

Dark Heresy

Кампания:

“Сон разума”.

Для группы 3-4 аколитов инквизиции.

Главные действующие лица:

Инквизитор Анджело Бартоломео Бадале. Известный опальный рекогнатор, он все же остается одним из преданнейших членов Ордено Еретикус. Анджело тощий, носатый мужчина, вечно нервно теребящий что-то в руках или щелкающий пальцами. Он не слишком приятен в общении и не слишком откровенен с аколитами. Излишне любопытных он может просто застрелить.

Хирург Елчинас Лире. В отличие от инквизитора, его ручной хирург - дышащий жизнью, румяный и толстый человек лет сорока. Он улыбочив, любит посмеяться, вкусно поесть и развлечься с компаньонками - таких на “Скором Суде” четверо, и все они живут в отдельных каютах. Елчинас не опрятен, на его одежде часто видны жирные пятна соуса или капли майонеза.

Кающаяся сестра Береника. Ведьма, которая раскаялась и вновь вернулась в лоно Эклезииархии, зовется “сестрой” скорее в насмешку. Это очень красивая женщина лет тридцати, достаточно умная и приятная в общении. Ведьма не была культисткой, и не поклонялась богам Хаоса, однако она использовала силы варпа. Береника не имеет своих зубов, и носит вставную челюсть.

Адониус Бракс, 72964-312926 Бракс. Полковник (точнее командир полка, в иерархии корпуса Смерти) 12-ого штурмового полка Крига, выбранный Аджелло для особых заданий. Адониус Бракс старый и опытный стратег, яро верящий в дело Инквизитора и искренне ему преданный. Он решителен и агрессивен, однако тактика, которой придерживается Адониус давно устарела.

Лилиам Бракс, 72964-31375 Бракс. Командир 1-ого пехотного подразделения. Самые сложные задания, а также диверсии и любые миссии, в которых необходим тонкий расчет, 72964-31296 доверяет ему. Лилиам Бракс опытный и расчетливый человек, не испытывающий ни жалости, ни сострадания.

Вольный торговец Просперо Красный. Пилот и настоящий владелец “Скорого Суда”, это молодой мужчина красив, обаятелен и жесток. Ему чуть меньше тридцати и он является “личным корсаром инквизитора”, как он сам это называется. Просперо кажется в долгу перед Анджело, и даже побаивается его. Впрочем, на публике их отношения кажутся вполне приятельскими.

Места действия:

Планета Гранитор.

Расположенная в секторе Каликсис, Гранитор, известная как планета-кладбище, стала таковой совсем недавно. Менее чем стандартный год назад, эта планета была уничтожена масштабной ядерной войной. По разрозненным данным, которые все же смогли добыть агенты Инквизиции, на планете вспыхнула гражданская война.

На данный момент известно что живые люди остались в убежищах Де Дювала (королевский бункер), убежищах военных баз СПО 19-21, 19-27 и 29-04, а также в личных убежищах фамилии Ле Сер и генерала Гюрдан.

Несмотря на то, что практически вся поверхность планеты (представляющая из себя два разделенных больших континента, один малый континент и два крупных архипелага) была уничтожена в ядерной войне, некоторые города и базы остались стоять.

Малый континент - Сарана является королевской резиденцией, на нем расположен Дворец, бункер обслуживающий городок и заповедник, для королевской охоты. Архипелаги Моа и Сенгеки, искусственный архипелаг, также заселены выжившими. Моа имеет ядерные шахты, и именно там расположились последние повстанцы Бьянки. Сенгеки же, бывшая база планетарного флота, находилась под водой. Персонал базы полностью предан Генералу Гюрдан.

Оба континента - западный Зенсита и восточный Денегаль были густонаселенными, и поэтому фактически полностью стерты с лица планеты. Убежища Ле Сер и Гюрдана, вместе с убежищами баз СПО расположены именно на Денегале. По какой причине выживших на Зенсите не оказалось, пока не ясно.

Задания Гранитора:

1) Инквизитор желает выяснить кто виновен в гибели планеты. Он отправляет группу на Сарану, найти королевский бункер и допросить правителя планеты. За партией сразу же устанавливается слежка.

На континенте нет сил короля. Все они убиты генералом, бункер захвачен. Виновны в войне все, и король, и генерал, и мятежники Бьянка. Спрятавшиеся в бункере солдаты попытаются выдать себя за слуг Короля. Также в городе живет медсестра Клодия, помогающая раненым. Она отреклась от Императора и служит Нурглу, чтобы спасти жизни людей, однако желает покаяться.

2) Инквизитор узнает от коллеги, что на Зенсите расположено еще одно убежище, в котором хранится некий артефакт. Есть опасение, что этот артефакт каким-то образом терраформирует планету под нужды своих хозяев. Его нужно отыскать и доставить Инквизитрисе Лайи.

Мало того, что артефакт превращает земли вокруг в болота, а трупы поднимает в виде зомби. За ним также отправились отряды Бель-Тян и Сестер Битвы, ордена Госпожи-Мученицы. Также на планете находится наблюдатель, святой отшельник по имени Калибан, который может помочь партии в сложный момент.

Если эльдары или сестры выживут, позже они уничтожат инквизитора Лайю, так как не могут позволить артефакту существовать. Их цель - ТОЛЬКО уничтожение предмета.



Скопление Зумкор, Жозианский предел.

Среди скопления астероидов расположена тайная база темных эльдар. Именно там свои сделки проворачивают контрабандисты, ксенофилы, вольные торговцы и прочее отребье.

На одном из тысячи безымянных астероидов, находится хорошо охраняемый город, вместе с собственным космопортом, рынком, развлекательными заведениями и прочим. Управляют городом глава ковена (архонт) Лоррелай, и верховная ведьма (сирена) Морелла. Обе они не слишком ладят между собой, но все же сотрудничают ради выживания ковена.

Большая часть города, это собственно огромный космопорт. Он является перевалочной базой для фрибутьеров орков, корсаров эльдар, вольных торговцев, да и всех остальных. Центр города, это квартал развлечений. Алкоголь на любой вкус, азартные игры, рабы, наркотики и бордели. Еще дальше, находится квартал эльдар, в который пускают не каждого, именно там живут хозяева астероида и там квартируются воины.

Под кварталом эльдар в свою очередь расположены Ямы, садистское пип-шоу совмещенное с гладиаторскими боями. Любой эльдар может смотреть на происходящее в Яме - искусственной пещере, радиусом примерно в 400-500 метров, где рабы, воины, гомункулы и жестокие машины сходятся в непрекращающемся танце насилия, пытки и битвы.

Задания скопления Зумкор:

1) Инквизитор знает о том, что именно вольный торговец Бьянка подстрекал жителей Гранитора к мятежу. Бадале выясняет, что после ядерной войны там, преступник отправился в скопления Зумкора. Он отправляет аколитов с дипломатической миссией, выяснить все что можно о Бьянке у его клиентов или возможных нанимателей.

Анджело выдаст в качестве "оплаты" несколько генных семян космодесанта.

Семена порченны и выведены еретиками, но никто из партии об этом знать не должен, так как темные эльдары отличные псайкеры и могут проникать в сознание людей.

2) Инквизитор теряет след Бьянки после событий на Лакусте. Он вынужден вновь воспользоваться услугами темных эльдар. Сперва аколитам нужно найти что-то, что заинтересует бессмертных ксеносов, а после вновь вернуться в скопление Зумкор и заключить новую сделку, в обмен на информацию о местоположении Бьянки.

Если партии удалось помешать передаче артефактов волков контрабандистам, то эльдары будут злы на Бьянку и договориться с ними будет проще. Условно можно распределить информацию на 4 очка. Каждое доброе дело для темных эльдар (какой-нибудь предмет, выступление в Яме и прочее) это 1 очко. Эльдары поведают что: 1) Бьянка все еще в Каликисе, у него тут слишком много кормушек, чтобы их бросить. 2) Бьянка связан с порченными генными семенами, Морелла видела его следы в своих видениях. 3) Одна из кормушек Бьянки, это рабы, причем генетически улучшенные, для Ямы. 4) Бьянка говорил что вернется со священными предметами,

так или иначе. Лорелай думает что он отправится мародерствовать в Газеротову Бездну, на мир войны Мэлис.



Планета Лакуста.

Также расположенный в секторе Каликсис, дикий мир Лакуста заселен орками. Фактически вся планета это горы, леса и моря, занятые разными кланами жестоких зеленокожих тварей, да океан омывающий огромный мега-континент. У континента нет названия, точно так же как и у других местных “достопримечательностей”. Карты Космических волков отмечают лишь: “горный массив а, горный массив б, горный массив б-2, лес а” и прочее.

Инквизитор связывается с капитаном взвода космических волков Ларсом Громом, держащим оборону на Локусте. Что именно ищут здесь волки и каковы причины их пребывания тут - неизвестно, и инквизитор не вмешивается в дела Ларса. Он лишь хочет найти предателя, который по информации свидетелей, поставлял Бьянке некие “предметы” Ордена.

База десантников расположена в ущелье, между двумя массивными горными грядами. С севера идут орды зеленокожих, которых периодически отбрасывают волки, на юге же леса, в которых живут точно такие же племена орков. Также на юге есть небольшое горное плато, служащее перевалочной базой предателя, сама же база контрабандистов расположен далеко на юге, за большей частью лесов у самого побережья.

Под горами существует целая сеть тоннелей, оставленных теми, кто жил на Локусте до орков и десантников. Тем не менее, по какой-то причине, волки не торопятся посылать подкрепления своим товарищам. Орки на планете принадлежат к кланам: Змеекусов, Смерточерепов, и небольшой коалиции Дед Дред.

Задания Лакусты:

1) Инквизитор знает, что вольный торговец Бьянка что-то покупал в волков, и обещал перепродать это темным эльдарам. Он просит выяснить аколитов, кто заключал сделки с торговцем, зачем, и каким был товар.

Бадале вместе с криговцами и волками будет на севере отражать атаки орков. Останутся на базе только рунный жрец и кровавые когти. В подвале базы, за библиотекой жреца, тайное хранилище артефактов волков и секретный ход под горами - на место передачи артефактов. Сам жрец одержим своим рунным жезлом, так как он подчиняет своей воле любого.

2) Опционально. Если партия не узнает о жезле, а просто выяснит о поставках и предателе.

Инквизитору придет сигнал бедствия от Ларса. Прилетев на Локусту аколиты выяснят, что все волки убиты, база фактически разрушена. Бадале оставит аколитов расследовать здесь все, а сам отправится на Фенрис.

Базу уничтожили не орки (они могут даже помочь в расследовании, если не палить по чем зря), а Гром. Он забрал жезл и сам стал одержимым. Единственный путь не поддаться хаосу был поддаться зверю, и Ларс стал вульфеном. Перебил всех и ушел в леса. Артефакт, жезл, все еще с ним, космоволк не в силах расстаться с этим предметом, хоть и борется с его властью все это время.



Планета Киприановы Врата:

Планета-удовольствий, или самый большой курорт для богачей в Газеротовой Бездне. Киприановы Врата это прежде всего огромный комплекс гостиниц, пляжей, заведений для маршалов и губернаторов, а также достаточно богатых вольных торговцев. Заповедники для охоты и сафари, специально тераформированные участки гор для небольших и уютных домиков, искусственное море и другие потрясающие вещи ждут вас здесь.

Что важнее, в Киприановых Вратах также работают и могущественные корпорации, предлагающие свои услуги в сфере безопасности. Это такие организации как Дзин-Ро, Шень-Тян и Ляо-Ду. Первые занимаются прямым генетическим вмешательством, улучшая человека и все его потомство, именно они выводят лучших телохранителей в мире. Шень-Тян работает над аугметикой и различного рода механизмами, от слуг-сервиторов (лучше только на Марсе), до кибер-мастифов. Наконец Ляо-Ду продает наркотики, лекарства и стимуляторы разного рода.

Также в Киприановых Вратах находится небольшое поселение “ветеранов”. Именно здесь проводят свои дни списанные из Имперской Гвардии полу-человеки всех мастей, от скваттов до звероловцев. Все они теперь нежелательны в доблестной Гвардии, и благодарят Императора хотя бы за то, что им позволили умереть от старости, а не пристрелили, как тысячи их собратьев. Однако сейчас эти существа используются в махинациях корпораций - их гены исследуются, выводятся более совершенные виды и так далее.

Наконец, один из районов Киприановых Врат, территория периметром примерно в сто тысяч километров (500 на 200 км.) полностью закрыта, ограждена 40 метровым забором (!) и охраняется множеством солдат корпорации Шень-Тян, вместе с их сервиторами. Что там, никто не знает.

Задания Киприановых Врат:

1) Инквизитор отправляет аколитов на помощь Темным Ангелам, дружественным ему космодесантникам. Последние кажется обнаружили откуда родом выведенные генетические семена. Аколитам готовится прикрытие, собственный корабль и 9 миллионов тронов. Их цель, спуститься на планету и выяснить, кто пытается воссоздать космодесантников?

Все три корпорации на самом деле одна, и лишь для отвода глаз изображают конкурентную борьбу. Хуже того, выведение космодесантника не главная задачи корпорации, они получают прибыль от создания воинов, и не важно какой ценой. Закрытая зона, к примеру, была пожрана тиранидами, выведенными корпорацией, а в подвалах находится настоящий Тиран. К слову, если партия опробует ЛЮБУЮ операцию в Дзинь-Ро, они получают немного тиранидских мутаций в себя.

2) Корпорации корпорациями, а доход от планеты-рая секторы астрономический, и пусть 9\10 оседает в карманах правительства Киприановых Врат, получаемый налог все равно стоит примерно десятка миров-шахт. Правитель сектора Каликсис Марий

Хакс просит ЛЮБОЙ ценой остановить уничтожение Темными Ангелами и Инквизицией планеты.

Это очень сложное социальное задание, возможно партии придется выбрать между нуждами сектора и честью десантников.



