как опытными космическими путешественниками, так и новичками. Если кто-то из персонажей является уроженцем Десолеума, вполне возможно, что это их первый полёт на корабле. Однако независимо от того, сколько раз человек совершал путешествие в варпе, оно никогда не станет рутиной. Даже всю жизнь совершающий путешествие в пустоте должен бороться со страхом, который сопровождает выход из Материума. На самом деле те, у кого мало опыта, будут бояться даже меньше, хотя чистого физического ощущения достаточно, чтобы заставить их чувствовать себя неуютно. Это одна из причин, по которой истинная опасность путешествий в варпе держится в секрете от жителей Империума. И после многих путешествий большинство людей начинают понимать, что за закрытыми ставнями находятся ужасные существа, злобные разумы, которые следуют за их судном, как стаи акул.

Разные люди переживают путешествие в варпе поразному, но это неизменно тревожный опыт. Многие люди испытывают постоянное и смутное чувство беспокойства, как будто кто-то смотрит им в затылок. Некоторые слышат слабые, нечеловеческие голоса на грани восприятия. Для большинства это постоянный, едва различимый фоновый звук. Но другие время от времени слышат более чёткий голос и могут даже ответить, приняв за вопрос находящегося поблизости попутчика. Некоторые люди краем глаза замечают движение или полусформированные фигуры в тенях, отбрасываемых спутанными проводами и кабелями. Путешественникам в Море душ часто снятся странные и яркие кошмары, которые оставляют неизгладимые впечатления после пробуждения.

Для псайкеров опыт путешествий в варпе почти всегда проходит хуже. Из-за их связей с Имматериумом всё вышеописанное влияет на псайкера в гораздо большей степени. Голоса громче и более часты, видения более настойчивые и тревожные. В дополнение к этому их знание опасностей варпа также сказывается. В то время как невежественный гражданин может убедить себя, что голоса это "ничто", псайкер, особенно прошедший обучение, слишком хорошо знает, что голоса — это далеко не ничто. Он знает, что на самом деле это шёпот злых разумов, что стремятся сломать тонкую стену реальности поля Геллера, и поглотить души всех на борту.

Враг моего врага

Допросив пленного мрачного торговца, с которым они ранее вели дела, Призывающие Скорбь узнали, что контрабандисты использовали *Невысказанную клятву* для перевозки артефактов. Чтобы гарантировать, что аколиты продолжат расследование в отношении Наследников, небольшая группа культистов пробралась на борт по приказу Тормуса Фэйна. Их цель — тайно наблюдать за ПИ, одновременно проводя собственное расследование в отношении Наследников.

Группа состоит из трёх Инициатов штамма во главе с одним Инфектором **(см. стр. 501 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**. Группа слишком мала, чтобы представлять угрозу, поэтому попытается избежать обнаружения, наблюдая за аколитами, Наследниками и контрабандистами. Инициаты могут собирать информацию, разговаривая с экипажем и другими пассажирами во многом так же, как это делают аколиты. В зависимости от того, как разворачивается глава, аколиты могут даже не узнать о присутствии Призывающих Скорбь. Есть несколько способов, которыми МИ может использовать членов штамма в течение всей второй главы.

Если аколиты пропускают улики и игнорируют зацепки, то МИ может использовать культистов Призывающих Скорбь для передачи информации, не выдавая своего присутствия. Сведения могут быть в форме записок, ржавых инфопланшетов, устных сообщений через посредников или незаметных отметок на переборках. В любом случае, МИ должен разрешить знакомым с культами Десолеума ПИ пройти тесты на Бдительность или Логику и распознать руку Призывающих Скорбь. Успешные тесты обнаруживают такие улики, как необъяснимая ржавчина/потускнение/пожелтение на носителе данных, включённая в сообщения скрытая культовая символика или описания культистов от свидетелей и посредников. Любая информация от культистов должна помочь аколитам вернуться на путь истинный, но не должна делать за них всю работу. Даже если информация полная, ПИ лучше не доверять ей до перепроверки. Кроме того, МИ должен помнить, что культисты сами оперируют неполной информацией. Поэтому МИ может вставить некоторые неточности в получаемые сведения. Это оставляет аколитам возможность определить, является ли их источник ошибочным или намеренно вводит в заблуждение.

В частности, Инфектор Штамма, некто Джераг Корлин, старается полностью оставаться вне поля зрения, поскольку его лицо сильно разложилось. Инициаты пока ещё выглядят достаточно нормальными, чтобы взаимодействовать с другими. МИ может позволить аколитам напасть на след Призывающих Скорбь только если игроки получат больше степеней успеха, чем необходимо, в тестах Расследования. В данном случае от имени опрашиваемого МИ может сказать, что некие люди задавали похожие вопросы. В качестве альтернативы, если присутствие аколитов становится известным, любые союзники среди экипажа или паломников могут потенциально сообщить им, что другая подозрительная группа задаёт вопросы о них.

Раскрывая истину

Если игроки узнают о присутствии третьей силы, то могут решить начать расследование и против неё тоже. Это разрешается, но МИ должен следить, чтобы оно не перекрыло основное. Если МИ желает конфронтации с культистами, то может дать аколитам шанс заметить одного из Инициатов. Это может произойти в толпе в Друннелях или когда он следует за ПИ на некотором расстоянии по коридорам корабля. В любом случае, МИ должен позволить ближайшему к культисту персонажу, либо же ПИ с самым высоким умением Восприятия или Бдительности, пройти **Встречный Серьёзный (+0) тест Бдительности** против **Ординарного (+10) теста Скрытности Инициата.** Посвящённые были специально выбраны для этой миссии на основе способностей, поэтому их следует рассматривать как имеющих Ранг 1 (+0) в умении Скрытность. Большинство областей на корабле позволяют спрятаться, например, за переборками, среди спутанных труб и кабелей или просто в тенях из-за недостаточного освещения. Таким образом, культист всегда должен получить как минимум +10 бонуса к тесту от окружающей среды.

Культисты не намерены биться с аколитами и попытаются сбежать при обнаружении. Они не будут нападать, за исключением случаев самообороны. Даже если культисты выиграют бой, то не намерены добивать ПИ, а просто убегут. Тормус хочет руками аколитов уничтожить соперничающих Наследников, поэтому отдал подчинённым чёткий приказ не мешать ПИ и не причинять им вреда.



Сражение на борту корабля

Бой внутри корабля требует определённых правок, которые не применимы в наземных операциях, хотя внутренняя часть улья во многих отношениях похожа на судно. Из-за открытого характера главы (и игроков!), не всегда возможно предсказать, где может произойти столкновение. Большинство мест на Невысказанной клятве предоставляют адекватное укрытие. Сюда входят переборки, двери, контрфорсы, опорные стойки, статуи, спутанные провода, кабели, трубы и даже терминалы когитатора. Хотя некоторые из них могут быть опасны в качестве укрытия либо потому что взрывоопасны, либо из-за важности для систем корабля.

В первый раз, когда персонаж в укрытии получает удар, МИ может случайным образом определить один из следующих эффектов или выбрать подходящий результат на основе описания окружающей среды. Хотя МИ может решить, что объект-укрытие сломано, выключено и т.п. У кораблей есть множество систем, которые либо намеренно избыточны, либо просто не используются из-за времени и ограничений экипажа и ресурсов.

- **Банк когитаторов:** Банк когитаторов имеет значение брони 8. Повреждение когитатора не представляет прямой опасности для находящихся поблизости персонажей. Однако за каждое потерянное очко брони тесты Техпользования при работе с ним получают штраф -10. Если значение брони когитатора уменьшается до 5, то он уничтожается. Кроме того, такое повреждение духа корабельной машины обязательно привлечёт внимание — уменьшите Секретность аколитов на 1d5-2 (минимум 1).
- **Канализационная труба:** Ржавая труба, по которой отводятся фекальные массы от пассажиров и экипажа, по своей структуре идентична обычной водопроводной магистрали. Разница становится очевидной, когда атака пробивает её и отвратительное содержимое вытекает наружу. Когда это происходит, все в радиусе 5 метров должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость** или получить Ошеломление на 1 раунд.
- **Силовой провод:** Этот толстый провод или связка проводов имеет значение брони 4. Как только значение брони снижается до 0, окружающая область теряет энергию. Наиболее распространённым результатом этого является то, что местность погружается в темноту со всеми вытекающими боевыми модификаторами. Хотя МИ может включить случайные искры или электрические дуги из места повреждения.
- **Хранилище прометия:** Эти резервуары или трубы редко встречаются на борту Невысказанной клятвы, и в основном находятся в инженариуме и его окрестностях. Они имеют показатель брони 10. Каждый раз, когда атака снижает это значение, то хранилище выбрасывает струю горящего газа. В этом случае все рядом стоящие персонажи должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Ловкость** или загореться **(см. стр. 292 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**. Если атака снижает показатель брони до 0 или наносит урон, превышающий текущее значение брони в три раза, то резервуар или труба взрывается, нанося 3d10 Энергетического урона со свойствами Зажигательное и Взрыв (2d10).
- **Паровая труба или линия охлаждения:** Укрытие имеет значение брони 6. Каждый раз, когда атака снижает это значение, рядом стоящие должны пройти **Ординарный (+10) тест на Уклонение** или получить 1d10+1 Энергетического урона.
- **Водопровод:** Водопровод имеет показатель брони 8. Если значение снижается, то он начинает протекать. Причём скорость утечки увеличивается с каждым потерянным очком брони. Помните, что струя толщиной в спичку даёт потерю 200 литров в сутки! Хотя это не обязательно опасно, но может помешать действиям персонажа, давая штрафы на усмотрение МИ. Как только показатель брони трубы снижается до 4, количество воды становится проблемой. Поэтому все попавшие под напор или проходящие через лужи должны пройти **Ординарный (+10) тест на Ловкость** или упасть.
- **Несущая колонна:** Это может быть внешняя стойка, контрфорс, декоративная колонна или статуя. Для удобства все примеры имеют значение брони 15. Как только броня снижается до 5 или получает одномоментный урон, равный удвоенному текущему значению, то опора разрушается и часть потолка прямо над головой прогибается внутрь. В результате чего стальная обшивка, плитка и другой мусор падают на любого в пределах 1d5 метров. Упавшие куски наносят 2d10 Ударного урона, и если какие-либо трубы или трубопроводы примыкают к персонажу, обрушившаяся часть потолка также вызывает их разрыв.

Экипаж

Опыт общения с экипажем *Невысказанной клятвы* во многом зависит от характера людей, с которыми разговаривают ПИ. Личности и темпераменты могут различаться в зависимости от их обязанностей и должностей. Среди рядовых и офицеров существует сложная сеть социальных разделений. Те члены экипажа, которые занимается обеспечением проживания пассажиров или погрузкой/выгрузкой товара, имеют опыт общения с посторонними и поэтому достаточно дружелюбны. С другой стороны, сантехники, уборщицы и прочие рядовые нижних палуб никогда раньше не сталкивались с кем-то за пределами своего рабочего клана. Они не только не будут иметь ни малейшего представления о том, как вести себя в присутствии постороннего, но и их косноязычный диалект низкого готика может оказаться совершенно непонятным.

Если у аколитов появится причина поговорить с такими людьми, то для успешного общения МИ должен потребовать прохождения **Серьёзного (+0) теста Лингвистики (Низкий Готик)**. Провал на три и более степени означает серьёзное нарушение какого-то обычая или потенциально катастрофическое недопонимание. Последствия этого остаются на усмотрение МИ.

В целом, даже те члены экипажа, которым приходится общаться с посторонними, молчаливы в отношении судовых дел. Лишь в Друннелях экипаж более податлив, что делает его наиболее выгодным местом для получения информации. Конечно, даже за пределами рынка взятки и успешные тесты Социального взаимодействия, могут иметь определённый успех. Подробнее о разговорах с экипажем и о том, какую информацию могут получить аколиты, **см. в разделе Шёпот и ложь.**



Среди паломников

"Молитва очищает душу, а боль очищает тело".

– исповедник Найлс Грейвс

Как только шаттл залетает в ангар Невысказанной клятвы, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

После бесконечных минут тряска полёта резко прекращается, затем вы чувствуете удар от посадки. Сразу же рёв двигателей стихает, сменяясь звуком шипящего пара и лязга металла, когда опускается задняя рампа, открывая вид на просторный грузовой отсек. Несколько лихтеров стоят рядом, зажатые в своих стыковочных люльках. Посреди удивительно пустой камеры несколько сервиторов складывают ящики и грузовые контейнеры, не обращая никакого внимания на ваше прибытие.

В зависимости от того, как закончилась первая глава, пилот шаттла может либо не знать об истинной природе аколитов, либо бояться их. Скорее всего, пилот игнорирует их присутствие, надеясь не оказаться втянутым в какие-либо неприятности, которые они могли бы представлять. Он занят тем, что отключает системы судна и даёт инструкции подошедшей группе сервиторов. Аколиты могут выйти и начать исследование судна, на борту которого они теперь находятся.

У ПИ могут возникнуть несколько вопросов, в частности где они, каков пункт назначения и где находится первая группа контрабандистов. Пилот может ответить на первые два вопроса. Хотя он тайно доставил на борт одну группу примерно за шесть часов назад, но понятия не имеет, куда те отправились. Конечно, аколиты могут не доверять пилоту, который доказал, что готов нарушить законы своего корабля. Если ПИ задержатся для допроса, то он всё равно не сможет предоставить никакой дополнительной информации. Для профиля пилота см. Матрос на **стр. 485 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8** с добавлением умения Управление (Аэронавтика) на ранге 1 (+0).

Хотя аколиты могут этого не знать, но они прибыли как раз вовремя, поскольку Невысказанная клятва готовится к отправлению. МИ должен позволить осмотреться и рассказать о входе судна в Имматериум, как только подойдёт соответствующее время (см. раздел В варп). Это помогает создать картину того, что аколиты не являются центром вселенной — события всегда находятся в движении и хронометр всегда отсчитывает время.

Порядок следующих встреч и событий во многом зависит от действий ПИ. Если игроки решат сперва просто побродить по кораблю, МИ должен предоставить такую возможность.

Паломники

Хотя корабль и набрал значительное количество груза в Десолеуме, основной целью *Невысказанной клятвы* в Порт-Гире была погрузка тысяч паломников (как живых, так и мёртвых) для путешествия в Таур. Умершие рассматриваются в **разделе Среди мертвецов**, но аколиты с гораздо большей вероятностью сначала встретят живых паломников. Если необходимо, используйте **профиль Пилигрима со стр. 479 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Таур — почитаемый святой мир, место захоронения многих святых и героев сектора со всей Аскеллианской истории. Это основное место многих паломнических маршрутов. Во многих случаях планета является также и конечным пунктом назначения, с надеждой, что удачливые паломники смогут прожить последние дни в поклонении и быть погребёнными там. Текущее путешествие Невысказанной клятвы особенно популярно среди паломников, надеющихся добраться до Таура вовремя к празднованию мученичества святого Мерусаада Добродетельного, одного из самых любимых и почитаемых святых сектора.



Аколитам не потребуется много времени, чтобы наткнуться на паломников, поскольку религиозные путешественники заполонили пассажирские палубы. Хотя некоторые из них являются уроженцами Десолеума, для многих этот мир был всего лишь одной остановкой в их долгом паломничестве, возможно, длящемся годы или даже поколения. Десолеум является одним из старейших заселённых миров в секторе и имеет многочисленные святые места, что привлекают миллионы посетителей каждый год.

Некоторые из паломников на корабле провели десятилетия на паломническом пути, и это видно по их изможденным лицам, потёртым одеждам и обмотками вместо обуви. Если ПИ ещё не знают, любой паломник может сказать, что они направляются в Таур и находятся на борту Невысказанной клятвы. Для паломников мир назначения гораздо важнее, чем везущий туда корабль. Они рады поговорить о Тауре и его славных гробницах, но о корабле говорят только в том случае, если аколиты специально спрашивают. Большинство паломников мало что знают о Невысказанной клятве, за исключением того, что он совершает регулярные транзиты между Десолеумом и Тауром. Многие из паломников даже не осознают, что это судно вольного торговца и что это влечёт за собой.

Если МИ не задумал что-то другое, аколиты впервые должны столкнуться с паломниками примерно через пятнадцать минут исследования коридоров корабля. Прочитайте или перефразируйте вслух следующее:

Вы слышите, как звуки пения эхом разносятся по коридорам, становясь громче по мере приближения к источнику, и сладкий запах ладана разносится по залу. Завернув за угол, вы видите огромную комнату с выходящими в пустоту арочными окнами. Сотни людей в простых одеждах возносят восхваления Бессмертному Императору. Над ними на мезонине сморщенный старик в одеждах священника Храма Сакраментум Сакросанктус наклонился через перила, ведя песню через вокс-усилитель.

Паломников можно встретить практически в любом доступном для пассажиров месте. Среди них можно обнаружить широкий спектр философий и течений, и лишь небольшое число предпочитает уединённое поклонение. Исследуя корабль ПИ могут столкнуться с одинокими дервишами в самых необычных местах, таких как кладовые, вентиляционные отверстия теплообменников или даже в шлюзах. Следовательно, встречи в этом разделе могут происходить в любом количестве мест, и зависит лишь от желания МИ.

Стаи

Реакция паломников на аколитов во многом зависит от внешнего вида ПИ. Хотя паломники имеют широкий круг происхождения и носят разнообразную одежду, в основном они тяготеют к простой, незамысловатой и поношенной. Кроме того, хотя иногда можно увидеть оружие, доспехи почти полностью отсутствуют, и даже ношение обычного флак-жилета заставляет персонажа выделяться. Однако большее внимания привлекает одежда члена или слуги Экклезиархии. Среди тысяч мирян-паломников можно найти лишь несколько священнослужителей, наиболее заметными из которых являются проповедник Лазарун и исповедник Грейвс. Если у ПИ одежда члена Адептус Министорум, то паломники собираются вокруг него, следуют за ним по всему кораблю, задавая вопросы по теологии и прося благословений и молитв. Это может стать проблемой, поскольку не позволит действовать скрытно или хотя бы не привлекать излишнего внимания.

ПИ-священник может попытаться приказать или вежливо попросить паломников оставить его в покое с помощью **Рутинного(+20) теста Командования или Обаяния.** Однако пройдёт совсем немного времени, прежде чем соберётся новая группа или старая понадеется, что аколит передумает.

Как только один или несколько аколитов становятся объектом почитания, отряд теряет 1d5 Секретности. Слухи быстро распространяются по рядам паломников, поэтому даже если аколиты быстро отгонят своих поклонников, некоторый урон уже нанесён. Однако, если аколиты будут действовать быстро, чтобы дистанцироваться от паломников, и привлёкший внимание ПИ предпримет шаги для изменения внешности, МИ может уменьшить потерю Секретности всего до 1 или 2 очков.

Кроме того, пока паломники следуют за аколитами, любые тесты на Секретность получают штраф -10 или даже выше в зависимости от того, насколько большая толпа собирается вокруг них. Группа льстивых паломников может вызвать и другие осложнения в зависимости ситуаций. С другой стороны они могут послужить пушечным мясом...

Добродетельное невежество

Паломники не смогут предоставить много полезной информации. Они не знают о контрабандистах или культистах и прямой вопрос может вызвать иной набор проблем **(см. раздел Рвение).** Однако проницательные аколиты даже из отсутствия информации смогут извлечь выгоду. Если контрабандистов нет среди паломников, то из этого следует, что они скрываются в той части корабля, которая открыта для пассажиров.

Как только ПИ это определят, то могут перенести расследование в другое место корабля. Однако, прежде чем аколиты углубятся в тёмные зоны, МИ обязательно должен направить их к рынкам Друннела. Это можно сделать попросив паломника или членов экипажа порекомендовать базар как место для поиска информации. Как вариант, ПИ могут наткнуться на рынок по пути на нижние палубы.

Проповедник Нессия Лазарун

Фактическим лидером паломников является проповедник Нессия Лазарун из храма Сакраментум Сакросанктус. Проведя всю жизнь в улье Десолеум, Лазарун теперь уже очень стар, и перед смертью хочет увидеть другие владения Императора. Старик готов встретить смерть, веря, что завершил служение Императору. В качестве последнего акта преданности он планирует быть похороненным заживо в гробнице на Тауре. Сейчас слуги подготавливают его личную гробницу, и Лазарун надеется только прожить достаточно долго, чтобы самому лечь в неё.

Тело Лазаруна хрупкое, а его ум не такой острый, как когда-то. Тем не менее, проповедник по-прежнему преданный слуга Императора, и может быть полезен аколитам. Паломники глубоко верны Лазаруну, чью жертву они считают ярким примером преданности. Если аколиты смогут завоевать его доверие, то также получат дружбу паломников.

В отличие от большинства паломников, Лазарун понимает необходимость осторожности и не обязательно поднимает тревогу, если узнает, что на борту корабля находятся еретики. Если аколиты объяснят ситуацию, Лазарун готов помочь им, получая информацию от паломников или давая указания пастве, не доводя до праведного и неконтролируемого безумия.

Лазарун обладает Индивидуальностью Уверенный, Отношение начинается с 40 (50, если кто-либо из аколитов принадлежит к Экклезиархии). Нессия довольно древний и склонен говорить медленно и методично, как будто каждое слово требует большой самоотдачи и энергии. Он верный слуга Императора, и хотя ему не хватает понимания тех, кто служит Инквизиции, он уважает тот факт, что Империуму грозят большие опасности, для борьбы с которыми требуются самые суровые меры.

Если аколиты раскроют свою личность или иным образом завоюют доверие Лазаруна посредством успешного использования навыков Взаимодействия, почтенный проповедник поможет им любым возможным способом. Он не приспособлен к бою, и даже простая прогулка по кораблю слишком утомительна. Самым большим инструментом в распоряжении Лазаруна является его влияние на паломников. Однако, поскольку толпа более восприимчива к пламенному красноречию, чем к спокойной и размеренной речи, Лазарун быстро потеряет контроль над паломниками, если исповедник Грейвс начнёт вызывать у них пылкий гнев.

Рвение

Паломники в большинстве своём являются фанатичными, и их преданность Императору может стать как помощью, так и помехой. И достаточно лишь малейшего намёка на ересь, чтобы превратить их в неистовую, размахивающую факелами толпу.

Каждый раз, когда аколиты задают паломникам вопросы о контрабандистах или культистах, МИ должен провести тест на Секретность для отряда (как всегда в тайне). МИ должен применить штраф к тесту, если аколиты задают очень откровенные вопросы о Мрачной торговле или Наследниках, но должен применить бонус, если аколиты пытаются быть осмотрительными в вопросах или используют уважительный или иной столь же приятный тон. В последнем случае МИ может сначала провести для паломника **Тяжёлый (-20) тест на Логику или Проницательность** с модификаторами, основанными на том, как аколит проводит допрос, чтобы определить, понимает ли он истинный смысл вопросов ПИ.

Если тест на Секретность пройден успешно, то всё хорошо. Если провален, отметьте количество степеней. Как только аколиты достигают совокупного числа степеней провалов равного их текущему бонусу Секретности +2, то пилигримы формируют ярую толпу и начинают охоту на еретиков на борту Невысказанной клятвы. Пока степени провалов не достигнут критической точки, МИ должен намекать игрокам, что пилигримы начинают волноваться, и даже сами начинают всех расспрашивать и искать больше информации о еретиках, которых нужно сжечь. Это даст игрокам шанс осознать последствия, пока у них ещё есть время изменить курс.

Толпа разгневанных паломников может создать ряд проблем для расследования, но это также может сыграть на руку. Если аколиты попытаются быть осторожными, то разъярённая толпа наверняка раскроет их легенду и тем самым предупредит контрабандистов. Как только расспросы побудят паломников к действию, то аколиты потеряют 1d5+1 Секретности. После понижения Секретности МИ должен провести тест на Секретность отряда для определения того, прознали ли контрабандисты о творящемся. И в случае провала мрачные торговцы предпринимают дополнительные шаги для повышения конспирации. Если тест провален на три и более степени, то контрабандисты также узнают и об аколитах. Причём знают ли они их в лицо зависит от того, насколько открыто ПИ разговаривали с паломниками.

Если ПИ рассказали, что служат Инквизиции, то новость распространяется подобно лесному пожару. Паломники радуются этому и стремятся помочь, хотят ли этого аколиты или нет. В данном случае контрабандисты находятся в состоянии повышенной готовности и готовы отреагировать крайней жестокостью на любую угрозу. Кроме того, поскольку паломники напирают со всех сторон, контрабандисты могут решить, что у них нет выбора, кроме как первым нанести удар и уничтожить аколитов **(см. Темнее мрака).**



Помимо снижения Секретности, разъярённая толпа религиозных фанатиков может создать ряд дополнительных проблем, и МИ рекомендуется интегрировать это в столкновения. Многие обладающие полезной информацией будут слишком напуганы для разговора с аколитами боясь, что чрезмерно ревностная толпа бросит их на костёр. Толпа паломников даже представляет опасность для самого корабля, поэтому Анзафорр примет соответствующие меры.

При наличии достаточного времени и ресурсов паломники могут фактически обнаружить или, по крайней мере, выкурить контрабандистов и культистов. Однако, чтобы это произошло, аколиты должны помешать корабельной охране вмешаться (см. Закон лорда-капитана). Предоставленная самой себе, толпа разрастается под пламенным ораторским искусством исповедника Грейвса, и по мере того, как всё больше паломников берут факел и расширяют область поисков еретиков, они, в конечном итоге, сталкиваются с торговцами и Наследниками. Хотя ими движет святой гнев, но паломники не воины, и контрабандисты способны пробить кровавую просеку сквозь толпу, оставив после себя кучу убитых и раненых, прежде чем сбежать в новое укрытие. В этот момент аколиты и могут столкнуться с контрабандистами **(см. Темнее мрака).**

Если аколиты будут руководить действиями толпы, то у них может появиться отряд ревностных пилигримов-телохранителей. Однако паломники — это не обученная боевая сила, а бешеная и безумная толпа, которая с такой же вероятностью может помешать или случайно ранить аколитов, как и оказать какую-либо реальную помощь. Чтобы пилигримы оказали эффективную помощь либо в выслеживании контрабандистов, либо в бою, аколит должен успешно пройти **Серьёзный (+0) тест Командования.** ПИ-священники или с талантом Связи (Адептус Министорум), получают бонус +20 к тесту. Если аколит проваливает тест, то пилигримы создают больше проблем, чем пользы. Если вы ищете контрабандистов, то чрезмерно рьяные действия паломников накладывают штраф -10 или больше (на усмотрение МИ) на все соответствующие тесты, поскольку толпа отпугивает или сжигает свидетелей, затаптывает улики и просто мешает. В бою паломни-

ки слепо бросаются вперёд, оттесняя ПИ и перекрывая своими телами врагов. Поэтому из-за того, что нельзя нормально прицелиться или размахнуться на все тесты атаки налагается штраф -10. Кроме того, ПИ могут вообще не иметь возможности вступить в ближний бой из-за тесной толпы.

Исповедник Грейвс

Молодой исповедник Найлс Грейвс полная противоположность своему пожилому коллеге. Грейвс — отъявленный смутьян и подстрекатель, он бродит среди паломников и в равной степени вытягивает из них признания и обвинения. Харизматичный и пышущий энергией веры Грейвс довольно популярен среди паломников, которые ловят каждое его пылкое слово. Найлс имеет тенденцию начинать разговор тихо, заставляя слушателя сосредоточиться на его словах, прежде чем намеренно наращивать громкость и интенсивность, пока не достигнет той лихорадочной степени, которой он известен.

Возможно, Грейвс правильно делает, что не доверяет мотивам Анзафорра, побудившим его на перевозку паломников. Если Найлс узнает о причинах пребывания аколитов на борту или о простом намёке на участие Инквизиции, то благонамеренный фанатик вскоре выведет ситуацию из-под контроля аколитов.

У Грейвса Индивидуальность Агрессивный и Отношение 50. Если исповедник узнает о миссии аколитов или о наличии еретического культа на корабле, то немедленно начнёт разжигать у паломников праведную ярость. Это будет иметь тот же результат, как если бы аколиты провалили достаточное количество тестов на Секретность (см. Рвение выше).

Закон лорда-капитана

Если обезумевшие пилигримы начнут буйствовать на *Невысказанной клятве*, то не потребуется много времени, чтобы вмешалась корабельная охрана. Слухи быстро доходят до вольного торговца, который поручает своим людям раскрыть причину этого.

Есть три вероятных результата. Первый заключается в том, что абордажники и другие слуги Анзафорра не смогут обнаружить причину охоты на ведьм. Если аколиты попытаются скрыть свою причастность, то МИ должен провести тест на Секретность, изменённый в зависимости от того, какие действия (или бездействие) предприняли аколиты. В случае успеха ПИ избегают вины за инцидент. Однако, если тест провален, корабельной охране удаётся выследить аколитов. То, что происходит в этот момент, сильно отличается в зависимости от того, относятся ли абордажники к аколитам как к обычным подстрекателям и безбилетникам в придачу, или как к примечательным гостям. Если ПИ сотрудничают и заявляют о своей важности или просят (или требуют) поговорить с лордом-капитаном, то абордажники могут связаться с Анзафорром или даже привести прямо к нему. Если же, напротив, аколиты ведут себя агрессивно или не выдают себя за примечательных личностей (используя свои настоящие личности или легенды прикрытия), то абордажники поступают с ними так же, как и с другими нарушителями спокойствия — бросают в тюрьму или расстреливают, если те сопротивляются.

Абордажники привыкли слышать ложь и оправдания от непокорных членов экипажа и безбилетников, и просто не доверяют аколитам, даже если те скажут правду. Аколиты должны успешно пройти тесты Социальных умений, чтобы убедить корабельную охрану предоста-

вить им аудиенцию у лорда-капитана. Обратите внимание, что абордажники просто так не отпустят аколитов, независимо от рассказанной ими истории.

Если аколиты не окажут яростного сопротивления, то командир абордажников Джирган Хессииал прибудет для разговора, прежде чем будут приняты какие-либо решения относительно дальнейшей судьбы ПИ. Он несёт общую ответственность за действия абордажников и имеет полномочия доставить аколитов к вольному торговцу. Хессииал недоволен событиями с толпой. У него Индивидуальность Уверенный и Отношение 30.

Если аколиты будут яростно сопротивляться или провалят тесты Социального взаимодействия, то может начаться бой с корабельной охраной. Хотя это не обязательно помешает будущему сотрудничеству с вольным торговцем. Однако для этого ПИ придётся раскрыть свои истинные личности, чтобы иметь хоть какую-то надежду на сотрудничество и понимание. Поскольку только капитан сможет простить столь важного слугу Инквизиции за нанесение вреда его людям. Если аколиты убедят командира абордажников отвести их к Анзафорру, то переходите к **разделу Ужин с лордом-капитаном.**

Базилика

Расследование аколитов может привести их к базилике — личному собору Аристида Анзафорра. Здесь дьякон Артемос Фрайл заботится о духовных нуждах команды. Дьякон является уважаемым священником Экклезиархии, за плечами которого много лет добросовестной службы. Для того, кто служит на борту судна Фрайл на удивление традиционен в убеждениях и взглядах. И это дополняет видимость благочестия, которую Анзафорр демонстрирует в последние годы. Если необходимо, Артемос может быть представлен **профилем Проповедника со стр. 481 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Ни один паломник не осмелится подумать о путешествии на борту Невысказанной клятвы, не посетив святую базилику. Поэтому огромный зал постоянно заполнен сверх всякой меры. Паломники толпятся вокруг нефа, толкаясь за возможность осмотреть саму святыню. Людей столько, что даже движение через базилику затруднено. Если аколиты попытаются протиснуться вперёд без очереди, то это может спровоцировать гнев прихожан. И если отряд ещё не заработал репутацию среди верующих, то один ПИ должен пройти тест Социального взаимодействия (Обаяние или Запугивание). В случае провала близлежащая группа приходит в ярость и попытается силой остановить продвижение аколитов.

Сам дьякон Фрайл вряд ли сможет оказать помощь отряду в расследовании. Поскольку он не покидает базилику, не знает о какой-либо контрабандной деятельности и обижается на предположение, что кто-то из команды замешан или является соучастником. Кроме того, здесь аколиты могут встретить либо проповедника Лазаруна, либо исповедника Грейвса. При первом посещении МИ должен обязательно включить хотя бы одного из них, если ПИ ещё не сталкивались с ними. Исповедник и проповедник регулярно посещают базилику как для исполнения обрядов, так и для разговора с дьяконом.

Последняя служба

Наряду с обычными паломниками есть и другие, включая знатных и дворян. Эти люди по большей части изолируют себя от черни, хотя аколиты могут столкнуться с ними, пробирающимися сквозь толпу возле базилики. Однако аколиты будут чаще пересекаться с их слугами, некоторые из которых проводят свободное время молясь вместе с другими верующими.

У одной такой группы слуг нет каюты на верхних палубах. Это потому, что их хозяин умер, и они сопровождают его тело в Таур для погребения. Как принято у знати Мира Снопа, самые старшие и любимые слуги в Палатинском дворце хоронятся вместе с хозяином заживо, чтобы его секреты умерли вместе с ними. Слуги (восемь человек, включая их начальника, управляющего Йолмаса) вполне довольны таким положением дел, которое они считают и последним долгом, и честью для своих семей.

Аколиты могут столкнуться с этой группой в любое время и где угодно (в коридорах, возле базилики или в Друннелях). Данная встреча не является обязательной для расследования. Однако, в дополнение к напоминанию аколитам (и игрокам), что сектор Аскеллон — огромное пространство со множеством странных традиций, она служит потенциальным источником информации. Йолмас и его товарищи регулярно ходят в трупные трюмы, чтобы проведать своего хозяина и убедиться, что его пристанище в порядке. Во время последнего посещения они видели нескольких человек, которые явно были посторонними. Эта группа не являлась частью экипажа, поскольку были вооружены и одеты в доспехи, а трое из них были одеты в чёрные меховые плащи для защиты от холода трупных трюмов. Кроме того, двое других людей носили украшенные многочисленными костями и амулетами чёрные мантии.

Йолмас не имел прямого взаимодействия с этой группой, а просто наблюдал за ними, когда те проходили мимо. Хотя инцидент был необычным, он не посчитал его особенно важным. Если присутствие и намерения аколитов станут известны, то Йолмас поймёт, что те люди могут быть связаны с еретиками. Поэтому он постарается найти ПИ и поделиться сведениями.

В противном случае Йолмас упоминает об инциденте, только если аколиты спросят его о необычных происшествиях. Для чего ПИ будут должны преуспеть в тесте на Обаяние или Дознание. Йолмас и слуги могут быть представлены **профилем Гражданского со стр. 481 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.** Полученная информация полезна, но МИ следует помнить, что если аколиты действовали открыто, то контрабандисты, скорее всего, уже переместились в другое место. Однако ПИ всё ещё могут найти важные улики в трюмах для трупов, и поэтому туда сходить всё же стоит.

Базарный день

"Всё, что вы захотите, по разумной цене".

– "Безумный" Гриссом, несанкционированный торговец

Рано или поздно аколиты оказываются на рынке, известном как Друннелы, либо случайно, либо по рекомендации NPC. Как отсек, куда команда и пассажиры приходят отдохнуть, поторговать и выпить, это лучшее место для сбора информации о текущих событиях на борту *Невысказанной клятвы*. Кроме того, Друннелы являются большим базаром, и ПИ могут пополнить запасы для дальнейших расследований. Здесь даже можно прикупить ряд сомнительных и откровенно незаконных предметов, если знать, кого спросить.

Во время пребывания на базаре аколиты могут пережить несколько потенциально направляющих событий, которые подробно объясняются на следующих страницах. ПИ могут услышать полезные слухи, как относящиеся непосредственно к контрабандистам, так и в более общем плане к Десолеуму и Тауру. Наблюдательные смогут заметить мрачного торговца в толпе и, в зависимости от скорости мышления и действий, могут преследовать его или даже оказаться в перестрелке посреди многолюдного рынка. При необходимости это также хорошее место для замены выбывшего аколита жаждущим большей службы членом экипажа или желающим служить Императору более прямо паломником.

Прибытие

Когда аколиты впервые войдут в Друннелы, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Коридор резко переходит в огромный ангар, потолок теряется во мраке, тумане и путанице тяжёлых кабелей. Помещение отдано под огромный открытый рынок. Эхом разносится гомон тысяч людей, что толпами гуляют и осматривают товары на прилавках и витринах. Нагромождение собранных из мусора и металлических листов строений возвышается почти до потолка. Переходы, лестницы и верёвочные мосты соединяют многочисленные входы и платформы, а несколько акробатов, развлекая толпу внизу, показывают шоу среди канатов и балок.

Хотя в последнее время Невысказанная клятва не совершала путешествий в неизученные регионы, она поддерживает сообщество из многих тысяч человек. А пассажиры привносят новые товары и изделия в экономику. Кроме того, у корабля впечатляющая история, и некоторые искатели приключений отправляются в экспедиции в самые глубокие и тёмные уголки забытых трюмов, возвращаясь с экзотическими товарами для продажи. Следовательно, те, у кого есть деньги, могут купить почти всё, что угодно. Для усиления воздействий некоторых из следующих событий МИ может запустить их прямо во время покупки товара аколитами.

Правильная цена

МИ может разрешить покупки с помощью **простого теста на Реквизицию.** Торговля в Друннелях – отличная возможность для отыгрыша персонажей. Это уникальное место, существующее на перекрёстке межсистемной торговли и нищеты членов экипажа. Здесь торг – необходимость и форма развлечения для многих. Более того, экипажу или паломникам зачастую нечего предложить, поэтому хороший торг становится формой оплаты сам по себе. Здешние обычаи торга могут сбивать с толку посторонних, но дают возможность красноречивым по-настоящему продемонстрировать свою деловую хватку.

Вместо стандартного **теста на Реквизицию** с использованием влияния, МИ может провести **Встречный тест Социального взаимодействия.** Если обстоятельства не диктуют иного, торговцы начинают с Индивидуальностью Заумный и Отношением 40. Для каждого встречного предложения игрок должен отыграть общение с торговцем, а затем попытаться пройти тест на взаимодействие. Торговля является наиболее подходящим навыком, но Обаяние и Запугивание также допустимы. После каждого теста МИ должен провести тест на Отношение торговца, применяя модификатор доступности предмета. И в случае успеха торговец уступает и отдаёт аколиту предмет по сниженной цене или в обмен на его предложение. Для предметов с доступностью Средняя и выше МИ должен разрешить игрокам использовать Общительность. Однако для более редких предметов с доступностью Скудный и ниже МИ должен потребовать от аколитов использовать Влияние, как обычно (не забывая, что тесты на Реквизицию для предметов с отрицательными модификаторами доступности также влияют на Секретность отряда).

Используя данный подход, даже торг за обыденный или обычный предмет может потребовать немало игрового времени и ролевой игры. Хотя это может не понравиться некоторым группам, такая сцена может предложить интересную и приятную передышку от ужаса, расследования и боев, которые занимают так много времени Аколитов, и может помочь еще больше погрузить игроков в обстановку.





Необязательное событие: Держи вора!

В этом событии аколиты имеют дело с довольно обыденной проблемой, которая, тем не менее, может обернуться серьёзными неприятностями. Друннелы — далеко не безопасное место и, в дополнение к жадным торговцам, существует риск буквального ограбления. Событие лучше всего запускать вскоре после того, как аколиты прибыли на рынок и пока ещё гуляют и смотрят на витрины.

Один мелких воров-карманников по имени Нико Харлаус, нацелился на отряд **(профиль см. Скрытник на стр. 478 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**. Если аколиты выглядят угрожающе, то МИ может решить, что встреча неуместна. С другой стороны, если ПИ богато выглядят или сверкают ценными вещами, то такая демонстрация может показаться слишком заманчивой для вора. Аналогично, МИ должен бросить тест на Секретность для аколитов. Если тест провален, то репутация ПИ опережает их, и Харлаус решает не нацеливаться на таких опасных врагов. Опять же, МИ должен взвесить особенности репутации и внешнего вида аколитов при принятии окончательного решения.

По умолчанию предполагается, что Харлаус всё же выбрал аколитов в качестве целей. Он попытается украсть что-то ценное у одного или нескольких ПИ — оружие из кобуры, предмет снаряжения из кармана, памятную вещь или что-то ещё, что можно стащить без особого внимания. Нико сделает попытку когда аколиты отвлекутся либо допрашивая кого-то, либо во время покупок. МИ может разрешить одному из ПИ пройти **Встречный Серьёзный (+0) тест на Бдительность против Серьёзного (+0) теста Скрытности** карманника. Толпа на рынке даёт Харлаусу бонус +20. Если аколит выигрывает Встречный тест, то замечает следующего за группой Харлауса, что даёт шанс предпринять упреждающие действия против него. Если Харлаус сможет подобраться к аколитам незамеченным, то затем проходит **Встречный Ординарный (+10) тест на Ловкость рук** против **Серьёзного (+0) теста на Бдительность** обкрадываемого аколита. МИ должен применять дополнительные модификаторы к тестам, если аколиты отвлечены, а также исходя из размера, формы и местоположения предмета.

Нико пытается украсть предмет, который он заметил у персонажа во время наблюдения. Если кто-либо из аколитов несёт артефакт ксеносов, то это особенно хороший выбор. Хотя вор и не осознаёт истинного значения, но предполагает, что предмет ценен из-за необычной природы и того, как владелец защищает его. Потеря также даст аколитам дополнительный стимул для возвращения такого ценного артефакта. Игроки могут предположить, что Нико является членом Наследников или Мрачной торговли, придавая драматичности событию.

Если Харлаус преуспеет в краже, то сразу же отправится продавать предмет одному из многочисленных скупщиков Друннел. Если ПИ не заметили кражу, то в какой-то момент должны увидеть увидеть украденный предмет на витрине магазина. Конечно, торговец настаивает на том, что получает все свои товары законным путём, оставляя аколитов с выбором: либо торговаться, либо призвать абордажников, либо прибегнуть к запугиванию или использованию Влияния. В последнем случае владелец магазина поможет опознать вора, если аколиты захотят отомстить.

Необязательное событие: Заключение сделки

Для торговцев Друннел торг — это искусство и часто самоцель. Данное событие иллюстрирует этот момент и даёт некоторую передышку в напряжённом и опасном приключении. МИ может запустить событие в любое время, когда аколиты исследуют Друннелы, либо когда торговец привлекает внимание мимо проходящих ПИ. В любом случае торговец делает предложение о вещи, которую аколиты не заинтересованы продавать. Это должен быть предмет, который носят открыто, или его, по крайней мере, видно. Хотя он не обязательно должен иметь какую-либо очевидную ценность — некоторые торговцы довольно странные или знают заинтересованных в необычном покупателей. Даже если аколиты прямо заявляют, что предмет не продаётся, торговец воспринимает это как тактику переговоров и выступает со встречным предложением. Это продолжается до тех пор, пока аколиты не уйдут или не прибегнут к радикальным мерам. Эту встречу можно разрешить, следуя указаниям врезки Правильная цена, хотя в игру могут вступить и другие навыки в зависимости от того, как отреагируют аколиты.

Расследование в Друннелах

То, как события разворачиваются в базаре, во многом зависит от действий аколитов. В данном разделе представлен ряд примечательных NPC, которые могут предоставить информацию и подсказки, а также события, которые МИ может вставить там, где сочтёт нужным. Нет единого пути, и вполне возможно, что аколиты не встретят всех представленных NPC. Например, если ПИ решат нанять вышибал, то могут встретиться с Тернасом Делем напрямую, минуя торговца информацией Кальвана Стерра. Эти NPC – лишь мизерная выборка обитателей Друннел. Если собственный стиль игроков диктует радикально иной подход, то МИ может предпочесть ввести дополнительных NPC для предоставления той же информации.

В конечном счёте, аколиты должны найти подсказки, указывающие к трупным трюмам. Потребуется ли для этого много игрового времени или краткий визит на рынок, зависит от предпочтений МИ, а также от действий и успехов аколитов.

Цирк Коммерция

Цирк не ограничивается одним местом с Друннелях, хотя у него есть несколько сценических площадок вдоль главного проспекта. Цирк смешивает театральность и коммерцию способами, которые немногие аколиты могли себе представить. Артисты вовлекают зрителей или прохожих завораживающими танцами, захватывающей и опасной акробатикой и другими, более экзотическими развлечениями. Обычно новым посетителям не сразу становится ясно, что это не бесплатные выступления. В то время как уличные артисты некоторых ульев и городов выступают перед толпой в надежде на какие-то монеты, артисты цирка понимают, что сделка заключается в тот момент, когда потенциальный клиент видит часть их номеров. По этой причине те, кто знаком с Друннелями и не заинтересован в покупке представления, часто проходят, уперев глаза в пол, и лишь быстро бросают взгляд вверх в поисках нужного товара или продавца.

Чем дольше длится представление, тем более высокую плату ожидают исполнители. Артисты вплетают торг о цене в выступления, хотя это редко бывает прямым словесным обменом (хотя есть некоторые поэты и драматурги, которые тонко вставляют его в свою речь). Как и другие торговцы, исполнители почти всегда готовы принять что-то в обмен, а не только валюту. Даже ответное представление считается приемлемым. Хотя конечно, оно должно быть равнозначно первоначальному представлению по стоимости.

Другие торговцы на рынке имеют неоднозначное мнение о цирке. Большинство из них готовы расстаться с небольшими безделушками, едой или обыденными товарами в обмен на представление. Посетители часто озадачены, видя, как жонглёры или глотатели огня переходят от тележки к тележке, демонстрируя свои навыки и взамен получая инфопланшет, деталь машины или миску дымящейся протеиновой пасты. Другие торговцы отводят глаза или опускают поля своих шляп и жестами показывают артистам, чтобы те просто двигались дальше.

Артисты цирка носят кричаще яркие костюмы. На удивление, некоторые из них сделаны из дорогой ткани и профессионально пошиты (возможно, выменяны у проезжающих путешественников), но многие сотканы из простых материалов и красителей. Большинство носят маски с популярными мотивами черепов и небесных тел. Другие темы включают различных настоящих и мифических животных, легендарных людей со всего сектора и за его пределами. Некоторые драматурги предпочитают более традиционные маски, выражающие эмоции, характерные исполняемой роли, или представляющие дихотомию драмы и комедии. Многие из костюмов, за исключением тех, которые мешают акробатическим трюкам, имеют большие расклёшенные рукава, струящиеся шарфы и другие сложные элементы одежды.

МИ может включить цирк в приключение несколькими способами. Один из них — просто вставить в качестве фона, описывая их присутствие вместе с другими видами и звуками базара. Другой способ — использовать следующее необязательное событие.

Необязательное событие: Жонглёр

Пока аколиты занимаются делами на базаре, мужчина в свободных полосатых штанах и выцветшем жёлтом жилете преграждает им путь. Артист носит жёлтую полумесяцеобразную маску с ужасно заострённым носом. Как только аколиты на него отвлекаются, мужчина начинает жонглировать несколькими предметами и продолжает включать всё больше в номер, чем дольше они позволяют ему продолжаться. Среди предметов есть острые как бритва куски резной кости, украшенные металлическими гвоздиками черепа и даже флаконы с неизвестной жидкостью. Чем дольше продолжается номер, тем большим количеством предметов он жонглирует одновременно и тем опаснее они становятся. По мере того, как номер становится всё более сложным, тем больше он ожидает, что его зрители-аколиты ему заплатят. Мужчина не говорит, но продолжает преграждать путь, жонглируя всё более искусно, пока ПИ не заплатят ему или не предложат какой-нибудь предмет в обмен.

Если аколиты не знакомы с обычаями цирка, то МИ может объявить о **Серьёзном (+0) тесте на Бдительность или Логику**, чтобы увидеть, получают ли другие подобные артисты какую-либо компенсацию за свои выступления, и определить, ожидает ли жонглёр компенсации. Если аколиты готовы к бартеру, МИ должен провести сделку используя навыки Социального взаимодействия, как описано в боковой панели Правильная цена. Кроме того, чтобы представить сложность бартера с тем, кто не говорит, МИ должен периодически объявлять об **Ординарном (+10) тесте Лингвистики (Низкий Готик).** Каждая степень успеха в каждом из этих тестов даёт бонус +5 к следующему тесту Торговли с этим персонажем, в то время как каждая степень провала добавляет штраф -5.

Для жонглёра используйте профиль Гильдейского артиста со **стр. 483 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Шёпот и ложь

Как место, где собираются путешественники, и где команда чувствует себя непринуждённо, Друннелы являются лучшим местом на корабле для сбора слухов. Эти истории касаются не только деятельности на борту Невысказанной клятвы, но и всего подсектора Циклопия. Те члены экипажа, что имеют право высаживаться на планету, узнают много историй, обмениваются сплетнями с пустотниками с других кораблей и местными жителями. Кроме того, путешественники приносят истории из собственных миров и других мест, которые они посетили. Таким образом, истории из миров, которые Невысказанная клятва никогда не посещала, попадают в Друннелы. Конечно, точность таких рассказов очень сомнительна. Если аколиты потратят время на расспросы или просто слушая, то могут найти любое количество слухов. Хотя большинство из них не имеют никакого отношения к делу, но некоторые вполне, хотя правдивость — другой вопрос.

Таблица 2-1: Пьяные сплетни

Степень успеха	Результаты (суммарные)
1	*"Контрабандисты есть везде, просто надо знать, кого спрашивать. А что, вы хотите что-то купить?"*
2	*"Говорят, контрабандисты Мрачной торговли занимаются запретным и богохульным. Я слышал, что они перемещают свои товары тайно, под покровом темноты. Кто знает, может быть они сейчас даже здесь, на Клятве".*
3	*"Эта поездка в Таур кажется дурным предзнаменованием. Я слышал, что иней на корпусе корабля образовал пакостные узоры при отплытии. Клянусь вам, после последней поездки некоторые из мёртвых начали ходить".*
4	*"Я слышал тихие шепоты о каком-то отряде, который сделал что-то плохое на последней остановке в Десолеуме, часть чего-то под названием "Призывающие Скорбь"? Не говорите об этом, не многие выживают, произнося это название вслух. Одни говорят, что это просто кучка безумцев и извращённых медиков, которые творят всякие ужасные вещи".*
5+	*"Я слышал, что идёт какая-то война между этими Зовами и другой группой, которая называет себя Наследниками или как-то так. Дело в том, что Наследники не из Десолеума, а из мира костей Таур. Хотя можно было бы подумать, что они закадычные друзья, ведь и те, и другие одержимы смертью..."*

Если ПИ решили потратить время на сбор слухов в Друннелях, то должны пройти **Ординарный (+10) тест на Дознание** и свериться с **Таблицей 2-1: Пьяные сплетни.** Результаты суммируются, поэтому набравший 3 степени успеха, узнаёт слухи в строках 1, 2 и 3 соответственно. В случае провала МИ должен предоставить ложные слухи, ложь или откровенную дезинформацию. Кроме того, МИ также может понизить Секретность отряда за прямые вопросы или открытую демонстрацию своего положения. МИ также может позволить аколитам подхватить эти же слухи в других местах на корабле. Хотя за пределами базара экипаж менее разговорчив, и любые тесты получают штраф -10.

Помимо сбора слухов, любые успешные тесты Социального взаимодействия должны принести аколитам имя торговца слухами Кальвана Стерра. Стерр считает своим долгом быть в курсе всех происходящих на борту событий, даже тех, которые малоизвестны. В качестве альтернативы МИ может выдать имена Джаррада Синкейда **(см. Наркоконтрабандист)** и Тернаса Деля **(см. Наёмный стрелок).**

Торговец слухами

Худощавый мужчина с падающими на глаза гладкими, прилизанными волосами. На лице Стерра играет вечная и слегка тревожная ухмылка. В то время как другие торгуют физическими товарами или предоставляют услуги, Кальван Стерр имеет дело только с информацией. Он не является уроженцем Невысказанной клятвы, он взошёл на борт в какой-то момент в прошлом и решил остаться. Было ли это осознанным выбором или из-за неких обстоятельств, он отказывается говорить. Для отображения используйте профиль Смазчика Инсуррати со **стр. 477 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Работа со Стерром очень похожа на работу с любым другим торговцем Друннел — он ожидает плату за свои услуги, а также рассчитывает на торг. Ценность информации зависит от его суждений (как это видит МИ), и от успешности тестов Коммерции. ПИ могут предложить правильную цену, применить Влияние или успешно пройти тест на Расследование, Обаяние или другие подходящие тесты Социального взаимодействия.

У Стерра есть тревожная привычка широко улыбаться, даже когда он сообщает самую неприятную информацию. Однако он гордится своей репутацией, как и любой хороший торговец, и торгует в первую очередь тем, что считает проверяемыми фактами из надёжных источников. Когда Кальван имеет дело со слухами, он ясно даёт это понять своим клиентам. Он также склонен запрашивать более низкую цену за слухи, ожидая при этом большего в обмен на надёжную информацию.

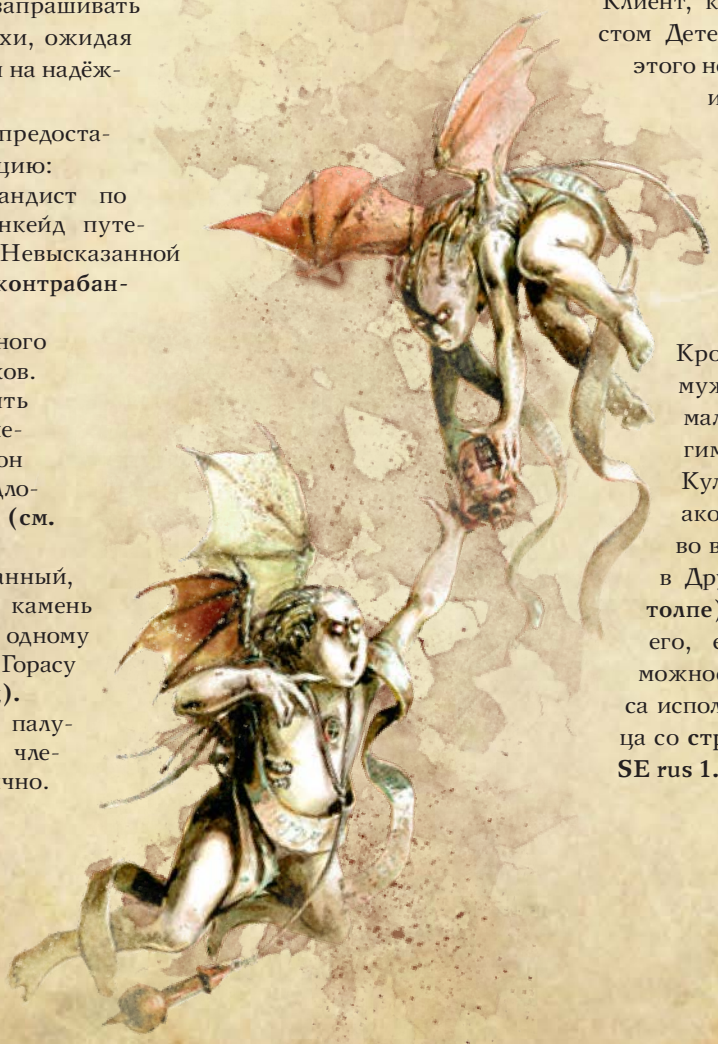
Кальван Стерр может предоставить следующую информацию:

- Известный контрабандист по имени Джаррад Синкейд путешествует на борту Невысказанной клятвы **(см. Наркоконтрабандист).**
- Кто-то нанимает много наёмников и стрелков. Стерр может направить аколитов к одному человеку, который, как он знает, отклонил предложение, Тернасу Делу **(см. Наёмный стрелок).**
- Не так давно странный, тёмный, похожий на камень предмет попал к одному местному торговцу Горасу Малку **(см. Торговец).**
- Недавно на нижних палубах пропало больше членов экипажа, чем обычно.

Торговец

Горас Малк — стереотипный торговец Друннел, и МИ может просто вставить этого персонажа, когда аколиты решат сделать покупки. Малк занимается всем и вся, поскольку приобретает свои товары путём бартера с путешественниками и с другими коллегами-торговцами. Малк примечателен из-за предмета, который недавно попал к нему и способа, которым он с ним расстался. Конечно, просто так он не поднимет этот вопрос в обычном разговоре, но готов рассказать, если аколиты зададут правильные вопросы или сначала узнают об этом из другого источника, например, от Кальвана Стерра.

В ходе рядовой торговли Малк получил предмет, не имевший никакой очевидной ценности, кроме как диковинка. Предмет, который, как ему сказали, прибыл из Таура, был похож на черепок керамики, но холодный и маслянистый на ощупь. Ни Малк, ни продавец не придавали ему особой ценности, но незадолго до прибытия аколитов (за несколько часов или дней, в зависимости от того, как долго они находились на борту) необычный человек в чёрных одеждах приобрел предмет у Малка за королевский выкуп в виде костенок Таура. Обычно Малк настоял бы на надлежащем торге, но предложенная незнакомцем сумма была просто слишком большой, чтобы упускать. Обычно местная валюта не является чем-то ценным, но из-за частых поездок на Таур косточки можно очень выгодно продать.



Клиент, конечно же, был культистом Детей Наследия, хотя Малк этого не знает, как и не знает его имени. Он может описать клиента как мужчину неопределённого возраста, чисто выбритого, с мрачным выражением лица и осанкой, как у человека, пришедшего на поминки. Кроме того, чёрные одежды мужчины были украшены маленькими костями и другими талисманами смерти. Культист — тот самый, с кем аколиты могут столкнуться во время своего пребывания в Друннелях **(см. Еретики в толпе)**, и Малк может опознать его, если представится возможность. Для отыгрыша Гораса используйте профиль Торговца со **стр. 484 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Наёмный стрелок

Тернас Дел — наёмник-одиночка, который провел последние пол-маршрута, проживая в съёмной комнате недалеко от Друннел. Недавно к Делу обратился человек в чёрной мантии с неопределённым предложением, пообещав большую плату в виде костенок Таура. Дел отказался от работы не из-за характера оплаты, а потому, что нашёл этого человека крайне ненадёжным. “Списываю это на опыт, но было в нём что-то, что мне не понравилось”, — рассказывает Дел, если его спросить. Если говорить конкретнее, человек рассказал немного подробностей о работе, кроме того, что она будет происходить на борту Невысказанной клятвы в какой-то момент их путешествия. Кроме того, он настойчиво намекал, что работа может вызвать у них разногласия с капитаном корабля, чего Дел не хочет.

Акцент Дела явно не десолеумский. В основном он держится особняком, хотя и нашёл себе работу по урегулированию споров между торговцами. Ходят слухи, что Тернас ранее работал на ныне опозоренную дворянскую семью из-за пределов Аскеллона. Стареющий, но всё ещё энергичный мужчина Его настороженные глаза и морщинистое лицо указывают на человека, чьё прошлое тяготит его. Для отображения Тернаса используйте профиль Подрядного лазгана со **стр. 543 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**



Еретики в толпе

Для осуществления заговора по захвату Невысказанной клятвы, Детям Наследия нужна помощь в виде дополнительных бойцов и оружия. Для этого культисты вербуют наёмников на базаре, и изгоев с мутантами на нижних и заброшенных палубах. Помимо пушечного мяса Наследники стремятся закупить побольше оружия как для себя, так и для черни. Для этого задания два культиста постоянно находятся на рынке. Эти двое поднялись на борт корабля без ведома контрабандистов, чтобы не вызывать подозрений у своих союзников относительно плана культа.

Если МИ пожелает, то в это событие также может ввести культистов Призывающих Скорбь. Напомним, эти культисты приставлены наблюдать как за аколитами, так и за Наследниками. Поэтому весьма вероятно, что они станут свидетелями любых встреч между ними. Однако они не будут ввязываться в бой, если только не станет ясно, что ПИ проиграют без посторонней помощи. В этом случае члены Призывающих Скорбь нападут на соперников-культов, а затем попытаются отступить, как только битва склонится в пользу аколитов.

Встреча с культистами

Есть два основных способа, с помощью которых ПИ могут столкнуться с Наследниками в Друннеле. Во-первых, если аколиты узнают об их деятельности от Тернаса Деля или Гораса Малка, то могут целенаправленно искать их. Культисты оплачивают свои покупки костенками Таура, и расспросы этой детали могут вывести к Наследникам успешным **Серьёзным (+0) тестом Дознания.** Во-вторых, ПИ могут наткнуться на них случайно. Второй вариант будет менее вероятен, если присутствие аколитов известно на борту корабля, поскольку в этом случае Наследники принимают дополнительные меры предосторожности. Перед событием МИ должен провести тест на Секретность аколитов. В случае провала Наследники маскируются в простые коричневые одежды, легко смешиваясь с толпами паломников, и сами активно высматривают аколитов.

После того, как Аколиты проведут некоторое время в Друннелях, МИ должен призвать каждого из них пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность.** Для лучшего эффекта МИ должен сделать это, когда аколиты заняты разговором или торговлей, налагая дополнительный штраф -10 на тест из-за этого отвлечения. Преуспевшие замечают подозрительного человека поблизости, спорящего с торговцем из-за ассортимента лазганов и стабберов. Если ПИ сохраняют инкогнито,

то Наследник ничего не подозревает и поэтому носит чёрную украшенную костями мантию своего ордена. Аколиты могут её вспомнить (либо по месту преступления в Десолеуме, либо по лагерю Мрачных торговцев в пустошах) при успешном **Ординарном (+10) тесте на Бдительность или Логику.** Однако, если ПИ провалили предыдущий тест на Секретность, Наследник одет в простую мантии, мало чем отличающуюся от других паломником. В этом случае тесты получают штраф -30.

Успешно прошедший тест ПИ замечает, что бледный хмурый человек предлагает большое количество костенок в обмен. Если костенки Таура ранее не привлекали внимания аколитов, то они могут не знать её значимости. В этом случае пусть любой ПИ пройдёт **Сложный (-10) тест на Бдительность или Рутинный (+20) тест на Обыденного знания (сектор Аскеллон)** и определить, узнаёт ли он валюту Таура.

Поменяться ролями

Если присутствие аколитов известно Детям Наследия, то культисты в Друннеле следят за их появлением и в случае чего сразу же вызывают подкрепление. В этом случае два культиста держатся близко друг к другу, один сканирует толпу, а другой занимается делами. Несколько культистов ждёт поблизости (один культист на аколита), они могут либо прятаться среди толпы, либо сидеть в таверне. Это число МИ может изменить, если ПИ слишком изранены или наоборот, хорошо вооружены.

Наблюдающий за толпой культист делает **Встречный Ординарный (+10) тест Бдительности** против **тестов Скрытности или Обмана** аколитов. В зависимости от того, как ПИ пытаются оставаться незамеченными, и с модификаторами, основанными на используемых методах. Если ПИ не предпринимают никаких действий для сохранения инкогнито, то МИ может вместо этого использовать Встречный тест Секретности против Бдительности культиста.

Если Наследник выигрывает тест, то опознаёт аколитов по их внешнему виду или поведению. Он подаёт сигнал резерву и идёт предупредить торгующегося коллегу. В данный момент Наследники не хотят полномасштабно противостоять аколитам, тем самым выдав свою численность и планы. Намерение культистов — быстро отступить с рынка, не вступая в конфронтацию. Однако, если аколиты выигрывают тест и перехватывают этих двух культистов, то остальные раскрывают себя. Дети Наследия атакуют, пытаясь в первую очередь отбросить ПИ назад и дать возможность своим отступить, или, в качестве альтернативы, попытаться убить аколитов, если те проявляют настойчивость.



Сопутствующий ущерб

Друннелы переполнены в любое время дня, что делает открытую перестрелку опасным занятием. МИ должен убедиться, что игроки понимают это. Если Наследники убегают, а аколиты преследуют, то и те, и другие должны проходить длительные **Встречные Сложные (-10) тесты Атлетики**, пытаясь протиснуться сквозь толпу. Если ПИ получает 6 степеней успеха, то догоняет культиста, хотя Наследники не желают сдаваться без боя. И наоборот, любой получивший 6 степеней успеха культист успешно ускользает от них и сбегает.

Если начинается драка, паломники начинают разбегаться, но огромное количество людей в толпе затрудняет это. Для очистки территории требуется 5 раундов, хотя это может быть скорректировано по усмотрению МИ. Пока территория не будет очищена, все атаки дальнего боя получают штраф -20, а все атаки ближнего боя получают штраф -10. Любые тесты атак с тремя и более степенями провала поражают мирных жителей, когда те натыкаются на удар клинка или ловят шальную пулю.

Любой персонаж может укрыться в толпе, пока та не рассеется. Обычно защита касается ног и корпуса, а также потенциально одной руки. Рассматривайте толпу как укрытие со значением брони 10. Используемый в качестве живого щита человек получает урон, аналогичный у фактической цели атаки. Хотя для удобства МИ может предположить, что зевака сразу же погибает. Плотная толпа считается коварной средой **(см. стр. 301 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)** и соответственно снижает скорость передвижения. Торговые палатки, тележки, ларьки с закуской и даже различные вспомогательные сооружения корабля (см. врезку Сражение на борту корабля) могут послужить укрытием со значением брони от 4 до 8, в зависимости от типа.

Если аколитам удастся захватить кого-либо из Наследников живым, то он сможет предоставить лишь ограниченную информацию. Культисты фанатичны, и для получения информации потребуются **Встречные Тяжёлые (-20) тесты Допроса или Обаяния против Ординарного (+10) теста на Силу воли.** Даже если ПИ могут расколоть пленника, то культист будет говорить в терминах, которые кажутся противоречивыми и бессмысленными. МИ должен ссылаться на **раздел Дети Наследия** на стр.112 для получения дополнительной информации о Наследниках и их убеждениях, а также об их отображении в игре. Кроме того, поскольку Паратас Хейн знал, что существует вероятность того, что отправленные в Друннелы люди, могут быть скомпрометированы, он намеренно скрыл от них информацию о своих планах. Хотя они знают, что их миссия — добыть оружие и воинов, они не знают о плане Хейна по захвату Невысказанной Клятвы — этой информацией располагают лишь высокопоставленные культисты.

Наркоконтрабандист

На борту Невысказанной клятвы происходит нечто большее, чем делишки мрачных торговцев и Наследников. На судне, которое равнозначно воздвигнутому в пустоте городу, и без них творятся свои преступления. Для путешествующего корабля это обязательно включает в себя контрабанду. В обязанности аколитов не входит пресекать каждое преступление на борту Невысказанной клятвы — это задача абордажников династии Анзафорр, Адептус Арбитрес в пункте назначения и иногда Имперского флота (в зависимости от характера и масштаба). В любом случае, попытка полностью контролировать всё судно невозможна, а для горстки аколитов тем более. Однако иногда характер преступления не очевиден с первого взгляда, и все аколиты Инквизиции знают, что кажущиеся обыденными преступления часто скрывают самые богохульные еретические действия. Таким образом, расследуя присутствие контрабандистов Мрачной торговли ПИ могут узнать о наркоконтрабандисте Джарраде Синкейде, или наоборот.

Хотя действия Синкейда незаконны, но они не входят в сферу интересов аколитов. Однако, если ПИ прознают про него, то должны решить, стоит ли работа времени, сил и риска. Принятие таких решений — настоящая проблема, с которой всегда сталкиваются работники Инквизиции и, кроме того, это прекрасная возможность изучить убеждения аколитов. МИ должен узнать, хотят ли игроки заниматься посторонним делом. И хотя он и не связан с Мрачной торговлей, расследование может вернуть аколитов на правильный путь. Если аколиты возьмутся за дело Синкейда то обнаружат, что тот использует тела мёртвых для перевозки своей контрабанды. Следуя этой ниточке ПИ спускаются в трупные трюмы и натыкаются на Наследников. Кроме того, хитрые аколиты могут понять, что захват Синкейда также может быть использован как возможность завоевать расположение корабельной охраны, что может быть очень полезно во время пребывания на корабле.

Синкейд — одиночка, не связанный ни с какой организацией. Однако у него прочные связи с Инсуррати из улья Десолеум, которые используют свою преступную сеть для распространения химикатов, которые поставляет Синкейд. Он специализируется на получении труднодоступных ингредиентов и совершил несколько поездок на борту Невысказанной клятвы в Таур, чтобы получить ключевой ингредиент для запрещенного химиката, известного как тенедум. Поскольку Синкейд находится на пути в Таур, в настоящее время он не везёт экстракт трупного ползуна **(см. раздел Тенедум)**, хотя имеет небольшое количество доз очищенного наркотика. Кроме того, он увеличивает свою прибыль, контрабандой провозя более распространённые наркотики на Таур, включая обскуру.

Есть несколько способов, которыми аколиты могут узнать о Джарраде или столкнуться с ним. Синкейд совершил несколько поездок между Десолеумом и Тауром, и поэтому один из обитателей Друннел может опознать его как частого путешественника. Поскольку он явно не паломник, велики шансы, что он совершает поездку по менее уважаемым причинам. Торговец информацией Кальван Стерр также может назвать Синкейда известным контрабандистом.

Джаррада обычно можно найти на базаре, где арендует склад торговца в качестве своего жилья. Это небольшое помещение содержит сложенные ящики и коробки с обычными товарами, спальный мешок и личные вещи, включая один химический фонарь.

Поскольку Джаррад обычно действует в одиночку, он делает всё возможное, чтобы избежать проблем с любыми властями. Скорее всего, он сбежит, если аколиты вступят с ним в конфронтацию или если у него возникнут подозрения, что они за ним следят. Если ПИ прижмут его к стенке, то Синкейд попытается заключить сделку или иным образом получить выгоду от сотрудничества. Часто репутация Инквизиции опережает её членов, и мало кто из преступников ожидает пощады от рук инквизитора или его слуг. Поэтому, если на борту корабля известна личность аколитов, то МИ должен провести тест на Секретность, чтобы определить, понимает ли Синкейд, кто они, и в этом случае он будет биться. Конечно, на самом деле все гораздо сложнее, и многие инквизиторы и аколиты готовы сотрудничать с обычными преступниками, чтобы бороться с истинными угрозами человечеству. Хотя такие преступники редко знают, кому именно они помогают.

Как контрабандист, Синкейд знает о Мрачной торговле и то, что он знает, пугает его. Помимо того, что они совершенно безжалостны, они торгуют по-настоящему опасными товарами, к которым он никогда бы не прикоснулся. Он знает некоторые из их признаков, включая склонность к тёмным мехам и шрамирование лица, хотя не знает всех подробностей значения шрамов. Однако Джаррад знает достаточно, чтобы распознать двух мрачных торговцев в трупных трюмах. Синкейд обладает Индивидуальностью Заумный и Отношением 55. Если ПИ подкупят, обманут или принудят его, используя **Встречный Сложный (-10) Тест на Влияние, Запугивание, Обаяние или Обман** против **Ординарного (+10) теста на Силу воли.** В случае успеха наркобарыга приведёт аколитов к месту, где в последний раз видел мрачных торговцев **(см. раздел Среди мертвецов).**

Тенедум (Mindshade)

Тенедум — запрещённый наркотик, вызывающий у употребившего сильное чувство отстранённости. В большинстве форм это мутная тёмная жидкость с лёгким зелёным оттенком. Тенедум встречается редко из-за уникальности своих ингредиентов, поэтому спрос на него высок. Он особенно популярен в улье Десолеум, где его принимают для заглушения боли от непрерывной тяжёлой работы. В отличие от иных наркотиков, употребивший сохраняет контроль над телом, хотя и урезанно, что позволяет продолжать работать без вероятности обнаружения и наказания.

Когда наркоман вводит себе дозу, то испытывает огромное чувство отрешённости в течение 1d5 часов. В это время он чувствует себя как будто сторонним наблюдателем собственной жизни. Хотя контроль над действиями сохраняется, но рефлексы и эмоции сильно притупляются. Находясь под воздействием тенедума, персонаж получает **-30 к тестам на Ловкость и -20 ко всем остальным**, за исключением тестов на **Силу воли против Страха или Запугивания**, за которые он вместо этого получает бонус +30. Во время действия употребивший не может совершать никаких Реакций.

Хотя этот факт не общеизвестен, с помощью **Очень тяжёлого (-30) Обыденного знания (сектор Аскеллон)** или **Серьёзного (+0) Учёного знания (Звери)**, тенедум можно изготовить только из выделений трупных ползунов — обитающих на Тауре жутких и опасных существ. Наркотик вызывает привыкание и имеет Обычную доступность в улье Десолеум (в других местах Очень редкий).

Другие события на борту Невысказанной клятвы

Поскольку аколиты будут находиться на борту корабля примерно две недели, то есть много возможностей для других встреч и событий (если игроки хотят). Эти встречи не обязательно должны иметь прямое отношение к расследованию, но могут добавить остроты к их опыту пребывания в варпе.

Как только аколиты немного освоятся, МИ может оценить реакцию игроков на путешествие. Учитывая капризы путешествий в варпе, время в 14 дней можно скорректировать, чтобы наилучшим образом соответствовать потребностям группы. Хотя следующие встречи не обязательно должны оказывать прямое влияние на искоренение торговли ксеноартефактами, но могут дать возможность завоевать расположение (или создать трения) с различными членами экипажа, властями, преступными группировками и другими силами на судне. МИ также может использовать их для выдачи подсказок, если отряд потерял нить расследования. События также могут использоваться для создания растущего чувства напряжённости во время путешествия, как будто сам корабль знает о надвигающейся смертельной опасности.

События можно запустить из обычной прогулки по кораблю или слухов на базаре. МИ также может сохранить некоторые или все из них для обратного путешествия в Десолеум (если инквизитор аколитов пожелает, чтобы они вернулись туда). Встречи также не являются специфическими для *Невысказанной клятвы*, так что их можно использовать на других кораблях, космических станциях или даже в улье.

Большинство событий можно запустить в любой момент путешествия и переплести с другими встречами в Друннелях или с вольным торговцем Анзафорром **(см. Ужин с лордом-капитаном)**. Однако крайне желательно запускать их до похода в трупные трюмы и битвы за мостик. Это не даст растущей угрозе культа ослабнуть на последних этапах пути к Тауру и обеспечит путешествию соответствующее кульминационное завершение.

Обрушение палубы

Тысячелетняя конструкция корабля наконец-то выходит из строя из-за перегрузки или какого-то эзотерического сбоя гравитации. Некогда прочный пол под ногами трясётся и скрипит, прежде чем рассыпаться на путаницу пилонов и проржавевших листов металла. Обрушение вызывает разрушение палубы внизу, и большие области корабля могут стать непроходимыми. Паломники громко кричат, что настал конец света, и сжимающая рука Императора настигает их в последнем суде. Аколиты могут как оказаться в эпицентре обрушения и изо всех сил пытаться спастись, так и помогать разгребать завалы и вытаскивать раненых. Это может помочь поддержать свою легенду и обрести союзников в грядущих битвах.

Голодный бунт

Один из питательных резервуаров корабля вышел из строя, или запасы провизии оказались настолько испорченными, что даже прожорливые хэлгасты воротят нос. Для пострадавшей секции палубы вводится жёсткое нормирование. Поскольку слухи о мерах нормирования распространяются по Друннелям, агитаторы стремятся поднять толпу для штурма соседних палуб в поисках еды. Если это произойдёт, беспорядки могут распространиться на ещё большее количество палуб и поставить под угрозу порядок на борту. Аколиты могли бы вмешаться, чтобы помочь абордажникам подавить беспорядки, или использовать шумиху для проникновения в закрытые и охраняемые секции корабля в поисках улик относительно истинных мотивов вольного торговца.

Бои в яме

Аколиты натыкаются на забытый трюм, заполненный орущей командой и даже несколькими группами паломников. В центре находятся два огромных бойца, которые избивают друг друга голыми кулаками, цепными клинками и зубами. Ставки из костяных монет Таура и продовольственных талонов летят во влажном воздухе вместе с кровью, потом и выбитыми зубами. Здесь аколиты могут продемонстрировать своё боевое мастерство, впечатляя (или запугивая) других, а также выиграв немного дополнительных монет в процессе.

Публичная казнь

Большой трюм рядом с базаром заполнен зрителями предстоящей казни печально известного преступника. Для предшествующего ритуального очищения установлена огромная кабина для пыток, а вокс-прокламации от главного магистра вольного торговца сообщает прохожим о преступлении. Такой преступник может быть очень благодарен и очень полезен аколитам, если те захотят попытаться его спасти.

Секретная часовня

Глубоко под главными палубами находится небольшой трюм, который был преобразован в место поклонения. Здесь сбежавший заключённый времен старых войн между династиями вольных торговцев призывает к покаянию подонков нижних палуб. Это поистине мощный оплот веры в Императора. Однако, если Аристид узнает о его существовании и личности пастора, аколиты могут быть щедро вознаграждены как материальными благами, так и получить грандиозные милости.

Сбой теплосети

Локальные механизмы регулирования температуры вдоль этой палубы выходят из строя. Массивные линии охлаждения, используемые для рассеивания экстремального тепла от перегретых силовых кабелей и плазменных двигателей, ломаются или работают так энергично, что повсюду образуется толстый слой льда. Паломники выстраиваются вдоль пути к техносвятилищам, отчаянно пытаясь найти спасение от надвигающейся катастрофы. Аколиты могли бы бескорыстно продемонстрировать свои познания о надлежащих способах успокоения машинных духов и помочь починить вышедшие из строя системы. Или, возможно, вместо этого спасти тех, кто может выдать полезную информацию.



Вторжение из-под палубы

Нежелательные элементы с нижних палуб нашли проход на главные палубы и Друннелы и буйствуют. Один их запах влияет на торговлю на рынке, не говоря уже о кражах и нападениях. Ходят слухи, что среди них могут быть даже мутанты. Аколиты могли бы помочь остановить это хулиганство или использовать новые проходы для лучшего исследования корабля.

Нежеланные гости

Стая ужасных демонов-фурий врывается на корабль из-за кратковременного сбоя поля Геллера или из-за пробуждения псайкера. Их кожа цвета мокрой крови покрыта нечестивыми клеймами, а когти сверкают подобно медным кинжалам, когда они разрывают людей на части. Если им на пути попадаются аколиты или культисты с ксенореликвиями, то демоны стремятся атаковать только этих людей с ещё большей кровожадностью.

Эти мерзкие отродья варпа **(см. стр. 514 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)** служат Кровавому богу, и их атаки получают свойство Проверенное (5). Аколиты с умением **Запретного знания (Демонология)** вычисляют их преданность без необходимости проходить тест. Почему именно Кхорн заинтересовался артефактами не должно быть понятно до кульминации **Forgotten Gods**.

Ведьма на костре

Толпа собралась в одном из многочисленных обеденных залов экипажа для свершения самосуда над подозреваемым вирдом. Крики порицают его грехи, начиная с того, что аквила потускнела и рассыпалась, до того, что аугметика сервитора зашипела и вышла из строя, или неспособности колдуна полноценно петь гимны Императору на утренней мессе. В яме из листовой пластали организуется костёр из плазмообменника, дабы очистить заразу бродячего псайкера. Собираются скандирующие толпы, жаждущие, чтобы огонь принёс смерть ненавистному мутанту, и вскоре вся область погружается в анархию, поскольку других подозреваемых находят и готовятся также сжечь. Абордажники и старший экипаж пытаются восстановить контроль, прежде чем корабль будет повреждён, но ничто не может остановить охватившие толпу всепоглощающий ужас и паранойю.

Вирд может быть как обычным несчастным, так и настоящим псайкером (на усмотрение МИ). В последнем случае можно использовать профиль варп-призывателя со **стр. 505 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8**. Если его спасти, то он может стать ценным союзником. В качестве альтернативы, если аколиты казнят его сами, то могут получить уважение толпы, а также абордажников за то, что они справились с ситуацией с минимальными потерями.

Ужин с лордом-капитаном

“Величайший инструмент в моём арсенале – не оружие, а гостеприимство. В конце концов, у меня на борту судна и так полно трупов. Какая мне выгода, если я брошу ещё одно тело в трюмы? Но услуга, оказанная в нужном месте и в нужное время – бесценна”.

– вольный торговец Аристид Анзафорр

В какой-то момент аколиты почти наверняка встретят вольного торговца. Два наиболее вероятных способа, с помощью которых это может произойти — либо ПИ сами попросят аудиенции у лорда-капитана, либо он узнает о присутствии аколитов Инквизиции на борту и попросит о встрече с ними. Если МИ не запустил данное событие ранее, то оно автоматически случится после отражения ПИ атаки культистов и спасения Невысказанной клятвы.

В любом случае, вольный торговец организует встречу с официальным банкетом. Хотя Аристид представляет это как исключительно доброжелательный жест, на самом деле мероприятие направлено на укрепление позиций Анзафорра — они его гости на ужине, так же как и гости на борту его корабля. Вольный торговец не жалеет средств — организация столь щедрого обеда служит для того, чтобы представить гостей как получателей подарка от лорда-капитана. Это фактически означает, что в его глазах ПИ уже должны ему услугу ещё до того, как произошло какое-либо обсуждение.

Если аколиты ищут вольного торговца, то сталкиваются только со слугами которые объясняют, что он недоступен, и что они передадут сообщение. Некоторое время спустя слуга находит аколитов, чтобы официально пригласить их отобедать с лордом-капитаном. Если действия ПИ выдали их присутствие на борту корабля, то вольный торговец сам отправляет слугу.

Предполагая, что аколиты действуют инкогнито, МИ должен проводить тест на Секретность после каких-либо событий. И если Секретность падает ниже 30, то вольный торговец автоматически узнаёт об их присутствии и отправляет приглашение. Хотя рекомендуется подождать, пока аколиты не осмотрят Клятву. Анзафорр использует многочисленных шпионов и информаторов по всему кораблю, чтобы иметь полный контроль над своим судном.

Третий способ, которым вольный торговец мог узнать об аколитах, уже обсуждался в Законе лорда-капитана. Если ПИ привлекут внимание абордажников будь то посредством подогревания рвения пилигримов или посредством какого-либо другого действия, это также может привести к приглашению на ужин. Конечно, если аколиты раскроют что-то о своей цели или личности и покажут, что они не просто нарушители спокойствия.

Банкет

Когда ПИ прибудут в банкетный зал в назначенное время, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Когда вы приближаетесь к банкетному залу, позолоченный сервитор подтверждает вашу личность и толкает большие двойные двери. Внутри люстра из позолоченных черепов, поддерживающих электросвечи, бросает переливающееся свечение на массивную комнату. Произведения искусства, включая картины, гобелены и скульптуры выстроились вдоль стен. Центральным элементом комнаты является банкетный стол, вырезанный из лучшего илландрийского дуба, каждая из ножек стола заканчивается искусно вырезанной львиной лапой. Многочисленные блюда и графины уже покрывают столешницу. Кажется, что стол вмещает не менее пятидесяти гостей, но в настоящее время присутствуют лишь несколько человек, с дополнительным столовм набором для каждого из вас. В дальнем конце стола стоит мужчина в величественном одеянии. Он жестом указывает на стол, приветствуя вас.

Когда аколиты прибыли, Анзафорр беседовал со своим сенешалем Гаивиусом Хелном и эльдаром Моррино. Когда аколиты приблизились к столу, сенешаль встал и поклонился, а ксенос поприветствовал слабым кивком. Она явно не человек, что аколиты распознают без необходимости в тесте. Однако для раскрытия её личности необходим успешный **Рутинный (+20) тест Запретного знания (Ксеносы: Эльдары)**. Две и более степеней успеха указывают на то, что она рейнджер.

Анзафорр приветствует аколитов и жестом предлагает сесть, прежде чем снова займет своё место. Прежде чем ПИ успевают что-либо сказать, он спрашивает их, что бы они хотели выпить, и жестом приглашает сильно аугментированного слугу выйти вперёд и принять их заказы. Если аколиты попытаются затронуть какую-либо важную тему, Аристид настаивает на том, чтобы сначала угостить их. Затем он просит слугу подробно объяснить, какие блюда они будут есть — все деликатесы со всего сектора. МИ поощряется разыгрывать это для комического эффекта, поскольку вольный торговец вежливо настаивает, чтобы ПИ воздержались от “любых разговоров о делах”.

Как только аколиты услышали меню и сделали выбор, Анзафорр открывается для разговора. У него Индивидуальность Уверенный с Отношением 60. То, как будет развиваться разговор, зависит как от поведения аколитов, так и от того, что вольный торговец уже знает о них или узнает в ходе разговора. Если он знает или подозревает, что ПИ служат Инквизиции или другому могущественному человеку, то пытается завоевать доверие и благосклонность, надеясь извлечь выгоду из этих отношений позже. Анзафорр готов сделать почти всё в пределах разумного для помощи аколитам в их миссии, и ничего не просит взамен. Однако ПИ должно быть ясно, что он ожидает одолжения в будущем.



Есть несколько способов, которыми МИ может сделать эти намёки. В начале разговора Аристид задаёт наводящие вопросы о ресурсах аколитов и их хозяина. Однако лорд-капитан понимает, если аколиты не решаются раскрыть много информации, улыбаясь и понимающе кивая. При этом он продолжает попытки разгадать природу хозяина аколитов, хотя и более тонко.

Вольный торговец готов предоставить свои ресурсы в распоряжение ПИ, включая помощь абордажников и других членов экипажа. Он также может предоставить аколитам доступ к своим записям о перевозках и спискам пассажиров, хотя и притворяется обиженным при любом намёке на то, что ему есть что скрывать.

Если аколиты уже раскрыли заговор Наследников по захвату и уничтожению *Невысказанной клятвы*, то могут воспользоваться этой возможностью, чтобы предупредить Аристида об угрозе. Анзафорр демонстрирует некоторое веселье при мысли о том, что культисты считают, что у них есть реальный шанс на успех, но он согласен, что такая смелость вызывает беспокойство.

Переговоры с вольным торговцем

Банкет с Анзафорром может быть организован на основе предпочтений МИ и игроков. Если игроки горят желанием вернуться к расследованию, то МИ может организовать ужин повествовательно. Однако вольный торговец — важная персона и рекомендуется проводить переговоры с деталями, используя правила Социального взаимодействия перемежая отыгрыш тестами через соответствующие интервалы. Особенно если кто-либо из аколитов искусен в дипломатии. Анзафорр будет помогать аколитам до тех пор, пока чувствует, что сможет извлечь из этого выгоду. Вольный торговец уверен в собственной проницательности и решает, что помощь аколитам в долгосрочной перспективе принесёт пользу, даже если ПИ этого не осознают. И если аколиты не ведут себя враждебно, Аристид окажет любую помощь. Вольный торговец почти всегда сердечен и является мастером обаяния.

Анзафорр также готов говорить о себе и своей династии. Он открыто заявляет, что открытая война с династией Сурена была ошибкой, и устраивает небольшое шоу, выражая раскаяние. По правде говоря, Аристид видит в этом ещё одно деловое предприятие с неоднозначными результатами, и наслаждается собственным успехом в нём. Если аколиты преуспеют во **Встречном Тяжёлом (-20) тесте Проницательности** против его **Серьёзного (+0) теста на Силу воли**, то засомневаются в искренности вольного торговца в этом вопросе. Если тема разговора касается участия самого лорда-капитана в сражениях против Сурена, то его гордость трудно скрыть, и они получают бонус +20 к своему тесту. Если на него надавить, Анзафорр настаивает, что сожалеет о войне, но при этом испытывает чувство гордости за личные достижения. Затем он продолжает говорить, что такая гордыня, безусловно, является грехом, и что он совершит надлежащее покаяние. Если аколиты спрашивают его о династии Сурена, он довольно долго рассказывает о своих сражениях с ними, и о неохотном уважении к их бывшему патриарху Ростаму Сурена. Он с тоской вспоминает своё единственное поражение во время войны от рук Бану Сурена, их нынешнего лидера.

В его рассказе о дерзкой засаде Бану посреди обломков Кашена, он лишился шанса на решительную победу и ноги, которую теперь заменил более прочной кибернетикой. Он спасся только, как описывает с большим

удовольствием, накренив своё судно на большой кусок мусора, чтобы таким образом развернуться быстрее (ценой нескольких расходуемых палуб) и выскользнуть из ловушки. Несмотря на резкие слова о неожиданном, коварном нападении на его судно много лет назад, любой преуспевший в **Ординарном (+10) тесте Проницательности** может увидеть, что Аристид явно восхищается смелостью и дерзостью своего коллеги. Если аколиты ранее контактировали с Бану Сурена, то Аристид быстро спрашивает, как она рассказала историю их встречи (и что ещё могла сказать о своём старом враге).

Сенешаль Гаивиус Хелн будет говорить, только если аколиты или Анзафорр напрямую обратятся к нему. Анзафорр обращается к Хелну всякий раз, когда ему требуется определённый элемент данных или статистической информации, которую сенешаль неизменно может предоставить по памяти или, в редких случаях, после консультации с инфопланшетом. Единственным исключением является информация деликатного или, возможно, инкриминирующего характера, в этом случае он объясняет, что должен обратиться к своим записям. При необходимости Хелн может быть представлен профилем торгового магната Консорциума со **стр. 491 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Ксенос среди нас

Аколиты могут быть весьма удивлены, обнаружив ксеноса на борту *Невысказанной клятвы* в качестве доверенного члена экипажа. Аколиты могут выполнить **Серьёзный (+0) тест Обыденного знания (Вольные торговцы или сектор Аскеллон)**, чтобы вспомнить концепцию служащих вольным торговцам ксеносов, и "санкционированных ксеносов" — редких обстоятельств, при которых Адептус Терра допускает присутствие иных рас в пределах границ Империума и даже на поверхности миров под присмотром человека с достаточным влиянием. Такие договорённости крайне редки и ограничиваются в основном вольными торговцами, поскольку немногие другие имеют возможность взаимодействовать с ксеносами. Не является чем-то неслыханным и то, что некоторые инквизиторы заключают такие союзы, когда они необходимы для защиты человечества.

Если аколиты спрашивают Анзафорра об эльдар, он использует это как возможность указать, что ему нечего от них скрывать. Анзафорр объясняет, что впервые столкнулся с Моррино несколько лет назад, и что её вмешательство спасло торговца от эльдарских пиратов. После инцидента она некоторое время оставалась на корабле и оказала большую помощь во многих вопросах, несколько раз предотвращая кризисы на судне, которые могли бы нанести ужасный урон его пассажирам и команде. Чтобы закрепить их деловое соглашение Анзафорр начал добиваться санкции для неё. У аколитов может быть ещё много вопросов по этому поводу, но информации меньше, чем нужно. На самом деле Анзафорр не знает истинных причин, по которым Моррино осталась рядом с ним. Он подозревает, что у ксеноса есть свои причины, но пока она оказывает ему посильную помощь, он не желает ставить ситуацию под угрозу, вмешиваясь в её дела.

Моррино родом с Миандрота, о существовании этого мира-корабля известно лишь горстке людей в секторе, и этот факт охраняется чрезвычайно тщательно. Как и все рейнджеры, она по-настоящему обязана только собственной тяге к путешествиям. Моррино поддерживает связь со своим миром-кораблём и следит за Тауром (и лордом Пайром), чтобы гарантировать, что он продолжает поддерживать древнюю сделку (см. стр. 121). Её нахождение на борту *Невысказанной клятвы* даёт удобный способ посещать Таур с некоторой регулярностью, а также позволяет преследовать другие цели мира-корабля в секторе. Ни при каких обстоятельствах Моррино не раскроет о своих истинных причинах службы у лорда-капитана, и даже не позволяет обсуждение своего происхождения.

Общение с ксеносом

Моррино не выдаст никакой информации о себе и наотрез откажется отвечать на любые подобные вопросы. Если аколиты пытаются применить свой авторитет, то Моррино проявит веселье. Если Анзафорру становится ясно, что присутствие эльдара проблематично, то просит удалиться и она уходит с загадочным комментарием о том, что когда-нибудь снова увидит аколитов.

Руководство МИ: отыгрыш Моррино

Изображая следопыта эльдар, МИ должен попытаться передать её тревожащую ксеноскую натуру. Хотя эльдары имеют некоторое физическое сходство с людьми, они двигаются плавными движениями, которые некоторые заблудшие души могут назвать грациозными. Однако ещё больше их отличает разум и мировоззрение. Разум Моррино, как и всех эльдар, просто не работает как человеческий. Это больше, чем просто культурное различие, хотя оно и является его частью, но скорее внутреннее. Эльдары живут чрезвычайно долго и воспринимают жизнь непостижимым для людей образом. Их чувства и эмоции тонко настроены и более сильны, испытывая как негативные, так и позитивные переживания с гораздо большей глубиной.

Рейнджеры отличаются от других эльдар – они обладают страстью к путешествиям и готовностью взаимодействовать с низшими расами галактики. В частности, Моррино обладает развитым и ярко выраженным (хотя и мрачным) чувством юмора, которое она использует в попытках наладить контакт с мон-кей, с которыми ей приходится иметь дело. К сожалению, чувство юмора просто не похоже на человеческое, и может показаться чем угодно, от бессмысленного до едкой насмешки. Ещё больше усугубляет ситуацию тот факт, что люди, включая аколитов, считают её эмоции практически невозможными для прочтения. Манеры, выражение лица и интонации, с которыми она говорит на своём странном акценте готики, настолько чужды, что их невозможно понять.

Во время встречи Моррино говорит мало, за исключением редких озадачивающих комментариев. Фактически, эти, казалось бы, несообразные заявления являются представлением Моррино о юморе, который плохо воспринимается людьми. Однако, если аколитам нужна помощь, чтобы убедить Анзафорра в важности их миссии, ксенос с готовностью подкрепляет их аргументы. Должно быть ясно, что Моррино довольно много знает о ситуации, хотя не желает объяснять, что именно знает или как это узнала. Однако похоже, что она считает важным, чтобы аколиты преуспели и даже может предложить некоторую ограниченную информацию, если ПИ ещё ничего не знают о природе своего врага.

Если аколиты спросят, она может подтвердить, что Дети Наследия происходят из Таура, как и странные артефакты ксеносов. Она также может подтвердить, что артефакты не имеют никакой связи с её видом, и считает несколько оскорбительным, если кто-либо из аколитов подразумевает или заявляет о такой возможности. Однако Моррино не желает раскрывать какую-либо информацию о том, кто создал артефакты. Когда аколиты завершают разговор с ней, она желает им всего наилучшего на Тауре. Её слова подобраны с нечеловеческой точностью но, как показывает **Лёгкий (+30) тест на Проницательность,** вполне искренни, несмотря на нечеловеческие эмоции.

Большие проблемы

Некоторые аколиты пуританских взглядов могут иметь проблемы с присутствием ксеноса на борту *Невысказанной клятвы*. В этом нет ничего плохого, и это может предоставить прекрасную возможность для ролевой игры. Любой воспитанный на учениях Экклезиархии гражданин Империума должен возражать против присутствия ксеноса. Поскольку Адептус Министорум учит, что все ксеносы нечисты и прокляты. Однако, если аколит задумает насилие или попытается осудить или упрекнуть вольного торговца, МИ может напомнить, что Моррино является санкционированным ксеносом пока остаётся в пределах компетенции вольного торговца. А значит Адептус Терра разрешает её присутствие в Имперском пространстве.

Кроме того, у ПИ есть конкретное задание, а не отправление правосудия за нарушения доктрин. Называть вольного торговца врагом на борту его корабля не способствует успешному выполнению их миссии, которая всегда имеет первостепенное значение. Попытка атаковать эльдара или предпринять какие-либо действия против неё или вольного торговца была бы чрезвычайно близоруким шагом, который может иметь непредсказуемые последствия. Особенно если это будет означать, что они не смогут добраться до Таура и остановить Детей Наследия.

К добру иль злу

Что именно получат аколиты от встречи с Анзафорром зависит от того, что они запросят и как себя поведут. МИ должен сам определить последствия (как положительные, так и отрицательные) и их влияние на события данной главы. Ниже приведены некоторые потенциальные эффекты, основанные на наиболее вероятных запросах аколитов. Кроме того, вольный торговец с радостью выскажет собственные предложения.

Аколиты могут попросить Анзафорра сохранить их присутствие и миссию в тайне, используя **Встречный Рутинный (+20) тест Обаяния, Обмана** или **даже Запугивания** против **Ординарного (+10) теста на Силу воли.** В качестве альтернативы, МИ может просто провести для него тест на Отношение, который в случае успеха будет считаться победой аколитов.

Если аколиты побеждают, то он попытается выполнить просьбу, по крайней мере, большую часть. В этом случае аколиты теряют 1d5-1 Секретности, так как вольный торговец разговаривает со старшими офицерами и даже намекает некоторым из своих наиболее примечательных гостей. Если аколиты специально не просят об этом или Аристид выигрывает тест, то уменьшите Секретность отряда на 1d5+2, так как Анзафорр делает заявления своему экипажу и призывает других гостей помочь с миссией отряда. Однако, если экипажу известно, что аколиты пользуются благосклонностью лорда-капитана, то ПИ получают бонус +20 ко всем тестам Влияния на время пребывания на корабле.

Независимо от того, просят ли ПИ никому ничего не говорить, или даже напрямую указывают не вмешиваться в их дела, Анзафорр лезет в расследование, пытаясь помочь любыми доступными способами. Это включает в себя частые контакты с аколитами для предложения помощи, предоставление информации как правдивой, так и ложной, и указание своей команде помогать им. Эта "помощь" может и должна происходить в самые неподходящие моменты, нарушая ход расследования или другие действия.

В дополнение к законным попыткам помочь аколитам, Аристид начинает следить за их деятельностью. Для этого есть ряд причин, в том числе получение информации, которая может оказаться полезной в будущих переговорах, и обеспечение того, чтобы они не предпринимали никаких действий, которые могли бы нанести вред его судну.

Вооружённая помощь

Анзафорр с радостью предложит помощь своих абордажников и организует переговоры с их командиром Джирганом Хессииалом, если ПИ ещё не встречались с ним. Хотя в какой-то степени аколиты могут давать указания абордажникам, но Хессииал будет независимо выполнять свою работу, основываясь на любой информации от аколитов. То есть, если ПИ планировали продолжать действовать скрытно, то командир всё равно пошлёт абордажников патрулировать районы, и будет делать всё что считает необходимым для поимки контрабандистов и культистов.

Среди элиты

Невысказанная клятва располагает рядом кают и парадными залами, отведённых для дворян и высокопоставленных лиц. В конце их встречи Анзафорр предлагает аколитам разместиться в своих лучших покоях. Фактически, он почти настаивает на этом, самым любезным образом, конечно.

Размещение действительно роскошное, каюты богато украшены. Удобные кровати, унитазы с подогревом и зоны отдыха с мягкими диванами в наличии. Кроме того, слуги жаждут выполнить любую просьбу аколитов.

Аколиты могут воспользоваться этой возможностью для расспроса знати и других важных гостей. Хотя игроки не обязательно должны знать это, но дворяне не имеют никакого отношения к деятельности контрабандистов или культистов. И поэтому вряд ли сообщат хоть какую-то полезную информацию. Однако на усмотрение МИ знать и богачи могут предоставить некоторые из тех же слухов **(см. Шёпот и ложь)**. Кроме того, МИ может использовать этих NPC для выдачи дополнительной информации о Десолеуме, Тауре и даже о династии Анзафорр.



Данная часть приключения должна занять столько времени, сколько захотят игроки. Хотя здесь не происходит никаких сюжетно-критических событий, но появляется возможность почерпнуть немного информации и пообщаться с некоторыми представителями элиты Аскеллона. А ищущие возможности увеличить Влияние аколиты могут даже извлечь некоторую выгоду. Кроме того, раздел даёт возможность для ролевой игры ещё больше погрузить игроков в мир **Dark Heresy.** В то время как изысканные манеры и золотые украшения представляют собой фасад цивилизации, залы знати скрывают столько же варварства, сколько и любые трущобы.

Примечательные моменты

Хотя никто из элитных гостей на борту Невысказанной клятвы не является неотъемлемой частью сюжета, краткая информация о некоторых личностях представлена. МИ может использовать этих персонажей или даже придумать собственных, если аколиты решат провести время среди знати.

Лорд и леди Хавофаст

Лорд Теннер Хавофаст и леди Андреа Хавофаст едут из Десолеума в Таур для посещения могилы предка и участия в праздновании святого Мерусаада. У знатной пары просторные апартаменты с несколькими смежными комнатами для их многочисленных камердинеров, фрейлин и слуг. В разговоре лорд и леди демонстрируют отстранённый вид превосходства и строгое внимание к шаблонным кодексам поведения, которые так характерны для знати Десолеума. Оба с гордостью демонстрируют свои древние и богато украшенные клятвенные механизмы, прикреплённые к одежде искусно выкованными серебряными цепями. Реакция лорда и леди на аколитов во многом зависит от внешнего вида и поведения последних. Хавофасты не заинтересованы в общении с простолюдинами, о чём ясно дают понять их вооружённые телохранители.

Участвовавшие в приключении **Тёмные стремления** и столкнувшиеся с садистом из “Личиков” Элдриком по кличке Скиннер, могли знать фамилию Хавофаст. И в самом деле, Теннер и Андреа являются родителями выродка. МИ может отыграть встречу как пожелает.

Например, если аколиты убили или серьёзно ранили Элдрика, то лорд и леди могут знать об этом. Хотя они не одобряют поведение их сына, но родители приложили усилия для слежки за ним. Маловероятно, что они знают личности нападавших, но это возможно. МИ может определить это с помощью теста на Секретность аколитов. Хотя в идеале это должно основываться на Секретности аколитов во время их встречи с Личиками. Для удобства МИ может оценить это проведя тест на текущую Секретность отряда с модификатором +10, основанным на прошедшем времени. Если тест провален, лорд и леди подозревают, что аколиты причастны к гибели их сына. Хотя не рискуют напрямую действовать против ПИ, но, безусловно, воздержатся от сотрудничества с аколитами настолько, насколько это возможно. Они могут даже помочь врагам (если появится возможность) или организовать месть в более подходящее время, что делает их отличным подсюжетом в будущем приключении.

При необходимости лорд и леди Хавофаст используют профиль аристократа Зенита со **стр. 489 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Фаровал Тесорри, магнат Консорциума

Чрезвычайно упитанный Фаровал Тесорри строгий приверженец роскошной жизни. Хотя древние роды, такие как Хавофасты, смотрят свысока на таких "выскочек", нельзя отрицать богатство и влияние магнатов Консорциума и гильдийцев. Он отправляется в Таур, чтобы обсудить деловые вопросы ни с кем иным, как с самим лордом Пайром, имперским командующим Таура. Тесорри рад обсудить самые разные вопросы с любым, кто, по его мнению, может быть полезен для дела. Хотя он менее проницателен и более прагматичен, чем дворяне, но также не склонен разговаривать с нищебродами.

Чтобы представить Фаровала Тесорри используйте профиль торгового магната Консорциума со **стр. 491 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Адепт-префект Мохомар Партус

Представитель Адептус Администратум, Партус отправляется в Таур для обсуждения Имперской десятины со своими коллегами на этом мире. Однако он далёк от честности в своей работе и неоднократно брал взятки, в том числе от лорда-капитана Анзафорра. Если какие-либо слухи об истинной природе аколитов станут известны, Партус запирается в своей каюте, опасаясь столкнуться с Инквизицией. Он слышал, что даже самые незначительные из их агентов могут заглянуть в глубину души и обнаружить преступления. Поэтому он предпочёл бы не проверять, правда это или нет.

Чтобы представить Адепта Партуса используйте профиль писца со **стр. 543 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8,** добавив в снаряжение компактный лазпистолет.

Среди мертвецов

"Говорят, что большинство тех, кто посещает Таур, никогда оттуда не возвращаются. Полагаю, они правы".

– Флавион Борджиа,
первый офицер Невысказанной клятвы

В конце концов, расследование аколитов приводит их в трупные трюмы — область в десятки квадратных километров, отведённую исключительно под хранение трупов для транспортировки на мир-кладбище Таур. Среди сотен тысяч тел небольшая группа мрачных торговцев и Наследников устроила себе логово. Хотя зацепки указывают на это место, единственный способ определить точное местонахождение еретиков — обыскать территорию. Какой бы метод расследования ПИ ни выбрали, в конечном итоге все ниточки ведут сюда. Однако, к удивлению аколитов, две группы обратились друг против друга. При посещении ПИ находят контрабандистов мёртвыми или умирающими. Из последних слов одного из контрабандистов или из других оставленных доказательств, аколиты узнают о заговоре лидера культа Паратаса Хейна с целью уничтожить *Невысказанную Клятву.* Пожертвовав всеми на борту, он намеревается пробудить своего нечестивого ксенобожка. Это подводит аколитов к кульминации **Главы II** и отчаянной битве за спасение судна и более чем 300 000 душ на борту .

Есть несколько способов, с помощью которых аколиты могут прийти в трупные трюмы. Если Джаррад Синкейд выступает в качестве проводника, то может отвести их к заваленному телами коридору, где в последний раз видел двух контрабандистов. Это место находится примерно в 800 метрах от укрытия мрачных торговцев, что делает его отличной отправной точкой начала поисков. Как контрабандист, он может служить полезным проводником, поскольку способен различить тайные знаки мрачных торговцев, которые другие могли бы пропустить.

В качестве альтернативы или даже в дополнение к Синкейду, аколиты могут задействовать свои ксеноартефакты. Более простой вариант — просто начать искать. В то время как поиск небольшой группы по всему кораблю был бы монументальным подвигом, трупные трюмы, хотя и обширны, но представляют собой более разумную область для поиска.

Трюмы заперты, но если лорд-капитан узнает об их визите, то предоставляет глиф аутентификации. В противном случае необходим **Сложный (-10) тест на Безопасность** для убеждения примитивных духов-машин массивных дверей открыться или **Очень тяжёлый (-30) тест Атлетики** для их взлома. Если аколиты успешно пройдут **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** то заметят, что другие прошли через дверной незаконным путём некоторое время назад.

Когда аколиты впервые входят в трупные трюмы, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Огромное помещение простирается перед вами в невидимую даль. Холод комнаты медленно проникает в ваши кости, дыхание замерзает облачком пара. Вдоль стен сложены трупы преданных, бесчисленные тысячи содержатся здесь для своего последнего упокоения на Тауре.

Исследование трупных трюмов

В зависимости от выбранных методов исследование трупных трюмов может быть как кратким и повествовательным, так и занять одну или несколько игровых сессий. Поскольку аколиты уже потратили много времени и усилий на выслеживание еретиков, то лучше всего найти баланс, тем самым создавая напряжение, но не затягивая события.

Помимо Джаррада Синкейда и ксенореликвий, ПИ также могут искать физические улики или опрашивать свидетелей. Хотя здесь мало народу, техноматы и другие члены экипажа совершают регулярные, хотя и редкие проходы для проверки состояния тел и систем охлаждения. Так как частные морозильные склепы богачей осматриваются куда чаще, то еретики выбрали место для лагеря среди масс обычных мертвецов.

Местных обслуживающий персонал мог заметить украдкой пробирающихся подозрительных лиц. Аколиты должны пройти **Сложный (-10) тест на Дознание.** Успех подтверждает, что экипаж видел соответствующих описанию людей, но противоречивые сообщения делают невозможным сужение района поиска. Три и более степеней успеха раскрывают более конкретное местоположение убежища.

Если аколиты решат просто обыскать трупные хранилища, то МИ может решить эту проблему с помощью одного или нескольких расширенных тестов. Наиболее вероятными умениями для поиска признаков жизни или о том, люди недавно прошли через определённую область являются Бдительность и Выживание. Хотя хранилища переполнены телами, там мало живых существ, кроме паразитов. Если у аколитов есть ауспик или другой сканер, то могут использовать его для сканирования на предмет признаков биологической жизни поблизости. Базовый модификатор теста для использования оборудования или умения является **Сложным (-10)**. Как только ПИ наберут в общей сложности 6 степеней успеха во всех тестах, то найдут импровизированных лагерь. МИ должен отслеживать степени успеха, чтобы иметь возможность прерывать поиски для описанных ниже событий.

Подготовка сцены: трупные трюмы

Трупные хранилища, мягко говоря, тревожное место. Сотни тысяч тел выложены вдоль стен коридоров и заполняют целые комнаты, сложенные от пола до потолка в бледном свете. Воздух поддерживается неприятно холодным, хотя это далеко не полностью эффективно, и запах гниющей плоти пронизывает область, наряду с невыносимым химическим запахом консервантов и бальзамирующих жидкостей. В некоторых проходах и камерах системы охлаждения работают плохо или сломались – области, которых лучше избегать.

МИ может усилить ужас этих зон, потребовав от аколитов без респираторов или подобного оборудования пройти **Рутинный (+20) тест на Выносливость** или получить уровень Усталости, борясь с тошнотой. Трюмы жутко тихие, за исключением вращения больших охлаждающих вентиляторов на потолке, капания конденсированной воды и других жидкостей, а также содрогания вентиляционных шахт, когда они закачивают охлаждённый воздух. Тишина иногда нарушается царапанием или даже чавканьем паразитов, обрушением полок для трупов и другими тревожными звуками.

События в трупных трюмах

МИ может посчитать следующие два сражения необязательными, хотя оба могут служить для указания аколитам правильного направления.

Новые рекруты

План Наследников по взятию под контроль Невысказанной клятвы требует большего, чем просто горстка культистов. Примерно двадцать Наследников поднялись на корабль втайне от мрачных торговцев. Паратас Хейн поручил им вербовать всех наёмников, мутантов и прочий сброд с нижних палуб, а также закупать оружие.

Во время обыска трюмов ПИ натыкаются на одну такую завербованную группу. Отряд примерно в полтора раза больше ПИ и состоит из мутантов и изгоев (при необходимости скорректируйте их число). Для отображения используйте профили Изменённого и Головореза со **стр. 503 и 477 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8**. Они не нападают на аколитов, но неприязненно реагируют на вопросы или проявление власти. Их возглавляет злобный и безумный нечистый псайкер по имени Рипкен **(профиль см. на стр. 505 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**. Он родился в одном из рабочих кланов на борту Невысказанной клятвы и был вынужден бежать в юном возрасте, когда начали проявляться его психические способности. Поэтому Рипкен ненавидит корабль и всех на борту со всепоглощающей страстью, и готов пожертвовать жизнью для его уничтожения.

Как лидер, Рипкен говорит большую часть времени за свою разношерстную команду; он Уверен и начинает с Отношением 20. Если он (правильно) полагает, что ПИ пытаются остановить его новообретённых союзников (Наследников), то немедленно атакует аколитов. Если ПИ не смогут победить Рипкена и его приспешников, то снова столкнутся с ними в битве за мостик Невысказанной клятвы в финальной сцене. Если наёмники потеряют больше половины своей численности, то разношерстная нечисть быстро исчезнет в темноте через разорванные проходы в палубах.

Мешки из трупов

Джаррад Синкейд использует несколько трупов для контрабанды товаров в Таур. Когда он зашивал в тела наркотики, именно тогда заметил мрачных торговцев. Все эти тела находятся близко друг к другу. Если ПИ осмотрят их, то легко заметят признаки вмешательства. Когда аколиты будут проходить мимо, то пусть пройдут **Серьёзный (+0) тест на Бдительность или Лёгкий (+30) тест Медики с бонусом +10**, если ПИ по какой-либо причине уделяют время тщательному осмотру штабелей трупов. Успешно прошедший тест замечает недавние надрезы. Если аколиты потратят время на вскрытие тел, то обнаружат в общей сложности двадцать доз обскуры, пять доз забоя и десять доз тенедума.

Если Синкейд с аколитами, то он попытается отвлечь от своего тайника или даже сбежать, если ПИ его обнаружат. Поведение зависит от отношений Синкейда к аколитам на данный момент. Ситуацию можно разрешить с помощью **теста на Отношение или Встречного теста на Проницательность**, если кто-либо из аколитов заявит, что поведение наркоторговца вызывает подозрение.



Руководство МИ: Знания культистов

Учение Детей Наследия представляет собой сочетание правды и лжи. Многие члены культа даже не совсем уверены в том, во что верят, но харизма лидеров и их собственная ошибочная вера поддерживают лояльность. У многих культистов убеждения раздроблены и противоречивы. Хотя аколиты могут узнать определённые детали при допросе, но это также может вызвать дополнительные вопросы. Только высокопоставленные члены культа имеют что-то близкое к настоящему пониманию ситуации, но даже они не осознают истинную природу своего бога, Изумата. То, кого они считают древним богом ксеносов, на самом деле является демоном Хаоса. Это различие важно, ибо Наследники не считают себя хаосопоклонниками (на самом деле они вряд ли знают, что оное вообще существует). Из-за этого аколитам будет трудно, если не невозможно, составить точную картину деятельности культа до финального противостояния в **Главе III.**

Единственное, что культисты знают точно, так это то, что им поручено вернуть артефакты их бога обратно в благословенный Таур, готовясь к монументальному событию, которое изменит Аскеллон навсегда. Кроме того, недавно они вступили в контакт с архиеретехом Сомнием Халбрилем, который передал лидерам важную информацию в обмен на определенный артефакт, результат описан в **Тёмных стремлениях.**

Засада

Паратас Хейн предпочёл бы разобраться с ПИ пораньше, чем рисковать тем, что они помешают захватить корабль. В зависимости от действий аколитов, Наследники могут их поджидать. Если это так, то культ приготовил засаду. Когда аколиты прибудут в трупные трюмы, МИ должен тайно провести тест на Секретность отряда. Если ПИ сопровождают абордажники, примените штраф -30 к этому тесту. В случае провала в засаде будет участвовать Рипкен со своим сбродом **(см. Новые рекруты выше).**

Наследники устраивают засаду в одной из больших комнат, примыкающих к основным коридорам. Чтобы гарантировать, что аколиты войдут в выбранную комнату, один из Наследников ждёт в главном коридоре, бросаясь в комнату, как только аколиты его увидят. Остальные культисты, состоящие из шести прозелитов (см. стр. 54) и двух учеников (стр. 107), а также Рипкен и его группа прячутся среди загромождающих комнату груд тел. Если Рипкен уже был побеждён ранее, то в засаде может быть использована точно такая же группа. При необходимости МИ может скорректировать состав врагов.

Штабеля трупов поднимаются на много метров, и еретики взбираются высоко, чтобы получить преимущество высоты и неожиданности. Как только входят аколиты, скрытый около переборки культист активирует контрольный штифт, закрывая массивную пластальную дверь, затем еретики атакуют. Успешно прошедшие **Тяжёлый (-20) тест Бдительности**, не получают Ошеломление на первый раунд боя. Если игроки заявят, что активно высматривают засаду или ищут нападающих, когда входят, то получают бонус +20 к тесту.

Эти Наследники готовы отдать жизни ради замысла Хейна. Рипкен и его группа хотя и не столь фанатичны, но достаточно отчаянны. Поэтому также не отступят, особенно потому, что запечатанная дверь делает это трудным делом. Готовясь к засаде, Наследники повредили механизм двери, так что её нельзя легко открыть. Поэтому для обратного открытия требуется в общей сложности 6 степеней успеха в **Очень тяжёлом (-30) тесте Техпользования** (однако одновременно только один аколит может выполнять данный тест).

Сражение в трупных трюмах

Сражение в трупных трюмах потенциально является чрезвычайно ужасным сценарием. Стопки тел обеспечивают достаточное укрытие, и даже если бойцы не воспользуются этим, шальные пули обязательно попадут в трупы, поскольку коридоры и камеры просто забиты ими. После 5 раундов боя в трупных трюмах, в которых используется оружие дальнего боя или как только взрывается граната/снаряд болтера, в холодном воздухе образуется красный туман, накладывая штраф -10 на все тесты дальнего боя и Восприятия. МИ может включить другие эффекты, например, вырывающихся из груд тел и бегающих по полу паразитов, порывы морозного воздуха из верхних вентиляционных отверстий или вытекающие хладагенты из повреждённых труб. Такие неожиданные события могут накладывать дополнительные штрафы или даже привести к тому, что провалившие тест на ловкость будут ограничены Полудействием, поскольку справляются с отвлекающими факторами.

Темнее мрака

"Когда боги проснутся, мы пожнём плоды добросовестного служения, а неверующие будут сожжены".

– Каролус Рентеар, архиректор легатарий Детей Наследия

В конце концов аколиты находят логово контрабандистов. Это ряд редко используемых туннелей и комнат техобслуживания в глубокой части корабля. Жильё далеко не роскошное, но группа разложила спальные мешки, койки, фонари и даже палатки, чтобы место вещи более гостеприимным. И снова Наследники украсили свои места знаками веры — скульптурами из костей паразитов и людей, чёрным пергаментом, исписанн рунами и загадочными молитвами чему-то под названием "Изумат" тканью и содранной кожей. Жидкость, которой нарисованы эти руны, представляет собой вязкую фиолетовую слизь, усеянную люминесцентными точками. И буквы, кажется, превращаются в разные знаки забытого языка каждый раз, когда аколиты отводят взгляд. ПИ может пройти **Сложный (-10) тест на Бдительность или Логику** и определить, что люминесцентные точки в жидкости сделаны из того же материала, что и каменные ксеноартефакты. Однако, если аколит ранее успешно исследовал жидкость, то автоматически опознаёт её. Любой, кто прикоснётся к рунам, получает 1 очко Порчи, а любой, кто попытается внимательно их изучить, должен пройти **Рутинный (+20) тест на Силу воли** или получить 1 очко Безумия.

Как только аколиты находят это место, то узнают много дополнительной информации о культе, либо через оставленные документы, либо от умирающего контрабандиста. Ибо как только аколиты достигают укрытия, Наследники исчезают, оставив умирать трёх мрачных торговцев, которые их сопровождали. Из уст умирающих, либо из оставленных документов или пленного культиста ПИ узнают больше о Детях Наследия и их верованиях.

Дополнительную информацию о культе см. в разделе Дети Наследия на стр.112.

Тропа проклятия

В то время как аколиты могут узнать много о культе в их укрытии, в данной главе также есть возможности раскрыть части информации, некоторые из которых могут показаться неактуальными, если не смотреть в прошлое. Аколиты, которые специально ищут информацию и задают вопросы о культе в течение всего времени на борту Невысказанной клятвы, могут узнать кое-что из нижеследующего. Однако невозможно узнать много конкретных сведений от кого-либо, кто не является членом культа.

Если ПИ будут спрашивать о Тауре экипаж и пассажиров, то могут узнать о Евлогус Аскеллин (см. стр. 111). Некоторые личности могут быть достаточно наглыми, чтобы говорить о фракционных разделениях Евлогус. Кроме того, шёпотом ходят слухи о ходячих мертвецах в тёмных лесах Таура. МИ должны позволить пережившим Скорбь мёртвых аколитам установить связь между этими слухами используя **Серьёзный (+0) тест на Логику.**

Преданный

Дети Наследия наконец-то получили артефакты, необходимые для пробуждения их спящего божества. Поскольку мрачные торговцы больше не нужны, Хейн отдал приказ убить их. Наследники планируют уничтожить Невысказанную клятву, пожертвовав всеми на борту (включая себя), чтобы призвать своего бога Изумата. Контрабандисты, хотя и беспощадные еретики, движимы только жадностью, им не хватает религиозной преданности, и поэтому они никогда добровольно не пожертвуют собой. Поскольку контрабандисты знали слишком много и могли стать помехой, Хейн принял решение пожертвовать ими немного раньше, до того, как они раскрыли бы его намерения.

Приключение предполагает, что аколиты добираются до логова контрабандистов слишком поздно. Однако, если ПИ преуспеют в расследовании, МИ может позволить им прибыть вовремя и вмешаться. В любом случае, Хейн и основная часть культа не должны присутствовать, только небольшая группа культистов (примерно столько же, сколько аколитов, хотя это можно скорректировать).

По умолчанию события будут развиваться следующим образом. Один из культистов подаёт сигнал, и все нападают на своих бывших союзников без предупреждения внезапным натиском клинков и пистолетов. Контрабандисты сопротивляются, один умирает прежде, чем успевает вытащить оружие. Следующий контрабандист получает пулю в живот, прежде чем другой Наследник сбивает его серией ножевых ранений. Лидер группы и один из лейтенантов Голскена Хреска, Стовона Хета оказался последним выжившим **(профиль см. Подрядный лазган на стр. 543 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8).** После того, как Хет застрелил двух Наследников, оставшиеся культисты нападают на него, нанося контрабандисту несколько ножевых ранений и огнестрельных ран.

После этого оставшиеся культисты пытаются забрать своих мертвецов — несмотря на обращение в ересь, культисты всё ещё являются уроженцами Таура, и поэтому погребальные обряды имеют для них большое значение. Если аколиты хорошо потрудились при исследовании трупных трюмов, то должны прибыть вовремя, чтобы не дать трём культистам добить Хета.

Когда аколиты прибудут на место происшествия, прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Заглянув за переборку вы видите сцену недавнего столкновения. Среди низкого потолка, освещённого мерцающими электросвечами и шипящими фонарями на древних трубах и криохранилищах, три фигуры в тёмных плащах и доспехах валяются в расширяющихся лужах крови. Спальные мешки, мятые койки и кастрюли говорят об импровизированном лагере здесь, в недрах корабля.

Когда аколиты входят в лагерь, Стовон всё ещё цепляется за жизнь. Если аколиты прибыли гораздо раньше, то МИ должен помнить, что Хет является мрачным торговцем, поэтому видит в ПИ врагов (если у него есть хоть малейшее представление о том, кто они). Однако вскоре он окажется в невыгодном положении, и поэтому должен быть готов к переговорам. Поскольку ему

терять уже нечего, несложно убедить контрабандиста рассказать всё. Можно даже заручиться его помощью в борьбе с культистами, если аколиты захотят временно объединить силы с одним еретиком, чтобы остановить большую угрозу.

Нерассказанный сюжет

Есть несколько способов, с помощью которых аколиты могут узнать о целях Паратаса Хейна по захвату и уничтожению корабля. Если ПИ прибудут во время перестрелки, то у них будет шанс захватить одного культиста живым. В отличие от Наследников, с которыми аколиты могли столкнуться в Друннеле, эти культисты знают о заговоре Хейна.

Если аколиты прибудут слишком поздно, то могут узнать о заговоре от Стовона Хета, который подслушал культистов, пока те забирали своих мертвецов. Подробности, которые он знает, отрывочны, но их достаточно. Он готов говорить, потому что надеется, что аколиты смогут остановить Наследников — не потому, что заботится о жизнях невинных, а просто из мести. Если аколиты узнают о заговоре от умирающего Хета, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

"Полагаю, больше нет смысла держать рот на замке", – усмехается он, прежде чем выкашлять сгусток крови. "Эти вафлёры фанатики набросились на нас и бросили меня подыхать. Я знал, что мы не можем им доверять, но будь они прокляты, если бы не те деньги. Они знали, что на этот раз мы не согласимся на их проклятую схему, поэтому они сделали это". Он кашляет, пачкая руку в крови. "Я подслушал, когда они забирали тех двоих, которых я убил", – продолжает он, останавливаясь, чтобы на мгновение ухмыльнуться, а затем вытирая струйку крови со рта. "Они что-то говорили о том, чтобы захватить корабль и принести его в жертву своему проклятому богу. Я хочу уйти зная, что у них ничего не получится".

Если аколиты не окажут медицинскую помощь, Хет закашляется и умрёт через несколько минут. Если ПИ преуспеет в **Тяжёлом (-20) тесте Медики**, то сможет стабилизировать состояние и держать его в сознании достаточно долго, чтобы тот ответил на несколько вопросов. Хет считает себя уже мёртвым и хочет, чтобы аколиты убили Наследников в качестве мести. Таким образом, если ПИ преуспеют в тестах Обаяния или Запугивания, то смогут заставить его ответить на несколько вопросов. Ниже приведены ответы на некоторые из наиболее вероятных вопросов.

- **Кто такие культисты?:** Они родом из Таура. Насколько мне известно, все члены оттуда.
- **Во что они верят?:** Они — сумасшедшие, вафлёры. Они говорят, что поклоняются древним, спящим богам, которые были до Империума и даже до человечества.
- **Какова их цель?:** Пробудить своих богов. По крайней мере, так они говорят.
- **Что им нужно от артефактов?:** Они используют их в своих церемониях. Они думают, что связывают их со своими богами. Я не знаю, правда ли это, но в этих предметах определённо что-то есть, какая-то сила.
- **Кто их лидер?:** Это они от нас скрыли. Я думаю, это кто-то важный на Тауре. Их влияние может и не простираться до самого лорда Пайра, но они и не отбросы.

Хет не знает многих подробностей о верованиях культа, и никогда не был особенно заинтересован. Для него было важно получать деньги. Однако ему всегда было некомфортно работать с Наследниками из-за их фанатизма и безумных убеждений. Хет не знает о дополнительной вербовке, которую провели Наследники или о полном количестве культистов на борту корабля, хотя аколиты уже могут иметь часть этой информации. Он знает, что они имели дело с ужасным человеком по имени Сомний Халбриэль, который приобрёл через Мрачную торговлю множество опасных секретов и ещё более опасных артефактов.

Аколиты могут узнать большую часть той же информации также допросив захваченного Наследника. Кроме того, можно узнать имя лидера культа, архиректора Рентеара. Однако получение этой информации от культиста должно потребовать длительного допроса, на что аколиты могут мудро решить, что сейчас у них нет на это времени. Однако захваченный Наследник готов разгласить основную информацию о верованиях культа, по крайней мере, насколько он их понимает. Его желание говорить обусловлено фанатизмом и полной верой в то, что Наследники восторжествуют. Культист неохотно разглашает какие-либо подробности заговора Хейна по захвату судна, но должен делать неопределённые угрозы и обещание смерти аколитам и всем остальным на борту, и что их смерть "пробудит Изумата, бога наших предков", и что Изумат "уничтожит неверующих и вернет павший Аскеллон его законным жителям".

Дополнительные подсказки

Независимо от того, прибудут ли аколиты вовремя, Дети Наследников оставили часть своих вещей в лагере, намереваясь забрать их перед последней атакой. Сюда входят несколько мелких артефактов ксеносов, три флакона вязкой фиолетовой жидкости и мешочек с несколькими десятками монет Таурских костенок.



Небеса в огне

"Как любой хороший капитан, я готов умереть вместе со своим кораблём. Однако я хотел бы, чтобы до этого не дошло".

– лорд-капитан Аристид Анзафорр

В финале второй главы аколиты должны сражаться бок о бок с войсками вольного торговца ради спасения *Невысказанной клятвы* и сотен тысяч душ на борту. Большая часть данной сцены представляет собой масштабную и хаотичную битву на мостике корабля.

Сцена готова

В зависимости от того, насколько успешным было расследование, у ПИ может быть достаточно времени для подготовки к обороне мостика. С другой стороны, они могут обнаружить, что им приходится отвечать на сигнал бедствия и спешить на помощь уже находящимся в осаде защитникам. Всё зависит от успехов и их собственной интуиции. Даже если аколиты обнаружили, что культисты планируют захватить судно, это не обязательно означает, что мостик является их целью, хотя это должно казаться наиболее вероятным. Однако инженариум также имел бы смысл, поскольку, хотя мостик является главным органом, что направляет корабль и указывает цель, именно первый даёт энергию и жизнь.

Паратас Хейн нападает вскоре после того, как *Невысказанная клятва* покидает варп. Он планирует протаранить планету судном. Наследники знают, что не могут полагаться на сотрудничество навигатора и других членов экипажа, даже под угрозой, и знают, что не смогут управлять кораблём самостоятельно. Поэтому они выжидают, пока корабль не прибудет в пункт назначения. Если аколиты убедят Анзафорра выйти из варпа пораньше, чтобы выиграть больше времени для расследования, Наследники атакуют, полагая, что корабль уже достиг Таура.

Схема мостика

Мостик *Невысказанной клятвы* представляет собой большое помещение шириной около 45 метров в самой широкой точке, и 20 метров в высоту от пола. Кроме того, ступенчатые посты экипажа спускаются ещё на пять метров. Доминирующими элементами являются командный трон лорда-капитана, уединённый пост навигатора, поддерживающие куполообразный потолок богато украшенные арки и массивные обзорные панели в передней части. Сжимающие мечи статуи, изображающие крылатые фигуры в мантиях, украшают стены и несколько больших пультов управления. Мостик заполнен множеством других элементов, включая консольные терминалы, когитаторы, обзорные экраны на шарнирных латунных кронштейнах и тысячи проводов, кабелей и труб, связывающих различные технические устройства.

За исключением поста навигатора, есть два входа на мостик и оба расположены в задней стене. Одна дверь выходит в коридор, а другая ведёт в комнату отдыха лорда-капитана (см. карту на стр. 99).

Правильные меры предосторожности

Если аколиты знают об атаке, то могут принять соответствующие меры предосторожности, включая запечатывание входов. Вольный торговец скептически относится к необходимости этого, но соглашается, если аколиты настаивают. Это мудрая предосторожность, но её будет недостаточно. Наследники прихватили несколько мельта-бомб специально для подобного случая. Разобравшись с любой охраной в коридоре, культисты отправляют вперёд группу мутантов для установки мельта-бомб. На мостике едва слышные звуки боя за-за тяжёлых пластелевых дверей сменяются краткой тишиной. Затем следует взрыв, двери превращаются в расплавленный шлак, и первая волна мутантов прорывается внутрь, паля из автоганов.

Аколиты также могут принять другие защитные меры, и МИ должен учитывать влияние этих мер на битву. При постройке любого корабля мостик специально строят так, чтобы его можно было легко оборонять. Не исключено, что первые волны нападающих могут быть легко уничтожены, что является одной из причин, по которой Наследники набрали дополнительных бойцов. МИ должен позволить аколитам провести дополнительную подготовку и не должен колебаться, награждая такие меры предосторожности значительными преимуществами или, по крайней мере, зрелищными описаниями эффектов во время конфликта.

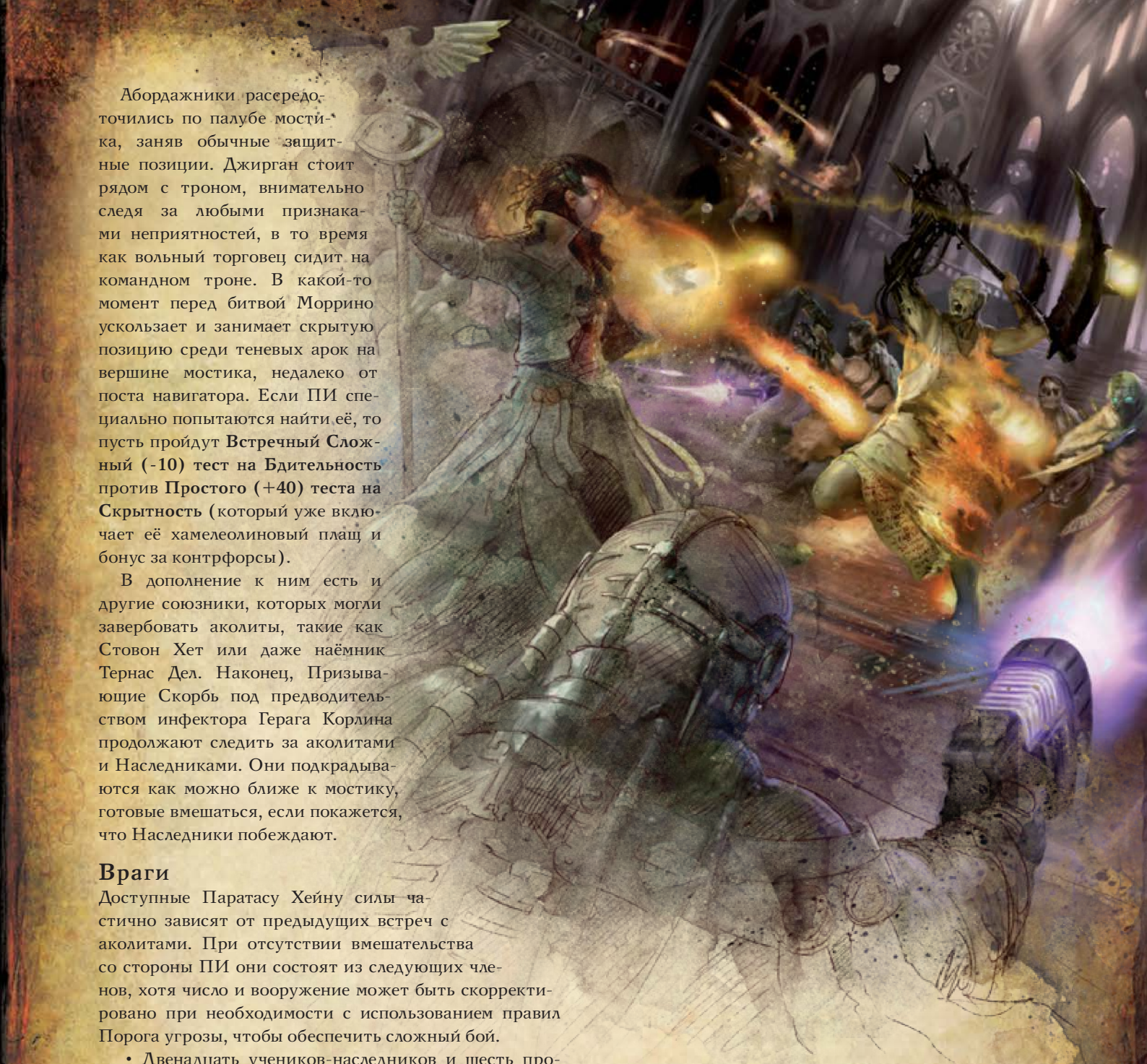
Расстановка сил

Состав атакующих и обороняющихся зависит от предыдущих действий ПИ. Если они предупредили Анзафорра о надвигающейся атаке, то на мостике присутствует многочисленный контингент вооруженных людей. Если аколитам нужна помощь в убеждении вольного торговца, то эльдарка Моррино может прийти на помощь, прямо заявив Аристиду, что культ представляет серьёзную угрозу и что крайне важно, чтобы они потерпели поражение. Хорошо, что он прислушивается к совету своего союзника-ксеноса. Однако Анзафорр не желает чрезмерно тревожить команду мостика, которую надеется держать в неведении об угрозе, за исключением офицеров. Если аколиты не убедят в обратном, то он держит абордажников в резерве в своей комнате, имея на самом мостике лишь нескольких солдат.

Дополнительные абордажники готовы броситься на защиту мостика как только их позовут. Лорд-капитан предполагает, что культисты представляют собой небольшую силу, с которой его доблестные воины вполне способны справиться.

Союзники

Помимо аколитов, защитниками мостика являются сам вольный торговец, капитан абордажников, первый офицер Флавион Борджиа (используйте профиль Джиргана Хессииала), эльдарка Моррино и десять абордажников, ещё десять ждут в комнате отдыха лорда-капитана. Если по какой-то причине аколиты не предупредили Анзафорра, то на мостике находятся только пять абордажников и без какого-либо резерва, ожидающих в запасе. Большинство команды не готовы сражаться и не вооружены.



Абордажники рассредоточились по палубе мостика, заняв обычные защитные позиции. Джирган стоит рядом с троном, внимательно следя за любыми признаками неприятностей, в то время как вольный торговец сидит на командном троне. В какой-то момент перед битвой Моррино ускользает и занимает скрытую позицию среди теневых арок на вершине мостика, недалеко от поста навигатора. Если ПИ специально попытаются найти её, то пусть пройдут **Встречный Сложный (-10) тест на Бдительность** против **Простого (+40) теста на Скрытность** (который уже включает её хамелеолиновый плащ и бонус за контрфорсы).

В дополнение к ним есть и другие союзники, которых могли завербовать аколиты, такие как Стовон Хет или даже наёмник Тернас Дел. Наконец, Призывающие Скорбь под предводительством инфектора Герага Корлина продолжают следить за аколитами и Наследниками. Они подкрадываются как можно ближе к мостику, готовые вмешаться, если покажется, что Наследники побеждают.

Враги

Доступные Паратасу Хейну силы частично зависят от предыдущих встреч с аколитами. При отсутствии вмешательства со стороны ПИ они состоят из следующих членов, хотя число и вооружение может быть скорректировано при необходимости с использованием правил Порога угрозы, чтобы обеспечить сложный бой.

- Двенадцать учеников-наследников и шесть прозелитов (при условии, что Стовон Хет убил двух прозелитов перед своей кончиной).
- Псайкер Рипкен и его банда мутантов и изгоев, число которых равно числу аколитов плюс пять **(см. Новые рекруты).**
- Семь наёмников **(используйте профиль Подрядного лазгана на стр. 543 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8).**
- Тринадцать дополнительных мутантов и изгоев **(используйте профили Изменённого и Головореза со стр. 503 и 477 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)** и один большой мутант Малатант с автопушкой **(см. стр. 503 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8).**

Примерно половина атакующих вооружена либо автоганом, либо автопистолетом и цепным клинком. Хейн и трое его самых любимых прозелитов несут по специально освящённой крак-гранате, которую они намерены использовать как часть разрушительного ритуала, как только возьмут под контроль мостик. Наёмники имеют одну фраг-гранату или другое оружие по усмотрению МИ, чтобы лучше сбалансировать столкновение, а также сделать завершение главы более захватывающим.

Битва за *Невысказанную клятву*

Когда битва начинается, именно мастерство аколитов становится решающим фактором в её исходе. Приключение предполагает, что ПИ ожидают атаки и присутствуют на мостике. Если это не так, то следующие события требуют некоторой корректировки. Когда *Невысказанная клятва* достигает пункта назначения или преждевременно покидает варп, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Содрогнувшись, шепчущие прямо за гранью восприятия свистящие голоса, сменяются знакомым рёвом мощных плазменных двигателей. Перед вами защищавшие обитателей мостика от вида варпа тяжёлые ставни медленно открываются, открывая вид на безмолвную пустоту. Звуки бинарного канта и приказов передаются среди команды и сервиторов, и лорд-капитан улыбается, испытывая облегчение от того, что вернулся в реальность. Внезапно грохот автопушки в коридоре прерывает рабочий шум, и вы поворачиваетесь лицом к запечатанному проходу.

Бой на мостике

Мостик Невысказанной клятвы — уникальное место для боя, требующий нескольких особых нюансов. Во время боя персонажи могут укрываться за древними консолями и другим оборудованием (см. врезку **Бой на борту корабля** на стр. 69).

В дополнение к бойцам, более сотни членов экипажа и сервиторов занимают посты, сгруппированные на четырёх ярусах под главной палубой. Эти люди не участвуют в битве и даже не имеют оружия. В то время как офицеры пытаются поддерживать дисциплину и удерживать экипаж на своих постах, некоторые всё же паникуют и пытаются бежать, потенциально попадая под пули и мешая нормально прицелиться. Другие члены экипажа соединены черепными разъёмами и биокабелями, так что уйти не могут, даже если бы и захотели. Конечно, у многочисленных присутствующих сервиторов нет проблем с боевым духом.

События битвы

Несколько важных событий битвы описаны на следующих страницах и служат для придания некоторой структуры бою. МИ может использовать эти события для корректировки схватки, не давая ей скатиться в хаотичную потасовку. МИ должен стремиться к контролируемому хаосу битвы — ему и игрокам важно понимать, что происходит, все также должны понимать, что ПИ находятся в эпицентре яростного боя с десятками участников, звуками выстрелов, взрывающимися консолями, разбивающимися экранами, криками раненых и умирающих, а также бесчисленным множеством других требующих их внимания деталей.

Не обязательно включать все следующие события. В зависимости от предпочтений МИ и игроков, этот бой может быть упражнением в тактической смекалке, расширенной сценой действий или повествовательным столкновением. Некоторые группы могут предпочесть быстро и решительно завершить бой, чтобы вернуться к расследованию и продвинуть историю вперед. Для других групп может быть предпочтительнее потратить большую часть игрового времени на бой, отыгрывая его в мельчайших подробностях.

По сути, МИ должен рассматривать каждое из следующих событий как необязательное **(см. Разрешение битвы ниже для рекомендации)**. В зависимости от того, как МИ решит провести битву за мостик, он может просто описать игрокам ситуацию для каждого из следующих столкновений или потребовать от аколитов успешно пройти соответствующие тесты Бдительности или Логики, чтобы заметить ситуацию и необходимость с ней справиться.

Руководство МИ: Проведение крупных сражений

Учитывая большое количество и разнообразие вовлечённых персонажей, проведение битвы за *Невысказанную клятву* может показаться пугающе сложным для МИ. Однако это не должно быть сложнее, чем любой другой важный бой между аколитами и сильным противником. Ключ к этому – сосредоточиться на аколитах и их действиях. Не обязательно делать броски атаки для каждого бойца, ибо это нанесёт ущерб игре, так как участники увязнут в чрезмерном ведении записей и бросках. Последнее, чего хочет МИ в решающей битве – это чтобы игроки сидели и скучали, пока он бросает кубики для десятков NPC. Вместо этого МИ должен использовать только те правила боя для действий, которые напрямую затрагивают ПИ, такие как их собственные атаки и нападения на них. Остальной частью боя можно управлять повествовательно.

Один из эффективных способов сделать это – включить шаг Инициативы в начале или в конце каждого раунда. МИ может использовать это, чтобы быстро описать происходящее вокруг как в общих чертах, так и включая любые конкретные примечательные события, такие как ранение важного NPC или нанесение им впечатляющего удара. Это позволяет игрокам быть в курсе происходящего и создаёт впечатление, что вокруг них происходит водоворот событий с реальными последствиями.

МИ должен воспринимать вышеизложенное как ориентир, а не жесткие правила. В конце концов, он лучше, чем кто-либо знает, что понравится игрокам. Если нет, то нет ничего плохого в том, чтобы спросить. Если игрокам и МИ нравится тактика или непрерывное насилие, то МИ может вести бой более подробно и вовлекать в него игроков. Есть несколько способов сделать это – от требования тестов для определения эффективности их союзников до разрешения игрокам управлять союзными NPC во время битвы, принимать решения об их действиях и проводить необходимые тесты. Как и во всех элементах ролевой игры, нет правильного или неправильного способа вести большой бой – пока все получают удовольствие, МИ выполняет свою работу.

Атака Наследников

Независимо от того, запечатаны ли двери на мостик или нет, Хейн пытается использовать пси-силу Врата бесконечности для открытия портала на дальней стороне мостика. После открытия его люди могут пройти и начать неожиданную атаку на защитников с тыла, в то время как мутанты и наёмники будут прорываться через основные двери. Выйдя, они немедленно открывают огонь или бросаются в ближний бой, в то время как сам Хейн пройдёт последним. Оказавшись внутри, Паратас задействует другие пси-способности, атакуя психосиловым посохом только в том случае, если кто-то подойдёт ближе. Во время боя архиеретик возносит молитвы своим богам, призывая Изумата, Хордосара и Бехомата, а также воодушевляя культистов убивать неверующих или познать гнев богов.

Поскольку они в любом случае намереваются уничтожить корабль, нападающие не беспокоятся о сопутствующем ущербе. Они используют все имеющееся в их распоряжении оружие, самозабвенно паля во все стороны. Кроме того, более уравновешенные нападающие могут использовать важное оборудование или даже членов экипажа в качестве прикрытия.

На помощь лорду-капитану

Когда аколиты сражаются с еретиками, они замечают отчаянную дуэль между Анзафорром и тремя еретиками. Несмотря на превосходное владение клинком, численное превосходство культистов и грязные трюки подавляют лорда. Если ПИ не вмешаются, вольный торговец получит отвратительную рану от цепного клинка. Хотя рана и не смертельная, она вызывает сильное смятение и делает его менее склонным помогать аколитам в будущем.

Заставьте замолчать большую пушку

Среди штурмующей мостик мутантской нечисти возвышающаяся громада мускулов несёт оружие, которое больше подходит для танка — автопушку. За прикрытием из меньших мутантов и изгоев этот монстр безнаказанно выпускает залп за залпом, убивая защитников мостика или нанося ужасающий ущерб важным системам корабля. Аколитам предстоит остановить его, прежде чем от мостика ничего не останется.

Убей псайкера

Нечистый псайкер Рипкен хоть и не такой могучий, как Паратас Хейн, тем не менее, значительно усиливает нападающих своим неестественным колдовством. Если аколиты смогут остановить его, то это наверняка повысит их шансы. Он использует свои силы на расстоянии, используя толпу как живой щит.

Спасти навигатора

Несколько врагов начинают целиться в пост навигатора. Если навигатор будет убит или ранен, это станет катастрофой для *Невысказанной клятвы*. Аколиты должны остановить культистов и защитить навигатора ради блага судна.



Мостик Невысказанной клятвы

Лицом к лицу с Хейном

Паратас Хейн — лидер атакующих сил. Хотя Аристид, несомненно, хотел бы победить его лично, но лучше пусть аколиты сделают это за него.

Хотя Хейн прожил на Тауре несколько десятилетий, его настоящий возраст трудно определить, так как кожа имеет затвердевший, восковой оттенок, он напоминает куклу, бесцветную и нетронутую почти никакими эмоциями. Однако вид связан не с возрастом, а с грубой омолаживающей процедурой, больше похожей на бальзамирование, которое он перенёс когда-то в смутном прошлом. Как и большинство Наследников, он носит тяжёлые одежды, украшенные полированными человеческими костями. Его снаряжение усилено несколькими талисманами, пропитанными люминесцентной фиолетовой жидкостью, которую Наследники называют кровью Изумата. Постоянное воздействие этой жидкости подорвало его способность различать реальность и фантазию, поэтому часто его разум теряется в видениях славного древнего прошлого, которое может видеть только он.

Хейн должен стать сложным противником благодаря своим психическим способностям. Более того, даже в бурлящем хаосе битвы аколиты вряд ли встретятся с Хейном в одиночку. Несколько культистов всё время держатся рядом с Паратасом, а другие сразу поспешат ему на помощь, если увидят, что лидер в беде.

Исход битвы

При таком количестве событий в битве МИ может быть сложно понять, как её закончить. Существует ряд пожеланий игроков, а также капризы судьбы, отражённые в бросках кубиков. Не обязательно сражаться до последнего человека — как только будет выполнено условие победы, МИ может завершить битву повествовательно. Конечно это предполагает, что аколиты торжествуют **(см. врезку А что, если аколиты проиграют?)**.

Один из самых эффективных способов закончить битву — победить Паратаса Хейна, желательно самими ПИ. С его поражением другие культисты начинают терять веру и легко побеждаются защитниками, в то время как наёмники и мутанты складывают оружие в надежде на милосердие. Данный момент обеспечивает чёткое условие победы и удовлетворительное завершение. Риск такого подхода заключается в том, что он может показаться слишком лёгким, особенно если аколиты с самого начала сосредоточатся на Хейне.

Другой метод — отслеживать ключевые события битвы, завершая её, когда аколиты успешно справятся с числом, которое МИ тайно установит заранее. Для большей детализации МИ может использовать уровень угрозы для каждого противника и подсчитывать их по мере поражения каждого, а также использовать предопределённое количество кумулятивных уровней угрозы для аколитов, чтобы обеспечить победу.

А что, если аколиты проиграют?

Приключение в целом предполагает, что аколиты побеждают в любой битве. Однако если Наследники берут под контроль корабль, то пресул Хейн готовит масштабный ритуал на борту мостика, прежде чем врезаться в поверхность Таура. Очевидно такой исход будет означать и смерть аколитов. Поэтому МИ должен избегать его во всех случаях, кроме самых крайних. Если все аколиты падут в бою, то МИ может решить, что силы вольного торговца победили культистов, и что аколиты просыпаются в медотсеке корабля. Это, конечно, станет разочарованием для игроков, хотя и не таким большим, как провал миссии и гибель.

Другой способ разрешить ситуацию – это прислать новых абордажников. Если же проблема состоит в том, что аколиты просто переживают полосу неудач или не могут одолеть Хейна или другого сильного врага, то Анзафорр, Моррино или другой важный NPC (даже Хет, если присутствует) должны прийти на помощь, помогая, но не затмевая их собственные усилия. Последняя возможность (с более серьёзными последствиями) заключается в том, что Призывающие Скорбь начнут внезапную атаку на силы Наследников.

Простой способ разрешить битву, гарантируя, что ПИ смогут пережить все события — это просто определить итог каждого события, а затем завершить битву в пользу защитников повествовательно, с точным результатом, основанным на успехе аколитов. Если аколиты преодолели трудности, битва заканчивается решительной победой и приемлемыми потерями, в то время как неудачное выступление аколитов означает, что защитникам досталась пиррова победа с ужасными потерями.

Последствия

Последствия битвы зависят от предварительных приготовлений и успеха аколитов в битве. Даже в лучшей ситуации будут потери со стороны защитников. Однако, если ПИ хорошо подготовились, то потери могут достаться только абордажникам и экипажу, а не кому-либо из важных NPC.

Вероятно, некоторые из еретиков будут тяжело ранены, но живы. Так как Аристид прикажет немедленно их казнить, аколитам нужно будет предпринять определённые шаги, чтобы отложить это ради допроса. Хотя они всё ещё могут узнать кое-что, обыскав тела культистов.

Как один из высших лидеров культа, Паратас Хейн является потенциальным источником информации. Однако его воля и мощные пси-способности делают допрос крайне трудным занятием. Он начинает с Индивидуальностью Смятённый и Отношением 25. Хейн также полностью безумен, и его восприятие колеблется между реальностью и видениями. Слова Паратаса часто кажутся бессвязными, иногда переходя на мёртвые ксеноязыки. Если аколиты всё же смогут сломить его, то получат полезную информацию. И даже если им это удастся, ПИ должны получить чёткое представление, что его слова не заслуживают доверия, даже если сам Хейн твёрдо уверен, что говорит правду. Остальных культистов, хотя они и не обладают всей полнотой информации, допрашивать будет значительно легче.

Это ещё не конец

После битвы важно, чтобы аколиты обнаружили, что план Хейна пожертвовать Невысказанной клятвой был всего лишь одним из заговоров Наследников по пробуждению их бога Изумата. Есть несколько способов узнать это. Если ПИ успешно допросят Хейна или другого выжившего культиста, то он будет хвастаться тем, что аколиты “ничего не достигли” заявив, что даже сейчас его братья готовят ещё одну жертву. Используя тесты Запугивания, Обаяния или Обмана, ПИ смогут вытянуть дополнительную информацию, в том числе то, что “тысяча душ разбудит его, но это ничто по сравнению с местью, которую он пожнёт!”

Помимо допросов, обыск трупа Хейна позволит найти свиток с подробностями ритуала пробуждения. Если в ходе битвы его тело будет уничтожено, то МИ должен поместить свиток на палубу или на тело другого культиста. Свиток частично написан на Высоком готике, но с добавлением незнакомых ксенорун. Если аколиты решат показать свиток Моррино, эльдарка может подтвердить данный факт, хотя не даст дополнительной информации.



В дополнение к отметкам ксеносов, выцветший свиток включает оккультные символы и глифы, узнаваемые с помощью Лёгкого (+30) теста Запретного знания (Демонология). Это одна из подсказок, что боги Наследников могут быть не теми, кем они их считают.

Очевидно, что свиток был написан несколькими людьми, а руны и символы были срисовками с физического объекта. Аколит должен успешно пройти либо **Рутинный (+20) тест Лингвистики (Знаки Хаоса),** либо **Сложный (-10) тест на Логику**, чтобы понять какой-то смысл написанного. Наличие умения Запретного знания (Демонология или Варп) даёт бонус +20 к тестам. И, в случае успеха, ПИ понимает, что это описание длинного и сложного ритуала, включающего в себя жертвоприношение живых душ для ослабления барьера между реальностью и варпом. Ритуал фактически требует как можно большего количества жертв, чтобы “напитать” призванную сущность. Кроме того, в свитке говорится, что ритуал должен быть проведён в непосредственной близости от Таура.

Рядом со свитком находится вырванная из большого атласа карта, показывающая часть поверхности планеты. Хотя карта не помечена, она относится к региону Таура, что может подтвердить с помощью **Ординарного (+10) теста Обыденного знания (сектор Аскеллон) или Навигации (Наземная).** Одно место на карте обведено кружком, хотя не аннотировано и не помечено. Это место является местоположением статуи святого Мерусаада, которое аколиты могут обнаружить, сравнив часть карты с более полной и пройдя **Ординарный (+10) тест Навигации (Наземная)** или посоветовавшись со знающим человеком (например, Анзафорр или Синкейд). Если аколиты покажут карту Моррино, то это её сильно обеспокоит, так как она узнает это место как находящееся над одной из запретных точек, отмеченной на на картах, которые она ранее принесла лорду Пайру (см. раздел Секретное соглашение). Хотя её непостижимые обеты и ксенопсихология не позволяют ей прямо объяснить это аколитам, но она может подчеркнуть важность срыва плана Наследников. Кроме того, эльдарка может сказать ПИ смотреть не на поверхность отмеченного места, а под ним.

Сообщение от архиеретеха

Обыскивая трупы культистов, ПИ также находят инфопланшет, на первый взгляд неуместный среди пергаментных свитков и костяных украшений Наследников. Несмотря на его кажущуюся сложность, меры предосторожности минимальны, требуя только **Ординарного (+10) теста Техпользования** для доступа к содержимому. Инфопланшет хранит одну видеозапись, и когда аколиты получают к нему доступ, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

На экране инфопланшета появляется мерцающее изображение, показывающее крупный план тускло освещённой фигуры в мантии. Под красным капюшоном с нашитыми узорами шестерёнок и черепа Адептус Механикус, открывается гротескный безгубый рот, тонкий язык смачивает многочисленные иглоподобные клыки, прежде чем существо заговорит. Из теней под капюшоном сияет то, что может быть только бионическим глазом. В извивающемся механодендрите он держит флакон с вязкой фиолетовой жидкостью, испещрённой люминесцентными частицами чего-то определённо неестественного. Хриплым, шипящим голосом существо говорит:

"Приветствую вас, архиректор. К настоящему времени вы получили обещанные мной журналы данных об улучшении артефактов, а я получил пакет, который вы для меня подготовили. Доставка этой информации завершает наше дело. Я уверен, что в сочетании со всем остальным, что я вам дал, это позволит вам вызвать Пробуждённого. С помощью последовательности действий, который я вам предоставил, вы сможете создать жидкость из артефактов – кровь Изумата. Кровь взывает к крови, в конце концов. Если, конечно, вы сможете найти достаточно жертв. Но на Тауре не должно быть недостатка. В то время я буду далеко от мира костей, но я ожидаю, что опыт будет соответствовать параметрам, которые вы изложили".

Говорящий в записи не кто иной, как архиеретех Сомний Халбриль, с которым аколиты могли столкнуться в Тёмных стремлениях. Если это так, то они сразу же узнают его. Однако дайте игрокам время, чтобы самим прийти к такому выводу, прежде чем давать объяснение. Если игроки не играли в это приключение, то позвольте пройти **Рутинный (+20) тест Обыденного знания (Адептус Механикус) или Очень тяжёлый (-30) тест на Бдительность.** Талант Связи (Адептус Механикус) даёт бонус +20. Прошедший тест понимает, что говорящий — Сомний Халбриль, отлучённый за свои еретические эксперименты в области ксенологии падший техножрец. Адептус Механикус тщательно охраняет знания о таких коварных техножрецах, и само обладание такой информации может быть опасным.

Если аколиты остановили попытку Халбриля заполучить демонхоста Сувфаираса в Тёмных стремлениях, то дополнительно прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Архиеретех на мгновение замолкает, его прерывистое дыхание отчётливо слышно в тишине, прежде чем продолжить: "Дело с... божественным воинством, как вы его называете, было неудачным. Однако оно было решено до того, как вмешивающиеся лица узнали все подробности его первоначального создания и приобретения. Потеря такого уникального образца для моих экспериментов требует возмездия, которое я совершу сам".

Хотя аколитам это пока не должно быть ясно, но демон Сувфаирас, с которым они столкнулись в форме демонхоста, на самом деле и является объектом почитания Наследников **(см. раздел Дремлющие боги)**.

Итоги и награды

Игроки должны получить от 300 до 450 очков опыта за каждую сессию этой главы, в зависимости от того, насколько хорошо они проводили расследование и отыгрывали своих персонажей. Кроме того, каждый участвовавший в успешной обороне мостика получает 3 очка Влияния.

За оказанную помощь в спасении Клятвы каждый аколит получает талант Связи (Вольные торговцы), если только МИ не решит, что обстоятельства диктуют иное. Сам Аристид Анзафорр может даже стать новым Персонажем поддержки, в зависимости от событий на его судне. По усмотрению МИ аколиты также могут получить один ранг в умении Обыденного знания (Капитаны-хартисты) без затрат опыта.

Заменяемые персонажи

Вполне возможно, что не все аколиты пережили путешествие на Невысказанной клятве. Новые персонажи могут быть созданы, используя само судно, как Родной мир (см. стр.57) или используя стандартные правила Пустотнорождённого. В качестве альтернативы, новые аколиты могут быть найдены среди множества пилигримов, абордажников, членов экипажа мостика и инженариума, знатных пассажиров и даже нечистых псайкеров и подпалубных отбросов.

Заделы для будущих приключений

- Магнат Консорциума Фаровал Тесорри на самом деле является лидером чувственного культа Слаанеш, посвящённого излишествам гастрономических удовольствий. Ученик развращённого гурмана Келлума Лима, который появился в Десолеуме, казалось бы, из ниоткуда, чтобы взять штурмом кулинарные пристрастия улья, Тесорри стремится содействовать усилиям своего хозяина на Тауре. Аколиты могут столкнуться с ним на планете после приключения и будут вынуждены остановить его, прежде чем он переманит лорда Пайра на свою тучную сторону.
- Внутри трупных трюмов находятся разделанные тела. Во время боёв было обнаружено, что у многих отсутствуют конечности или органы. Все они демонстрируют признаки профессиональной хирургической работы, что может означать, что работает жаждущая запрещённых ингредиентов для химикатов группа или какой-то зловещий культ жаждет жертвенных предметов. Аколиты могут даже начать беспокоиться о подаваемых на стол лорда-капитана блюдах.
- Один из участвующих в битве за мостик культистов на самом деле является саботажником династии Сурена. Это может быть обнаружено путём осмотра мёртвых или тщательного допроса (Анзафорр может даже распознать отличительный акцент или манеру речи). Такое открытие может поколебать тщательно поддерживаемый мир между двумя династиями и ввергнуть сектор в новую войну. Аколитов могут призвать (особенно если они должны вольному торговцу) помочь ему в поисках тайного, но эффективного возмездия.

NPC второй главы

Следующие NPC появляются в **Главе II: В мир костей**, и являются жителями или путешественниками на борту могучего судна под названием Невысказанная Клятва. Многие могли провести всю свою жизнь в этом огромном плавающем в пустоте городе или даже в пределах одной палубы, хотя другие служили на других кораблях и видели неисчислимые миры.

Лорд-капитан Аристид Анзафорр

Аристид Анзафорр — загадка даже для своих вассалов и слуг. Человек, для которого личное благочестие никогда не было первом месте, превратил флагман своей династии в простой транспортник для перевозки паломников. Многие из самых старых вассалов почтенной семьи в последнее время всё больше и больше впадают в уныние, поскольку семьи других вольных торговцев уходят за пределы Империума, в то время как, по их мнению, Аристид занялся перевозкой завшивленных фанатиков и мистиков из одного мира в другой.

Вольный торговец Анзафорр одинаково очарователен и устрашающ, он мастер дипломатии и пустотной стратегии. Аристид также более чем готов помогать аколитам. Хотя он громогласно позиционирует себя перед всеми как набожный и послушный слуга Империума, но на самом деле всегда ищет способы улучшить благосостояние своей семьи. Хотя вольный торговец утверждает, что помогает ПИ из бескорыстного желания служить Императору, но на самом деле надеется извлечь выгоду из своих отношений с ними когда-нибудь в будущем.



Лорд-капитан Аристид Анзафорр (Босс) 23

H 01-10	4 7		WS 58	BS 45	S 37
Ar 11-20	5 8	Al 21-30	5 8	T 33	Ag 46	Int 42
B 31-70	5 8			Per 48	WP 50	Fel 6 41
Lr 71-85	5 2 10	Ll 86-00	5 8		Ifl 66	

Half 4	Full 8	Charge 12	Run 24	Threat 25
Реликвийная ручная пушка			Class Pistol	
Rng 30м	RoF S/2/–		Dmg 1d10+5 (R)	
Pen 3	Clip 6	Rld 1 Full	Wt 3 Кг	Avl NU
Особенности: Разрывающее				
Силовая сабля			Class Melee	
Rng —	RoF —		Dmg 1d10+8[5+SB] (E)	
Pen 5	Clip —	Rld —	Wt 4 Кг	Avl VR
Особенности: Сбалансированное, Силовое поле				

Умения: Обаяние (Общ) +30, Командование (Общ) +30, Коммерция (Инт) +20, Обман (Общ) +30, Уклонение (Лов) +30, Навигация (Звёздная) +30, Управление (Космические корабли) +20, Парирование (НР) +20

Таланты: Мастер клинков, Мастер рукопашной, Разоружение, Аура власти, Стрельба от бедра, Молниеносная атака, Связи (Вольные торговцы), Быстрое выхватывание, Шаг в сторону, Быстрая атака, Парное оружие (Холодное, Стрелковое)

Черты: Прикосновение судьбы (3), Сверхъестественная общительность (2)

Снаряжение: Рефракторное поле, бионическая нога (левая, бонус +2 к Выносливости указан выше в пункте "Зона попадания"), стильные укреплённые перчатки, яркая и дорогая одежда, редкие безделушки и драгоценности, фамильная панцирная броня.

Паутина фаворитизма и клятв: Аристид Анзафорр путешествовал по сектору Аскеллон в течение многих десятилетий и упорно трудился для сплетения невероятной сети контактов. Находясь на борту его судна и пользуясь благосклонностью, аколит может использовать характеристику Влияние Аристида Анзафорра для любого теста на Влияние. Однако, если аколит провалит тест, то вольный торговец просит о некоторой услуге (будь то информация, имя контакта или что-то более опасное), прежде чем он позволит аколиту снова использовать имя династии Анзафорр.

Джирган Хессииал, командир абордажников

Командиром абордажников Аристида Анзафорра является седой ветеран по имени Джирган Хессииал. Хессииал служил семье Анзафорр всю жизнь, но жаждет действий и глубоко возмущён превращением Невысказанной клятвы в простое судно паломников. Хессииал рассматривает эту бессмысленную перевозку религиозных фанатиков, как расточительную трату влияния и активов семьи. Он потенциальный союзник — если аколиты разыщут Хессииала или объяснят суть своего расследования, то он более чем готов направить своих людей в помощь. Пусть его обязанностью является борьба с контрабандистами, безбилетниками и другими недовольными на судне, но жаждет он схватки с серьёзным противником.

КОМАНДИР ДЖИРГАН ХЕССИИАЛ (ЭЛИТА) 19

H 4 01-10 8		AR 4 11-20 8	AL 4 21-30 8
B 5 31-70 9		LR 4 71-85 8	LL 4 86-00 8

WS	BS	S
50	45	40
T	**AG**	**INT**
41	40	38
PER	**WP**	**FEL**
50	36	38
IFL		
—		

Half 4	Full 8	Charge 12	Run 24	Threat 15

Флотская ручная пушка — Class Pistol

Rng 20м	RoF S/–/–	Dmg 1d10+5 (I)		
Pen 2	Clip 6	Rld 2 Full	Wt 3 Кг	Avl SC

Особенности:

Силовая сабля — Class Melee

Rng —	RoF —	Dmg 1d10+9^{S+SB} (E)		
Pen 5	Clip —	Rld —	Wt 4 Кг	Avl VR

Особенности: Сбалансированное, Силовое поле

Умения: Атлетика (Сил), Командование (Общ) +20, Навигация (Звёздная) (Инт) +20, Парирование (НР) +30
Таланты: Мастер клинков, Мастер рукопашной, Контратака
Снаряжение: Микробусина, ливрейная униформа с аксельбантами, укреплённые перчатки, панцирная броня с гербом Анзафорр.
Служба до смерти: Если враг атакует вольного торговца, а Хессииал находится в пределах трёх метров, то он может использовать свою Реакцию для парирования атаки, как если бы он сам был целью атаки. При этом любые пропущенные удары считаются попавшими в Хессииала, а не вольного торговца.

Абордажник династии Анзафорр

Абордажники лорда-капитана Аристида Анзафорра являются образцами служения. Честные, стойкие и непоколебимые в верности своему господину и хозяину, они происходят из семей, что на протяжении поколений были связаны с династией. Ветераны бесчисленных экспедиций по сектору и за его пределами, элитные бойцы сопровождают вольного торговца на борту его флагмана. Их дисциплине и уверенности легко позавидовал бы любой полк Имперской Гвардии.

АБОРДАЖНИК (РЯДОВОЙ) 8

H 3 01-10 6		AR 4 11-20 7	AL 4 21-30 7
B 4 31-70 7		LR 4 71-85 7	LL 4 86-00 7

WS	BS	S
40	32	36
T	**AG**	**INT**
33	34	30
PER	**WP**	**FEL**
36	31	28
IFL		
—		

Half 3	Full 6	Charge 9	Run 18	Threat 7

Дробовик — Class Basic

Rng 30м	RoF S/3/–	Dmg 1d10+4 (I)		
Pen 0	Clip 18	Rld 1 Full	Wt 6.5 Кг	Avl SC

Особенности: Разлёт

Оглушающая граната (2) — Class Thrown

Dmg —	Pen 0	Wt 0.5 Кг	Avl CM

Особенности: Взрыв (3), Оглушающее (2)

Умения: Атлетика (Сил), Техпользование (Инт) +10
Таланты: Плечом к плечу, Быстрая перезарядка
Снаряжение: ливрейная униформа, флак-броня с гербом Анзафорр.



Эльдарский рейнджер Моррино

Эльдарский рейнджер, известная людям как Моррино (её настоящее имя почти невозможно произнести человеку в правильной интонации), служит вольному торговцу по собственным непостижимым причинам. Какова бы ни была её миссия, она явно заключила некое соглашение с Аристидом Анзафорром, поскольку её часто можно увидеть бродящей по коридорам Невысказанной клятвы, когда тот бороздит пространство Аскеллиана.

Моррино отчуждена и загадочна, но может оказаться неожиданным источником помощи. Хотя ей нет дела до ПИ или их судьбы, она понимает серьёзность работы, которую те выполняют, не ради человечества, но ради влияния на благополучие региона. При необходимости Моррино высказывает устную поддержку аколитам, а также может слегка приободрить и даже сообщить небольшое количество бесценной информации, достаточное, чтобы гарантировать, что те останутся на правильном пути.

Среди команды кипят домыслы о её истинной цели. Выслеживает ли она какого-то врага своего народа? Древний артефакт, украденный из одного из их покинутых и заброшенных миров? Более изобретательные истории повествуют о трагическом провале, который заставил Моррино уйти от своего народа в какой-то тёмный и тайный поиск искупления. Какова бы ни была цель, она стала спорадическим (но частым) гостем на борту корабля, и команда терпит её, хотя и старается держаться на расстоянии. Какова бы ни была цель, одно можно сказать наверняка: Моррино нужен корабль для чего-то. Если что-то или кто-то угрожает судну, она делает всё возможное, чтобы его защитить.

ЭЛЬДАРСКИЙ РЕЙНДЖЕР МОРРИНО (ЭЛИТА) 12

H 4 01-10 7		
AR 4 11-20 7		AL 4 21-30 7
	B 4 31-70 7	
LR 4 71-85 7		LL 4 86-00 7

WS	BS	S
48	57	37
T	**Ag** 7	**Int**
34	47	47
Per 6	**WP**	**Fel**
49	42	44
	Ifl	
	—	

Half 7	Full 14	Charge 21	Run 42	Threat 8

Эльдарская снайперская винтовка			Class *Basic*
Rng *250м*	RoF *S/–/–*		Dmg *1d10+12 (E)*
Pen *2*	Clip *18*	Rld *1 Full*	Wt *4 Kg*	Avl *NU*

Особенности: *Точное, Разящее (2), Надёжное*

Сюрикеновый пистолет			Class *Pistol*
Rng *30м*	RoF *S/3/–*		Dmg *1d10+4 (R)*
Pen *3*	Clip *50*	Rld *1 Full*	Wt *1.2 Kg*	Avl *ER*

Особенности: *Бритвенной остроты, Надёжное*

Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +20, Уклонение (Лов) +20, Лингвистика (Высокий готик, Низкий готик) (Инт) +10, Скрытность (Лов) +20, Выживание (Вос) +20

Таланты: Бой вслепую, Разоружение, Меткий стрелок, Выбор цели

Черты: Сверхъестественная ловкость (3), Сверхъестественное восприятие (2)

Снаряжение: лёгкая эльдарская ячеистая броня, хамелеолиновый плащ, камень души.

Живой призрак: Моррино получает две дополнительные степени успеха при успешном прохождении теста на Скрытность.



Наркоторговец Джаррад Синкейд

Уроженец Десолеума, Синкейд нарушил свою клятву в молодом возрасте ради торговли химией для Инсуррати. Он был чрезвычайно успешен и смог избежать нескольких громких расследований. На протяжении всей своей долгой карьеры он умудрялся поддерживать связь с Инсуррати, и теперь делает прибыльную торговлю контрабандой наркотиков и химических ингредиентов с их благословения и помощи на территории, что выросла из одного района в улье до четырёх планет. За свою карьеру Синкейд исключительно много путешествовал, успев побывать на пяти различных мирах. В моменты хорошего настроения или под воздействием выдержанного амасека — его единственной слабости — он любит хвастаться тем, что лично опозорил Адептус Арбитрес пяти миров.

ДЖАРРАД СИНКЕЙД (ЭЛИТА) 19

H	AR	AL	B	LR	LL
3	5	5	5	5	5
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel	Ifl
28	24	30	31	30	44	36	24	42	—

Half 3	Full 6	Charge 9	Run 18	Threat 8

Потайной лазпистолет — Class Pistol

Rng 20м	RoF S/–/–	Dmg 1d10+3 (E)		
Pen 0	Clip 8	Rld Half	Wt 1 Kg	Avl PL

Особенности:

Шоковая сутенёрская трость — Class Melee

Rng —	RoF —	Dmg 1d10+3SB (E)		
Pen 1	Clip —	Rld —	Wt 2 Kg	Avl RA

Особенности: Оглушающее (1), Шоковое

Умения: Обаяние (Общ) +10, Коммерция (Инт) +30, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +10, Ловкость рук (Лов)
Таланты: Всё видавший, Чуткая интуиция
Снаряжение: хорошая одежда, различные образцы наркотиков, аптечка, пальто с бронеподкладкой, деньги различных миров.
Деловой нюх: При покупке наркотиков у Джаррада они считаются на один уровень Доступности ниже. При условии, что они у него в данный момент есть.

Проповедник Нессия Лазарун

Уверенный за свою долгую жизнь, посвященную служению в месте подле Императора, Лазарун не боится смерти и фактически намерен использовать свою кончину как последний акт преданности, желая похоронить себя заживо в славной гробнице на Тауре. Осуарные кустодии строили его изысканную гробницу больше года, и престарелый проповедник надеется только на то, что проживет достаточно долго, чтобы пройти под её мраморной аркой. Зная глубину его преданности, другие паломники глубоко почитают проповедника, чья предельная жертва рассматривается как внушающий благоговение пример святого рвения. Они следуют за Лазаруном без вопросов и подчиняются почти любому указу, особенно, если ситуация на борту Невысказанной клятвы станет напряжённой.

Лазаруна можно найти заботящимся о духовных нуждах паломников либо в базилике, либо в одном из многочисленных больших трюмов и коридоров, где размещаются тысячи путешественников. Если среди ПИ нет священнослужителя, Лазарун может даже стать для них источником духовного руководства и совета. В отличие от некоторых проповедников Экклезиархии, Лазарун понимает, что жизнь и поступки не строго чёрно-белые. Хотя многие из коллег наверняка осудили бы Нессию, если бы он высказал такие убеждения вслух, моральные ориентиры делают его уникально подходящим для миссии Инквизиции.

ПРОПОВЕДНИК НЕССИЯ ЛАЗАРУН (ЭЛИТА) 8

H	AR	AL	B	LR	LL
3	4	4	5	4	4
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel	Ifl
22	21	22	28	30	35	30	45	55	—

Half 3	Full 6	Charge 9	Run 18	Threat 6

Посох — Class Melee

Rng —	RoF —	Dmg 1d10+2SB (I)		
Pen 0	Clip —	Rld —	Wt 3 Kg	Avl PL

Особенности: Сбалансированное, Примитивное (7)

Умения: Обаяние (Общ) +20, Командование (Общ), Лингвистика (Высокий готик) (Инт) +20, Учёное знание (Имперское Кредо) +30
Таланты: Аура власти, Всё видавший, Связи (Экклезиархия)
Снаряжение: Изысканная ряса из укреплённой ячеистой ткани, религиозные символы.
Сумерки жизни: Лазарун — старик и не обладает выносливостью молодых воинов. Всякий раз, когда он должен получить Усталость, он получет вдвое больше уровней Усталости.

Исповедник Грейвс

Исповедник резко контрастирует со своим пожилым коллегой и является смутьяном, известным тем, что проповедует вечное проклятие всем врагам Императора. Пребывая среди паломников с тех пор, как Невысказанная клятва покинула Десолеум, Грейвс непрестанно хлестал их проповедями, варьирующимися от жертвоприношения и умерщвления плоти, до непрестанной бдительности и преследования всех богохульников. Деликатность не в его арсенале, и если аколиты заручатся его помощью, то могут вскоре пожалеть об этом. Ибо Грейвс развязывает бессмысленный и бесцельный погром, подстрекая паломников к актам гнева и очищения.

ИСПОВЕДНИК ГРЕЙВС (ЭЛИТА) 15

H	AR	AL	B	LR	LL
2 / 5	3 / 6	3 / 6	3 / 6	3 / 6	3 / 6
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00

WS	BS	S	T	AG	INT	PER	WP	FEL	IFL
41	38	34	35	47	38	41	39	34	—

HALF 4	FULL 8	CHARGE 12	RUN 24	THREAT 12

ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫЙ КРОЗИУС — CLASS MELEE

RNG —	ROF —	DMG 1D10+7^3+SB (I)

PEN 0	CLIP —	RLD —	WT 6 KG	AVL RA

ОСОБЕННОСТИ: *СБАЛАНСИРОВАННОЕ, ОГЛУШАЮЩЕЕ (1)*

Умения: Командование (Общ) +10, Запугивание (Сил) +20, Связи (Экклезиархия)
Таланты: Сокрушительный удар (включено в профиль), Ненависть (Еретики)
Снаряжение: церемониальная бронированная ряса, священные трактаты, религиозные символы.
Огни веры: всякий раз, когда Грейвс пытается склонить группы к религиозному рвению, МИ должен провести тест на Секретность чтобы увидеть, была ли скомпрометирована истинная личность аколитов. В случае провала Грейвс получает бонус, равный десятикратной степени провала (если отряд действует открыто, это считается бонусом +40). Если были раскрыты какие-либо еретические культы, он вместо этого получает талант Аура власти и бонус +20 к любым тестам Социального взаимодействия.

Пресул Паратас Хейн

Хейн — относительно сильный псайкер, что избежал хватки Чёрных кораблей. Независимо от того, как он получил извращённые мистические способности — под воздействием крови Изумата или врождённой мутации, Хейн наслаждается ими. Вместо того чтобы считать свои силы проклятием, Паратас видит в своих растущих способностях ощутимые благословения древнего покровителя Изумата, и их появление лишь сделало его более фанатичным в своей вере.

ПРЕСУЛ ПАРАТАС ХЕЙН (ЭЛИТА) 20

H	AR	AL	B	LR	LL
1 / 5	2 / 6	2 / 6	3 / 7	2 / 6	2 / 6
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00

WS	BS	S	T	AG	INT	PER	WP	FEL	IFL
42	28	36	46	42	45	52	58	39	—

HALF 4	FULL 8	CHARGE 12	RUN 24	THREAT 16

ПСИХОСИЛОВОЙ ПОСОХ НАСЛЕДНИКОВ — CLASS MELEE

RNG —	ROF —	DMG 1D10+7^PR+SB (E)

PEN 6^2+PR	CLIP —	RLD —	WT 4 KG	AVL ER

ОСОБЕННОСТИ: *СБАЛАНСИРОВАННОЕ, ПСИХОСИЛОВОЕ*

Умения: Обман (Общ) +20, Запугивание (Сил), Психонаука (Вос) +10
Таланты: Сопротивляемость (Холод), Чутьё варпа
Черты: Псайкер (Пси-рейтинг 4)
Психосилы: Швыряние, Ослабление, Врата бесконечности, Вытягивание жизни
Снаряжение: укреплённая чёрная мантия, нечестивые иконы, 2d10 костенок Таура.
Крепость безумных умов: защищаясь от психосилы, Паратас Хейн получает бонус +10 к тесту за каждого Наследника в радиусе 5 метров.

Ученик культа Детей Наследия

Укрепляя силу культа, ученики посеяны среди прозелитов. Хотя они и не посвящены в самые глубокие тайны Наследников, ученики хорошо разбираются в основном катехизисе культа и ведут менее опытных прозелитов в бою. В самых редких случаях такие люди могут носить пропитанный кровью Изумата небольшой жетон, полученный из артефактов мёртвой расы ксеносов Таура. Эта субстанция вселяет религиозный трепет в членов культа и инстинктивное отвращение во всех остальных.

УЧЕНИК НАСЛЕДНИКОВ (ЭЛИТА) 12

H	AR	AL	B	LR	LL
2 / 5	2 / 5	2 / 5	3 / 6	2 / 5	2 / 5
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00

WS	BS	S	T	AG	INT	PER	WP	FEL	IFL
38	32	36	35	32	21	33	25	34	—

HALF 3	FULL 6	CHARGE 9	RUN 18	THREAT 9

СТАБ-РЕВОЛЬВЕР — CLASS PISTOL

RNG 20M	ROF S/–/–	DMG 1D10+4 (I)

PEN 1	CLIP 6	RLD 2 FULL	WT 1.5 KG	AVL PL

ОСОБЕННОСТИ: *НАДЁЖНОЕ, ЭКСПАНСИВНЫЕ ПУЛИ (ВКЛЮЧЕНО В ПРОФИЛЬ)*

ЦЕПНОЙ МЕЧ — CLASS MELEE

RNG —	ROF —	DMG 1D10+5^2+SB (R)

PEN 2	CLIP —	RLD —	WT 6 KG	AVL SC

ОСОБЕННОСТИ: *СБАЛАНСИРОВАННОЕ, РАЗРЫВАЮЩЕЕ*

Умения: Командование (Общ), Обман (Общ) +10, Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил)
Таланты: Плечом к плечу, Нокдаун
Снаряжение: Мантия, нечестивые иконы, 1d10 костенок Таура.
Направленное действие: Если в радиусе 10 метров находится один или несколько других Наследников, этот персонаж получает бонус +10 к тестам навыков Ближнего и Дальнего боя.



ГЛАВА III: ВОСПОМИНАНИЯ О КОШМАРАХ

В последней главе **Forgotten Gods** аколиты отправляются на поверхность мира-святилища Таур, дабы помешать Детям Наследия достичь своей цели — воскресить древнего бога ксеносов. Хотя культ не знает об этом, но сущность Изумат — это не спящее ксенобожество, а ищущий входа в реальность демон.

Однако прежде чем они смогут остановить культ, аколитам придётся столкнуться с рядом проблем, включая планетарного губернатора Таура, владыку Паренталия Джерониуса Пайра. Подозревая ПИ в контрабанде, растущей проблеме его мира, лорд Пайр приказывает посадить их в тюрьму. Аколиты должны либо убедить Пайра освободить их, либо сбежать.

После побега ПИ будут должны отправиться в густые и опасные леса Таура через древние оссуарии, а затем спуститься в глубины планеты. Глубоко под большим собором на поверхности, где тысячи верующих чествуют великого имперского святого, Наследники готовят ритуал пробуждения. Если аколиты не остановят их, тысячи паломников будут лишь первыми, кто погибнет от когтей Изумата Пробуждённого.

Если аколиты успешно прервут ритуал и изгонят Изумата до того, как он сможет полностью проявиться, то смогут спасти мир от погружения во тьму, поглотившую его бывших обитателей. Тем не менее, им придётся бороться с губительным знанием того, что некогда населявшая Таур и другие миры сектора Аскеллон вымершая ксенораса попала во власть Хаоса. Сделав это, ксеносы обрекли себя и запятнали миры сектора, что является ужасной опасностью, которая может стать низвержением во тьму и для человечества.



Всё, что не служит Императору — Анафема.

Таур

"Почему мы должны беспокоиться о том, что могут или не могут сделать живые, когда мёртвые уже достигли столь многого?"

– Джероний Пайр, Владыка Пробуждения

Таур — мир-святилище и суверенное владение Экклезиархии. В отличие от других миров-святилищ, которые могут похвастаться монументальными соборами и славными базиликами Императора или святых, это мир безмолвных гробниц и первобытных дремучих лесов. Питаемые тысячелетиями захоронений, великие деревья Таура растут густыми и спутанными, скрывая могилы прошлого.

Говорят, что могилы на планете уже были древними, когда Великий крестовый поход впервые достиг сектора Аскеллон. За прошедшие тысячелетия Таур стал самым желанным местом упокоения знати сектора, и особенно для проповедников Адептус Министорум. Таур также является домом для могил многочисленных святых, некоторые из которых славятся и почитаются по всему Аскеллону, другие же почти забыты.

Планетарные данные: Таур

Население: *около 500 миллионов, не считая паломников и других посетителей.*
Уровень десятины: *Exactus Non*
География: *Густые леса покрывают большую часть поверхности планеты, скромные холмы и долины.*
Тип правительства: *Евлогус Аскеллин — полуавтономная епархия Экклезиархии с различными верованиями.*
Планетарный губернатор: *владыка Паренталий Джероний Пайр.*
Присутствие адепта: *Низкое*
Вооружённые силы: *Скорбная гвардия*
Торговля: *Крупнейший импортёр покойников из всего сектора, минимальный экспорт древесины и изделий из неё.*

Окружающая среда и география

Большая часть поверхности Таура покрыта густыми, непроходимыми лесами и волнистыми холмами. В мире нет океанов, но есть разбросанные по всей поверхности многочисленные небольшие пресноводные озёра. Несмотря на это, на планете не хватает воды, что стало бы проблемой, если бы население было больше.

Экология

Хотя Таур известен своими мертвецами, он также является домом для живых существ. Однако популяции местной фауны заметно малы для, казалось бы, зелёного мира. Посетители часто отмечают этот факт, что даже глубоко в лесах тихо, как в могиле. Конечно, могилы на Тауре повсюду. Независимо от того, как далеко вы путешествуете от Великого Оссуария или ближайшего убежища Евлогуса Аскеллина, древние осыпающиеся надгробия можно найти скрытыми под лианами и мхом.

Родной мир: Таур

Игроки могут использовать Таур в качестве родного мира при создании персонажа, особенно для замены павшего аколита во время приключений в этой планете. Персонажи из Таура следуют стандартным правилам мира-храма **(см. стр. 44 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**, но с другим бонусом родного мира:

Бонус родного мира

Мёртвые бдительны: в первый раз за сессию, когда персонаж из Таура получает критический урон, после определения и разрешения критического эффекта он получает обратно одно потраченное очко Судьбы (получаемое очко не может превышать общий порог).

Хотя и не так обильно, как флора, животная жизнь присутствует на Тауре. Дикие псовые бродят по лесам стаями, в то время как птицы и другие мелкие животные гнездятся на деревьях. Среди самых примечательных представителей дикой природы Таура — гротескные существа, известные как трупные ползуны. Жизненный цикл этих монстров требует свежих трупов, что делает Таур главным местом охоты. Являются ли они эндемиками планеты — факт, который никто не смог определить. Действия этих существ постоянное проклятие для Евлогуса Аскеллина, которые тратят бесчисленные часы и ресурсы, пытаясь защитить своих умерших подопечных. Несмотря на частые попытки истребить ползунов, существа всегда появляются снова.

Хотя Таур не имеет крупного экспорта, древесина пользуется большим спросом среди знати сектора и других епархий Экклезиархии. Однако это связано не с качеством, а с её происхождением. Почва Таура считается святой, и поэтому эта характеристика также обычно приписывается растительной жизни. Это особенно верно для растущих поблизости от могил героев и святых сектора деревьев. Взятая из блаженного саженца древесина может быть чрезвычайно ценной, и многие дворяне готовы сделать щедрое пожертвование в обмен на такой материал. Помимо мест захоронения и древесины Таур может многое предложить служителям Экклезиархии со всего Аскеллона.

Великий Оссуарий

Таур является домом для многих сложных и необычных склепов, гробниц и курганов по всей поверхности и под ней. Но ни один из них так не известен, как Великий Оссуарий. Также известный как Великая Костяная Гробница, он находится всего в нескольких лигах пути от дворца планетарного губернатора, где также располагается главный собор. Поэтому он является самым желанным местом погребения. За тысячелетия его оссуарии стали больше, выше и шире за счёт костей простолюдинов и незнатных. Для тех, кто не может позволить себе собственные гробницы или даже участки под могилки, использование их скелетов при строительстве Великого Оссуария является весьма желанной честью. Хотя он и не имеет

чётко очерченных границ, но охватывает площадь в несколько километров, уходя примерно на пятнадцать километров от самых высоких и грандиозных сооружений.

Склепы и гробницы Оссуария спускаются и под землю. На протяжении тысячелетий этажи опускались всё глубже и глубже, поскольку последующие поколения самых богатых дворянских семей сектора находили здесь свой последний покой. В результате рабочие копали слишком жадно и слишком глубоко, и докопались до древних катакомб возрастом в десятки тысяч лет.

Катакомбы

Тысячи километров пронизывающих планету туннелей обычно известны просто как "катакомбы". Хотя мало кто знает об этом, но осыпающиеся коридоры существовали ещё до заселения человеком Таура — они были построены древними ксеносами, что когда-то считали Таур своим домом. За многие столетия с тех пор, как люди впервые поселились на Тауре, эти катакомбы перестроили для захоронения бесчисленных трупов. Ближе к поверхности тысячелетия использования скрыли их происхождение, как и оригинальные постройки ксеносов были скрыты под более поздней каменной кладкой. В районах Великого Оссуария слой за слоем человеческие кости полностью скрывают нечеловеческую структуру катакомб.

Чем дальше спускаешься в катакомбы, тем более жуткими и чуждыми они становятся. Привычные формы человеческих костей сменяются странно гладким чёрным камнем, который, как кажется, отражает свет когда его нет, и поглощает его там, где путники несут лампы.

История

Человеческое население Таура, как и многих миров Аскеллона, существовало ещё до Эпохи Империума. Действительно, Евлогус Аскеллин существовал задолго до возвышения Адептус Министорум, и почитание Бессмертного Императора было введено в его верования только с большими спорами и кровопролитием. Для ордена, который превыше всего почитал мёртвых, поклонение бессмертному, вечному Императору оказалось проблематичным. В конце концов, Евлогус сосредоточил свои догмы вокруг подобного смерти состояния Императора. Поэтому образы Императора в таурианском искусстве обычно изображают его как бледную скелетообразную фигуру.

Религиозное значение

Таур стал святым миром с тех пор, как люди колонизировали сектор Аскеллон. Самые старые могилы, по-видимому, существовали ещё до Великого крестового похода. Однако разрушительное действие времени уничтожило многие из этих доисторических мест упокоения, в то время как другие были засыпаны или заменены более поздними. Нередко древние и невостребованные могилы выкапывают, а их содержимое используют при строительстве новых оссуариев.



Незаписанная история



Как и в случае с другими мирами Аскеллона, истинная история доимперского прошлого Таура известна лишь немногим из тех, кто больше всего погружён в запретные знания. Но даже тогда известна лишь часть правды. Когда человечество впервые поселилось на Тауре, он уже был гробницей. Возможно, не преднамеренно, но тем не менее это было место упокоения древней культуры ксеносов, которая пала в почитании Губительных Сил и уничтожила себя. Возможно, что-то в этой торжественной трагедии подсказало первым колонистам превратить планету в мир-мавзолей.

Именно это ксеновлияние побудило жителей Таура основать орден, который однажды станет Евлогус Аскеллин. В начале целью ордена была не защита могил, а наблюдение за возвращением древних ужасов, которые когда-то обитали там и охрана от них. В течение последующих тысячелетий и охвативших регион многочисленных катаклизмов истинная цель ордена всё больше и больше забывалась. В эпоху Империума Экклезиархия тщательно стёрла эту изначальную задачу из памяти. В то время как Евлогус Аскеллин продолжает выполнять свою цель, большинство изначальных причин его странных и древних ритуалов затерялись в истории.

Общество

Общество Таура полностью вращается вокруг смерти и заботы о мёртвых. От требующих тысяч профессиональных плакальщиков сложных погребальных обрядов, до строительства огромных склепов почти полностью из человеческих костей, жители Таура посвящают свою жизнь мёртвым. Большинство населения вступают в Евлогус в молодом возрасте. Остальные живут в небольших деревнях около самых посещаемых кладбищ и могильных комплексов или недалеко от космопортов, где выполняют ручную работу.

По большей части эти люди живут в ужасной нищете и невежестве. Отсутствие ресурсов в таком примитивном мире, как Таур, гарантирует, что у большинства практически нет доступа к технологиям, и даже электросвеча или автоперо были бы роскошью. А те, кто живёт в ещё более изолированных деревнях, даже не видели таких устройств и считают огни спускающихся шаттлов ангелами, которые либо забирают души мёртвых, либо доставляют их, в зависимости от местных суеверий.

Валюта Таура — монета из костяных осколков. Эти небольшие диски из человеческой кости кропотливо вырезаются мастерами Евлогус. Каждой монете присваивается стоимость, основанная на важности человека, с которого она вырезана, в соответствии со сложной и таинственной системой оценки. За исключением святых, любой, кто надеется быть похороненным или погребённым на Тауре, должен отдать десятину в виде небольшой части своего скелета для использования в качестве валюты, в дополнение к любым другим платежам, которые он делает.

Технологии

По неясным причинам Таур продолжает поддерживать очень низкую технологическую базу, а облачённые в красное жрецы Машинного Бога почти не встречаются. Автокареты и другой моторизованный транспорт практически отсутствует. Большая часть сухопутных путешествий совершается либо пешком, либо на телегах, запряженных местными лошадьми. Вдали от основных комплексов гробниц и космопортов, специально обученная Скорбная гвардия (местный аналог СПО) разъезжает верхом на огромных чёрных боевых конях. Эти всадники ведут уединённый образ жизни, путешествуя по несколько дней подряд и не встречая ни одной живой души, постоянно следят за преступлениями против самых почитаемых обитателей Таура — его мертвецов.

Евлогус Аскеллин

Основная часть коренного населения Таура являются членами Евлогус Аскеллин, хотя небольшое количество мирян живёт в небольших деревнях по всей планете. Евлогус Аскеллин — это огромный религиозный орден, характерный крайней запутанностью практик. Хотя он и является частью Адептус Министорум, у него есть множество уникальных обычаев и традиций. Местечковые различия в поклонении Императору не редкость среди ветвей Имперского Кредо, но даже в этом случае Евлогус стоит особняком. В отличие от большинства других сект Имперского Кредо, он набирает членов только из коренных жителей Таура. Следовательно, орден крайне изолирован, и иные члены Экклезиархии могут обнаружить, что у них мало общего с мрачными, одетыми в чёрное жрецами этой планеты бесконечных кладбищ, меньше, чем в других местах сектора Аскеллон.

Евлогус Аскеллин состоит из десятков специализированных орденов, хоров и дисциплин. Некоторые из них исполняют широкий круг обязанностей, в то время как другие являются узкоспециализированными. Большинство членов носят тёмные одежды, обычно чёрные, украшенные святыми символами и другими украшениями. Общий стиль включает мотивы смерти и реальные человеческие останки, особенно сегменты костей разных размеров. Чем выше ранг члена, тем более украшены его одежды и тем больше пришито костей. И даже лучшие одежды владыки Паренталий меркнут в сравнении с показной роскошью экклезиархов других миров. Некоторые ордена носят более отличительную одежду из-за своих особых обязанностей, в частности, Скорбная гвардия и Оссуарные кустодии.

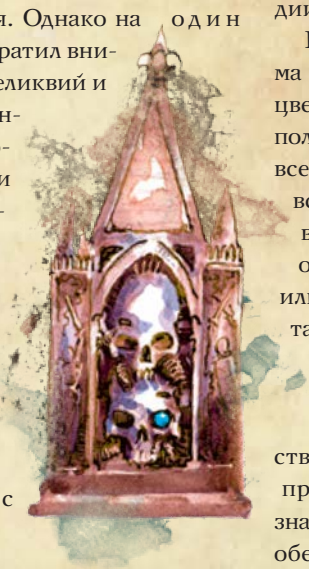
Владыка Паренталий

Глава Евлогуса — владыка Паренталий, должность, которую в настоящее время занимает Джерониус Пайр. Из-за статуса Таура как мира-святилища, владыка Паренталий также является планетарным губернатором, что делает его могущественной личностью. Пайр присматривал за Тауром и его мертвецами дольше, чем

большинство других слуг Императора в секторе прожили, медленно поднимаясь по иерархии Евлогуса. Как самый старший член ордена, Пайр гарантирует, что сановники, герои и истинные слуги Империума будут поминаться со всеми надлежащими церемониями и ритуалами. Однако сейчас он достиг того возраста, когда больше похож на ходячий труп, чем на живого человека.

Пайр тратит очень мало времени и сил на губернаторство, проводя большую часть времени, наблюдая за ритуалами и церемониями поминовения. Ради них он часто путешествует на значительные расстояния, и колонны конных экипажей, охраняемых многочисленной Скорбной гвардией, являются обычным зрелищем по всему Тауру. Большая часть делопроизводства возложена на различных советников и бюрократов, которые, по сути, и управляют планетой уже десятилетиями, в то время как Пайр сосредоточен на нуждах мёртвых.

Поскольку так много его внимания уделяется потусторонним вопросам, на Тауре есть обширные сферы интересов, о которых лорд Пайр ничего не знает. Он почти не замечает разгула незаконной культовой деятельности, которая составляет большую часть списка обязанностей СПО. А из-за бюрократии очень мало подобных случаев доводится до его внимания. Однако на один аспект незаконных дел он всё же обратил внимание. А именно на контрабанду реликвий и артефактов. Касаясь непосредственно святости своих покойных подопечных, Пайр тратит много времени и усилий, пытаясь пресечь контрабанду на планете. И независимо от полномочий арестовывает любого, если подозревает этого человека в контрабанде. Во многом из-за этой обеспокоенности он смог поддержть свою давнюю связь с таинственным эльдарским рейнджером, который, по слухам, время от времени помогает ему бороться с этими паразитами.



Весталы

На самом высоком уровне Евлогуса находятся весталы. Эти преданные монахи несут постоянную вахту над могилами и склепами самых почитаемых усопших Таура, включая дворян, героев войны и святых. Весталы выполняют эту обязанность посредством высоко ритуализированной серии траурных церемоний. Глаза весталок постоянно красные и налиты кровью от бесчисленных слёз, которые они должны пролить, исполняя свои обязанности, поскольку не плакать за своих подопечных было бы кощунственным оскорблением. При необходимости используйте **профиль Кающегося со стр. 479 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.**

Скорбная гвардия

Гвардия составляет огромную часть Евлогуса. Хотя обязанности и внешний вид выделяют их как отдельную организацию, они являются частью Евлогуса и поэтому находятся под командованием лорда Пайра. Скорбная гвардия отвечает за планетарную оборону и обязанности силовиков. Она подразделяется на многочисленные ордена с различными обязанностями: от охраны Таура от вторжения или мятежа до обеспечения закона и защиты благословенных мертвецов от мародёров и паразитов.

Подразделения Скорбной гвардии легко опознать по чёрным табардам, надетым поверх облегающих лёгких флак-жилетов. Из-за характера работы большинство гвардейцев вооружены нелетальным оружием, что позволяет властям ловить и допрашивать нарушителей. Фирменное оружие — шоковый лук.

Оссуарные кустодии

Кустодии — мрачные защитники оссуариев и костяных гробниц. Они живут глубоко в склепах и редко видят солнце. По своей природе они очень отрешённые, подходя ко всем обязанностям с торжественностью и благочестием. Во время патрулирования они молча плачут по своим подопечным, вечно покоящимся вокруг них, как и все на Тауре, кто заботится об усопших. Только лучшим людям может быть разрешено выполнять такие задачи, поскольку сервиторы или другие конструкции не способны проливать настоящие слёзы в присутствии почитаемых мертвецов. Будь то ремонт разрушающихся костяных арок глубоко в катакомбах, отбивание атак мародёров или зачистка от местных паразитов, кустодии преданы своему делу и неумолимы.

В соответствии с церемониальной ролью, их униформа состоит из сложных мантий глубочайшего чёрного цвета, которые носят под пластинчатыми доспехами, полностью покрытыми узорами из костей. Их лица почти всегда скрыты за торжественными костяными масками, встроенными в высокие богато украшенные шлемы. Во время патрулирования они носят длинное древковое оружие, известное как адуроглефа, в которое встроено или имеет крючок для прометиевого фонаря. Каждый также носит оссуган — переломный пистолет с одним мощным крупнокалиберным снарядом, который легко разрушается при ударе, нанося максимальный урон мягким тканям и при этом минимизируя сопутствующий ущерб скелету цели. Хотя существует много предположений по этому поводу, никогда не было однозначного ответа на вопрос, почему Оссуарные кустодии обеспокоены целостностью скелета своих жертв.

Дети Наследия

Дети Наследия, иногда известные просто как Наследники, являются еретическим ксенофильским культом, возникшим на Тауре и выросшим из многих радикальных сект Евлогуса Аскеллина. В то время как другие откоповшиеся группы остаются в основном безвредными, этот культ — совершенно другой зверь, порченный тем самым злом, против которого изначально был создан орден Евлогус Аскеллин.

Возможно даже нынешний владыка Паренталий не знает этого, но Евлогус был основан с более ужасной целью, нежели простой уход за могилами. Второстепенная цель секты состояла в защите мира от чего-то из далёкого прошлого планеты. Знание было окутано завесой веков, забыто за тысячелетия всеми, кроме самых фанатичных и преданных членов ордена. Но даже тогда большинство тех, кто имел хоть какую-то информацию, отвергали её как легенду. По иронии судьбы, именно крупицы этих сведений стали истоком Детей Наследия. Небольшое зерно знаний первых жителей



Таура переросло в нечестивое поклонение забытым ксеносным божествам под руководством архиректора легатария Каролуса Рентеара — могущественного и высокопоставленного члена Евлогуса.

Основным источником знаний культа о древних ксеносах является прямой контакт с сохранившимися артефактами. Близость ко многим из этих объектов вызывает ужасающие видения о временах задолго до зарождения человечества. Эти видения особенно яркие для псайкеров и могут быть очень реалистичными — неудивительно, что многие из культистов совершенно безумны. Однако большинство из них способны достаточно хорошо скрывать безумие, чтобы продолжать выполнять свои обязанности в качестве членов Евлогуса. Низшие эшелоны культа имеют лишь минимальный (если вообще имеют) доступ к артефактам, и поэтому находятся в лучшем душевном состоянии для общения с не-культистами.

Невероятно древние артефакты жизненно важны для церемоний и поклонения, которые часто включают одного высокопоставленного культиста, подвергающего себя видениям и интерпретирующего их для остальной части собрания. Ряд лидеров стали проявлять пси-способности, несмотря на то, что ранее не были псайкерами. Вопрос о том, пробудило ли воздействие артефактов дремавшие пси-способности или создало их с нуля, является предметом споров среди лидеров культа. Однако многие из этих магистров и пресулов наслаждаются новообретёнными силами, которые они принимают как доказательство благосклонности богов. Многие культисты верят, что эти сверхъестественные способности вовсе не обычные пси-силы, а являются прямым проявлением божественной воли.

Артефакты

Таур скрывает множество секретов. На более мирском уровне разграбление могил является серьезной проблемой, которая постоянно держит Евлогус в напряжении. Многие из богатых и важных людей погребены с ценными вещами, да и сами мавзолеи богачей обычно украшены драгоценными металлами и камнями, а также произведениями искусства. Ксеноартефакты были обнаружены случайно, во время поисков более обычных сокровищ.

Самые глубокие руины под поверхностью содержат множество артефактов и реликвий затерянной расы ксеносов, чей возраст делает насмешкой концепцию о древности человечества. Существа, совершенно чуждые во всех отношениях, перемещались по широким проходам внутри сооружений, о которых можно догадываться только по последним жалким остаткам, оставшимся после тысячелетий человеческого присутствия. Многие из ксенореликвий вырезаны в смутно напоминающую гуманоида статуэтки либо содержат его рисунок. Но при этом изображение всегда окутано непроницаемой тенью. Столетия незаконного изучения и кропотливого перевода раскрыли имя этой фигуры: Изумат Пробуждённый. Природа Изумата долгое время ускользала от самозванных учёных, но те, кто находится на высших уровнях Детей Наследия верят всем сердцем, что это бог древних ксеносов Таура.

Никто не знает, когда артефакты были впервые обнаружены, но практика их контрабанды с Таура существовала ещё до Наследников. В последние годы культ приложил значительные усилия для возвращения артефактов

на родину. С этой целью они воспользовались услугами контрабандистов, что привело к круговой контрабандной операции. В некоторых случаях контрабандисты специально вывозят артефакты, чтобы продать их обратно культу. В ходе этих занятий культ сформировал полупостоянные деловые соглашения с различными лицами в Мрачной торговле и еретиками на нескольких мирах. Такие лица не придерживаются догматов культа, но тесно сотрудничают с ним по собственным причинам, которые часто также просты, как деньги.

Наследники верят, что на Тауре может существовать лишь ограниченное число живых душ одновременно, и что они должны обмениваться душами живущих на планете ради возвращения утраченной славы мёртвых ксеносов. Некоторые члены культа также верят, что это ограничение распространяется не только на Таур, но и на весь сектор или даже на всё сущее.

По мнению Наследников, человечество предотвратило возвращение истинных хозяев Таура и Аскеллона просто своим существованием. Культ примиряет своё собственное существование как людей через веру в то, что они являются духовными наследниками ксеносов. Согласно пресулам и архиинтерпретаторам культа, изначальная раса ксеносов предвидела будущие проблемы и оставила после себя фрагменты знаний, чтобы избранные смогли обнаружить и исполнять их волю даже после смерти. С помощью сложной серии ритуалов, включающих воздействие артефактов, лидеры культа утверждают, что могут определить, обладает ли человек нужной связью с древними. Наживаясь на невежестве жителей Таура, культ сумел убедить многих, что эта невозможная ересь истинна.

Дремлющие боги

Дети Наследия верят, что боги Предков впали в своего рода сон или спячку, когда их раса угасла. Как наследники древних, культисты считают своим долгом поклоняться этим богам и пробуждать их, а также по праву получать духовные награды. Культ учит, что его члены получат великую и щедрую награду за верную службу, в то время как неверующие испытают гнев богов.

Существо, известное древним ксеносам Таура как Изумат Пробуждённый, на самом деле является адским созданием, упоминаемым в более современных (хотя и запрещённых) текстах как Сувфаирас, демон-принц бога Перемен. Связанное с непостижимой волей Тзинча, это злобное существо не таит в себе ничего, кроме презрения ко всем живым. Оно жаждет проникнуть в материальный мир, где продолжит работу по развращению и уничтожению человечества, как это было с древней расой ксеносов. Оно не гнушается обманывать смертных относительно своей истинной природы и действительно искусно в таких манипуляциях, тонко заставляя дураков служить своим тёмным и извращённым планам.

Верования Наследников основаны на интерпретации мифологии, и поэтому имеют лишь самые слабые связи с реальностью. Древние ксеносы пали жертвой разложения Хаоса. Однако были ли их боги изначально демонами или они изменили свою веру позже — ответ на этот вопрос утерян во времени. Помимо Изумата-Сувфаираса они также поклонялись целому пантеону других так называемых богов, включая Хордосара и Бехеомата, но неизвестно, скрываются ли за этими именами другие демоны.

У Сувфаираса есть связь с нечестивыми предметами, которые каким-то образом психически настроены на его демоническую сущность. Возможно, это результат интенсивного поклонения и церемоний, когда древние ксеносы купались в болезненном свете Хаоса. Эти предметы могут вызывать Сувфаираса из варпа в материум. Посредством снов, видений и предзнаменований, могущественный демон поручил своим последователям собирать эти предметы и готовиться к его пробуждению. Процесс, который он им открыл, заключается в создании так называемой крови Изумата — невыразимого ритуала, который использует артефакты для создания заражённой Варпом жидкости. Культисты делают это с ревностным послушанием, слепые к истинной природе своего предполагаемого бога. Презрение Сувфаираса к этим рабам не знает границ, и, освободившись, он не желает ничего, кроме как поглотить их души и обогатиться во славу бога Судьбы.

Обзор главы

"И из могил древних восстанут истинные боги".

– из Профетикума Наследия Бенедикта.

В последней главе аколиты должны помешать Наследникам призвать могущественного демона Хаоса. Хотя ещё предстоит собрать улики и сложить пазлы головоломки, в третьей главе важнее, чтобы аколиты поторопились остановить культистов, прежде чем те успеют завершить свою пагубную работу.

Краткое содержание сюжета

Имея в руках почти точное (или, по крайней мере, возможное) местоположение следующего ритуала Наследников, аколиты спускаются на планету в одном из многочисленных лихтеров Анзафорра, приземляясь в Порту-Спокойствие. Не успев даже сделать шаг, их арестовывает Скорбная гвардия по подозрению в контрабанде. Оказавшись в руках владыки Паренталий, который в силу своего статуса также занимает должность планетарного губернатора, аколиты должны либо договориться об освобождении, либо сбежать. В зависимости от того, как развернётся данный эпизод, аколиты могут перейти на следующий этап приключения при полной поддержке лорда Пайра и прикомандированного отряда гвардейцев, либо завершить приключение как беглые преступники.

После ухода из-под стражи, аколиты должны прорваться через густые, непроходимые леса Таура до входа в катакомбы, где Наследники готовятся начать ритуал. По пути они сталкиваются с несколькими возможными событиями, включая придерживающийся извращённой версии Имперского Кредо фанатичный культ, ужасных местных существ, трупных ползунов, и даже натыкаются на спрятанную в глухом лесу, казалось бы, безобидную деревню. Разговор с деревенскими может раскрыть дополнительную информацию об истории и культуре Таура. В отличие от Пайра и его подчинённых, эти жители не связаны с Евлогусом Аскеллином и склонны говорить свободно. Конечно, их информация также поступает из менее надёжных источников, и аколиты должны отличать слухи и байки от фактов.

Наконец, добравшись до извилистых и кошмарных катакомб, что спускаются глубоко в кору планеты, аколиты должны пробраться через лабиринт туннелей, избегая агентов Детей Наследия (и, возможно, слуг лорда Пайра). Ещё больше усложняет ситуацию тот факт, что у Наследников есть сторонники по всему Евлогусу, включая Оссуарных кустодиев, которые неустанно патрулируют катакомбы. Эти скрытые культисты намерены задержать или убить аколитов, и ставят их в трудное положение, поскольку ПИ более не могут доверять никому из местных жителей.

Когда аколиты достигают места проведения ритуала, то обнаруживают, что опоздали. Прибыв в момент последних заключительных, когда демон Сувфаирас уже начинает проявление. Однако ритуал ещё не завершен. Демон достигнет полной силы лишь массовым жертвоприношением тысяч верующих на праздновании святого Мерусаада высоко наверху, на поверхности планеты. Аколиты должны все силами остановить возрождающегося демона.



Гости лорда-губернатора

"Действительно, как планетарный губернатор я несу ответственность за миллионы живых граждан Таура. Что ещё важнее, как владыка Парентали я несу ответственность за миллиарды его мёртвых".

– Джерониус Пайр, владыка Парентали

После атаки Наследников на Клятву аколитам должно стать известно, что им необходимо отправиться на поверхность Таура и помешать культу осуществить другие планы. Кроме того, выясняется, что для ритуала необходима гекатомба. Если игроки не знают, что делать, то МИ от лица вольного торговца или эльдарки Моррино может подсказать.

Если аколиты не узнали об этом ранее от паломников или нуждаются в напоминании, то лорд-капитан может предположить, что празднование мученичества святого Мерусаада Добродетельного является возможным вариантом для проведения ритуала. Помимо паломников с Клятвы, Аристид полагает, что на мероприятии будут присутствовать многие тысячи пилигримов/богомольцев с других кораблей.

Составление плана

Получив короткую передышку после атаки на мостик, аколиты должны начать разрабатывать план по остановке ритуала Наследников. Это особенно актуально, пока у них есть под рукой вольный торговец и его слуги. Если игроки не придут к такому выводу самостоятельно, то МИ может прямо предложить им разработать план прежде, чем оставить Невысказанную клятву.

После битвы Анзафорр обнаруживает реликвии ксеносов либо лично осматривая тела нападавших, либо его подчинённый показывает их ему. Данный эпизод произойдёт даже если аколиты пытаются скрыть артефакты. Также вероятно, что аколиты сами покажут артефакты, чтобы завоевать доверие вольного торговца.

Если игроки не додумаются сами, то МИ от лица вольного торговца (или Моррино) порекомендует использовать артефакты как часть маскировки, чтобы проникнуть во владения Наследников и добраться до места ритуала. Такой план может не понравится аколитам, и некоторые могут посчитать любое использование артефактов (даже для такой достойной цели) радикальным или еретическим. Хотя аколиты могут составить любой план, но и Аристид, и Моррино считают, что скрытность и хитрость — лучший подход.



Если аколиты предпочитают прямой подход, то смогут убедить Анзафорра выделить небольшую военную поддержку в лице абордажников. Аколиты не смогут убедить вольного торговца покинуть свой корабль, но если у ПИ сложились хорошие отношения с любым другим NPC на борту, то те согласятся оказать посильную помощь на планете. Однако любая помощь в виде отряда абордажников, экипажа или ресурсов оставляет аколитов в долгу перед вольным торговцем. Если ПИ не намерены платить за услугу когда-нибудь в будущем, то это может настроить Аристида против них. Определение точного объёма поддержки, включая количество абордажников, остаётся за аколитами и Анзафорром. Какого бы соглашения они ни достигли, вольный торговец говорит, что абордажники должны отправиться отдельно и встретиться с аколитами на поверхности Таура. Это отчасти объясняется тем, что подготовка вооружённых сил и достаточно большого шаттла к полёту занимает много времени, а также необходимостью избежать каких-либо проблем с властями Таура.

После того, как все остальные приготовления сделаны, Аристид предоставляет один из своих небольших лихтеров для доставки аколитов на поверхность. Если его попросить, он также может предоставить основную информацию о планете, такую как экология, система управления, вооружённые силы и т.п.

Порт Спокойствие

Порт Спокойствие — один из главных космопортов Таура. Тем не менее, он крохотный по сравнению с Портом-Гир Десолеума. Разгрузка мёртвых и высадка пассажиров с пребывающих кораблей — масштабное мероприятие, и даже подготовка к началу занимает несколько дней. Маловероятно, что аколиты захотят ждать своей очереди, и поэтому Анзафорр готов персонально выделить им шаттл. Даже если аколиты предпочтут высадиться в изолированном месте, из-за густых лесов посадить корабль за пределами посадочной площадки космопорта практически невозможно.

Порт Спокойствие представляет собой лесную поляну шириной около трёх километров. Четырёхметровая стена из скреплённых раствором человеческих костей окружает периметр. По сравнению с остальными космопортами, в которых аколитам довелось побывать, Спокойствие шокирующе примитивен. Он состоит из нескольких уровней с базовыми функциональными посадочными платформами из потрескавшихся и почерневших возвышающихся над землёй стоек пласткрита. Большинство из них плохо обслуживаются или демонстрируют признаки запущенности. Несколько площадок состоят просто из пятен утрамбованной, выжженной земли.

Многочисленные рабочие из близлежащих деревень посещают порт, предлагая ручной труд и некоторые полуквалифицированные услуги для путешественников. Официальный персонал также приезжает из близлежащих деревень, хотя на территории есть минимальное количество сборных жилых помещений для использования членами Адептус Терра. Даже для такого небольшого порта присутствие Адептус Механикус ограничено, а его святилище Омниссии едва заметно.

Инквизитор на Тауре

Если один из ПИ играет за инквизитора, то это может сделать высадку более сложной для МИ. Инквизиторы, по крайней мере в теории, обладают неограниченной властью и могут командовать любым гражданином Империума. Однако миры-святилища, как и миры-кузницы Адептус Механикус, привыкли получать определённую степень независимости от других ветвей власти Империума. Хотя Экклезиархия не пользуется такой же степенью независимости, как Механикум, но обладает огромной властью, так что необходимость склоняться перед волей Инквизиции может вывести членов Адептус Министорум из себя..

Лорд Пайр является как ставленником Империума, так и уважаемым членом Экклезиархии, что делает его исключительно могущественным. И, без сомнения, одним из той категории, которую иногда называют "Цвет Империума" – избранной элиты, в которую входят планетарные губернаторы, вольные торговцы, адмиралы Имперского флота и инквизиторы. Хотя лорд Пайр не может напрямую бросить вызов воле инквизитора, он способен обойти этот вопрос. Например, он может предположить, что любой посетивший его мир инквизитор будет готов встретиться с ним по запросу, и если аколиты категорически откажутся, то это ясно указывает на то, что они не те, за кого себя выдают. Дальнейшие отказы от сотрудничества только укрепят это предположение.

Холодный приём

Как только аколиты высаживаются из шаттла, то видят приближающуюся группу Скорбной гвардии (два гвардейца на ПИ плюс сержант, число и оснащение можно скорректировать с помощью системы порога угрозы). Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

"Когда вы спускается по пандуса лихтера, то видите приближающуюся толпу в чёрных туниках, украшенных эмблемой черепа и розы. Они явно вооружены, под их декоративной униформой видна флак-броня. Несколько человек из группы размахивают необычным оружием, похожим на арбалеты. Это, должно быть, Скорбная гвардия, планетарные стражи Таура. Когда они приближаются, из-под шлема ведущего воина раздаётся усиленный воксом голос: "По приказу владыки Паренталий сложите оружие и следуйте за нами".

Охрана космопорта приближается к аколитам с намерением взять их под стражу. Недавно Джероний Пайр узнал, что контрабандисты используют *Невысказанную клятву* для ведения своего гнусного бизнеса. Поскольку аколиты высадились одни и без соблюдения обычных процедур, Скорбная гвардия подозревает их в контрабанде и намерена задержать для допроса.

Отряд возглавляет Скорбный страж (Индивидуальность Агрессивная и Отношение 60). Они могут стать достаточно сильной проблемой, поэтому аколитам следует тщательно подумать, прежде чем атаковать. Охрана хочет арестовать аколитов без насилия, но если ПИ отказываются сотрудничать, то они попытаются усмирить их с помощью шоковых дубинок и шоковых луков. Если аколиты атакуют с помощью оружия, то гвардейцы ответят соответствующе. В любом случае, Скорбные гвардейцы стараются воздержаться от ненужных смертей. Например, если ПИ теряет сознание из-за кровоточащей раны, то Скорбные гвардейцы прекращают атаковать этого аколита и даже после боя оказывают первую помощь.

Аколиты могут попытаться выпутаться из ситуации разговорами или с помощью своего Влияния. Однако Скорбный страж непреклонен в том, что аколиты должны сдаться и пойти с ними, но обещает, что они получат возможность объясниться. Если аколиты призовут авторитет своего Инквизитора, то это заставит Скорбную гвардию задуматься, но их непоколебимая преданность владыке Паренталий связывает им руки.

Если аколиты пытаются объяснить свою миссию, и в частности, если упомянут контрабандистов или контрабанду, то привлекут внимание стража. Если аколиты убедительно излагают свою позицию, то страж соглашается отвести их на встречу с лордом Пайром, но всё равно настаивает на том, чтобы они сдали оружие, пока владыка Паренталий не убедится, что ПИ не представляют угрозы.

Как только аколиты сдаются или насильно арестовываются, Скорбная гвардия обыскивает их в соответствии с обычными протоколами. В дополнение к любым компрометирующим материалам, если кто-либо из аколитов имеет при себе ксеноартефакты, то такие предметы могут быть обнаружены в этот момент. Скорбный страж признаёт значимость артефактов и рассматривает их как ещё одно доказательство возможных правонарушений со стороны аколитов.

Заключённые

Если Скорбной гвардии придётся силой арестовывать аколитов, то их надёжно сковывают наручниками и подвергают ректальному досмотру. А если ПИ начнут горячо протестовать, то подвергнутся насильственным действиям со стороны гвардейцев, даже если ранее сдались добровольно. Скорбная гвардия — это обученные исполнители, которые автоматически находят все предметы, которые аколиты не затолкали поглубже. Чтобы определить, находят ли гвардейцы что-либо, МИ должен провести **Встречный тест Бдительности против Скрытности аколита** для каждого предмета, при этом сложность теста изменяется в зависимости от размера и формы вещи, а также любых специальных правил (например, скрытой кобуры). Оружие и другие личные вещи изымаются и помещаются в запертый шкаф в тюрьме, как только ПИ отводят во дворец губернатора.



В доме лорда Пайра

Как только аколиты сдаются или терпят поражение от охраны космопорта, солдаты загружают их в тяжёлую чёрную деревянную карету, запряженную четырьмя мускулистыми лошадьми, и перевозят их во дворец губернатора. Все непоместившиеся в карету или на неё гвардейцы скачут рядом на таких же лошадях.

Когда все достигают дворца Паренталий, получаемое лечение будет зависеть от действий ПИ до сих пор. Если аколиты вели себя вызывающе и отказывались сдаваться, то их сразу отправляют прямо в темницу. Если им требуется медицинская помощь, то они получают её в холодной и тёмной комнате, больше похожей на комнату пыток.

Если аколиты были сговорчивы, то Скорбный страж отводит их в комфортабельную (по местным меркам) каменную комнату и просит обождать прибытия лорда Пайра. Здесь есть простой деревянный стол, несколько стульев и даже пара скамеек. На столе выставлены лёгкие закуски. Однако ПИ остаются под вооружённой охраной и им запрещено иметь какое-либо оружие.

Дворец Паренталий

Дворец планетарного губернатора больше похож на собор, украшенный жуткими статуями , многие из которых сделаны из настоящих костей. Большая часть дворца освещается простыми факелами или свечами. Одной из обязанностей гвардейцев является патрулирование залов и замена погасших светильников.

Большая часть дворца построена из каменных блоков из каменоломен. В последние годы некоторые части здания были облицованы рокритом и даже керамитом, однако в основном дворец выглядит так же, как и тысячи лет назад. Одним из общих элементов архитектуры является включение человеческих костей и даже целых скелетов. Хотя это и не так выражено, как в больших оссуариях, количество костей все же выше, чем в типичной имперской архитектуре. Однако гораздо более любопытно включение странного чёрного камня с маслянистым блеском. Хотя этот материал очень напоминает тот, из которого состоят ксеноартефакты **(Рутинный (+20) тест на Бдительность или Логику)**, но не проявляет психической активности и не реагирует в присутствии артефактов. Если у ПИ были какие-либо сомнения в том, что объекты являются родом с Таура, то местный материал должен отбросить все сомнения.

Территория дворца

Дворец огромен, возвышается над окружающими лесами и склепами. Для его полного исследования потребуется гораздо больше времени, чем есть у аколитов. Ниже описаны места которые, скорее всего, посетят аколиты.

Темница

Подземелья дворца основательны и очень, очень стары. Возможно их вырыли ещё до появления Экклезиархии на планете. Камеры темницы в основном сделаны из камня, некоторые из них вырезаны прямо в скале. Часто используемые камеры поддерживаются в рабочем состоянии, с металлическими или пласталевыми решётками. Другие, некоторые из которых не использовались столетиями, покрыты слизью мха, железные решётки заржавели и изъедены коррозией. Среди сотен тесных, жалких камер есть несколько скрытых проходов, о наличии которых не знает даже владыка Паренталий. Некоторые из них соединяются с другими частями дворца, а несколько выходят в изначальные подземные катакомбы, которые проходят под большей частью поверхности Таура.

Собор

В большом соборе регулярно проводятся службы, и самые почётные гости Таура получают свои последние обряды. Хотя он стоит отдельно от дворца, два монументальных сооружения примыкают друг к другу, чтобы облегчить путешествие престарелого владыки Паренталий. Собор представляет собой массивное сооружение в стиле высокой готики, построенное намного позже самого дворца. Он является хранилищем для многочисленных реликвий и домом для ряда высокопоставленных священников Евлогуса Аскеллина, и поэтому находится под постоянной охраной.

Казарма

В казарме размещается многочисленная Скорбная гвардия, которая обслуживает дворец и прилегающий собор. В свободное от службы время солдат можно найти здесь отдыхающими или занимающимися повседневной работой. Она недостаточно велика для вмещения всех Скорбных гвардейцев, поэтому солдаты делят койки на протяжении многочисленных смен. Только стражникам повезло иметь собственные спальные помещения. В любое время дня и ночи здесь отдыхают десятки солдат, обслуживая и освящая оружие и доспехи, или отправляя ежедневные богослужения.

Покои владыки Паренталий

Значительная часть дворца отведена для ежедневного использования планетарным губернатором. Помимо просторной спальни, данная зона включает личный кабинет с обширным либрариумом и роскошную уборную. Помещения слуг расположены поблизости уровнем ниже, так что владыка Паренталий никогда не остаётся без должного ухода. Кухня также расположена на два уровня ниже, так что лорд Пайр может принимать пищу в своих покоях, если пожелает. Во время приёма гостей обеды проходят в солидной трапезной.

Безопасность дворца

За несколькими исключениями, планета имеет очень низкую технологическую базу. По сравнению с развитым миром, таким как Десолеум, Таур практически примитивен. Данный факт может сыграть на руку аколитам, если им понадобится сбежать. Во дворце мало по-настоящему автоматических систем безопасности — бремя охраны ложится на плечи элитных подразделений Скорбной гвардии, которых лорд Пайр лично отбирает для этой задачи. В любое время помещения патрулируют свыше пятидесяти стражей, и во много раз большее количество находится рядом, поэтому аколиты не могут надеяться победить их всех. Им помогают несколько сервочерепов, которые действуют как дополнительные глаза и уши, наблюдающие за территорией. Если ПИ попытаются покинуть территорию или войти во дворец незамеченными, их главной проблемой станет сочетание охранников и сервочерепов. Сервочерепа способны записывать всё, что видят их бионические глаза, но других пикт-рекордеров во дворце нет .

Большинство замков дворца простые, но прочные и с тяжёлыми железными ключами, которые постоянно носят с собой назначенные на эти места Скорбные стражи. Потребуется **Сложный (-10) тест на Безопасность** для вскрытия этих замков. Главная дверь, камеры подземелий и двери в покои губернатора более высокого качества и требуют **Тяжёлого (-20) тест на Безопасность.**



Просто посмотрите на нас!

Характеров и особенностей аколитов столько же, сколько миров в Империуме. В то время как многие предпочитают оставаться незаметными, другие носят одежду, которая гордо заявляет об их преданности Инквизиции или одному из могущественных Имперских Адепта. Хотя может показаться, что человек в мантии Адептус Администратум или облачении Экклезиархии должен быть вне подозрений, к сожалению, это не всегда так. Помимо обычных самозванцев печальным фактом является то, что даже могущественные члены Адептус могут предать Империум и действительно предают его: от техножрецов до клириков или офицеров Имперской Гвардии и всех слуг Империума между ними.

Хотя сведения о таком предательстве обычно замалчиваются, лорд Пайр слишком хорошо знает подобные примеры. И хотя местные рецидивисты не хотят усугублять свои преступления, выдавая себя за имперских чиновников, те люди, которые занимаются межпланетной контрабандой, являются безжалостными и хитрыми личностями, именно теми, кто готов пойти на такой расчётливый риск. Таким образом, даже подлинные атрибуты должности недостаточны, чтобы убедить губернатора Пайра в невиновности аколитов.

Встреча с владыкой Паренталий

Независимо от того, как разворачивались события в космопорте, сам лорд Пайр настаивает на встрече с аколитами. В зависимости от обстоятельств он может встречать их как почётных гостей, в этом случае официальная аудиенция уместна. Даже если Скорбная гвардия считает аколитов обычными опасными контрабандистами, лорд Пайр встретится с ними. Он очень обеспокоен разгулом контрабанды на своём мире, и надеется получить некоторое представление, лично приняв участие в допросе этих захваченных “контрабандистов”.

Встречу с лордом Пайром лучше всего провести как Длительное Социальное взаимодействие, используя все правила согласно **стр. 337 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.** Если лорд Пайр считает, что аколиты — контрабандисты, его Отношение начинается с 25. Однако, если ПИ убедили Скорбного стража в своей невиновности, то начинается с 40, дополнительно увеличиваясь на +10, если он видел доказательства, что аколиты — истинные слуги Империума.

Его главная цель при встрече с аколитами, будь то официально в гостевом зале или в пыточной — узнать больше информации о контрабанде. Он также будет строить диалог в зависимости от того, считает ли ПИ преступниками. И если это так, то будет подходить к этому вопросу как к допросу. Однако, если аколиты докажут, что они также преследуют контрабандистов, и убедят Пайра в истинности этого, то он кардинально изменит своё отношение. В этом случае он также будет готов предоставить ресурсы в распоряжение аколитов.

Виновен, пока не доказано обратное

Чтобы убедить Джерониуса Пайра в невиновности, аколитам необходимо успешно пройти ряд тестов Социального взаимодействия. Наиболее перспективными умениями являются Обаяние и Запугивание (последний, если аколиты решат вызвать страх перед Инквизицией). Однако, как всегда, МИ должен быть открыт к любым предложениям игроков. Например, если аколиты хотят убедить лорда Пайра, что они также преследуют контрабандистов, но при этом сохранить свою личность в тайне, то умение Обман может быть уместен. Какое бы умение или умения ни выбрали игроки, тесты не должны служить заменой ролевому отыгрышу, и МИ должен выдавать бонусы, если игроки убедительно представят позицию своих персонажей.

Лорд Пайр начинает с Индивидуальностью Уверенный. После каждого успешного теста Социального взаимодействия МИ должен провести тест на Отношение в соответствии с новым значением Отношения Пайра. Джерониус должен получить совокупно 6 степеней успеха в тестах Отношения, прежде чем сможет довериться аколитам. Каждая степень провала уменьшает эту совокупную сумму на 1.

Завершение разговора остаётся на усмотрение МИ. Пока аколиты выдают Пайру полезную информацию о контрабандистах Мрачной торговли или культистах Детей Наследия, он продолжает говорить с ними, даже если всё ещё считает их преступниками или еретиками.

Природа врага

Хотя лорд Пайр прекрасно осведомлён о контрабанде артефактов и сделал прекращение этой практики одним из своих главных приоритетов, он, по-видимому, отрицает существование злокачественных культов на своём мире, особенно в Евлогусе Аскеллине. Пайр знает, что орден раздирают фракционность, клики и различия в философии, но идея о том, что он укрывает истинных еретиков, является для него анафемой. Пайр может столкнуться с такой реальностью, только если ему будут представлены веские доказательства. Это могут быть найденные среди вещей Наследников документы на Невысказанной клятве или видео архиереteха Сомния Халбриля, чей нездоровый облик говорит сам за себя, даже если его личность неизвестна.

Любое упоминание архиректора легатария Каролуса Рентеара, например, в записи Сомния Халбриля, вызывает шок у Пайра. Хотя Джерониус знает, что архиректор в последние годы скрылся из виду и уклонился от своих обязанностей, он всегда приписывал это его горечи из-за того, что на должность владыки Паренталий выбрали Пайра, а не его.

Пайр будет ошеломлён любым свидетельством того, что Рентеар пал так низко. Джерониус помнил архиректора как человека, для которого преданность и самоотверженность были естественнее, чем дыхание. И теперь он нашёл новый объект поклонения, когда его обошли. Для самого же Рентеара это было всего лишь изменением перспективы — перейти от упорного последователя ложных верований к яростному поклонению веры, которая намного старше самого человечества. Неизвестно, сам искал ли Рентеар Детей Наследия в свой час отчаяния и алчности, или они нашли его и медленно развратили его сердце, пока он не смог больше отрицать их тёмные обещания.

Каков бы ни был порядок событий, вот уже много лет Рентеар является тайным лидером культа, направляя все богохульные деяния и готовя путь для истинного бога, чтобы тот снова ступил на родную землю и вознес его на славные высоты, к которым он так долго стремился. С этой целью Рентеар потратил немало времени на то, чтобы вернуть артефакты из Таура и переработать их в кровь Изумата с помощью тайных и искажающих разум ритуалов.

Сюжет

В ходе разговора (или допроса) должны появиться подробности относительно текущего плана Наследников по проведению пагубного ритуала. Однако будет больше информации, если аколиты будут сотрудничать с Пайром. Даже если он продолжит считать их контрабандистами или еретиками, губернатор всё равно раскроет полезную информацию, пытаясь получить признания от ПИ. Однако Пайр не имеет конкретной информации о культе или ритуале, и поэтому аколитам предстоит самим сложить всё воедино и распознать важность информации.

Если ПИ будут откровенны с лордом Пайром, то он сможет заполнить пробелы в их собственных знаниях. Один факт, который может предоставить Пайр, заключается в том, что крупнейшее единовременное собрание живых душ на Тауре в настоящее время происходит на молитвенной службе в честь святого Марусаада, которую как раз должен возглавить Рентеар. Если у аколитов есть подозрения относительно причастности Рентеара к Наследникам, то эта новость должна быть особенно тревожной.

Если ПИ несут фрагмент карты Паратаса Хейна и показывают её Пайру, он немедленно распознает отмеченное место как гробницу Мерусаада и устанавливает связь с недавно начавшимся празднованием мученичества святого. Если Скорбная гвардия обнаружила карту во время обыска аколитов, они показывают её Пайру до встречи с ПИ. В этом случае Джерониус достаёт карту в подходящее время, чтобы спросить о ней.



Если Пайр всё ещё считает аколитов врагами в это время, то обвиняет их в планировании какого-то срыва или нападения на празднество.

Если каким-то образом случится так, что лорд Пайр узнает о ритуале от аколитов, то пошлёт группу гвардейцев к месту ритуала. Конечно, гвардейцы не справятся с задачей изгнания демона и потерпят неудачу без поддержки ПИ. Как только аколиты сбегут и прибудут на место, то могут столкнуться с этой самой группой и объединиться с ней (или прибыть только для того, чтобы найти их разорванные трупы).

Поменяться ролями

Во время данной сцены аколиты могут оказаться в необычной для себя роли, когда они сами являются объектами допроса, а не теми, кто его проводит. По разным причинам ПИ могут захотеть продолжить прикидываться дурачками, особенно если они не доверяют лорду Пайру и поэтому предпочли бы не раскрывать свои личности. Джероniус не является обученным дознавателем, и вполне вероятно, что один или несколько аколитов имеют больше опыта в этой области, чем он. Такие аколиты не только узнают каждую (возможно, любительскую) тактику, которую использует Пайр, но и могут найти способы использовать её в своих интересах, эффективно получая информацию от губернатора, сохраняя при этом видимость того, что он главный. Для этого "обратного допроса" необходим **Встречный Сложный (-10) тест Допроса** против умения Допроса самого Пайра. Если аколит выигрывает тест, то воздействует на губернатора так, как если бы преуспел в обычном тесте на Запугивание. Если ПИ проваливает тест на четыре и более степеней, а Пайр его успешно проходит, то Джероniус распознаёт уловку.

Секретная договорённость

Во время пребывания во дворце аколиты должны иметь возможность раскрыть убийственную тайну лорда Пайре. Есть несколько способов, с помощью которых ПИ могут узнать это, и МИ должен иметь эту информацию в виду на случай, если во время игры появится ещё одна многообещающая возможность.

Хотя Джероniус Пайр не имеет практически никаких истинных знаний о древнем прошлом Таура, он поддерживает соглашение с эльдарами, которое было ужасной ответственностью каждого владыки Пробуждения с незапамятных времен. Раскрытие этой тайны при его восхождении на должность было одним из самых сложных испытаний, с которыми Пайр столкнулся за свою долгую жизнь, и по сей день это терзает его.

Сделка с эльдарами, как её понимает лорд Пайр, заключается в том, что он не позволит рыть могилы глубже определённой глубины или в определённых местах, как предписано в тайных картах, которые периодически доставляются ему, когда Невысказанная клятва посещает Таур. Фактически, эти карты доставляет никто иная, как рейнджер Моррино. Несколько раз Пайр даже встречался с ней лицом к лицу, хотя она всегда оставалась скрытой в тенях. В обмен на соблюдение этого соглашения эльдары гарантируют, что его мир не станет жертвой налётов корсаров. Лорд Пайр глубоко обеспокоен этой сделкой, которую он рассматривает как не более чем рэкет в огромных масштабах, но чувствует, что у него нет выбора, кроме как поддерживать её — как это делали тысячелетия владык Паренталий до него.

Лорд Пайр считает эту тайную договоренность не только постыдной, но и опасной как для себя, так и для занимаемой им должности. Следовательно, он принимает большие меры, чтобы скрыть это, и вряд ли признается в этом, за исключением самых неотложных обстоятельств. Однако, если аколиты упомянут эльдара на борту Невысказанной клятвы, то видимая бледность Пайра выдаст его. В первый раз, когда аколиты упомянут Моррино или просто эльдаров, МИ должен призвать каждого из них пройти **Серьёзный (+0) тест на Проницательность.** Прошедший тест замечает необычную реакцию и понимает, что это указывает на некоторое знакомство с пришельцем. Как обычно, ПИ могут попытаться пройти дальнейшие Встречные тесты и определить, лжёт ли Пайр или что-то скрывает.

Уничтожающие доказательства

Если аколиты получат возможность обыскать дворец Пайра, и в частности его покои, то могут найти веские доказательства его отношений с эльдарами. Такая возможность может возникнуть, если аколиты завоюют его доверие и получат разрешение бродить по территории, хотя Скорбная гвардия продолжит пристально следить за аколитами. Альтернативно, если ПИ сбегут из темницы, то могут решить потратить некоторое время на изучение своего похитителя.

В любом случае, когда аколиты проникнут в спальню лорда Пайра и обыщут её, то призовите каждого участвующего пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность.** Если ПИ ранее прошёл тест на Проницательность по поводу эльдар, то получает бонус +10. Набравший наибольшее количество степеней успеха находит доказательства в виде заметок, а также карт поверхности Таура и отдельных областей катакомб. На этих картах есть аннотации вокруг областей, которые тайные карты обозначают как запретные. Сами карты написаны на необычном глянцевом материале, тонком, как пергамент, но очень прочном. Наряду со странно формальным готическим шрифтом присутствуют знаки, явно имеющие ксенопроисхождение. **Лёгкий (+30) тест Запретного знания (Ксеносы — эльдары мировкораблей или друкхари)** показывает, что символы имеют эльдарское происхождение. А за три и более степени успеха ПИ сможет даже расшифровать их.

Расшифровка любого значения незнакомых карт требует **Ординарного (+10) теста Лингвистики (Эльдары)** и одного часа времени (чего у аколитов сейчас нет, поскольку они рыщут в чужих покоях). Даже если ПИ не смогли расшифровать значения, то всё равно могут следовать по указанным географическим точкам, если он успешно пройдут **Серьёзный (+0) тест Навигации (Наземная).**

Найденные в покоях карты датируются предыдущим визитом Моррино. Во время текущего путешествия она также принесла с собой новый набор карт. В зависимости от событий на данный момент, эти карты могут уже быть у лорда Пайра, но в этом случае он носит их при себе. Данный факт остаётся на усмотрение МИ, основанный на предыдущих событиях и отношениях аколитов с рейнджером. Если аколиты попросят Моррино сопровождать на поверхность Таура, то она может воспользоваться возможностью и доставить карты лично. Возможно, она сможет ускользнуть от

Скорбной гвардии, когда те арестуют аколитов, только чтобы позже снова появиться во дворце. В этом случае она также может помочь аколитам сбежать. Однако у эльдар странное и непостижимое чувство юмора, и вполне вероятно, что она позволит себя схватить, рассчитывая на договорённость с владыкой Парениталий об освобождении.

Прощание

Независимо от того, как пройдёт встреча с губернатором, аколиты должны покинуть дворец, если надеются вовремя остановить Наследников и спасти Таур. Если ПИ заслужили доверие лорда Пайра, то это будет просто. Если же они потерпели неудачу или решили не открывать правды, им остаётся только бежать.

Если аколиты заслужили доверие и убедили Пайрав в серьёзности угрозы, то он предлагает помощь. Конечно, есть причины, по которым ПИ могут отклонить это предложение, например, из желания сохранить инкогнито, чтобы было проще проникнуть в культ. Или из-за недоверия к Евлогусу Аскеллину, если они понимают, насколько высоко проникло разложение. Однако, если ПИ принимают предложение, то лорд Пайр отправляет с ними десять Скорбных гвардейцев, а также предоставляет транспорт в виде кареты с кучером. Если аколиты хотят большей помощи и ресурсов, то должны успешно пройти тест на Влияние с соответствующими модификаторами, основанными на редкости и ценности услуги или предмета, а также на том, насколько Пайр доверяет им.

Хотя предупреждение лорда Пайра об опасности и получение от него помощи может быть большим благом для аколитов, это также влечёт за собой определённые риски. Пайр не контролирует полностью Евлогус Аскеллин (независимо от того, что он думает), и слухи быстро просачиваются сквозь ряды к тайным членам Наследников, предупреждая культ о вмешательстве аколитов. Если аколиты раскроют свои личности или миссию губернатору, то уменьшите их Секретность на 1d5 и примените модификатор -10 ко всем тестам Секретности в течение оставшейся части приключения. Это также может привести к засадам со стороны культа.

Побег из темницы

Если аколиты не убедят Пайра освободить их, то будут должны найти другой путь к свободе. В зависимости от того, в чём аколиты искуснее — в бою или в скрытности, два наиболее вероятных варианта — одолеть Скорбную гвардию, когда они будут сопровождать аколитов обратно в камеры, или подождать, пока снова не окажутся в безопасности в своих камерах, прежде чем сбежать.

В сопровождающей группе гвардейцев на одного больше, чем аколитов. Один ведёт каждого ПИ, а последний идёт впереди и открывает двери. Со скованными за спиной руками аколиты получают штраф -20 к любым тестам атаки. Однако охрана не ждёт неприятностей, и ПИ могут получить преимущество неожиданности, если будут действовать быстро. Аколит может освободиться от наручников с помощью **Сложного (-10) теста на Безопасность**, выскользнуть с помощью **Сложного (-10) теста Акробатики** или сломать наручники с помощью **Сложного (-20) теста Атлетики.** Гвардейцы наверняка заметят громкий звук последнего, но аколит может скрыть этот факт с помощью успешного Встречного теста на Скрытность против Бдительности.

Для побега из запертой камеры нужно либо взломать замок, либо силой открыть ворота. Замки самые обычные и требуют **Тяжёлого (-20) теста на Безопасность**. Также можно попробовать выбить ворота, для чего потребуется три степени успеха в **Напряжённом (-40) тесте Атлетики** (данный тест можно пройти только при Содействии двух других аколитов). Попытка вскрытия замка или выламывание производит много шума, и после трёх степеней провала тюремщик придёт проверить в чём дело.

Снаряжение аколитов хранится в шкафах возле лестницы, ведущей во дворец. Шкафы сделаны из укреплённого дерева с показателем брони 5. У тюремщика есть ключ, но ПИ может взломать замки с помощью **Сложного (-10) теста на Безопасность.** Оружие аколитов хранится более надёжно, в отдельной комнате. Арсенал защищён железной дверью, а для замка требуется **Тяжёлый (-20) тест на Безопасность** или забрать ключа у тюремщика. В дополнение к собственному оружию аколитов, здесь также находятся три стабревольвера с двенадцатью патронами, четыре крак-гранаты, четыре дробовика с шестнадцатью патронами, восемь луков с колчанами по тридцать шоковых стрел, пять ножей разных стилей, два меча, боевой молот и массивный двуручный топор.

Судьба Пайра

Если аколиты задумают отомстить лорду Пайру, то стоит напомнить игрокам, что убийство Имперского командующего и высокопоставленного члена Экклезиархии – опасный шаг, который обязательно повлечёт за собой возмездие и может негативно повлиять на их Влияние. Если этого недостаточно и игроки настаивают на убийстве, МИ должен сжечь очко Судьбы лорда Пайра и дать ему выжить. Затем МИ должен довести дело до конца с соответствующими последствиями. Как минимум, Скорбная гвардия решит отомстить на убийство своего лидера и направит всю свою силу на преследование аколитов, что наверняка сделает оставшуюся часть приключения более сложной. Такое действие также должно иметь последствия для инквизитора и его взгляда на своих аколитов, особенно если он набожен или имеет связи в Экклезиархии.

В лес

"Во тьме ищи свет Терры".

– аноним

Завоевав уважение лорда Пайра или сбежав из темницы, аколиты должны отправиться к месту предстоящего ритуала. Сверившись с картой или спросив местного жителя, можно узнать, что гробница святого Мерусаада находится примерно в четырнадцати километрах к востоку от дворца губернатора. Хотя аколиты не могут знать, сколько у них осталось времени, но подозревают, что спешка необходима. Если аколиты заручились поддержкой лорда Пайра, то получить коней или экипаж с возницей будет простым делом. Если нет, ПИ могут прибегнуть к краже лошадей из конюшен на территории дворца.

Обеспечив себе транспорт или решив продолжить путь пешком, несложно следовать по хорошо протоптанной грунтовой дороге на восток, через густой и зловещий лес. Однако во время короткого путешествия аколиты могут столкнуться с рядом потенциальных препятствий. К ним относятся местная живность, странный культ с собственным богохульным видением Имперской Истины и, на первый взгляд, обычная деревня, где ПИ могут собрать информацию и некоторые припасы, прежде чем погрузиться в катакомбы.

Необязательное событие: Беспокойные туземцы

Данное событие может произойти в любое время, пока аколиты пересекают лес, или даже после того, как входят в катакомбы. Идеальным временем будет незадолго до того, как ПИ достигают деревни Посмертие (см. стр.124) или сразу после того, как они её покидают. Хотя угроза напрямую не связана с Наследниками, но обыденна для Таура и служит напоминанием, что ПИ всегда должны быть бдительны. Прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Пока вы спешите через лес, неподалёку от вас по дороге ковыляет человек. Приближаясь вы замечаете, что фигура демонстрирует явные признаки разложения: её плоть висит гнилыми лохмотьями, а из многочисленных разрывов вытекают продукты разложения. По мере того, как ужас усиливается, ломающиеся ветки возвещают о прибытии ещё большего количества ходячих мертвецов.

На ПИ нападают трупные ползуны, по количеству равные ПИ. Ползуны заняли тела-носители, в которых остаются до тех пор, пока не будут уничтожены. Если аколитов поддерживают абордажники Анзафорра или Скорбная гвардия, то увеличьте их количество. В зависимости от желания МИ, ползуны также могут иметь черту Страх (1), чтобы создать особенно ужасающую встречу.

Необязательное событие: Братство плоти

В данном событии аколиты сталкиваются с культом иного рода. Хотя они не поклоняются ксенобогам или демонам, но извращённая версия исповедуемого Имперского Кредо однозначно отмечает их как еретиков. Так называемое братство — это не связанный с Евлогусом небольшой культ, возникший среди затерявшихся в великих лесах Таура группы паломников. Вынужденные из-за голода начать поедать мертвецов, эти несчастные примирили свой каннибализм с обожанием Императора. Со временем группа разработала извращённую версию Имперского Кредо, в которой они рассматривают потребление человеческой плоти как путь к отражению бессмертного состояния Императора.

Хотя они в основном едят тех, кто уже мёртв, братство совершенно безумно и очень опасно. Члены отмечают любого, кто подвергает сомнению их извращённую веру, как врага, которого нужно убить и съесть. Они носят запятнанные засохшей кровью рваные, грязные одежды, а их кожа бледная и болезненная. Грязь и кровь въелись в руки, в особенности в длинные острые ногти. На их лицах написан дикий голод, что отображает безумство и опасность. И хотя они готовы говорить с другими, но ненасытный голод всегда держит их на грани насилия.

Прочтите или перефразируйте игрокам вслух следующее:

Пройдя поворот дороги вы слышите звуки рвущейся плоти и ломающихся костей. Сквозь деревья впереди вы замечаете группу людей, сгрудившихся вокруг разрытой могилы. Фигуры худые и измождённые, одетые в окровавленные и рваные одежды. Кажется, они не замечают вас поначалу, поскольку заняты обгладыванием костей человеческого трупа.

На одного аколита приходится не менее двух братьев плоти (при необходимости их количество можно изменить). Для профиля каннибалов используйте **профиль Кающегося со стр. 479 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.** Братство плоти начинает с Отношением 20 и Индивидуальностью Смятённый. Если их Отношение достигает 0, то они немедленно атакуют в каннибалистическом безумии.

Однако братья не нападают немедленно. Если ПИ пройдут мимо, то они проигнорируют аколитов. Если аколиты заговорят с ними, то неправильно сформированные зубы придают их голосам странную модуляцию. Братья рады объяснить свою теологию и если Отношение достигнет 30, то даже пригласят аколитов присоединиться к трапезе. Отказ или возражения против блюд, особенно с учётом вероятных ингредиентов, могут привести к ожесточённому разногласию.

Посмертие

Деревня Посмертие находится недалеко от главной дороги, на самой границе Великого Оссуария и примерно в трёх километрах от гробницы святого Мерусаада. Жители деревни живут в постоянном тумане, их движения вялые, а лица бесстрастные. Эффект не сильно отличается от действия тенедума и является результатом расположения деревни над подземной ямой, где плодятся трупные ползуны. Из-за скрытого расположения ямы Скорбная гвардия никогда её не находила и не очищала. Поэтому мерзкие существа притаскивают туда украденные трупы, отравляя деревню наверху испарениями своего ужасного жизненного цикла.

Деревню окружает деревянная стена высотой около чётырех метров, чтобы не пускать животных и разбойников. В деревне проживает около трёхсот жителей, и является обычным местом остановки путешественников из Порта-Спокойствие в Великий Оссуарий.

В деревне есть один магазинчик. И хотя владелец предпочитает костяные монеты Таура, но иногда готов торговаться с гостями. Принимая во внимание низкий уровень технологий планеты, МИ должен сам решить, какие предметы здесь можно найти. Должны быть доступны только низкотехнологичные предметы или те, у которых Доступность средняя или выше.

Жители деревни

Жители деревни проживают свои дни в химически вызванном состоянии сна. Как долго такое положение дел было нормой, сказать невозможно, но большинство жителей деревни никогда не знали никакого другого существования. Возможно, в результате этого странного состояния пребывание на мире-кладбище, или из-за полузабытых воспоминаний о времени, когда их разум был ясен, они верят, что на самом деле мертвы и существуют в загробной жизни. Как ни странно, это не мешает им предоставлять полезную информацию аколитам, и их поведение не является особенно странным. Для них это просто в порядке вещей.

Убедить жителей деревни в том, что что-то не так — нелёгкая задача. Со своей стороны они предполагают, что аколиты недавно умерли и ещё не приняли своего нового состояния. Любой ПИ, который искренне попытается убедить жителей деревни в обратном, должен пройти **Встречный Сложный (-10) тест на Обаяние или Логику** (если он прибегнет к тщательно обоснованным аргументам), против их Силы воли. В случае успеха ПИ убеждает жителя деревни в том, что они на самом деле живы. Однако сомнительно, что это приведёт к чему-либо, кроме переворачивания мировоззрения этих людей с ног на голову, поскольку у аколитов нет времени исправить заблуждения всей деревни. Кроме того, убеждение никак не повлияет на вредные испарения, поэтому они примут новость с той же отстранённостью, которая сопровождает все их действия. **Сложный (-10) тест на Логику** может связать странное поведение, на обычные эффекты тенедума и местных трупных ползунов. Однако для этого ПИ должен быть знаком как с самим наркотиком, так и с тем, из чего его производят.

Несмотря на своё отстранённое состояние жители деревни получают много информации от путешественников. И если аколиты потратят некоторое время на расспросы, то МИ может попросить ПИ пройти **Сложный (-10) тест на Расследование**, сравнив результаты с **таблицей 3-1**. Выдавая информацию МИ обязательно должен упомянуть пустую отрешённость на лицах и медленную, почти мечтательную манеру речи. Как обычно, количество провалов должно сказываться на истинности сведений, вплоть до пересказов галлюцинаций.

Таблица 3-1: Слухи в Посмертии

Степень успеха	Результаты (суммарные)
1	*"Недавно Евлогус Аскеллин запретил входить в близлежащие катакомбы"*
2	*"Архиректор Рентеар прочтёт проповедь в честь святого Мерусаада. Говорят, Рентеара выдвигали на пост лорда Парентали, но в итоге выбрали Пайра."*
3+	*"Ну, говорят, что Евлогусы всегда были здесь, охраняя от древнего зла, да благословит их Император.*

Великий Оссуарий

В конце концов аколиты достигают Великого Оссуария Таура. Когда они приближаются, прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Возвышаясь над деревьями на горизонте, костяные постройки Великого Оссуария маячат перед вами. Простираясь дальше, чем вы можете видеть, эти массивные сооружения в память о великих и могущественных людях сектора Аскеллон полностью сделаны из человеческих костей. Сооружения представляют собой разнообразные стили, обусловленные прихотями их создателей. Некоторые напоминают соборы Экклезиархии, в то время как другие кажутся бессмысленными нагромождениями костей, творением какого-то безумного архитектора. Где-то среди скелетных джунглей находится костяной монумент, отмечающий гробницу святого Мерусаада, а где-то под ним находится ваш пункт назначения.

Великий Оссуарий включает в себя многочисленные сооружения, построенные из костей тех, кто был слишком беден или незначителен, чтобы иметь собственные гробницы. Поскольку мавзолеи строились на протяжении многих тысячелетий по заказу множества разных людей из уникальных миров по всему сектору, они демонстрируют большое разнообразие стилей. Как и многие сооружения на Тауре, возраст некоторых оссуариев очевиден, несмотря на усилия Евлогуса Аскеллина по их поддержанию. Некоторые из них заросли лианами и мхом, а другие рухнули, превратившись в щебень.

Памятник святому Мерусааду

Хотя аколиты должны проникнуть в глубины катакомб Таура для остановки ритуала, возможно, что они сначала посетят памятник святому Мерусааду. Огромное количество паломников и молящихся толпится вокруг гигантского комплекса из костей, и приблизиться к нему, не говоря уже о том, чтобы попасть внутрь, само по себе сложно. Внутри останки святого покоятся под толстым куполом из стекла, а сам гроб выполнен из костей дюжины аскеллианских проповедников. Погребальная камера, как и остальная часть святилища, освещена сотнями свечей, сделанных из воска, смешанного с топлёным жиром тех же людей, чьи кости составляют сооружение. Напротив входа в комнату с покойником находится большая Аквила, также сделанная из покрытых золотом гравированных костей.

Памятник возвышается над окружающей площадью, выложенной тысячами человеческих черепов, их пустые глазницы обращены вверх на возвышающуюся над святилищем кафедру. Именно отсюда высокопоставленные члены Евлогуса, а иногда и проповедники из других миров, читают проповеди толпе. Когда заходят ПИ хор Евлогуса распевает гимны. Громкоговорители усиливают слова так, что их можно услышать по всей площади, и эхо отзывается по всему Оссуарию.

Внутри и вокруг памятника находится множество людей, которые следят за толпой и богослужением: не менее трехсот весталок и других членов Евлогуса скорбят о святом, ещё сотня Оссуарных кустодиев и двести скорбных гвардейцев ходят по святилищу и площади, поддерживая порядок. Примерно половина из них — члены культа Детей Наследия. Если разразится конфликт, они начнут нападать на верующих, сея смятение и не давая верным оказать помощь.

В преисподнюю

Достигнув Великого Оссуария, следующей целью аколитов является проникновение в катакомбы. Существует множество входов в подземелье, но многие из них находятся в глубинах запечатанных склепов. У ПИ есть несколько вариантов попасть туда, включая помощь от местных жителей, изучение имеющихся у группы карт и схем, или следование за группой культистов Наследников.

Аколиты могут попытаться найти вход самостоятельно. Это осуществимо, если у ПИ есть карты или схемы, взятые либо у Паратаса Хейна, либо из покоев лорда Пайра. Если так, аколит может успешно пройти **Ординарный (+10) тест Навигации (Наземная)** и отыскать многообещающий вход в катакомбы.

Если аколиты провели некоторое время в деревне Посмертие, они могли узнать слухи о том, что члены Евлогуса преграждают некоторые входы в катакомбы. ПИ также могли использовать рассказы местных жителей для создания рабочей карты из их описаний. При успешном прохождении теста на Обаяние, Командование или другого соответствующего умения по усмотрению МИ, аколиты также могли убедить жителей деревни отвести их к нужному входу с охраной.

Какой бы метод ни использовали ПИ, в конечном итоге они должны прийти к небольшой гробнице вдали от главной дороги. Процесс входа в гробницу описан в разделе Вход в катакомбы ниже.

Следуй за еретиками

Если аколитам нужна помощь с поиском входа, МИ должен предоставить группу Наследников. Проходя под большими костяными памятниками Оссуария, среди множества паломников аколиты замечают группу культистов, которые отрываются от толпы.

Пока ПИ исследуют Великий Оссуарий или наблюдают за толпой, проведите **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** с бонусом +20, если аколиты целенаправленно ищут подозрительную активность или другие признаки Наследников в этом районе. В случае успеха ПИ заметит группу из трёх человек в чёрных одеждах Евлогуса. Однако вместо того, чтобы направиться к памятнику святого вместе с основной массой, они оторвались и движутся перпендикулярно путешественникам по главной тропе. Группа состоит из трех Наследников-прозелитов (см. стр. 54).

Если аколиты последуют за культистами, то прибудут к небольшой гробнице-оссуарию, ведущая к ней мощёная тропа заросла сорняками **(см. Вход в катакомбы)**. Если аколиты подождут и понаблюдают, то увидят, как те коротко переговариваются с двумя часовыми, и один из вновь прибывших культистов достаёт небольшую ксеносферу, после чего часовые открывают кованые ворота и пропускают их.

Вход в катакомбы

Небольшой склеп представляет собой одноэтажное здание прямоугольной формы, примерно шесть на восемь метров, построенное почти полностью из человеческих костей, но теперь заросшее виноградной лозой и мхом. Установленные в костяной дверной раме кованые ворота являются единственным входом. Хотя это далеко не единственный вход в катакомбы, но склеп обеспечивает самый прямой доступ к той части катакомб, которую Наследники используют для своего тёмного ритуала.

Если аколиты решат поискать другой вход, то это должно представлять свои трудности. Точная природа этих испытаний остается на усмотрение МИ, но должна включать дополнительные тесты, в том числе на поиск правильной двери и её взлом. Оказавшись в катакомбах, ПИ должны иметь дело в основном с теми же проблемами, как если бы они шли через “главный вход”, но также могут столкнуться с тупиками из-за обрушившихся потолков или груд костей.

Два ученика-наследника (см. стр.107) стоят на страже снаружи склепа. Они не ожидают, что кто-то попытается на них напасть — их поставили только чтобы отгонять любопытных. Тем не менее, они фанатично преданы святой миссии своего культа и вполне готовы пожертвовать жизнью.



У аколитов есть два основных варианта попасть внутрь: пробиться с боем или обманом. Если аколиты планируют проникнуть тайно, то заранее должны были раздобыть маскировку, например после победы над группой Паратаса Хейна на борту Невысказанной клятвы. Сочетание культистской одежды и ксеноартефактов даст аколитам явное преимущество в убеждении часовых. Базовая сложность **теста Обмана** является **Сложной (-10)**. Снятые с побеждённых культистов настоящие мантии дают бонус +20. Предъявление ксеноартефакта даёт дополнительный бонус +10, а показ флакона с кровью Изумата также даёт дополнительный бонус +20.

Как только аколиты убедят часовых, что они тоже братья по культу, один из охранников отпирает железные ворота тяжёлым ключом и жестом приглашает войти. Если вместо этого ПИ убьют охранников, то легко найдут ключ при обыске тела. Оказавшись внутри склепа, аколиты видят несколько сделанных из полированной кости гробов. Открыв крышку самого большого гроба, ПИ находят ведущую вниз костяную лестницу, в то время как в других находятся только сморщенные человеческие останки, одетые в истлевшие наряды.



Остановить ритуал

"Эти катакомбы – созданный логикой безумца лабиринт. Тщательно отмечайте свой путь, чтобы не присоединиться к погребённым внутри".

– вестал Мортимер Болтен

Чтобы добраться до ритуальной комнаты, аколиты должны пробраться через километры извилистых туннелей, спускаясь всё глубже и глубже в кору Таура и становясь свидетелями его прошлого. Хотя околоповерхностные уровни катакомб сделаны из голого камня или нагроможденных костей, по мере спуска они уступают место странному, чёрному блестящему материалу со статуями и иконами нечеловеческого происхождения.

Помимо сложности простого перемещения по лабиринту, ПИ приходится сталкиваться с рядом препятствий. К ним относятся естественные опасности подземного царства, а также потенциальные встречи с загадочными Оссуарными кустодиями и культистами Наследников. В зависимости от предпочтений МИ и игроков, эта часть приключения может быть как повествовательной, так и отыграна со значительными подробностями.

Катакомбы с привидениями

В мире могил неизбежно возникновение историй о привидениях. Ещё до того, как Наследники начали ритуал, катакомбы, особенно глубокие туннели, были домом для всевозможных странных явлений. За тысячелетия зараза варпа затопила руины и останки предыдущих жителей Таура. По мере того, как ритуал Наследников прогрессирует, а стена между реальностью и варпом истончается, эти явления усиливаются по частоте и силе.

Пока аколиты исследуют катакомбы, МИ должен описывать периодические странные события, частота которых увеличивается с течением времени, указывая на ужас ситуации. Многие из этих событий должны вызывать ассоциации с давно умершими ксеносами. Явления включают в себя звук странных голосов, отголоски песен на неизвестном языке, мерцающий свет, странные узоры, которые появляются на стенах только для того, чтобы сместиться или исчезнуть, когда человек отводит взгляд, и проблески нечеловеческих фигур на грани восприятия. В дополнение к этому МИ может воспользоваться **Таблицей 6-2: Психические феномены** со **стр. 242 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8.** Те результаты, что конкретно влияют на псайкера, можно либо игнорировать, либо применить к псайкерам среди отряда, поскольку эти люди особенно восприимчивы к разрушающим реальность эффектам ритуала.

Навигация в катакомбах

Спустившись по лестнице, ПИ оказываются в просторном туннеле, высеченном в скале и освещённом факелами, установленными на регулярных интервалах. Тысячи километров извилистых катакомб пронизывают кору Таура, хотя аколиты смогут исследовать лишь небольшую часть в ходе данного приключения. Если у аколитов есть карты Паратаса Хейна или лорда Пайра, то они оказывают неоценимую помощь в навигации. И снова, аколиты могут использовать артефакты ксеносов для оценки близости к месту ритуала. Но по мере того, как они спускаются глубже, это становится менее полезным из-за помех со стороны других артефактов и самих стен.

За исключением некоторых наземных уровней, катакомбы в основном находятся в полной темноте. Факелы и подсвечники в изобилии имеются в верхних пределах, но Евлогус слишком заняты поддержанием церемониального пламени на могилах на поверхности, чтобы поддерживать их горящими вечно. Поэтому единственным источником света является тот, что они берут с собой. Если аколиты ничего с собой не взяли, то могут позаимствовать факелы из входа в склеп. Конечно, они не будут гореть вечно, и аколиты должны что-то придумать, если не хотят потеряться в темноте.

Существует несколько способов описания похода по туннелям. В базовом подходе аколиты выбирают метод, и один из них пытается пройти тест на соответствующее умение, при этом степень успеха или провала определяет, сколько времени потребуется для достижения места ритуала, и со сколькими трудностями они столкнутся на пути. Альтернативно МИ может сделать путешествие повествовательным, но с несколькими бросками кубика. И как только ПИ наберут в общей сложности шесть степеней успеха (или больше, если МИ хочет поиздеваться на игроками), то достигают нужного места. При использовании этой опции каждая степень провала вычитается из общего количества степеней успеха, отображая потерянное время, потраченное на возвращение назад или просто на движение в неправильном направлении. МИ также может разрешить аколитам использовать несколько умений, подсчитывая все степени успеха в общем количестве.

Наконец, МИ может разыграть весь поход в мельчайших подробностях, призывая к индивидуальным тестам для преодоления конкретных трудностей. Это может включать тесты Навигации (Наземная) для выбора между вариантами туннелей, тесты Выживания для следования по определённым тропам или тесты Бдительности для обнаружения неочевидных подсказок присутствия культа.

Некоторые возможные подходы описаны ниже. Как обычно, это не жёсткие рамки и МИ должен позволить игрокам попробовать любой адекватный подход, который они смогут придумать. Если их сопровождают Скорбный страж или другие NPC, то их также можно использовать для подсказок, если аколиты безнадёжно теряются или пойдут в неправильном направлении.

Инстинктивный подход

Если аколиты перемещаются по катакомбам на удачу, имея лишь общее представление о месте назначения, то это возможно, хотя и является самым сложным вариантом. Если игроки выбирают этот подход, то один из аколитов должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Навигации (Наземная)**, чтобы не сбиться с пути. Это включает в себя выбор правильного направления на развилке, причём МИ должен заставить проходить данный тест на каждой. Этот вариант также позволяет разным аколитам пытаться пройти тест в разных случаях.

Картография

Карты Хейна или лорда Пайра не показывают катакомбы целиком, и поэтому их лучше всего использовать в сочетании с другими методами Опять же, МИ может либо потребовать один успешный тест, либо несколько тестов. Чтение карт требует **Сложного (-10) теста Навигации (Наземная).**

Поиск тропы

Катакомбы простираются на много километров, и даже текущего состава Оссуарных кустодиев не хватит, чтобы охватить их все. Кроме того, катакомбы принимают гораздо меньше посетителей в виде паломников, весталок или скорбящих родственников, чем гробницы на поверхности. Следовательно, большинство областей, даже тех, что находятся близко к поверхности, месяцами, годами или десятилетиями не видят живой души. Изучая вековую пыль, пролитый воск свечей, копоть от факелов и т.д., аколиты могут найти свежие следы Наследников. Для этого аколиты должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Выживание или Сложный (-10) тест на Бдительность.**

Возвращение домой

Поскольку артефакты связаны с демоном Сувфаирасом, они реагируют на текущий ритуал (который использует огромное количество артефактов и кровь Изумата). Однако катакомбы являются домом для многих таких артефактов, особенно их много на нижних уровнях, что ограничивает использование. Хотя невозможно использовать артефакты как единственное средство определения местонахождения места ритуала, их использование может улучшить другие методы. Использующие ксеноартефакты для оценки близости к ритуалу получают бонус +10 к любым тестам на поиск пути. Если ПИ открыли секрет крови Изумата или обладают образцом этой мерзкой фиолетовой жидкости, то получают дополнительный бонус +10 (в общей сложности +20). В качестве альтернативы, МИ может разрешить аколитам ссылаться на артефакты с помощью теста **Тяжёлого (-20) теста на Бдительность**, подсчитывая степени успеха в общем количестве.

Чувство псайкера

К тому времени, как аколиты достигают катакомб, коварный ритуал Наследников уже в самом разгаре. По мере того, как ритуал прогрессирует, он ослабляет завесу между реальностью и варпом. Псайкеры поблизости могут ясно и болезненно ощущать эффекты ритуала. По мере того, как ритуал приближается к завершению, ослабление барьера становится настолько серьёзным, что даже не-псайкеры могут почувствовать неправильность окружающего мира. Аколиты могут использовать **Сложный (-10) тест Психонауки**, чтобы заметить локальные эффекты ритуала на варпе, и с его помощью оценить правильное направление.

Помощь

В дополнение к вышеперечисленным методам, аколиты могут потенциально получить помощь от других посетителей туннелей. В зависимости от результата таких встреч, ПИ могут получить бонус к соответствующим тестам или даже быть направлены прямо к месту назначения (см. Оссуарные кустодии и Охота на охотников ниже).

Оссуарные кустодии

Находясь в верхних пределах катакомб аколиты сталкиваются с патрулём элитных хранителей оссуариев. Эти члены Евлогуса защищают большие оссуарии и верхние уровни катакомб от всех угроз: от времени и природы, до грабителей и еретиков. В зависимости от предыдущей встречи аколитов с лордом Пайром, они могут даже активно искать их, либо ради помощи, либо для возвращения под стражу. На пути следования ПИ есть пара Оссуарных кустодиев, если только те не ищут аколитов. В последнем случае МИ должен добавить дополнительных кустодиев, используя систему порога угрозы для создания сложной, но несмертельной встречи.

Если аколиты сбежали от лорда Пайра, он послал сообщение, что “еретики” могут планировать сорвать церемонию. Хотя усиление безопасности очевидно на поверхности, кустодии также увеличили подземные патрули. В отличие от ранее встреченных Скорбных гвардейцев, они не проявляют милосердия к тем, кого считают угрозой для оссуариев, и немедленно атакуют. Бой должен вызывать чувство клаустрофобии из-за тесноты и плохого освещения.

Если аколиты достигли взаимопонимания с лордом Пайром, кустодии останавливают аколитов для проверки личности и подтверждения, что те не представляют угрозы. У них Индивидуальность Агрессивная с Отношением 60. Если аколиты убедили лорда Пайра в угрозе со стороны культистов, то кустодии тоже активно ищут культистов. В этом случае аколиты могут их убедить сопровождать, хотя можно разделиться и охватить больше территории.



Охота на охотников

Пока аколиты ищут место проведения ритуала, они могут обнаружить, что на них тоже охотятся. Как только ПИ войдут в катакомбы, МИ должен тайно провести тест на Секретность отряда. Если аколиты ликвидировали охрану на входе, то примените штраф -10. В случае провала Наследники знают об их присутствии и принимают соответствующие меры. В любом случае несколько групп Наследников патрулируют зону. Если ПИ не предпринимают активных шагов, чтобы скрыться (маловероятно, так как это замедлит продвижение), одна из этих групп находит аколитов. Когда именно это произойдёт остается на усмотрение МИ, но должно произойти после того, как аколиты добьются некоторого прогресса в исследовании катакомб.

Группа Наследников включает в себя равное числу аколитов Прозелитов во главе с двумя Учениками. МИ должен скорректировать это число, чтобы создать силу немного ниже среднего порогового значения угрозы отряда, включая любых союзников, которые могут быть у аколитов на данном этапе. Наследники хорошо знают туннели и пытаются использовать это в своих интересах, устраивая засады, скрываясь за грудами костей, сталагмитами или статуями ксеносов. МИ должен тайно провести Встречные тесты на Бдительность для каждого аколита (с бонусом +10 для тех, кто заявляет, что активно выискивает засаду), против теста на Скрытность одного из Учеников. В случае успеха ПИ вовремя замечает засаду, а в случае провала аколиты оказываются Ошеломлёнными на первый раунд боя.

Если аколиты переоделись в рясы культа, то МИ должен сначала призвать одного из аколитов пройти Встречный тест на Обман против Проницательности Ученика. Если аколиты носят настоящие мантии Наследников, дайте им бонус +20. Если ПИ выигрывают тест, то культисты подходят к ним и задают вопросы, пытаясь сначала проверить их личности. Если аколиты выигрывают с тремя и более степенями, Наследники кратко их приветствуют (принимая ПИ за верных членов культа), и проходят мимо, чтобы продолжить поиски в другом месте.

Эбонитовые туннели

Нет чёткой границы между используемой частью катакомб и регионом, который иногда называют чёрными туннелями, но разница заметна. По мере того, как аколиты спускаются глубже, грубо отёсанные камни и груды костей уступают место стенам из гладких чёрных хребтов, словно внутренняя часть грудной клетки какой-то огромной змеи. Материал хотя и выглядит как полированный камень, но на ощупь маслянистый.

В этих туннелях сильное чувство неправильности. Пещеры кажутся одновременно неестественными и, в то же время, выходящими за пределы возможностей создания их смертными. Хотя эти туннели безжизненны, время от времени встречаются скульптуры,изображающие странно неопределённые формы, возможно, гуманоидные статуи, и утопленные в стены или выступающие из них причудливые узоры ксенорун.

К тому времени, как аколиты доберутся до чёрных туннелей, вызванные варпом явления должны стать гораздо более выраженными. Это связано как с продвижением нечестивого ритуала, так и с исконной порчей древних коридоров **(см. врезку Катакомбы с привидениями).**

Ритуальная палата

Когда аколиты приближаются к цели, неустойчивый свет начинает освещать тёмный туннель, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

Впереди туннель открывается в большую камеру, освещённую пронизанным неестественным сиянием мерцающим светом факелов. Десятки фигур в мантиях поют на нечестивом языке вокруг огромного бассейна. Жидкость в нём бурлит и извивается с неестественной энергией, её вязкие фиолетовые волны испещрены бесчисленными крошечными точками света. Когда богохульные слова эхом разносятся по всей камере, мерцающий свет отбрасывает краткие силуэты нечеловеческих лиц на стены, и жидкость вспенивается, почти переливаясь через края бассейна, прежде чем вернуться обратно с потрясающим душу грохотом.

В помещении площадью около четырёхсот метров и с двумя проходами, более пятидесяти облачённых в мантии Детей Наследия участвуют в ритуале под руководством Каролуса Рентеара. Когда ритуал достигает кульминации и появляется демон, многие из культистов падают замертво, их разум выгорает от близости к нечестивому зрелищу, а кровь и мозг вытекают из глаз, ноздрей и ушей.

Конечно, немногие ПИ будут просто стоять в стороне и ждать, пока этот ужасный обряд будет завершён. Поэтому МИ должен быть готов к тому, что аколиты без колебаний обрушат правосудие Императора. Независимо от того, проникнут ли они на ритуал под видом культистов или ворвутся и немедленно атакуют, их цель — остановить ритуал (или сдержать его последствия). К сожалению, к этому моменту ритуал уже слишком далеко зашёл, чтобы его можно было остановить. Убийство культистов просто подстрекает выживших членов броситься завершать ритуал. Если аколиты начинают атаковать культистов, небольшое их количество (по одному на ПИ или группа с порогом угрозы немного ниже, чем должна диктовать сила аколитов) отстраняются от ритуала и дают отпор, пока остальные продолжают петь и выливать всё больше и больше мерзкой крови Изумата в бурлящий бассейн.

Помянутый бог

"Изумат пробудится, и его кровь зальёт Таур, смывая неверных. Мы, верующие, унаследуем сектор и будем приветствовать его законных владельцев".

– архиректор легатарий Каролус Рентеар

В финале **Forgotten Gods** аколитам предстоит столкнуться с призванным демоном Сувфаирасом и каким-то образом изгнать его, прежде чем тот сможет забрать души тысяч паломников на поверхности. Данная сцена ставит аколитов перед сложным выбором, поскольку им приходится иметь дело с оставшимися культистами, демоном и Каролусом Рентеаром. Пока они сражаются с мерзким демоном, Рентеар мчится на поверхность, чтобы подготовить жертвоприношение. В то же время Сувфаирас продолжает черпать силу из разбросанных по всем катакомбам ксеноартефактов. Аколиты должны либо изгнать нечестивое существо в бою (немалый подвиг!), либо уничтожить достаточно ксеноартефактов поблизости, которые закрепляют его в материуме. Какой бы путь они ни выбрали, ПИ должны добиться успеха прежде, чем Рентеар подготовит жертву и сделает демон-принца неостановимым.

МИ должен провести эту сцену как напряжённую и драматичную серию сражений, не оставляя аколитам возможности даже перевести дух. Мало того, что против аколитов выстроились многочисленные враги, так ещё и судьба Таура и даже сектора зависит от них.

В финальной сцене потенциально может произойти много событий, и некоторые игроки могут испытывать трудности с тем, чтобы справиться с ситуацией. Это также может быть довольно сложным для МИ, так как ПИ могут разделиться, часть останется сражаться внизу, а другая бросится наверх за Рентеаром. В то время как некоторые группы могут наслаждаться дополнительной сложностью, другие могут предпочесть сосредоточиться на Сувфаирасе и архиректоре, ибо если аколиты падут, то никто не сможет помешать ересиарху принести в жертву тысячи паломников наверху. Нет ничего плохого в разрешении сцены таким образом, и пока МИ сохраняет повествование напряжённым и захватывающим, это может быть таким же полезным для игроков и МИ, как и столкновение с Каролусом позже.

Освобождённый демон

Независимо от того, наблюдают ли аколиты за культистами или начинают атаковать, у них есть всего несколько мгновений, прежде чем ритуал достигнет кульминации. Если отряд начинает теснить, то Рентеар ускоряет финал ритуала. Если аколиты пытаются прорубить путь через всех культистов, МИ может провести несколько раундов боя, описывая становящееся громче скандирование и окутывающую артефакты ксеносов потрескивающую энергию. Примерно через пять раундов боя или как только аколиты направят атаки на бассейн или на Рентеара, прочитайте или перефразируйте следующее вслух:

Когда песнопения достигают лихорадочного пика, человек в чёрных и богато украшенных одеждах выкрикивает последнюю мольбу, переходя с нечестивого языка на готический: "Изумат, мы умоляем тебя! Проснись!" Лужа порченной варпом жидкости снова вздымается, выплескиваясь через края на нескольких культистов, которые погибают в отвратительной агонии, поскольку их тела ужасно искажаются и мутируют. Из извивающейся, пурпурной крови Изумата реальность разрывается со звуком, похожим на тысячу голосов, кричащих за пределами вашего восприятия. Воды обрушиваются вниз, медленно отступая обратно в круг. Из бассейна появляется вздымающаяся фигура чернильной тени, её лицо – ужасный облик, пылающий двумя точками фиолетового огня. Голосом, которого не должно быть, существо говорит: "Я вернулся".

Человек в мантии — Каролус Рентеар, что аколиты, вероятно, сразу поймут. Он начинает с Индивидуальностью Расстроенный и Отношением 20. При появлении демона каждый ПИ должен пройти **тест на Страх (3)**. Наследники, даже те, кто вступил в бой с аколитами, падают на колени в мольбе — их разумы разрушены увиденным. Несколько культистов рыдая от отчаяния падают на землю охваченные осознанием того, что они высвободили.

В суматохе Рентеар начинает пятиться к выходу, напротив того, через который вошли аколиты. Его отступление прикрывает группа из пяти Учеников. Если аколиты не остановят его, то он бежит на поверхность с отрядом из двух Прозелитов на аколита (МИ может скорректировать число). Эта толпа больше озабочена защитой лидера, чем борьбой с аколитами, и не должна вступать в бой больше, чем с четырьмя за раз. Рентеар использует маршрут, который приводит его прямо к памятнику, и последний из Наследников даёт последний бой ПИ у выхода из туннеля. Как только он достигает могилы святого Мерусаада, верные слуги Рентеара защищают его, пока он произносит вредоносное заклинание для массового жертвоприношения.

Сувфаирас

Хотя все демоны обладают уникальными характеристиками, их нечестивое присутствие узнаваемо для тех, кто погружён в такие запретные знания. **Лёгкий (+30) тест Запретного знания (Демонология)** показывает, что "Изумат" — демон, хотя аколиты уже пришли к такому выводу на основе других доказательств. Аколит с Запретным знанием (Демонология), который успешно проходит **Сложный (-10) тест на Логику или Очень тяжёлый (-30) тест на Бдительность**, распознаёт в кощунственной форме Сувфаираса — могущественного князя демонов, который в прошлом наводил ужас на сектор. Однако при работе с Сувфаирасом тесты умений не должны заменять отыгрыш роли. И МИ должен вызывать их только тогда, когда аколиты представляют веские аргументы в свою пользу или говорят что-то, чтобы произвести на демона должное впечатление. При необходимости его Индивидуальность Расстроенный и Отношение 10.



Даже для не обладающих даром псайкера его аура неправильности и ужаса ощущается. Если игроки завершили Тёмные стремления, то уже сталкивались с этим демоном ранее в форме демонхоста. ПИ может пройти **Рутинный (+20) тест Психонауки** и распознать знакомое присутствие демона, несмотря на его другую форму.

Если Сувфаирас (как демонхост) ранее сталкивался с аколитами, то узнаёт их сквозь любые маскировки. Его реакция зависит от того, как развернулась предыдущая встреча, но, предполагая, что аколиты уничтожили его форму, он поблагодарит за освобождение из плотской тюрьмы. Хотя эта насмешливая признательность не остановит его падшую руку от мести за поражение. Если ПИ не удалось уничтожить его форму демонхоста, то они могут справедливо предположить, что Сувфаирас в конечном итоге порвал свои оковы и преобразовал свою бессмертную форму в лоне варпа. В качестве альтернативы, МИ может заставить его выйти из бассейна всё ещё как демонхоста, насмехаясь над аколитами, чтобы подтолкнуть их к уничтожению его плотской тюрьмы.

Увидев аколитов снова, Сувфаирас будет удивлён, но он больше озабочен восстановлением своей силы, чем отмщением. Если аколиты не атакуют, то демон будет игнорировать их и начнёт собирать ксеноартефакты по всему комплексу. Бассейн с кровью Изумата вливается в его тело, демон не заботится о судьбах своих поклонников, и вырывает артефакты когтями, убивая культистов в процессе. Каждый раз, когда он берёт артефакт, тот расплывается в жидкость и поглощается телом демона. И любому, кто наблюдает за сим действием становится ясно **(Ординарный (+10) тест Бдительности)**, что пылающий в глазах фиолетовый варп-огонь становится всё ярче и ярче. При этом аколит получает 1 очко Безумия, поскольку глаза смертных не предназначены для того, чтобы видеть такое.

Как только Сувфаирас соберёт пять артефактов (по одному за раунд), то покинет комнату призыва. Если у аколитов есть с собой артефакты, демон попытается отобрать их. Вместо того, чтобы следовать за Рентеаром или использовать путь, по которому пришли аколиты, Сувфаирас подходит к скале и та расступается. Уходя, Сувфаирас снова издевается над аколитами. Прочитайте или перефразируйте следующее вслух:

"Отчайтесь, ибо всё, чем вы пожертвовали, слишком мало, слишком поздно. Наблюдайте, ибо моя сила наконец готова быть востребованной – здесь, во тьме, и наверху, где моя пешка утащит бесчисленные души в мои объятия цепями их собственной слепой веры. Возрадуйтесь, ибо вы услышите предсмертный крик этого мира так, как слышал его только я, эхом разносящийся сквозь эоны".

Если аколиты ещё не приняли решение, то теперь должны выбрать, преследовать ли демона или лидера культа. Если ПИ последуют за демоном, см. Коллекция и Урожай.

Коллекция

Пока Сувфаирас ждёт, когда его верный слуга Каролус Рентеар подготовит жертвоприношение наверху, он начинает собирать самые мощные артефакты в катакомбах Таура. С каждым таким артефактом демон всё больше закрепляется в реальности и увеличивает свою силу. Хотя Наследники нашли множество артефактов, но ещё больше покоятся в скрытых камерах и проходах. Демоны обладают долгой памятью, и Сувфаирас без усилий шагает по коридорам, которые в последний раз он посещал эоны назад.

Уничтожение физической формы Сувфаираса является важным шагом к его изгнанию. Демон может регенерировать поглощая артефакты. Должно быть соответствующее количество артефактов (равное числу аколитов или больше, для большей сложности), разбросанных по близлежащим туннелям. МИ также должен помнить, что Сувфаирас всегда может их обнаружить и будет двигаться к ближайшему. Особенно, если находятся в руках ПИ. Количество — это инструмент, с помощью которого МИ должен регулировать драматизм и сложность события, и не превращать её в раздражающую рутину или делать невозможным. Другие артефакты спрятаны в скрытых камерах и затерянных проходах. Двери в эти помещения невидимы для человеческих глаз, и кажется, что просто открываются в присутствии демона. Аколиты могут уничтожить артефакт до того, как Сувфаирас поглотит его, просто нанеся больше 7 единиц урона.

В случае боя в первую очередь демон будет атаковать ПИ с артефактом. Всякий раз, когда Сувфаирас получает 10 и более ран (или критический урон), он переключается на восстановление себя, поглощая ближайший артефакт. Если ПИ уничтожат все ближайшие артефакты (или демон их поглотит), Сувфаирас сосредоточится на уничтожении аколитов.

Жатва

Потратив всего лишь мгновение на наслаждение присутствием своего бога, Каролус Рентеар направляется на поверхность к могиле святого Мерусаада. Там он намерен провести молитвенную службу, как и ожидают тысячи паломников. Чего они не могут предвидеть, так это того, что служба будет пронизана тёмными словами силы — достаточно мощным колдовским заклинанием, чтобы сковать души всех, кто его услышит, и позволить демону без усилий съесть их души.

Если ПИ преследуют Рентеара, то получают бонус +20 от звуков бегущей толпы впереди. Если Каролус первым доберётся до святилища святого Мерусаада, то аколиты найдут его стоящим на возвышающимся над толпой балконе и возносящим отвратительную молитву Изумату. Некоторое время собравшаяся толпа стоит в недоумении, но к тому времени, как осознание его ереси начинает доходить до людей, они уже крепко схвачены, и их тела и души подчиняются его воле.



Пока Рентеар проводит свою пагубную церемонию, его защищают два Скорбных гвардейца на аколита, а также один Оссуарный кустодий. В зависимости от того, когда аколиты (и союзники) доберутся до святилища, они могут оказаться в центре хаотичной битвы между членами Евлогуса.

Возвращение демона

Если аколиты победят Сувфаираса до того, как столкнутся с Рентеаром, то могут решить, что худшее уже позади. Однако Каролус Рентеар имеет при себе самый мощный из артефактов — древний череп ксеноса, наполненный ритуально очищенной кровью Изумата. Пока он у него, Сувфаирас остается закреплённым (хотя и непрочно) в материуме.

Когда аколиты выступят против Рентеара, демон-принц появится снизу, прорываясь сквозь костяной пол святилища и атакуя. Если аколиты уже победили Сувфаираса, то он будет находиться в ослабленном состоянии, и все его характеристики снижены на половину. Однако, если аколиты решили сначала преследовать Рентеара, демон использует свой обычный профиль.

Если аколиты побеждают демона, его форма взрывается, только чтобы восстановиться в течение следующих 1d5 раундов около артефакта Рентеара (МИ волен свободно корректировать время, чтобы обеспечить захватывающую кульминацию). Чтобы по-настоящему изгнать демона, ПИ должны убить Рентеара и уничтожить ксеночереп. Этот неестественный объект защищён колдовством и имеет броню 15. Уничтоживший эту мощную ксенореликвию чувствует, как что-то тянет его душу, отрывая часть, когда она соскальзывает обратно в Имматериум. ПИ немедленно получает 1d10 очков Порчи, чтобы отразить эту ужасную потерю даже в момент триумфа.

Хотя Сувфаираса не волнует Рентеар, он прекрасно понимает, что колдун его лучшая перспектива на обретение прежней силы. Поэтому демон попытается защитить еретика, пока тот не закончит призыв. После чего тварь взлетает над собравшейся толпой. Паломники в ужасе, но не могут убежать из-за заклинания Рентеара и стоят беспомощными. Демон окатывает всех присутствующих варп-огнём и начинат пиршество. Данное действие займёт два раунда, в течение которых демон всё ещё уязвим (опять же, МИ может скорректировать это время и дать аколитам последний шанс победить). Но если демон завершит поглощение, то станет практически неуязвимым, а значит аколиты проиграли.



В этот момент МИ от лица Сувфаираса может начать с удовольствием издеваться над смертными внизу, проклиная Таур и поглощая душу Рентеара в качестве особого угощения. В этой концовке МИ может заставить произойти всевозможные ужасные вещи. Демон должен в какой-то момент отправиться на более богатые пастбища и в более запутанные схемы своего хозяина Тзинча. Данный результат должен привести к очень большим потерям Влияния как для аколитов, так и для их инквизитора.

Альтернативно МИ может привести союзников в виде группы эльдар или даже отряда Серых Рыцарей во главе с инквизитором аколитов. Сувфаирас также может долго насмехаться над своими врагами, вместо того чтобы начать немедленно поглощать души и, таким образом, дать аколитам дополнительное время. Однако при таком исходе, даже если демон будет побеждён, должны быть потери Влияния и другие штрафы, поскольку аколиты не справились с задачей самостоятельно.

Победа

Если аколитам удастся остановить ересиарха и изгнать демона, они одержат великую победу. Однако в зависимости от того, как будут развиваться события финальной битвы, им придётся иметь дело с большим количеством немедленных последствий. Если тысячи собравшихся паломников попадут под влияние колдовства Рентеара или станут свидетелями демона, то аколиты должны будут нести ответственность за последующую казнь тысяч паломников. В конце концов, если паломники являются истинными верующими в святого Мерусаада, то должны быть рады пожертвовать собой ради чистоты **(см. врезку Высшая санкция).** Аколиты могут призвать на помощь Скорбную стражу и другие силы, хотя против них также потребуется проверка, чтобы убедиться, что те свободны от скверны и не являются частью Детей Наследия. Также могут остаться бродячие культисты, как на поверхности, так и в катакомбах, которых нужно поймать, что следует сделать быстро, чтобы предотвратить их побег. Аколиты могут захотеть исследовать катакомбы глубже, чтобы убедиться, что все оставшиеся реликвии культа и другие еретические предметы должным образом собраны или уничтожены, прежде чем культисты или контрабандисты смогут с ними сбежать. МИ может использовать эти события в качестве миниприключений на Тауре или комбинировать их с повествованием в Последствиях приключений для создания новых историй.



Высшая санкция

Аколиты могут решить, что единственный способ остановить демона – уничтожение прихожан. Обычно казнь такого большого количества людей была бы невыполнимым деянием, но у аколитов вполне может быть союзник с мощным кораблём на орбите, способным уничтожить область посредством орбитальной бомбардировки. Конечно, помимо вопроса о геноциде встанет вопрос о разрушении Великого Оссуария, что наверняка вызовет вражду Евлогуса Аскеллина и лорда Пайра в частности.

Чтобы убедить Анзафорра выполнить такую тяжёлую задачу, аколиты должны были уже заключить с ним крепкий союз. Кроме того, ПИ должны успешно пройти **Тяжёлый (-20) тест Обаяния или Очень тяжёлый (-30) тест Командования или Запугивания.** В случае успеха, бомбардировка действительно убьёт паломников и не позволит Сувфаирасу забрать их души. Однако последствия должны быть ужасными. Как минимум, все аколиты получат талант Враг (Таур) и потеряют 2d10 Секретности. Другие эффекты могут включать дополнительные таланты Враг, потерю Связи (Династия Анзафорр), если они ранее получили этот талант, и даже потерю Влияния (и для своего инквизитора тоже).

Выводы и награды

"Если бы люди знали, какая судьба их ждет, то это проклятое знание наверняка решило бы их судьбу. Защита галактики от угрозы Хаоса выпадает на долю более лучших умов, чем они".

– рейнджер Моррино

Если аколитам удастся изгнать демона Сувфаираса, то они спасут Таур и весь сектор Аскеллон от неминуемого проклятия в когтях того же зверя, что когда-то обрёк его предыдущих жителей. Как это всегда бывает в тайной войне, мало кто, если вообще кто-либо, сможет по-настоящему узнать, что они сделали для сектора. Хотя никто не может знать всей правды, некоторые лица знают, что аколиты предотвратили великую катастрофу. Наиболее примечательными из этих лиц являются вольный торговец Аристид Анзафорр, лорд Джерониус Пайр и эльдарка Моррино.

Аколиты должны получить от 300 до 450 очков Опыта за каждую игровую сессию в **Главе III**, в зависимости от того, насколько хорошо они справились с поставленными задачами и отыгрышем роли. Если аколиты преуспевают в изгнании Сувфаираса и остановке Каролуса Рентеара самостоятельно, то каждый получает 5 очков Влияния.

Если аколиты достигли хороших отношений с лордом Пайром, то должны получить талант Связи (Евлогус Аскеллин). В исключительных случаях, если ПИ впечатлили Моррино, то могут получить талант Связи (Эльдары мира-корабля) по сниженной цене. Хотя тайна существования искусственного мира в секторе Аскеллиан всё равно не должно быть ими раскрыта (по крайней мере, пока).

Замена персонажей

Таур может предоставить новых персонажей для тех, кто не переживёт встречу с культистами и их забытым богом. Используйте правила со стр. 109 или стандартный архетип мира-храма **(см. стр. 44 ОКП Dark Heresy SE 1.8 rus)**. Скорбная гвардия, Оссуарные кустодии и даже жители деревни с паломниками могут быть использованы в качестве новых аколитов.

Заделы для будущих приключений

Ниже приведены некоторые из возможных приключений, которые могут ожидать аколитов во время или после событий этой главы:

- В подземельях темницы также находится группа контрабандистов, пойманных ранее при попытке покинуть планету с запасом ингредиентов для тенедума. Они тайно распространяли пугач на Тауре, что до сих пор держали в секрете, но открыто хвастались этим, если считали, что аколиты такие же преступники. Аколиты могли бы серьёзно отнестись к подобной информации и попытаться узнать, кто покупатели и как контрабандисты им завладели.
- Среди деревенских Посмертия есть вестал, который покинул пост став свидетелем ужасного события. Теперь, как и другие, он одурманен сном, но его можно узнать по его потрёпанной, но характерной одежде и манере речи высшего класса. Любые вопросы о том, почему он здесь, вызывают только кататонические взгляды, в то время как его руки дико жестикулируют, как будто пытаясь сказать то, чего не может сказать его разум. Он мог видеть кровавое жертвоприношение или незначительный демонический призыв, или, возможно, даже сам руководил этим событием. Только очищение от влияния ментальной тени может восстановить его рассудок и позволить аколитам раскрыть тайну.
- Глубоко в катакомбах аколиты находят обрушенный проход с брызгами крови на полу и стенах. Плазменные ожоги и болтерные гильзы, включая раздавленный баллончик гравпушки, усеивают территорию. Дальнейшее обследование обнаруживает скрытый проход в комнату, заполненную странным набором предметов. Внутри находятся сокровища, включая ксеноружие, еретически модифицированные сервочерепа, не свойственную Тауру флору, и даже несколько флаконов крови Изумата. Необходимо расследование для определения того, принадлежали ли они Наследникам или какому-то другому культу, возможно, даже более опасному, чем тот, который аколиты только что победили.



Последствия приключения

"Похоже, внизу вам пришлось несколько поволноваться. Расскажите мне обо всём под медленно горящий Мхоксен".

– вольный торговец Аристид Анзафорр

Если аколиты были стойки в вере и праведны в сражениях, то они вышли из приключения, одержав крупную победу над силами, которые могли бы подвергнуть опасности человечество. Существо, которое сыграло важную роль в развращении и уничтожении древней цивилизации, было изгнано обратно в варп. Был искоренён отвратительный культ, а также раскрыта крупная операция по контрабанде опасных ксеноартефактов.

В то время как аколиты могут счесть, что стоит устроить небольшое празднование (и лорд-капитан готов к такому вечеру на борту Невысказанной клятвы), произошедшие события должны иметь отголоски, которые МИ может использовать для дальнейшего развития новых приключений. Одна из главных тем Dark Heresy заключается в том, что действия имеют последствия, и поэтому действия аколитов должны быть вплетены в будущие кампании в секторе Аскеллон. Многие люди, организации и даже миры теперь безвозвратно изменены, и эти изменения могут привести к новым способам их взаимодействия с аколитами и их господином-инквизитором. МИ должен воспользоваться этими последствиями, чтобы показать игрокам важность действий персонажей и помочь привязать аколитов к обстановке, которую они создали.

Ниже представлены лишь некоторые из возможных последствий. Несомненно, есть и другие, которые могут возникнуть во время приключения, основанные на том, как отряд аколитов занимается своими расследованиями и сражениями. Обратите внимание, что они не заменяют заделы приключений. Ибо заделы сосредоточены на том, чтобы позволить аколитам выполнять имеющие отношение к событиям главы второстепенные расследования.

Возможно, наиболее пострадавшей областью является сам Таур. Этот мир в шоке. Значительное количество мёртвых может быть разбросано вокруг Великого Оссуария. Каролус Рентеар, второй после самого лорда Пайра, оказался еретиком, готовым уничтожить весь мир. Появление демона было ужасающим психическим событием и, вероятно, пробудило неисчислимое количество спящих псайкеров на планете и на орбите. Это также могло испортить местную фауну, изменив биологию трупных ползунов и создав новый пси-активный вид. Многие таурианцы могли пострадать от появления демона и захотеть основать собственные культы, чтобы снова призвать существ такого ужасного великолепия. Шёпот о том, что произошло, просочится через субсектор Циклопея и за его пределы, угрожая роли Таура как выдающегося места захоронения. Может пройти много десятилетий, прежде чем Таур восстановится. Его население почти наверняка будет чрезмерно подозрительно относиться к чужакам или к тем, кто не соблюдает местные обычаи, что значительно затруднит проведение там любых новых расследований.

Хотя Детям Наследия был нанесён огромный урон, несомненно, есть оставшиеся на Тауре, на Клятве и других мирах. И все они жаждут мести или повторной попытки призыва. Тормус Фэйн также может воспользоваться моментом и вырастить ячейки Призывающих Скорбь на других мирах. Фэйн видит в поражении Наследников большую победу для себя, а также для бога Разложения, и рассматривает это как знак. Это может привести к большей активности культа по всему Десолеуму и субсектору, и даже дальше Юноны.

Нарушение контрабанды также может иметь последствия по всему сектору. Мрачная торговля потерпела крах и другие фракции Безликой торговли наверняка активизируют свою деятельность. С потерей контролирующего центра могут появиться контрабандисты-любители, которые распространят запрещённые предметы на более широкие территории и, таким образом, увеличат психические вспышки или нечестивые явления. Это может привести к кровавым боям между группами как в местах сбора "урожая", так и в местах продажи в ульях и других населённых пунктах. Хотя аколиты могут приветствовать такое прореживание еретических стад, это может привести только к большей осведомлённости о запрещенных предметах и, таким образом, ещё больше увеличить спрос на них.

Вольный торговец Анзафорр стал свидетелем жестокого столкновения на борту своего корабля, в результате которого его могли похитить и принести в жертву, что стало одним из его худших кошмаров. Увидев даже проблеск истинных причин этих действий или действий на Тауре, он может только укрепить свою личную веру. То, что было лишь притворным проявлением благочестия в перевозке паломников, может стать для него настоящей миссией. Теперь, более осведомлённый о реальных угрозах, с которыми сталкивается человечество, он также может стать ценным союзником для аколитов. В качестве альтернативы, если аколиты окажутся ему должны, ПИ могут быть обязаны сопровождать ценных паломников, добывать святые реликвии и даже шпионить или саботировать предприятия его (безусловно еретических) соперников.

Возможно, на Тауре есть и другие спящие боги, что делает работу Моррино ещё более важной. Однако у неё есть много других задач по всему сектору, чтобы помочь её народу пережить будущие трудности, о которых говорили провидцы мира-корабля Миандрот. На Аскеллон надвигаются ужасные события, о которых она боится думать, и только благодаря действиям её самой и многих других, раса эльдар выстоит. Вполне возможно, что аколиты снова встретятся с ней в ходе исполнения её непостижимых обязанностей. А учитывая то, что произошло на Тауре, она может решить объяснить свои действия вместо того, чтобы просто убить их, если ПИ невольно вмешаются.

Наконец, есть Сувфаирас. Невероятно древнее, ставшее бессмертным задолго до того, как человечество стало видом, существо выжидает своего часа в Море Душ. Оно заметило ПИ и будет наслаждаться тем, что начнет искажать их судьбу ради развлечения Тзинча. Возможно, в будущем их может преследовать невезение, или необычайное совпадение испортит попытки сохранить инкогнито. Незначительные демонические проявления могут происходить чаще, а радужные перья могут быть найдены разбросанными внутри запертых помещений. Попытки использовать психические силы теперь привлекут нежелательное внимание бога Судьбы. Более тревожно то, что когда Сувфаирас снова вернётся в реальность, аколиты наверняка окажутся в центре его замысловатых и проклятых интриг.



NPC третьей главы

Владыка Паренталий Джерониус Пайр

Джерониус Пайр является самым могущественным человеком на Тауре — не только его правителем, но и духовным лидером. Хотя Пайр отчаянно пытается скрыть свои секреты и слеп к коррупции внутри своей организации, он не лишен благоразумия. Если аколиты убедят его в важности своей миссии и угрозе миру, он станет ценным союзником. А если ПИ потерпят неудачу, то он может стать очень опасным врагом.

ЛОРД ДЖЕРОНИУС ПАЙР (БОСС) 21

H	AR	AL	B	LR	LL
4 7 (01-10)	5 8 (11-20)	5 8 (21-30)	5 8 (31-70)	5 8 (71-85)	5 8 (86-00)

WS	BS	S	T	AG	INT	PER	WP	FEL	IFL
38	45	33	33	36	48	49	54	51	68

Half 3 | Full 6 | Charge 9 | Run 18 | Threat 25

Археотеховый лазпистолет Class *Pistol*

Rng	RoF		Dmg	
40м	*S/3/–*		*1d10+5 (E)*	
Pen *3*	**Clip** *30*	**Rld** *1 Full*	**Wt** *2 Kg*	**Avl** *UN*

Особенности: *Надёжное, Разрывающее*

Церемониальная трость Class *Melee*

Rng	RoF		Dmg	
—	—		*1d10+6^{3+SB} (E)*	
Pen *3*	**Clip** —	**Rld** —	**Wt** *3 Kg*	**Avl** *NU*

Особенности: *Сбалансированное, Силовое поле*

Умения: Обаяние (Общ), Командование (Общ) +20, Запретное знание (Таур) (Инт) +30, Лингвистика (Высокий готик) (Инт)
Таланты: Аура власти
Черты: Прикосновение судьбы (2)
Снаряжение: Тяжёлая и вычурная ряса с бронеподкладкой, церемониальный головной убор, цепи звания, религиозные и траурные значки, траурное кадило.
Траурное кадило: Один из самых могущественных талисманов власти, доверенных владыке Паренталий. Это небольшое тяжёлое древнее устройство, которое носят как ожерелье. Это важный религиозный символ, который даёт +20 к любым тестам Социальных навыков с лояльными туземцами Таура. Оно также содержит генератор силового поля, которое действует как конверсионное поле Лучшего качества **(см. стр. 205 ОКП Dark Heresy SE rus 1.8)**





Скорбный страж

Командование Скорбной гвардией на базовом уровне осуществляют стражи — опытные офицеры, что провели много лет на улицах и тропах Таура, изучая обычаи граждан и преступные элементы. На Тауре говорят, что стражи заботятся о духовном благополучии сограждан так же, как и о безопасности их тел, и стражи упорно трудятся, чтобы доказать, что это правда.

СКОРБНЫЙ СТРАЖ (ЭЛИТА) 16

H	AR	AL	B	LR	LL
4 8 (01-10)	4 8 (11-20)	4 8 (21-30)	4 8 (31-70)	4 8 (71-85)	4 8 (86-00)

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel	Ifl
45	38	36	45	44	30	37	42	45	—

Half 4 | Full 8 | Charge 12 | Run 24 | Threat 14

Шоковый лук — Class Basic

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Wt	Avl
30м	S/–/–	1d10+4 (E)	1	10	1 Full	5 Кг	RA

Особенности: Оглушающее (2), Шоковое

Шоковая булава — Class Melee

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Wt	Avl
—	—	1d10+8^{3+SB} (I)	0	—	—	2.5 Кг	SC

Особенности: Сбалансированное, Силовое поле

Фраг гранаты (2) — Class Thrown

Dmg	Pen	Wt	Avl
2d10 (X)	0	.5 Кг	CM

Особенности: Взрыв (3)

Умения: Атлетика (Сил) +10, Бдительность (Вос) +10, Командование (Общ) +10, Дознание (Общ) +20, Запугивание (Сил), Парирование (НР)
Таланты: Контратака, Сокрушительный удар (включено в профиль)
Снаряжение: наручники, микробусина, респиратор, флак-жилет, 1d5 костенок.
Присутствие командира: Только самые сильные и эффективные члены Скорбной гвардии возводятся в должность стража. Эти люди часто оказываются в центре взрывоопасной ситуации на улицах, где гражданские беспорядки могут быть всего в миге от того, чтобы перерасти в полномасштабный бунт. Один раз за столкновение страж может перебросить проваленный тест Командования или Запугивания

Скорбный гвардеец

Рядовые члены Скорбной гвардии известны гражданам просто как гвардейцы. Это бесстрашные мужчины и женщины, которые каждый день ходят по улицам, следя за духовным и физическим благополучием сограждан. Вокруг этих представителей владыки Паренталий витает аура власти и авторитета, и никто на улицах не подумает позволить себе вольности с гвардейцем, и вести себя по отношению к нему неуважительно или дерзко.

СКОРБНЫЙ ГВАРДЕЕЦ (РЯДОВОЙ) 12

H	AR	AL	B	LR	LL
4 7 (01-10)	4 7 (11-20)	4 7 (21-30)	4 7 (31-70)	4 7 (71-85)	4 7 (86-00)

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel	Ifl
32	36	30	38	34	29	35	32	35	—

Half 3 | Full 6 | Charge 9 | Run 18 | Threat 8

Шоковый лук — Class Basic

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Wt	Avl
30м	S/–/–	1d10+4 (E)	1	10	1 Full	5 Кг	RA

Особенности: Оглушающее (2), Шоковое

Дубинка — Class Melee

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Wt	Avl
—	—	1d10+3^{SB} (I)	0	—	—	2.5 Кг	CM

Особенности:

Оглушающие гранаты(2) — Class Thrown

Dmg	Pen	Wt	Avl
—	0	.5 Кг	CM

Особенности: Взрыв (3), Оглушающее (2)

Умения: Атлетика (Сил) +10, Бдительность (Вос) +10, Запугивание (Сил)
Таланты: Плечом к плечу
Снаряжение: наручники, микробусина, респиратор, флак-жилет, 1d5 костенок.
Знание маршрута: Гвардейцы редко отходят далеко от назначенных им маршрутов во время графика дежурств. Из-за этого они обычно хорошо известны всем в своей зоне ответственности. Пока гвардеец выполняет законный долг в назначенной ему зоне, он может перебросить один проваленный тест Бдительности или Расследования за столкновение

Оссуарные кустодии

Оссуарные кустодии составляют ветвь Эвлога Аскеллина, ответственную за сохранение и защиту мест упокоения бесчисленных героев, погребенных на Тауре. Они преданы поддержанию бесконечных мест захоронения, защищая их от падальщиков, грабителей могил и всех, кто может потревожить заслуженный сон этих прославленных личностей. Более духовные и церемониальные по своей природе, чем в основном светские аспекты Скорбной стражи, полномочия Оссуарных кустодиев гораздо более обширны. В любой день им, возможно, придется бороться с истеричными плакальщиками, ремонтировать или восстанавливать разрушающуюся кладку, задерживать или устранять грабителей гробниц или даже убирать после нашествия хищных вредителей в местах упокоения.

ОССУАРНЫЙ КУСТОДИЙ (РЯДОВОЙ) 10

H 3 01-10 6			WS 28	BS 35	S 31
AR 3 11-20 6		AL 3 21-30 6	T 32	AG 34	INT 34
B 3 31-70 6			PER 38	WP 42	FEL 39
LR 3 71-85 6		LL 3 86-00 6	IFL —		

Half 3 | Full 6 | Charge 9 | Run 18 | Threat 8

Оссуган — Class Basic

Rng 20м | RoF S/–/– | Dmg 1d10+6 (R)

Pen 0 | Clip 1 | Rld Half | Wt 4 Kg | Avl RA

Особенности: *Разлёт, Проверенное (4), Разрывающее*

Адуроглефа — Class Melee

Rng — | RoF — | Dmg 1d10+7^{4+SB} (R)

Pen 2 | Clip — | Rld — | Wt 7 Kg | Avl VR

Особенности: *Разящее (2), Зажигательное, Несбалансированное*

Умения: Бдительность (Вос) +20, Дознание (Общ) +10, Навигация (Наземная) (Инт), Техпользование (Инт)

Таланты: Бой вслепую, Чуткая интуиция, Негде прятаться

Снаряжение: Микробусина, респиратор, бронированная униформа кустодия, 1d5 костенок.

Праведное пламя: адуроглефа обычно имеет небольшой резервуар прометия, чтобы покрыть клинок огнём и лучше освещать путь через катакомбы, а также поражать тех, кто не должен обитать в этих святых глубинах. Один раз за столкновение, после нанесения обычного урона в атаке, оружие можно использовать для нанесения дополнительного игнорирующего броню 1d10+5 Энергетического урона. Затем оружие теряет свойство Зажигательное, пока кустодий не потратит день на его перезарядку.

Архиректор легатарий Каролус Рентеар, архпресул Детей Наследия

Хотя он занимает одну из самых высоких должностей в Евлогус Аскеллон, он также является лидером еретического культа Детей Наследия, и известнен своим еретическим ученикам как архпресул. Он фанатично предан культу и готов отдать жизнь за свои еретические убеждения. Хотя Рентеар может попытаться обратить в свою веру аколитов, даже когда они вступают с ним в бой, он никогда не допустит мысли о сдаче.

АРХИРЕКТОР КАРОЛУС РЕНТЕАР (БОСС) 20

H 3 01-10 7			WS 38	BS 41	S 39
AR 4 11-20 8		AL 4 21-30 8	T 45	AG 31	INT 47
B 4 31-70 8			PER 55	WP 67	FEL 45
LR 4 71-85 8		LL 4 86-00 8	IFL 55		

Half 3 | Full 6 | Charge 9 | Run 18 | Threat 32

Автопистолет — Class Pistol

Rng 30м | RoF S/–/6 | Dmg 1d10+2 (I)

Pen 3 | Clip 18 | Rld 1 Full | Wt 1.5 Kg | Avl AV

Особенности: *Бронебойные пули (включено в профиль)*

Психосиловой меч — Class Melee

Rng — | RoF — | Dmg 1d10+9$^{1+PR+SB}$(E)

Pen 7^{2+PR} | Clip — | Rld — | Wt 5 Kg | Avl NU

Особенности: *Сбалансированное, Психосиловое*

Умения: Бдительность (Вос) +10, Обаяние (Общ), Командование (Общ) +20, Обман (Общ) +20, Психонаука (Вос) +20, Скрытность (Лов) +10

Таланты: Бастион железной воли, Сопротивляемость (Психосилы), Могучий разум, Чутьё варпа

Черты: Пси-рейтинг (5), Прикосновение судьбы (2)

Психосилы: Сдавливание, Пламенное дыхание, Огненный щит, Предчувствие, Самопроизвольное возгорание

Снаряжение: Великолепные церемониальные одежды, инкрустированные ослепительно-нечестивыми символами, богохульными иконами, богохульными текстами и множеством ксеноартефактов.

Арсенал судьбы: Каролус Рентеар владеет львиной долей реликвий Наследников. Он носит с собой мешочек с прахом древнего короля ксеносов, диадему с одним вырезанным в виде глаза фиолетовым камнем и флакон с кровью Изумата. Пока у него есть эти предметы, он получает дополнительное Полудействие для выполнения теста на проверку Фокусировку мощи или поддержания существующей пси-силы. Каждый раз, когда он это делает, бросайте 1d10 и добавляйте степени провала. Если результат окажется 9 и выше, один из предметов вспыхивает непристойным светом и уничтожается

Демон-принц Сувфаирас (истинный Изумат)

Сувфаирас — противник из глубин варпа. Старше самого человечества, он является чрезвычайно могущественной сущностью. Демонический князь находит забавным являться своим новым поклонникам-людям в той величественной форме, которую он принял так много тысячелетий назад, когда правил и, в конечном итоге, уничтожил бывших жителей Таура. Если он достигнет полной мощи пожрав души, которые Каролус Рентеар принесёт в жертву, то демон Тзинча станет таким сильным, что ПИ не смогут его изгнать.

ДЕМОН-ПРИНЦ СУВФАИРАС (БОСС) 36

H 2 16 (01-10)		
AR 2 16 (11-20)		AL 2 16 (21-30)
	B 2 16 (31-70)	
LR 2 16 (71-85)		LL 2 16 (86-00)

WS	BS	S 7
68	55	52
T 14	**Ag**	**Int**
73	46	62
Per	**WP 7**	**Fel**
58	58	37
	Ifl	
	58	

Half 6	Full 12	Charge 18	Run 36	Threat 53
Варп-когти			Class Melee	
Rng —	RoF —		Dmg 1d10+10^{3+SB} (E)	
Pen 2	Clip —	Rld —	Wt —	Avl —
Особенности:				

Умения: Атлетика (Сил) +20, Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +30, Командование (Общ) +30, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Психонаука (Вос) +30

Таланты: Мастер рукопашной, Чутьё варпа

Черты: Ужасающее присутствие (20), Демонический (3), Ночное зрение, Страх (4), Летун (9), Потустороннее, Псайкер (Пси-рейтинг 6), Размер (6), Сверхъестественная сила (2), Сверхъестественная выносливость (4), Сверхъестественная сила воли (2)

Психосилы: Швыряние, Кровоизлияние, Расплавляющий Луч, Кукловод, Сокрушение, Телекинетический щит, Варп-скорость

Снаряжение: пропитанная варпом костяная броня.

Князь Имматериума: Сувфаирас — существо из самых тёмных глубин варпа, его плоть — проклятие для ткани реальности. Эффект, который это оказывает на человеческие умы поблизости, отличается от человека к человеку. Но по мере того, как реальность вокруг истончается, никто не свободен от его адского влияния полностью. Всякий раз, когда персонаж в радиусе 15 метров проваливает тест на Силу воли, то получает 1 очко Порчи.

Потоп нереальности: Ни одно смертное существо не может надеяться манипулировать сырой субстанцией варпа с мастерством существа, которое купалось в его орфическом свете на протяжении тысячелетий. Демон получает дополнительное Полудействие каждый ход для поддержания высоты полёта, либо для проявления психосилы.

Тёмное возвращение: Сувфаирас может потратить Полудействие в свой ход и вернуть один из порченных артефактов, с которым у него был физический контакт. Артефакт либо врастает обратно в его плоть, либо демон уничтожает артефакт для высвобождения энергии и исцеления 1d10 ран.



ЗАБЫТЫЕ БОГИ

Перевозящие ксенореликвии смертельно опасные контрабандисты борются за проход на загадочный корабль вольного торговца. А их прибытия ожидают еретические культисты, пытающиеся использовать запрещённые артефакты для пробуждения мёртвого бога. Если их не остановить, сектор Аскеллон падёт перед лицом мерзкой силы, что правила за эоны до появления человечества...

В Forgotten Gods аколиты должны раскрыть происхождение наводнивших сектор порченных артефактов ксеносов и тёмного культа, который ищет эти предметы для проведения нечестивых ритуалов. Путешествуя по беззаконным пустошам Десолеума, чёрным глубинам космоса и, наконец, таинственной планете-кладбищу, аколитам понадобятся все их навыки как в расследовании, так и в бою, чтобы выжить и победить все угрозы!

Приключение для Dark Heresy Second Edition также включает в себя:

* Информацию из географического справочника, описывающую пустоши Десолеума, судно вольного торговца *Невысказанная клятва* и древний мир-святилище Таур.
* Правила создания игровых персонажей из этих трёх новых родных миров.

БОЙСЯ ПРОШЛОГО

A copy of the **Dark Heresy Second Edition** Core Rulebook is required to use this supplement.

GAMES WORKSHOP®

Forgotten Gods DH22
ISBN: 978-1-61661-942-8
EAN 13
9 781616 619428
53995
S14162