



РАССВЕТ ПРЕДАТЕЛЯ



ОБЗОР
ПРИКЛЮЧЕНИЯ

•

РЕБЕЛАС:
МИР В ОКОВАХ

•

ОСТРИЕ ТРЕЗУБЦА

•

ДРУГОЙ ВИД ВОЙНЫ

•

ПОСЛЕДНЕЕ
ПРЕДАТЕЛЬСТВО



ГЛАВА VI: РАССВЕТ ПРЕДАТЕЛЯ

«Меня крайне печалит, что Реелас нельзя привести к свету Бога-Императора, и, хоть в сердце и храню веру в его народ и будущее, на восстание я не могу закрыть глаза никаким образом — такие угрозы необходимо подавлять быстро и безжалостно».

— лорд-милитант Соломон Тетрарх

«Рассвет предателя» помещает ликвидационную команду в самую гущу трёхстороннего вторжения на планету Реелас — мятежный мир в Канийском клине. Однако, среди братьев-астартес быстро зарождаются трения, когда командующие космодесанта начинают оспаривать друг у друга славу и руководство на поле боя — конфликт, на который влияет тайный враг. Тем временем, прочие тёмные силы приходят в движение за кадром. Посторонние, но всё ещё связанные с боевыми братьями клятвами верности; они должны работать вместе, чтобы найти выход из ситуации; проследить, что вторжение будет успешным; помешать орденам начать воевать по-настоящему и раскрыть истинного злодея до того, как ситуация полностью выйдет из-под контроля.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«Рассвет предателя» происходит на находящемся под карантинном мире Реелас в Канийском клине. Многие годы лорд Эбонгрейв держал Реелас и две соседние планеты в имперской блокаде из-за опасений в симпатиях жителей к тау. Так как корабли не прилетают и не улетают, Реелас тяжело пострадал, и шахтёрский мир, что некогда был сильным и богатым, разложился до состояния мерзкой тени былого величия. На всё это Эбонгрейв закрыл глаза, даже когда магистр войны Тетрарх регулярно высказывал мнение, что таким планетам было бы намного лучше работать на Ахиллов крестовый поход, а не против него. Недавно просочились отчёты, что недовольство на Рееласе утихает, и что началось новое мощное восстание, инспирированное ксеносами, которое организывает население в единые силы сопротивления; это грозит создать достаточно мощную армию, чтобы прорвать блокаду (и, возможно, даже освободить другие миры под карантинном). Это именно то, чего опасался магистр Тетрарх, и он направил все доступные имперские силы в регион, чтобы подавить восстание и покончить с устроенным ксеносами мятежом. Значительно ранее любых других подкреплений прибыли по отделению от Железных Рук, Белых Шрамов, Саламандр (на борту ударных крейсеров, направлявшихся на фронт Серого ада или с него) и одна ликвидационная команда (персонажи игроков), переброшенные с миссии в космосе под контролем тау в самый последний момент.

«Рассвет предателя» делится на три части: «Острие трубуца», «Другой вид войны» и «Последнее предательство».



Часть первая: Острые зубы

Приключение начинается с прибытия ликвидационной команды на орбиту (на борту имперского эскортного корабля под контролем Инквизиции), которая встречает в небесах над синим/коричневым миром Рееласа три скоростных ударных корабля космодесанта. Боевые братья должны сделать выбор: объединиться с присутствующими тут тремя орденами или самостоятельно спуститься на планету в поисках мятежников. В то же самое время, разные ордены приступают к операциям, которые противоречат друг другу; каждый командующий желает вести штурм своими методами, и ни у одного из них нет однозначной власти над другими. Будет ли ликвидационная команда выступать третьей судьей или нет, но высадка начнётся, как и охота на инспирированное ксеносами восстание. Группа сможет решить, где высадиться; весьма вероятными точками могут быть Гранитные шпиль (резиденция планетарного правительства) или Хеллсмарк — огромный плавучий город-улей, который, как подозревают, является центром мятежа. Это будет их первая встреча с тем, что таит в себе мятежный мир, и шанс обрести славу лично для себя.

Часть вторая: Другой вид войны

Дела у Адептус Астартес идут хорошо, и в конце первого дня восстание словно бы сыпется под их натиском; его лидеры убиты, а оружие уничтожено. Призыв о помощи от Белых Шрамов втянет ликвидационную команду в новое столкновение. Дело приобретёт более мрачный оборот, когда прибывшая на помощь группа попадёт в засаду отделения Саламандр. На самом деле нападающие вовсе не лояльные космодесантники, но членами Альфа-легиона. Альфа-легион также стоит за восстанием, это совершенно не восстание, но первый шаг в сотворении разлома в Варпе, дабы впустить в мир армии Стигмарт. Природа конфликта, таким образом, меняется, ибо Альфа-легион устраивает похожие засады и стремится к тому, чтобы сеять смятение и сраживать ордены друг с другом. Что ещё хуже, он совместил эти засады с активацией мощного вокс-передатчика, что глушит орбитальные и наземные передачи, изолирует как отделения, так и командиров. Ликвидационная команда, вероятно, единственная, что хоть чуть-чуть понимает, что происходит; она должна теперь попытаться помирить ордены, пока их недоверие и междоусобицы не привели к катастрофе. Они должны посетить разные места по всей планете, собирая лояльных десантников и извещая всех о присутствии десантников-предателей.

Часть третья: Последнее предательство

Как только ликвидационная команда соберёт достаточно боевых братьев, перевес вновь начнёт склоняться на сторону восставших. Группа также узнает, что трёх командующих космодесанта пригласили на встречу в короне Гранитного шпиля, дабы попытаться разрешить все противоречия; однако, на деле это ловушка, устроенная Альфа-легионом. Это вторая часть его плана — отделив командиров от львиной доли их рот и посеяв меж них недоверие, они намерены заманить лоялистов в засаду и воспользоваться ими как жертвой, чтобы открыть варп-разлом. Ликвидационная команда должна со всех ног поспешить на помощь офицерам и попытаться разоблачить Альфа-легион, пока ещё не поздно.

РЕЕЛАС: МИР В ОКОВАХ

«Потому мне должно быть дело до того, голодают ли они? Пусть их пустые животы наполнят или о пустых обещаниях, данных Богу-Императору».

— лорд Эбонгрейв о карантинных мирах

Реелас покоится между Железным ошейником и имперским миром Злоба у подножия Канийского клина. Вместе с соседними мирами Арготом и Каггераном его покорили в самом начале Ахиллова крестового похода, сокрушив местное правительство и установив имперскую власть. Однако, вскоре после завоевания региональный командующий лорд Эбонгрейв объявил на Рееласе и соседних планетах карантин; он опасался, что симпатизирующие тау люди могут обратить их население против него и создать занозу в тылу. Имело ли решение под собой прочный фундамент или нет, но все имперские гарнизоны покинули Реелас; его население, всё ещё приходя в себя от поглощения Империумом, осталось в одиночестве, и была сформирована флотская группа с целью создать постоянную блокаду вокруг системы. Так оно и было десятки лет; население медленно гнило под нажимом Империумом вуалью, постепенно уходя с глаз и из мыслей.

Сломанный мир

Реелас — шахтёрский мир, и за столетия до прибытия Ахиллова крестового похода торговал рудами с ближайшими соседями Арготом и Каггераном в обмен на еду и промышленные товары. Народ Рееласа был вынужден адаптироваться к негостеприимной окружающей среде, чтобы добывать природное богатство мира, и создал уникальное общество, выстроенное вокруг непостоянной природы планеты. У Рееласа нестабильное расплавленное ядро, постоянно расширяющееся и сокращающееся. Глубокие корни тектонических плит означают, что поверхность бесконечно терзает землетрясения, и за ночь целые регионы могут пропасть, так как погружаются в океаны, пока другие появляются из глубин посреди облаков пара и вулканического пепла. Именно эта жестокая сейсмическая активность и является причиной огромных минеральных богатств планеты, так как новые жилы руды и драгоценных металлов постоянно выталкиваются на поверхность.

Когда первые поселенцы прибыли на Реелас, они установили на низкой орбите станции и попытались добывать минералы планеты при помощи гравитационных крючьев и орбитальных гарпунов. Это оказалось слишком уж дорогим и неточным, и, в конце концов, родились планы построить на поверхности постоянное поселение. Так как меняющиеся континенты слишком опасны, поселенцы улучшили орбитальные станции до гигантских плавучих городов и опустили их на непостоянные моря Рееласа. С тщательным изучением и хорошо настроенными сенсорами города были способны засекать движение океанского дна и уходить в безопасное место, пока море не станет землёй, уплывая на волнах отливов. С самых высоких точек городов поселенцы могли затем отправлять шахтёрские машины, древние, похожие на змей дроны-копатели, в глубины планеты и приступать к добыче её богатств.

ГОРНОДОБЫВАЮЩИЕ МАШИНЫ РЕЕЛАСА

Для эксплуатации минеральных богатств Рееласа капитаны ульи используют древние многоголовые шахтёрские машины, известные как «Тиамат». Изготовленные давным-давно Адептус Механикус «Тиамат» – огромные змееподобные бурильные фабрики, каждая из которых более километра в длину и сотни метров в диаметре. Их выпускают из углублений под городами-ульями, и они ползут сквозь непостоянные моря к морскому дну, где вгрызаются в породу. С учётом сейсмической активности на Рееласе ни один туннель не остаётся в строю надолго, так что «Тиамат» постоянно перемещаются, преследуя рудные жилы, что поднимаются и пропадают с движением земли.

Каждой «Тиамат» управляет экипаж из сотен человек, ведя её сквозь землю и поддерживая в рабочем состоянии мерцающее плазменное сердце. Это опасная работа, ибо разгерметизация случается часто, и каждая «Тиамат» сделана так, что за мгновение можно заблокировать любое количество отдельных отсеков, из-за чего одни люди утонут, дабы другие могли завершить работу и вернуться в улей с грузом руды. «Тиамат» также нельзя заменить, и за столетия их число уменьшилось, ибо одни теряются или ломаются, пока остальные поддерживаются в рабочем состоянии благодаря смеси из запчастей от других машин и кустарных систем.

С момента начала инспирированного ксеносами мятежа «Тиамат» обрели новую, более тёмную цель как оружие на войне; каждый верный восстанию город-улей выставлял свои «Тиамат» против вражеских городов, что прокапывались через их корпус и разрушали поселения изнутри. Это нечто, чему капитаны ульев мало что могут противопоставить, будучи способными лишь выставить собственные машины и надеяться, что те смогут ударить по нападающим первыми.

Гранитный шпиль Ри

Лишь после столетий на борту плавучих город людей Рееласа начали понимать свой новый дом. К тому моменту города расширились; часть даже объединилась и начала походить на плавучие ульи, забитые людьми и пульсирующие бесчисленными машинами. Что они обнаружили, так то, что одна часть мира словно бы никогда не меняется, несмотря на тектонический хаос вокруг неё. На вершине магнитного полюса планеты из океана торчал один-единственный гигантский шпиль из прочной как алмаз вулканической породы, словно кинжал, воткнутый в сердце мира. Был ли он связан с магнитным полем планеты или привязан к месту какими-то иными силами природы, но жители Рееласа выбрали его в качестве места расположения своего планетарного правительства и построили на его вершине город, назвав тот Гранитным шпилем.

С тех пор Гранитный шпиль Ри оставался главным городом Рееласа, местом его правительства и основным космопортом. С неподвижной позиции на вершине мира он управляет плавучими ульями и отправляет почти все руды и металлы планеты на другие миры. Планетарный губернатор демонстрирует имя города в титуле и известен как Гранитный владыка; в его обязанности входит руководить ежегодными собраниями капитанов ульев (повелителей морских городов-ульев) и выступать третейским судьёй в их спорах. Гранитный шпиль был также центром Администратума, Адептус Механикус и Адептус Министорум до того, как власть Империи испарилась в ходе Эпохи теней. Соответственно, почти вся инфраструктура осталась

на месте, включая неудавшуюся попытку Министорумом врезать статую Бога-Императора в Шпиль, оставив лишь уродливый шрам на его ультрапрочной поверхности.

Гранитный шпиль был первым захваченным местом, когда Ахиллов крестовый поход отвоевал Реелас. Ликвидационные команды Караула Смерти и отряды штурмовиков Имперской Гвардии быстро ворвались в город и взяли Гранитного владыку с его советниками под стражу практически без насилия. Планировалось, что Империи затем назначит своих губернаторов и восстановит районы города, переданные Администратуму, Механикус и Министоруму. Адептус Механикус особенно интересовался богатством Рееласа в виде древних горнодобывающих технологий, устройств и инструментов, чьё производство давно уже считалось забытым. Но до того, как Администратум смог приступить даже к бумажной работе, лорд Эонгрейв вмешался и объявил карантин. Империи ушёл, забрав с собой пленников и оставив Гранитный шпиль без правителя.

Меняющиеся моря

При любом раскладе минимум половина поверхности Рееласа всегда покрыта водой. Огромные, страдающие от штормов моря и океаны Рееласа – жестокое и опасное место, где двадцатиметровые волны врезаются друг в друга, а течение мечется туда-сюда с непостоянством ветра. С учётом враждебности океанов неудивительно, что на Рееласе нет эндемической жизни крупнее каменных водорослей или пятнистых рыб, и океаны считаются «безопасными» лишь в сравнении с поломанным ландшафтом континентов.

Корабли на меняющихся морях Рееласа могли протянуть лишь недолго, и даже самые прочные лодки волны крушили на части или опрокидывали за мгновения. Плавающие города-ульи выживают только благодаря размерам, ибо прочность и вес позволяют не погибнуть на волнах, а невероятные корпуса (часто ульи под водой занимают не меньше площади, чем наверху) не дают перевернуться или даже слегка накрениваться в бушующих водах.

Так как моря Рееласа находятся в постоянном движении, невозможно проложить курс или нанести на карту чётко очерченные регионы. Вместо этого капитаны ульев позволяют потокам нести их туда, куда те захотят, пересекаясь друг с другом время от времени или проводя годы в одиночестве, уплывая подальше от тени Гранитного шпиля. Каждый капитан — царь и бог своего города, но за пределы этих границ его власть не распространяется. Нет прав на добычу или претензий на куски моря, ибо нет нужды. Мир постоянно вытаскивает новые рудные жилы, и даже богатейшие из них присутствуют лишь короткое время до того, как поверхность вновь поменяется и они пропадут. Таким образом, капитаны больше похожи на кочевников, странствуя по морям Рееласа и добывая его минералы под волнами прежде, чем двинуться дальше и начать разрабатывать новые месторождения. Как только фабрики перевели руду в подходящее для транспортировки состояние, низкоорбитальные челноки перевозят её в Гранитный шпиль, где она будет ждать отправки в космос.

С момента введения карантина эта система сломалась. Без спроса на продаваемую за пределы планеты руду и с потерей Гранитного владыки многие города пропали; от остального мира они отрезаны и судьба их неизвестна. Те несколько, что попытались сохранить порядок на Рееласе, объединились и сформировали Альянс вольных капитанов, страдающий от внутренних противоречий и конфликтов. Столетиями города жили сами по себе, а их культуры ушли в разные стороны. Сейчас население этих городов мало какие видит причины доверять друг другу или работать вместе, особенно в свете того, что нет ничего, что можно было бы друг другу предложить; каждый город жаждет инопланетных товаров, которых никогда не увидит.

Континенты из пепла и огня

Континенты Рееласа слишком опасны, чтобы там бродить, так что его население, по большей части, их игнорирует. Они бесконечно тянутся во всех направлениях, разбитые и бесплодные; облака пепла затмевают солнце, а красные потоки лавы периодически вырываются из зияющих трещин в земле. В любой момент весь горизонт может поменяться, когда горный кряж падает или растёт, словно огромный морской зверь, что выбрался на сушу. Душ из

горящих камней и пламени — также обычное дело, так как земля трескается и выпускает газы из глубин в планетарном ядре, выбрасывая высоко в воздух куски породы (порой так высоко, что это становится проблемой для атмосферных летательных аппаратов). Однако, истинная опасность для странников, что достаточно безумны, дабы попытаться пересечь поломанные континенты Рееласа, не просто огонь и пепел, но сам меняющийся ландшафт. Хоть стойкие или хорошо оснащённые путешественники могут-таки пережить постоянные землетрясения и осадки, вскоре они потеряются, ибо горизонт изменится, а пепельные облака и магнетические нестабильные потоки выведут из строя снаряжение.

Со времён имперской колонизации Рееласа лишь горстка людей устремилась к континентальным равнинам и горам. По большому счёту, это из-за того, что нет необходимости; минералы могут добывать на морском дне города-ульи, а изобилие руды ещё не скоро заставит население искать ресурсы за пределами морей. Те, кто бродил по континентам (и вернулся), говорят только о ландшафте, что укутан пеплом, лишён жизни и бесплоден. В ранние дни колонизации Адептус Механикус отправляли собственные экспедиции, и, хоть они и подтверждают, по большей части, прочие доклады, одна особенно выделяется — доклад от Йола, техножреца флотилии эксплораторов, что первой нанёс Реелас на карту.

Йол утверждает, что в ходе первого осмотра мира он засёк чужацкие руины или то, что от них осталось, среди непостоянных гор континентов. Эксплоратор заявил, что эти руины оставила пока что не классифицированная раса; это утверждение подтверждают фотографии и видеосъёмка барельефов среди руин. Йол верил, что чужаки сделали Реелас таким, каким он теперь есть, при помощи некоего древнего устройства или тёмного договора в попытке отгородиться от какого-то ужасного врага. Что странно, но пикты пропали, как и сам Йол, а его теорию Механикус замалчивает. Однако, некоторые из этих записей остались, спрятанные на Рееласе в хранилищах Гранитного владыки.

Чужацкое влияние

Реелас изначально изолировали из-за подозрений в махинациях тау и в связях с империей тау в Иерихоне. Действительно, посланцы касты воды делали миру предложение, но правящий Гранитный владыка испытывал глубокие опасения касемо того, что такой союз будет означать. Незадолго до вторжения сил Ахиллова крестового похода должен был состояться саммит между Рееласом, Арготом и Каггераном, где каждая планета решит, что делать с нарастающим влиянием этой новой, хоть и внешне благорасположенной, чужой расы, и что насчёт их обещаний единства и технологий. Короли Каггерана были за такой альянс, ибо не раз за столетия после отбытия Имперiums их три планеты опустошали враждебные силы. Гранитный владыка и Приказчик Аргота, однако, были тёртыми калачами в политике, и с недоверием относились к намерениям тау. Оба рекомендовали не торопиться.

Сложился бы с тау союз или нет, никто уже, скорее всего, не узнает, ибо все планетарные лидеры были убиты вскоре после вмешательства похода, а правительства перестали нормально функционировать. Такой была паранойя лорда Эбонгрейва, что он считал даже слухи об этом союзе-что-

Прямо как дома

Боевые братья из Космических Волков могут заметить, что у Рееласа есть некоторые общие черты с их родным миром, Фенрисом, и, таким образом, будут чувствовать себя более расслабленно и уверенно в окружающей среде этой планеты. Космодесантники этого ордена получают бонус в +10 ко всем проверкам Навигации (Наземная) на Рееласе.

никогда-не-существовал доказательством большого заговора с целью отделиться от Империи, и начал войну. Так мир и был изолирован, систему его заблокировали, а население отрезали от остальной части Ребежа.

С тех пор отчёты о чужацких восстаниях и агентах тау проникали сквозь блокаду — недостаточно конкретные, чтобы оправдать решительные действия, но достаточно частые, чтобы лорд Эбонгрейв посчитал оправданным продолжать соблюдать карантин планеты. На деле же тау мало интересуются Рееласом, ибо тот находится глубоко в тылу, да и есть более насущные дела, приковывающие их внимание к фронту Серого ада. Как и Империи, они бросили Реелас на произвол судьбы, позволив тому рассыпаться изнутри и медленно кануть в лету.

МЕДЛЕННАЯ ПОРЧА ХАОСА

В отсутствие имперской власти или договоров с чужаками Реелас начал скатываться до тёмного и более смертоносного союза. Когда Империя отвернулся от Рееласа и убрал Гранитного владыку, население и капитаны ульев с отчаянием смотрели в будущее планеты. Это был идеальный момент для агентов Стигмарт посеять культы среди скорбящих городов-ульев и начать подчинять себе население. Годами Стигмарт пытался тайно обрести плацдарм на Рееласе, Арготе и Каггеране, но терпел поражение от их сильных правительств и тесного альянса. Иронично, но именно Империя, наконец, проложил ему путь, породив недовольство и деградацию, что были нужны для распространения порчи Тёмных богов.

Альфа-легион прибыл на Реелас с далеко идущим планом отвлечь внимание и ресурсы Империи от зоны боевых действий Целлебос. Космодесантники Хаоса начали организовывать мятежные отряды планеты в армию, сначала развязав войну с теми отрядами, что были всё ещё верны Империи или Гранитному владыке, и, затем, начав штурм самой блокады. Часть плана также подразумевала открытие варп-разлома на Рееласе — пылающий туннель между этой планетой и сердцем Ахеросского клина. Когда он возникнет, Стигмарт сможет нанести чудовищный фланговый удар по силам лорда Эбонгрейва, а также использовать Реелас и соседние миры в качестве базы, откуда можно будет ударить по самому Железному ошейнику.

СТАВКИ ВЫСОКИ

Множеству важно понимать важность действий ликвидационной команды на Рееласе. Немедленная и самая очевидная угроза — нарастающий конфликт между тремя армиями Космодесанта; конфликт, что имеет шанс перерасти в жестокую конфронтацию десантников против десантников. Хотя этой угрозы определённо достаточно, чтобы оправдать внимание Караула Смерти, также есть неизбежное возвышение князя демонов и полный развал Канийского клина — удар, от которого сам крестовый поход может уже не оправиться.

Присутствие ликвидационной команды Караула Смерти может изменить баланс сил на Рееласе и, вполне вероятно, определить судьбу бесчисленных миллиардов по всему Канийскому клину.

Альфа-легион специально позволил новости о восстании на Рееласе достичь блокадного флота, зная, что такая угроза заставит бросить в бой соседний лояльный космодесант. Это ключ к открытию варп-разлома, что требует крови могучего командира Адептус Астартес — сладкозвучная песня для Варпа и мольба великим силам сделать разлом реальностью. В этом план Альфа-легиона — совершить подобное деяние и наводнить Реелас готовыми к бою ордами Стигмарт, присвоив мир во имя Губительных сил.

АВАНГАРД ИМПЕРИИ

Когда поход получил известия о восстании на Рееласе и возможной опасности от него, магистр войны Тетрарх сразу же приступил к активным действиям. В кои-то веки он и лорд Эбонгрейв согласились, что любой мятеж на карантинных мирах нужно подавить быстро и жёстко, пока тот не распространился по всем трём планетам и затем не вышел за пределы блокады. Магистр издал директиву «Игнис» всем имперским силам недалеко от Рееласа, приказав им обрушиться на мятежный мир с возмездием самого Бога-Императора. Кроме того, Тетрарх лично обратился с просьбой к действующим на Рубеже орденам Космодесанта. Намного опережая любые прочие силы, три корабля быстрого реагирования, «Владыка-дервиш», «Потомок Медузы» и «Пламя Прометея», прибыли в систему. Эти фрегаты, принадлежащие Белым Шрамам, Железным Рукам и Саламандрам соответственно, готовы приступить к операции.

Три ордена, над которыми нет никакой власти, а есть лишь срочная астропатическая директива «Игнис» взять Реелас под контроль, должны сами решить, как выполнить текущую задачу. У каждого есть собственные планы, которые могут противоречить планам остальных орденов или, как самый минимум, усложнить операции на планете; кроме того, ими руководят очень разные командиры, и каждый тренировался с учётом своих методов ведения боевых действий и военных традиций.

Уже была предпринята одна совместная операция (предложенная и организованная командующим Тибиасом из Саламандр). К сожалению, операция окончилась полным провалом; противоречивые сигналы и разрозненная коммуникация породили хаос во время высадки, а вражеские позиции словно были всего лишь отвлекающим манёвром мятежных сил. С учётом участия трёх групп Космодесанта битва должна была закончиться полным поражением повстанцев за считанные минуты. Однако, коварные действия Альфа-легиона заставляли лояльных космодесантников вести себя осторожно. Ложные воксигналы и поддельные боевые коды были лишь началом; после неудачного залпа артиллерии в виде «Вихрей» импульсивные Белые Шрамы объявили совместную операцию провалом, и Железные Руки вскоре сделали то же самое. Командиры Космодесанта вернулись на орбиту, лелея свои обиды. К прибытию ликвидационной команды ордены разделились и пытаются придумать отдельные планы для второй операции на поверхности планеты.

ОРДЕНЫ В «РАССВЕТЕ ПРЕДАТЕЛЯ»

В ходе «Рассвета предателя» три ордена Космодесанта (их командующие, методы, и как они взаимодействуют с ликвидационной командой и друг с другом) будут играть ключевую роль в исходе множества столкновений. МИ стоит ознакомиться с каждым из них, их мотивацией и целями, равно как и именными боевыми братьями в их рядах. МИ может относиться к каждому ордену как к НИП в некотором смысле, просчитывая их реакцию на действия игроков и других орденов как у одного персонажа.

Больше деталей на все три ордена в «Рассвете предателя», их боевые доктрины, отношения с прочими орденами и историю можно найти в Главе I: Чти орден.

Использование других орденов

МИ может захотеть заменить Саламандр, Железных Рук или Белых Шрамов в «Рассвете предателя» на другие ордены, что лучше подходит для своей кампании. Это легко осуществить, так как каждый из трёх командиров Космодесанта в книге выстроен вокруг одного конкретного ключевого слова, что вообало в себя его общее отношение и боевую доктрину.

Железные Руки: Командующий Фельросс имеет ключевое слово «осторожный». Железные Руки в этом приключении, действуют чётко и методично, контрастируя с куда более агрессивным командующим Ахутаем. Железных Рук можно заменить любым орденом, у которого высока вероятность иметь столь же осторожного командира, вроде Тёмных Ангелов или Гвардии Ворона.

Саламандры: Командующий Тибиас имеет ключевое слово «гордый». Тибиас очень хочет получить командование над силами Космодесанта у Рееласа и применить природные тактико-стратегические навыки против мятежников. Саламандр можно заменить любым орденом, у которого высока вероятность иметь столь же гордого командира, вроде Ультрадесанта или Имперских Кулаков.

Белые Шрамы: Командующий Ахутай имеет ключевое слово «агрессивный». Группировке Белых Шрамов на Рееласе не терпится начать штурм, действия они предпочитают обсуждениям. Белых Шрамов можно заменить любым орденом, у которого высока вероятность иметь столь же агрессивного командира, вроде Кровавых Ангелов или Космических Волков.

ЖЕЛЕЗНЫЕ РУКИ

Древние и гордые Железные Руки – мастера-кузнецы орденов первого основания, чьи умения в работе с механизмами и металлами могут превзойти только техножрецы Адептус Механикус. Тысячелетиями Железные Руки изготавливали одни из лучших вооружений и доспехов в Империи, породив наследие искусного военного снаряжения, что передаётся от поколения к поколению на службе Императору.

Командующий Фельросс

Командующий Фельросс возглавляет подразделение Железных Рук из клана Раукаан. Он прибыл на Реелас, изначально направляясь на фронт Серый ад на борту фрегата типа «Гладиус» «Потомок Медузы». Имея под началом лишь двадцать боевых братьев, Фельросс представляет самую маленькую группировку Космодесанта из прибывших

на Реелас, хотя они также оснащены лучше всех. Помимо изобилия тяжёлого вооружения Фельросс также руководит двумя почётными дредноутами: Ютлундом и Дарнаком. Фельросс – осторожный и древний боевой брат, который больше машина, чем человек. До своего возраста он дожил благодаря осмотрительности и максимально эффективному использованию имеющихся ресурсов. Он знает, что истинная победа – результат, прежде всего, изучения врага.

Отыгрыш Железных Рук

Железные Руки во главе с Фельроссом по большей части состоят из ветеранов, многие из которых служат в крестовом походе с самого его начала. Они свежи и готовы к бою, получив всё самое новое и необходимое в Железном ошейнике, и считают восстание на Рееласе проблемой, которую нужно решить, а не лесным пожаром, который надо потушить. Хотя они и осознают угрозу, которую симпатизирующий ксеносам мир может представлять для Канисского выступления, им слишком уж хорошо известно, что корень таких восстаний обычно кроется в одном гнилом ядре мятежников или перспективном харизматичном лидере, и что львиная доля населения – невинные гражданские, скрывающие истинных врагов своим невежеством.

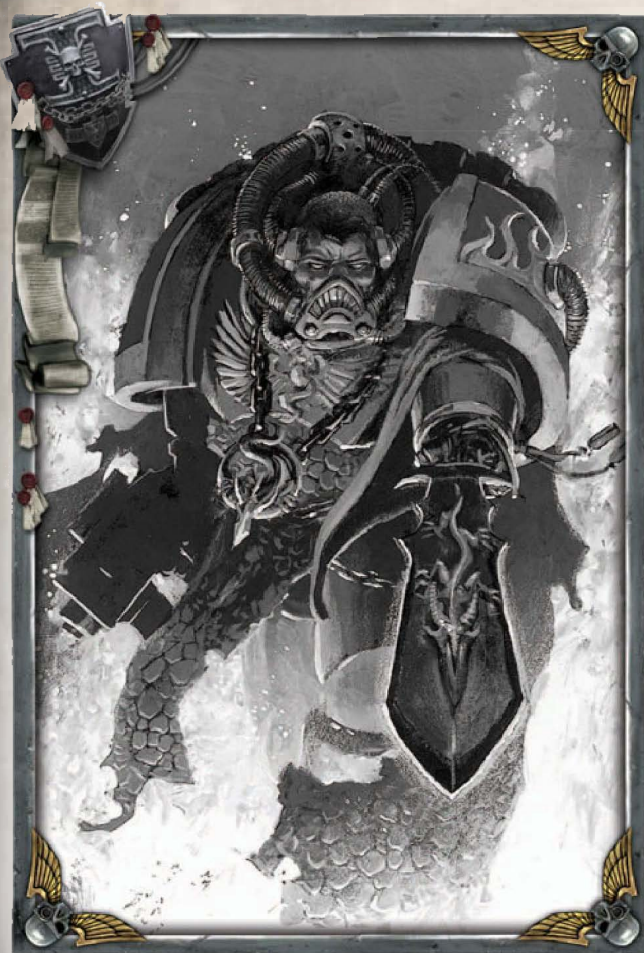
МИ может использовать Железных Рук и почтенного Фельрасса как голос разума. Однако, игроки должны чётко понимать, что Фельросс и Руки намного бдительнее и безжалостнее, чем другие силы Космодесанта. Он склонен выбирать самые прагматичные решения (включая крайние меры вроде стерилизации планеты!). Когда ПИ впервые начинают подозревать, что за инспирированным ксеносами мятежом стоят другие силы, он первым услышит их и предоставит поддержку. Всё, что Железные Руки делают на Рееласе, будет тщательно рассматриваться, и они произведут высадку только тогда, когда Фельросс будет уверен, что наступил лучший момент для удара. МИ может также использовать эти осторожность и опыт против ПИ в определённых ситуациях, если те попросят Железных Рук о помощи. Фельросс будет крайне недоволен идеей поспешить к ним на подмогу без чёткой информации о врагах, которых придётся встретить, или о природе битвы, в которой надо будет поучаствовать.

САЛАМАНДРЫ

Закалённые в огне Ереси Хоруса Саламандры – смелые и стойкие воины с послужным списком, имеющим отношение ко многим из величайших сражений в имперской истории. Являясь приверженцами Прометейского культа своего мира, они верят в самодостаточность и упрямое сопротивление больше, чем во что-то ещё, никогда не отступают и не сдаются, пока остаётся даже малейшая надежда на победу.

Капитан Тибиас

Тибиас командует отрядами третьей роты Саламандр – самой большой одиночной группировкой Космодесанта на Рееласе. Тибиас располагает практически тридцатью десантниками, оснащёнными разнообразным вооружением и при поддержке различных бронетанковых машин, включая один ландрейдер. Тибиас – упрямый командир, воплощающий этику Прометейского культа, и при выборе плана действий не отступает от него и не соглашается признать неудачу или отступить, если только не осталось более иного выхода. Как командующий крупнейшим подразделением из прибывших



к Рееласу, он также считает себя по умолчанию лидером, считая прочие ордены «поддержкой». Воинская гордость командующего не лишена оснований, но его изначальная уверенность в том, что именно он — главный, обозлила и Белых Шрамов, и Железных Рук.

Отыгрыш Саламандр

Капитан Тибиас — золотая середина между импульсивным Ахутаем и осторожным Фельроссом. Он лишь недавно получил командование третьей ротой, и ощущает тяжкий груз ответственности на плечах. Для Тибиаса Реелас будет первой настоящей проверкой в качестве ротного командира, а её исход значительно повлияет на его позиции в ордене. Многие боевые братья ордена также не нюхали пороха; это свеженабранные неофиты для восполнения тяжёлых потерь в недавних битвах на Тщеславии в зоне Целлебос. По обеим этим причинам Саламандры будут рваться в бой, чтобы показать себя, но, в то же время, будут самыми неопытными по сравнению с прочими двумя орденами, и не смогут столь же быстро реагировать на изменения природы конфликта.

МИ стоит управлять Тибиасом как миротворцем между Ахутаем и Фельроссом. Он будет стараться разрешать споры и брать на себя (как «лидер» вторжения) ответственность, заставляя всех участников работать сообща. Как только Альфа-легион начнёт атаку, МИ может показать, как руководство Тибиаса начнёт постепенно трещать по швам. Реальность такова, что он никогда не сталкивался с чем-то подобным, и будет сверяться с «Кодексом Астартес» вместо импровизаций. Однако, чем больше моментов идут не по плану, тем больше упрямый Тибиас будет следовать прежнему плану. МИ может использовать эту последнюю

черту в конце приключения, когда ПИ попытаются раскрыть замысел Альфа-легиона, а Тибиас не пожелает менять тактику из-за их «подозрений».

БЕЛЫЕ ШРАМЫ

Набираемые из свирепых племенных воинов Чогориса Белые Шрамы одновременно и быстры, и ужасны в битве, преследуя врагов в сёдлах боевых мотоциклов или пикируя на них в пламени прыжковых ранцев. Их боевые братья берут с собой учения своих вождей при присоединении к ордену, внедряя в «Кодекс Астартес» воинские ритуалы и племенные традиции предков.

Командующий Ахутай

Белыми Шрамами на Рееласе руководит Капитан Ахутай, командир пятой роты ордена. Имея под началом двадцать пять боевых братьев, он возвращался с фронта Серый ад и после боёв на Барабане на борту ротного эсминца «Владыка-дервиш» типа «Охотник», дабы перевооружиться и пополнить припасы на Карлаке. Ахутай — человек безжалостный, ветеран многих войн до того, как его орден ответил на призыв похода к оружию, и с врагами Империи показал себя беспощадным и эффективным командиром. У Ахутая практически нет времени на мямлящих имперских офицеров или осторожность тактических специалистов; он предпочитает атаковать врага до того, как у того будет возможность отреагировать, брать его за глотку и отпускать лишь тогда, когда тот мёртв.

Отыгрыш Белых Шрамов

Белые Шрамы рвутся в бой. Потеряв братьев в битвах с тау на Барабане, они считают подавление восстания на Рееласе шансом отомстить за павших и вернуть часть утраченной славы. Они не совсем уж безрассудны, но, тем не менее, будут идти напролом, быстро действовать под руководством импульсивного капитана Ахутая и частенько отказывать другим орденам в их просьбах, если те побуждают соблюдать осторожность. Больше, чем что-либо ещё, Белые Шрамы хотят сойтись с врагом лицом к лицу, найти его крепости и обрушить их на глазах противника. Они хотят смести всё и всяческое сопротивление, словно праведная молния, бьющая с небес, жестоко рассеив веру мятежников в то, что у тех может быть хоть какая-то надежда на сопротивление, неважно, насколько незначительная или отдалённая.

При отыгрыше роли Белых Шрамов и капитана Ахутая МИ стоит всегда побуждать атаковать. Он может использовать это побуждение, чтобы заставить Шрамов броситься в бой до того, как сформируется полноценный план; возможно, это испортит миссию самих игроков или сделает шаткую ситуацию ещё более опасной. Белые Шрамы также будут реакционной силой в битве за Реелас и, когда Альфа-легион попытается настроить орден друг против друга, будут представлять самую большую угрозу, как и станут самым значительным препятствием, для ликвидационной команды, ибо быстро приготовятся защищаться от мнимого предательства.



УРОВЕНЬ НАПРЯЖЁННОСТИ

По всему приключению напряжённость между орденами будет нарастать, пока не достигнет точки кипения после того, как Альфа-легион вступит в бой. Для подсчёта недоверия между орденами и усилий ПИ по их объединению МИ может воспользоваться уровнем напряжённости. То, насколько высок или низок показатель, будет определять отношение орденов друг к другу и к ликвидационной команде. МИ может либо записывать показатель (как число) на листке бумаге, либо, если хочет, чтобы игроки могли постоянно видеть текущий уровень напряжённости, использовать фишки или монеты и класть их в центр стола, добавляя их, когда напряжённость растёт, и убирая, когда та падает.

Уровень напряжённости начинается с 20. Это число отображает растущую напряжённость между тремя орденами Космодесанта в начале приключения.

Добавьте 1 к напряжённости, когда:

- Командиры двух орденов отказываются сотрудничать или оскорбляют друг друга.
- Ликвидационная команда оскорбила один из орденов, даже неосознанно.

Добавьте 1к5, когда:

- Два ордена атакуют друг друга по любой причине.
- Ликвидационная команда терпит неудачу в столкновении «Точка сбора».
- Ликвидационная команда убивает лояльного десантника.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СЧЁТЧИКИ

Представленный здесь счётчик — невероятно упрощённая версия сложного взаимодействия между тремя разными орденами и ликвидационной командой на Рееласе. Если МИ того хочет, показанный выше значение напряжённости можно изменить, чтобы отобразить трения между отдельными орденами более подробно. Для этого попросту имейте отдельный показатель для каждого набора из двух орденов (Железные Руки — Саламандры) (Саламандры — Белые Шрамы) (Белые Шрамы — Железные Руки), после чего добавляйте и убирайте напряжённость только из параметров, относящихся к участвующим в событии орденам.

(Если хотите можете еще больше усложнить, заведите шесть отдельных параметров: показанные выше три и ещё три, демонстрирующие трения между каждым орденом и ликвидационной командой!).

Удалите 1к5 из показателя, когда:

- Ликвидационная команда завершает столкновение «Точка сбора».
- Ликвидационная команда отбивает атаку Альфа-легиона и убивает минимум одного космодесантника Хаоса.
- Ликвидационная команда проводит дипломатичную беседу с одним из командиров (не более одного раза с каждым командиром).

Кроме перечисленных выше параметров, пока ПИ не победили Альфа-легион, уровень напряжённости будет расти на 1к5 в конце каждого столкновения в этой части приключения.

За каждые 5 пунктов счётчика все проверки Общительности в отношении орденов получают штраф в -10, а их Отношение (см. стр. 315 ОКП **Deathwatch**) ухудшится на один шаг (обычно Отношение орденов начинается с Благоклонного, если только МИ не решит иначе).

Если уровень достигнет 40, то между орденами начнутся отдельные столкновения, а если 60, то тогда это дойдёт до открытой войны.



«Боевые братья,

Инквизиция получила вызывающие беспокойство доклады касавшиеся планеты Реелас в карантинной зоне. Они говорят о набирающем обороты и инспирированном ксеносами восстании, что объединяет мир в единый целенаправленный мятеж против Империи. В ответ министр войны Тетрарх отдал приказ имперским ударным группам в регионе подавить восстание быстро и без жалости. Три ордена Космодесанта откликнулись на просьбу министра войны о помощи и отправили туда силы. Однако, отчёты сообщают, что между орденами существует немало трений и недоверия, и что этот конфликт только ухудшается.

Я подозреваю, что на Рееласе куда больше на кону, чем кажется на первый взгляд, и моё чтение таро Императора точно так же советует соблюдать осторожность. Мы – боевые братья Домою Вдения... мы – Караул Смерти, и обладаем немалым опытом в объединении разных космодесантников из разных орденов ради общей цели; это делает вашу ликвидационную команду отличным инструментом для того, чтобы взять трения под контроль, пока не случилась эскалация конфликта.

Боевые братья, я поручаю вам прекратить эту вражду. Помните, что мы не имеем над ними власти, как и они над нами. Соответственно, используйте лучшие суждения, чтобы разрешить ситуацию. Я верю, что вы сделаете всё возможное, чтобы оставаться спокойными и не забывать про учения Кодекса. Кроме того, подчинение Рееласа важно для министра войны, так что я поручаю вам помогать силам Космодесанта в отвоёвывании мира.

Если вы потерпите неудачу, крестовый поход, пролив и Адептус Астартес в целом, как следствие, могут очень сильно пострадать».



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ОСТРИЕ ТРЕЗУБЦА

«Мы обринулись с небес, словно языческие боги древности, и истребили этих еретиков огнём и мечом. Так я клянусь предками моего народа и милостью самого Императора!»

— капитан Ахутай, пятая рота Белых Шрамов

Приключение начинается с прибытия боевых братьев в систему Рееласа на борту «Несгибаемого клинка», реквизированного Ордо Ксенос фрегата типа «Меч». МИ может прочесть или перефразировать нижеследующее игрокам, чтобы обрисовать ситуацию:

«Ваша ликвидационная команда возвращалась в Эрيوخ после удачной миссии в Канийской клине против тау. Однако, от капитана Бранда, десантника Караула Смерти из ордена Саламандр, прибыло срочное астропатическое сообщение. Капитан обратил ваше внимание на ситуацию на планете Реелас, мире в карантинной зоне на фронте Серого ада, недалеко от вашего местонахождения».

МИ стоит выдать игрокам игровые заметки на **стр. 130**, либо же он может вместо этого прочесть или перефразировать их, если пожелает. Кроме того, МИ может заменить капитана Бранда на любого другого капитана Караула, инквизитора или любую другую высокопоставленную фигуру, с которой ликвидационная команда может уже быть знакома.

ВООРУЖЕНИЕ И ОБЕТЫ

Как только игроки прочли заметки (или их прочитали игрокам), ликвидационная команда должна выбрать лидера и клятву на эту миссию (см. стр. 257 ОКП Deathwatch). Группе также стоит реквизировать любое снаряжение, что может понадобиться на задании. Как правило, оружейные «Несгибаемого клинка» хранят приличный набор снаряжения Космодесанта (любая вещь вплоть до Очень редкой). Реликвии и любые другие крайне редкие предметы недоступны (кроме как по решению МИ). Если группа пришла в «Рассвет предателя» из другого приключения, она может сохранить любые предметы, что были реквизированы в предыдущей миссии.

- **Главная задача:** Прекратить конфликт между Космодесантами на Рееласе (особое задание: 40 Реквизиции).
- **Дополнительная задача:** Помочь силам Космодесанта с покорением Рееласа (опасное задание: 10 Реквизиции).

Капитан Бранд полностью осознаёт, что выданные им ликвидационной команде задания весьма обширны, и что эта миссия может оказаться куда более сложной, чем кажется. Таким образом, он поручил группе руководствоваться лучшими суждениями касемо того, как действовать (таким образом, дав им возможность выбирать третичные задачи если пожелают), и передал в их распоряжение большое количество ресурсов (что выражается в большом числе Реквизиции).

ПРИБЫТИЕ

Как только игроки ознакомились с главным заданием миссии и готовы продолжать, МИ может прочесть или перефразировать следующее, чтобы обрисовать ситуацию:

«После того, как «Несгибаемый клинок» вышел из Варпа и заскользил к высокой орбите над планетой Реелас, антенны авгуров указали, что сюда уже прибыли три корабля быстрого реагирования, и принадлежат они орденам Саламандр, Белых Шрамов и Железных Рук.

Вы получаете вокс-приветствие от корабля Саламандр «Пламя Прометей», а на экране отображается капитан Космодесанта. Он без шлема шлема, а его терты весьма характерны: кожа телнее ногги, а оти горят красными.

Я — капитан Тиббас из ордена Саламандр, — сообщает он, излучая ауру воинской гордости и авторитета. Перед тем, как он продолжит, повисает краткая пауза. — Я вскоре организую встречу космодесантников в этом регионе. Присоединяйтесь ко мне на борту моего корабля, дабы мы могли обсудить, как Караул Смерти сможет нам помочь с возвращением этой планеты в лоно Империи».

Тиббас обрывает передачу сразу после приглашения и отклоняет любые попытки связи до начала встречи. Если ликвидационная команда попытается связаться с другими судами («Лорд-дервиш», «Потомок Медузы» и «Пламя Прометей» принадлежат Белым Шрамам, Железным Рукам и Саламандрам соответственно), она сможет это сделать, хотя командиры Белых Шрамов и Железных Рук также не склонны к разговорам. Однако, должно быть понятно, что между этими орденами существуют трения.

ВОЕННЫЙ СОВЕТ

Ликвидационная команда приглашена на борт «Пламени» вместе с двумя другими командующими для планирования штурма мира. Даже на такой ранней стадии МИ стоит передать ощущение напряжённости между орденами. Проницательные ПИ могут заметить это по тому, что суда Адептус Астартес стоят друг от друга поодаль вместо того, чтобы образовать боевой порядок (можно заметить по Рутинной (+20) проверке Тактик (Бой в пустоте), и тому, как каждый из командиров отвечает на «просьбу» Тиббаса, давая понять, что это правила хорошего тона, а не реакция на какой-либо формальный союз или приказ (заметно по Рутинной (+20) проверке Восприятия или Обыденного знания (Адептус Астартес)).

Как только группа достигнет «Пламени» на «Громовом ястребе», паря над мутно-коричневым/синим изгибом Рееласа, их встретят как подobaет, и сам Тиббас с почётной стражей поприветствует их у шлюза. Он обрадуется, что столь элитные воины прибыли обрести свою долю славы в данном предприятии, и, в целом, будет настроен дружелюбно по отношению к ПИ, ведя их на встречу с прочими в оперативный штаб. МИ может воспользоваться данным моментом, дабы побудить любых боевых братьев из Саламандр, Железных Рук или Белых Шрамов в ликвидационной команде встретиться с членами своего ордена и обменяться формальными орденскими приветствиями. Каждый командир особенно заинтересуется, есть ли кто-то из его братьев

ИНСПИРИРОВАННОЕ КСЕНОСАМИ ВОССТАНИЕ

На деле, поначалу ликвидационная команда мало что будет знать о природе инспирированного ксеносами мятежа, что охватил Реелас. В основном, по причине того, что это фабрикация Альфа-легиона, но также и потому, что разведка Имперского флота выдвинула несколько «предположений» на основе того немного, что удалось узнать. Что ПИ смогут-таки выяснить из отчётов, собранных из вокс-перехватов с поверхности планеты, указывает на то, что восстание говорит о возвращении чужацких господ и бунте против угнетения Империем. В этой туманной мятежной риторике Флот заполнил проблемы, заклеив восстание как специально устроенное шпионами и сторонниками тау. Любой боевой брат, что потратит время на чтение отчётов блокадного флота о мятеже, может пройти Серьёзную (+0) проверку Интеллекта и осознать, что никто, по факту, не знает ничего реального о восстании или о тех, кто за ним стоит.

Реальность такова, что нет никакого охватившего всю планету восстания (города-улья Рееласа попросту слишком разрознены и изолированы). Вместо этого есть ряд мятежных организаций, взращенных Альфа-легионом и его агентами. Часть мятежников верит, что они по-настоящему сражаются за тау, и надеется, что чужаки сойдут с небес как спасители, пока прочие по-настоящему перешли на сторону Хаоса и являются верными сектами Стигмарта. Подавляющее большинство, впрочем, попросту является анти-имперскими движениями, сражаясь для освобождения от блокады и восстановления власти Гранитного владыки.

в ликвидационной команде, так как все командующие считают это операцией Адептус Астартес (а Инквизиции), и считают боевых братьев, в первую очередь, членами собственных орденов.

Группа входит в огромный оперативный штаб «Пламени», где уже ждут прочие командующие, Фельросс и Ахутай (у каждого за спиной своя почётная стража). В центре комнаты под гигантским куполом с множеством обзорных экранов, наведённых на Реелас – подробный голографический тактический дисплей мира, показывающий цели и ландшафт.

Как только с формальными приветствиями покончено, МИ может дать игрокам шанс познакомиться с каждым из трёх командиров и миром, что им вскоре предстоит атаковать. Они должны иметь возможность задавать командующим вопросы, что были тут чуть дольше, чем они, и оценить ситуацию в целом. Как минимум, можно начать с того, что командующие друг с другом очень вежливы, и пока что не было несогласия касаясь намеченного плана действий. МИ также может пожелать присутствия части самых важных членов каждого ордена (вроде библиариев, капелланов или ветеранов), дабы ПИ могли с ними встретиться.

ЦЕЛИ И ТАКТИКА

Когда у ПИ появилось представление о Рееласе (см. стр. 123 «Реелас: мир в цепях»), и немного информации о личностях и ресурсах трёх командующих (см. «Авангард Империема»), встреча может перейти непосредственно к делу. Информация от блокадного флота (возможно, способная вызвать некоторые уничижительные ремарки касаясь флотской разведки от Ахутая или Тибиаса) указывает, что был получен сигнал из одного из морских городов-ульев Рееласа. Этот сигнал, что всё ещё передаётся, выглядит как призыв к оружию от глобального инспирированного ксеносами восстания. Несколько других городов ответили, хотя, что важно, не Гранитный шпиль. После тактического сканирования низкой орбиты Саламандры определили источник сигнала и несколько других целей, что могут быть потенциальными гнёздами мятежного сопротивления. Тибиас покажет их на голографическом дисплее. Это:

Гранитный шпиль, резиденция правительства Рееласа. Это вероятная точка сопротивления, несмотря на отсутствие передачи или принятия любых мятежных сигналов. Неизвестно, кто контролирует Шпиль или даже то, защищён ли он вообще. Так как это неподвижная локация, она представляет собой стратегически важную локацию и, таким образом, имеет значение для любого плана вторжения.

Хеллсмарк, морской город, названный Адептус Астартес «Хеллсмарком», и который передаёт сигнал восстания, определённо является очевидным центром активности мятежников. Будь-то проникновение с целью расследования или полномасштабный штурм, Хеллсмарк представляет собой главную цель. Он также потенциально является самым вероятным местонахождением лидеров восстания и даёт величайший шанс обрести славу для тех, кто его захватит.

Скопление ульев, несколько морских городов сформировали большое скопление, некоторые из которых обмениваются передачами с Хеллсмарком. Скопление больше Хеллсмарка, но демонстрирует меньшую активность; оно представляет собой логичную вторую цель и место мятежного сопротивления. Похоже, оно не представляет непосредственной угрозы в силу того, что мало чем располагает в вопросе очевидного вооружения.

Третичные цели, минимум ещё одна дюжина морских городов-ульев разбросана по океанам Рееласа; часть демонстрирует минимальный вокс-трафик, но почти все совершенно темны. Любые из них могут быть цитаделью мятежников, хоть и не столь «активной», как Хеллсмарк или Скопление. Со временем, эти города будут нужно включить в любой план штурма, чтобы Реелас можно было удачно зачистить.

МИ может дать ПИ шанс обсудить различные плюсы каждой цели с командующими, но вскоре должно стать ясно, что каждый из них уже чётко представляет, куда хочет бросить свою роту для удара. Ахутай хочет направить Белых Шрамов против Хеллсмарка, сокрушив руководство восстания. Фельросс желает, дабы его Железные Руки захватили Гранитный шпиль, и узнали больше о началах восстания и степени, до которой оно охватило мир. Тибиас намерен приказать своим боевым братьям, что более многочисленны, чем у остальных командиров, высадиться в нескольких городах-ульях, включая Гранитный шпиль и Хеллсмарк, чтобы сокрушить то, что он считает

ДЕЛАЯ ВЫБОР

Первая встреча с тремя командующими должна быть напряжённой, а МИ стоит быть готовым к тому, что более коммуникабельные боевые братья попытаются найти дипломатическое решение до того, как проследовать к следующему шагу в приключении. Однако, согласно задумке приключения в ходе первого акта ликвидационная команда должна выбрать и поддержать один из трёх орденов, так что МИ стоит приготовиться соответственно.

Не то, что бы было невозможно убедить трёх командующих пылкими словами. Однако, эти слова нужно выбирать осторожно, чтобы достичь успеха.

- Капитан Тибиас из Саламандр позитивно реагирует на любую поддержку его лидерства и одобряет, если ликвидационная команда выражает любое беспокойство касаясь населения Рееласа. Тибиас также поддерживает диалог, что сосредоточен на возвращении Рееласа Империи в качестве верного и продуктивного мира.
- Тибиас негативно реагирует на любое предложение, которое ставит под угрозу большое количество населения планеты (хотя он не запрещает такое, понимая, как устроена война), и также не поддерживает предложения, в которых он и его Саламандры будут на позиции поддержки или подчинённых.
- Командующий Фельросс из Железных Рук позитивно реагирует на диалог, включающий в себя ссылки на «Кодекс Астартес», и особенно поддерживает методичный и выверенный подход.
- Фельросс негативно реагирует на любые попытки ускорить отвоевание Рееласа. Точно так же Фельросс считает население Рееласа слабой культурой, и его мнение таково, что им будет лучше, если их проредит огонь войны, дабы выжившие смогли стать сильнее, когда планета, рано или поздно, вернётся под власть Империи.
- Командующий Ахутай из Белых Шрамов полон нетерпения; он полагает, что эти обсуждения длятся слишком долго, а любая попытка замедлить реконквисту Рееласа заставляет его реагировать негативно. Кроме того, обращения к цивилизации или помощи населению Рееласа в восстановлении он встречает с презрением.
- Ахутай реагирует позитивно на любой диалог, поддерживающий агрессивные действия, и он и его Белые Шрамы с энтузиазмом поддерживают любые дискуссии касаясь уничтожения сигнала восстания и начала атаки на порт высадки.

Окончание встречи

МИ стоит тщательно запоминать действия ликвидационной команды, отношение и слова в ходе первой встречи. Встреча закончена, если любой из командующих негативно реагирует три или более раз (или даже раньше, по решению МИ). Если это случится, Ахутай уйдёт первым; его терпение, наконец, лопнуло, Фельросс последует за ним чуть позже, веря, что конференция не удалась, и что пришло время предпринять подход по-оптимальней.

Как всегда, МИ — последний судья в том, когда и как встреча будет завершена.

«рассеянным» сопротивлением. Тибиас также верит, что в некоторых городах могут быть верные Империи, и надеется встретиться с лоялистами.

Каждый командующий может предложить ликвидационной команде присоединиться к нему и помочь в высадке. Каждый пообещает славу и похвалу помощи, что такие специалисты способны оказать, и, если один или более ПИ из Саламандр, Железных Рук или Белые Шрамы, МИ может попытаться укрепить узы братства между ними и их орденем. В конце концов, ликвидационная команда может решить присоединиться к одному из командующих (если согласна с его планом) или пойти собственным путём. Каждый командующий кратко обрисует свою точку зрения и предложит долю славы в случае успеха, но не будет давить на ПИ. ПИ также могут отдалиться от одного или более командиров, если либо критично настроены к его плану, либо напомним о своём статусе членов Караула Смерти.

В зависимости от выбора игроков МИ стоит сыграть одно из приключений по высадке: «Отсечение головы», «Первый удар» или «Чужацкие хозяева». Если, вместо этого, они придумают свой собственный план, МИ может обратиться к «Альтернативным планам» ниже.

ОТСЕЧЕНИЕ ГОЛОВЫ (ЖЕЛЕЗНЫЕ РУКИ)

Если ликвидационная команда присоединится к Железным Рукам, они обрушатся на Гранитный шпиль на борту одного из громовых ястребов Железных Рук. Шпиль воистину

великолепное зрелище — возвышаясь на сотни метров над кипящими полярными морями, он усеян мостиками и башнями, что висят над водой. Пока они летят к Шпилю, Фельросс проведёт инструктаж перед миссией.

Гранитный шпиль, по сути, является городом-ульем, что балансирует на скальном утёсе. Его можно поделить на три главные области: Корона, Ствол и Глубины.

Корона — владения Гранитного владыки и секторы Администратума, Механикус и Министорума. После появления Альфа-легиона эту зону запечатал (в ожидании ритуала для открытия разлома) и охраняет полк «Гранитных стражей» (МИ может использовать для их отображения профиль ополченцев-отступников на странице 415 ОКП **Deathwatch**). Они верят, что защищают Корону до возвращения Гранитного владыки, и будут ожесточённо драться для удержания этих чертогов. По сути, они являются первой жертвой для ритуала, что Альфа-легион знает, что Шпиль будет одной из первых целей Адептус Астартес). МИ может сделать поражение «Стражей» столь долгим или коротким, как пожелает, но ликвидационной команде стоит воспользоваться помощью Железных Рук. После разгрома «Стражей», если группа обыщет Корону, она обнаружит, что вся имперская религиозная иконография в секторе Министорума обезображена. Это странно, ибо аквилы и статуи остались нетронутыми.

Ствол, это дом для нескольких сотен тысяч гражданских, что влачат жалкое и голодное существование. Восстания среди всего населения случаются регулярно, но люди отрезаны от арсеналов Короны, так что они плохо оснащены

Миссия: захват Шпиля

Ликвидационная команда должна помочь Железным Рукам в захвате Гранитного шпиля с минимумом урона для здания и без чрезмерного уничтожения местного населения. Группа также может помочь добыть информацию и местные знания, дабы определить истинную природу планетарного, инспирированного ксеносами восстания.

Основная задача: Захват Шпиля

Это будет включать в себя подавление любого сопротивления, организацию чёткой власти над местным населением и символическое проникновение в чертоги Гранитного владыки. Считается, что Шпиль также может обладать планетарным оборонительным вооружением, которое нужно будет найти и нейтрализовать.

Дополнительная задача: Природа восстания

Информация указывает на то, что в глубинах Гранитного шпиля есть хранилища и когитаторы, могущие хранить намёки на недавнюю историю восстания. Местные также могут быть способны пролить немного света на то, что происходит на Рееласе, если их правильно допросить.

и не представляют особой угрозы для Адептус Астартес. Если ликвидационная команда сможет допросить местного жителя (что требует проверки либо Обаяния, либо Допроса, модифицированных в зависимости от выбора темы и взятка — еда особенно хорошо тут сработает), то сможет немного узнать о произошедшем здесь. Они страдали годами и умирали в изоляции; их численность некогда достигала миллионов. Недавно прибыли люди из-за пределов Шпиля, говоря о спасении, организуя мужчин в боевые группы и уводя их с собой. «Гранитная стража», что так долго несла вахту в Короне, получила новое снаряжение, а Корону запечатали. Затем запустили сигнал, бесконечно повторяя проповеди о возвращении чужацких хозяев. Почти все граждане опасались только худшего, что теперь, похоже, прибыло в виде ангелов смерти Императора.

Жители редко посещают Глубины. Это тёмное, тесное и грязное место, отданное почти целиком механизмам для управления Шпилем. Тщательный обыск этой области явит хранилища, забытые всеми и всяческими знаниями и артефактами (в основном, бесполезными для ликвидационной команды). Среди них будут отчёты Йола, стенограммы предложенной встречи с тау и опасения Гранитного владыки. Если они смогут расшифровать системы каталогизации хранилищ, что требует Тяжёлой (-20) проверки Интеллекта или Серьёзной (+0) Обыденных знаний (Администратум), то обнаружат отчёты о планах Стигмарта проникнуть на мир до прибытия крестового похода. Склады не без своих опасностей, и МИ может организовывать засады мятежников, пока ПИ пробираются по пыльным туннелям. Глубины также висят прямо над океаном, и повстанцы могут также заминировать пол, дабы тот рухнул, или целые секции, что тогда отделятся, заставляя ликвидационную команду прыгать или карабкаться ради спасения своих жизней.

ПЕРВЫЙ УДАР (БЕЛЫЕ ШРАМЫ)

Присоединение к Белым Шрамам для удара по Хеллсмарку представляет собой величайший шанс на славу, но также и величайшую опасность для ликвидационной команды. Спускаясь в строю громовых ястребов, Белые Шрамы и ликвидационная команда попытаются создать плацдарм на посадочной палубе города и затем пробиться внутрь. Пока ястребы скользят над волнами, Ахутай проведёт инструктаж перед миссией.

Захват Хеллсмарка можно поделить на три стадии: захват посадочных зон, обнаружение лидеров и зачистку.

Посадочные зоны, это широкие палубы на вершине города-улья, откуда челноки могут перевозить руду в Гранитный шпиль. Они будут хорошо охраняться, и Белые Шрамы и ликвидационная команда должны будут провести штурм с воздуха для их захвата. Для отображения защитников Хеллсмарка МИ может использовать профиль ополченцев-отступников на странице 415 ОКП **Deathwatch**. Ему стоит дать НИП ряд тяжёлого оружия (включая такие вещи, как зенитные батареи Гидра), так что группа будет высаживаться под огнём. МИ может даже позволить врагу сбить несколько ястребов, что рухнет прямо на палубу или в море, дабы дать игрокам почувствовать, насколько это опасно. Это будет большая битва с десятками боевых братьев и сотнями мятежников. МИ лишь нужно сфокусироваться на ликвидационной команде и дать им одну или несколько достижимых целей для битвы, как только та высадится (например, заглушить зенитную батарею, убить командира,

Миссия: Захват Хеллсмарка

Город необходимо захватить, а всё мятежное сопротивление — уничтожить. Лидеров восстания необходимо найти и ликвидировать, равно как и любых представителей населения, что симпатизируют восстанию. Военные обеспечение, вроде оружия и техники, тоже нужно уничтожить, дабы позднее они не попали в руки врага.

Основная задача: Убить лидеров восстания

Это означает обнаружение каждого лидера восстания и его убийство. Это даже больше директива по нахождению и уничтожению, ибо личности лидеров мятежа неизвестны, только то, что они находятся в городе и наверняка будут в центре величайшего сопротивления.

Дополнительная задача: Захват Хеллсмарка

Вооружённое сопротивление необходимо прекратить, а все враждебные силы — уничтожить. Население также должно понимать, что Империи теперь всем управляет. Это последнее задание можно выполнить при помощи либо публичной демонстрации силы, либо встречи с лидерами местных (не повстанцев).

Третичная задача: Заглушить сигнал

Если источник сигнала ксеносов найден, его стоит заглушить. Больше информации можно также вычленив из сигнала в зависимости от его местонахождения и происхождения.

вывести из строя рудные подъёмники, что перебрасывают подкрепления из улья). Как только посадочные палубы захвачены, Ахутай тут же соберёт своих людей и отправится на поиски лидеров восстания.

Обнаружение лидеров восстания будет включать в себя то, что ликвидационная команда будет пробиваться вниз в улей (хотя она и может позволить Белым Шрамам взять на себя почти все бои, если хочется побыть менее заметными). Центр сопротивления повстанцев — мостик Хеллсмарка и его лидер, капитан улья. Будет ли группа помогать или нет, Белые Шрамы, в конце концов, ворвутся на мостик и перебьют всех внутри. Группа может либо воспользоваться данным моментом, дабы начать собственное исследование Хеллсмарка (занившись зачисткой), либо попытаться обрести славу, будь-то на стороне Белых Шрамов или в одиночку. Основная оборона капитана улья — ряд шахтёрских лазеров, что он установил для защиты мостика; они прочёсывают коридоры тут и там, и даже силовые доспехи мало помогут. Игрокам придётся найти способ нейтрализовать лазеры, чтобы добраться до лидеров восстания. Это можно сделать при помощи громового ястреба, чтобы прорваться на мостик снаружи, обрубить связь мостика с реактором улья (и, таким образом, лишит батареи энергии), или пробраться через воздухопровод, чтобы попасть на мостик снизу или сверху.

Зачистка будет включать в себя прочёсывание остальной части улья. Как и многие места на Рееласе, улей полон голодающих жителей и, периодически, безумных членов сопротивления. Ликвидационная команда может поговорить с населением, чтобы получить лучшее представление о недавних событиях и восстании (см. «Отсечение головы»), или попытаться найти союзников (см. «Союз вольных капитанов»). Если она обыщет нижние палубы, то можно также найти то, что кажется источником сигнала, и вырубить его. Однако, Серьёзная (+0) проверка Техпользования сообщит, что это не источник сигнала; на деле он проведён через все города, и новый начинает работать, если другой замолкает.

ЧУЖАЦКИЕ ХОЗЯЕВА (САЛАМАНДРЫ)

Как часть операции Саламандр ликвидационная команда может высадиться или в Гранитном шпиле, или на Хеллсмарке в качестве второй волны (сражаясь рядом с Железными Руками или Белыми Шрамами соответственно). В качестве же альтернативы она может высадиться в Скоплении, поддерживая веру Тибиаса в то, что там могут всё же быть союзники Империи на Рееласе.

В отличие от высадки на Шпиле или Хеллсмарке это не боевая операция, и, хоть там и есть отряды инспирированного ксеносами восстания, они плохо организованы и почти не представляют угрозы для вооружённых до зубов космодесантников. Вместо этого Скопление даёт возможность ликвидационной команде добыть побольше информации о восстании, недавних событиях на Рееласе и даже найти немного союзников. При приземлении их встретит делегация нескольких городов. Лидер Скопления, капитан улья Бромард, захочет вести с ними дела, пусть даже он и не доверяет Империи, а Адептус Астартес его пугают. Он расскажет о трудностях Рееласа и о миллионах верных, для коих тот всё ещё является домом, и может просветить игроков касаясь некоторых аспектов восстания, более всего

важно то, что оно не едино и не является, по большей части, в поддержку тау.

МИ может использовать это происшествие для того, чтобы выдать ПИ часть истории мира, и также, чтобы показать народ Рееласа чем-то большим, чем просто мятежниками. Бромард не может рассказать им об Альфа-легионе (он попросту не знает о его существовании), но может намекнуть на присутствие культов Хаоса (используя термины-эвфемизмы вроде «тех, кто запятнан», или «тех, кто отверг свет Бога-Императора»). МИ стоит заставить ликвидационную команду работать ради этой и любой другой информации, требуя проверки на Обаяние или Дознание различной сложности в зависимости от того, с кем ИП говорит, и насколько дипломатично. Если они впечатлят Бромарда искренним намерением помочь всё ещё верным Императору и даже помогут ему против мятежных сил в Скоплении, он пообещает им поддержку, которая пригодится позднее, так как он будет способен предложить людей и защищённые каналы связи.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПЛАНЫ

ПИ могут решить придумать свои собственные планы, отличные от планов орденов. В этом случае, МИ стоит использовать информацию и миссии, что представлены выше, для создания новой миссии для них. Весьма вероятно, что, что бы они ни решили, минимум частично это будет касаться локаций или врагов из «Цели и тактика». В зависимости от успеха миссии МИ может затем перейти к итогам, что приведут ликвидационную команду ко второй части приключения.

Если МИ хочет сделать это событие более сложным, он может дать ликвидационной команде в сопровождение отделение Саламандр. У этих ветеранов крайне низкая терпимость к настоящим или предполагаемым еретикам, так что ПИ придётся не менее усердно держать их в узде, чем искать расположения Бромарда и его народа. Если дела пойдут плохо, это может даже привести к тому, что Саламандры атакуют лидеров Скопления (то есть, делегацию Бромарда), и группе придётся либо присоединиться к резне, либо попытаться остановить Саламандр каким-либо образом.

ИТОГИ

Часть первая закончится с завершением высадки. В зависимости от успеха первой миссии ликвидационной команды и где она решит высадиться, ПИ узнают что-то о природе восстания и также, потенциально, больше про один из орденов. МИ может принять это во внимание позднее (см. «Показатель напряжённости») с целью улучшения отношений между ликвидационной командой и орденом, которому она помогла. К этому моменту Альфа-легион сделает первый свой ход, и МИ может переходить ко второй части приключения.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ДРУГОЙ ВИД ВОЙНЫ

«Враг слабее всего, когда не знает, что сражается».

— древняя терранская поговорка

Во время штурма Белыми Шрамами Хеллсмарка Альфа-легион будет незаметно выходить на позиции, следя за высадкой Адептус Астартес и готовясь к удару. Как только первая атака Белых Шрамов зачистит верхние уровни города-улья и убьёт «лидеров» восстания, Альфа-легион взорвёт главные суспензорные блоки и балластное кольцо города, что затопит нижние уровни, и всё поселение начнёт тонуть. Посреди хаоса и беспорядка несколько отделений Альфа-легиона под личиной Саламандр или Железных Рук нападут на Белых Шрамов, причинят как можно больше вреда и отступят на борту одной из тиамат Хеллсмарка.

Тем временем, похожие засады случатся и в других частях Рееласа, где высадились космодесантники. Будет ли ликвидационная команда на борту Хеллсмарка или ещё где-то, но она получит краткий сигнал о помощи от Белых Шрамов (ещё одна западня Альфа-легиона). ПИ могут помочь Белым Шрамам, либо поспешив на нижние палубы Хеллсмарка, либо сначала быстро переместившись на челноке с текущей позиции. Если же они решат не помогать, тогда Альфа-легион придёт к ним, и группа попадёт в засаду (как описано ниже) вскоре после получения сообщения.

Как только группа получит просьбу о помощи от Ахутая и Белых Шрамов, планетарные коммуникации подавит мощный вокс-сигнал (передаваемый по цепочке через города-ульи). Группа вместе с прочими Адептус Астартес будет отрезана от своих боевых братьев и флота на орбите. Что ещё хуже, принадлежащая Альфа-легиону эскадра фрегатов с флотилией кораблей мятежной системы выйдет из укрытия и нападёт на суда Адептус Астартес на орбите, заставляя тех отступить на высокую орбиту, по сути, бросив десантников на поверхности.

ПРЕДАТЕЛИ СРЕДИ НАС

Альфа-легион под командованием Кордрака Безмолвного (см. ниже) выработал простой план разделить и ослабить Адептус Астартес, дабы получилось открыть варп-разлом и покорить Реелас. Он слишком хорошо знает, что развязать открытую войну между орденами будет практически невозможно; такие конфликты затухают быстро, и их сдерживают долг и почитание орденами Кодекса Астартес. Вместо этого Кордрак попросту хочет заставить их нервничать, вбить клин между командирами и, когда-таки начнётся настоящее нападение, заставить их сомневаться в союзниках. Его план состоит из двух главных компонентов: нарушить коммуникации и сеять смятение при помощи диверсий. Первого он добьётся благодаря подавляющему вокс сигналу, а второй же зависит от его воинов, замаскировавшихся под лоялистов; они будут стрелять по братьям, устраивать засады для того, чтобы не уничтожить, но заставляя командующих сомневаться друг в друге и

испытывать недоверие к тем, кто не является частью их собственного ордена. Уничтожение ликвидационной команды во всём этом для Кордрака — побочный эффект, и на данный момент, по крайней мере, он не прикладывает никаких серьёзных усилий, чтобы убрать их с пути.

Засада Альфа-легиона против ликвидационной команды, скорее всего, случится на Хеллсмарке, когда тот начнёт тонуть в водах Непостоянного моря; если же ПИ не отправились к Хеллсмарку, МИ может изменить столкновение, чтобы оно соответствовало новой локации (например, убрать элемент тонущего города). Пока группа пробивается к Белым Шрамам, Хеллсмарк будет разваливаться вокруг них, кренясь по мере того, как уходит под воду. МИ стоит ввести штраф в -20 ко всем проверкам Ловкости с целью двигаться быстрее шага по неровным коридорам и платформам или по местности, что уже частично затоплена ледяной водой. Когда они достигнут нижних уровней, откуда Ахутай отправил сигнал, то начнут замечать признаки боя, разбросанные тут и там тела мятежников и изрешечённые болтами стены.

Войдя в обширную котельную, полную поршней и кранов, игроки заметят группу из четырёх Саламандр, что, судя по всему, проверяют тела нескольких убитых мятежников. По мере приближения ближайший Саламандр повернётся, крикнет «За Императора!» (Альфа-легион специально выбрал этот боевой клич как вызывающий смятение и панику) и затем откроет огонь из болтера. МИ может позволить боевым братьям пройти Очень тяжёлую (-30) проверку Бдительности, чтобы те заметили, что что-то с силовыми доспехами Саламандр явно не в порядке (они недавно покрашены и лишены знаков роты или отделения), что поможет игрокам не быть застанными врасплох. Используйте профиль космодесантника Хаоса со страницы 418 ОКП **Deathwatch** для отображения Альфа-легионеров. После пяти раундов боя к ним присоединится орда ренегатов-ополченцев (стр. 418 ОКП **Deathwatch**) Численностью 40. Если ликвидационной команде удастся убить одного или более Альфа-легионеров (или бой длится более 15 раундов), то тогда Альфа-легион отступит, используя ополченцев в качестве прикрытия своего отхода. Группа быстро сможет приметить порчу Хаоса (хотя необязательно, у Альфа-легионеров), если сможет изучить тело.

После разгрома врага или отступления из засады ликвидационной команде будет необходимо покинуть Хеллсмарк до того, как тот полностью утонет. Это будет включать в себя бегство наверх по затопленным уровням, чтобы добраться до челнока или громового ястреба. МИ может сделать это настолько сложным или лёгким, как пожелает, заставляя боевых братьев проходить проверки Силы или Ловкости, чтобы выламывать двери или взбираться по сломанным кранам посреди потоков морской воды. Они также могут встретить ещё больше врагов на пути к выходу. МИ стоит избегать слишком уж многочисленных боёв или новых столкновений с Альфа-легионом, но всё ещё могут быть островки паникующих еретиков или ополченцев.

Когда группа достигнет ненадёжных посадочных палуб, она встретится с ещё одним вызовом. Три Белых Шрама будут здесь в ожидании, когда их заберёт орден, и они тоже пережили засаду Альфа-легиона. Болтеры возьмут на изготовку, и все обменяются грубыми словами, так что ликвидационной команде надо будет убедить Белых Шрамов успокоиться. МИ стоит заставить их пройти проверку на основе Общительности в зависимости от плана действий.

Даже если они потерпят неудачу, Белые Шрамы, скорее всего, стрелять не будут (если только по ним не начнут стрелять), так как не верят по-настоящему, что Караул Смерти замешан в каком бы то ни было предательстве, что имеет место быть. Если игроки-таки докажут Шрамам, что им можно верить, те скажут, что Ахутай и почти вся рота пропали, а они отступают к точке сбора. Ликвидационная команда может составить им компанию при желании.

Группа может решить преследовать Альфа-легион после засады, когда те побегут вниз к тиамат. В этом случае они столкнутся с ещё восемью Альфа-легионерами, что перегруппировываются после похожей атаки на Белых Шрамов, в данном случае замаскировавшись под Железные Руки. У них есть приказ не мешкать, так что они будут отступать с боем в воде по грудь. Если ПИ будут особенно успешны, МИ может даже позволить им преследовать врага под водой в другой тиамат, что, возможно, приведёт к битве в морских глубинах.

ТОЧКА СБОРА

После засады на Хеллсмарке ликвидационная команда начнёт получать разрозненные отчёты (время от времени пробивающиеся сквозь помехи в воксе), что похожие схватки между орденами начались и в других локациях. Если она не вмешается, смятение и хаос продолжат выходить из-под контроля, вылившись во встречу трёх орденских командиров в Гранитном шпиле и великое жертвоприношение Кордрака. Если игроки не придут к выводу, что нужно разнести весть о том, что за атаками стоят космодесантники-предатели, и объединить ордены, МИ может заставить их встретиться отделение лояльных десантников с тем же планом (возможно, Белых Шрамов,

которых игроки встретили в ходе эвакуации с Хеллсмарка).

Два фактора ограничат усилия ликвидационной команды в этой части приключения. Первый, у них нет надёжных способов связи с любыми другими десантниками на Рееласе. Второй, они не могут попасть на корабли на орбите, так как те сейчас недосыгаемы для челноков. Это значит, что придётся работать с информацией, которая есть касемо локаций на Рееласе и где ордены будут вести бои. МИ стоит позволить игрокам придумать собственный план и решить, куда на Рееласе они хотят отправиться или какие шаги хотят предпринять, чтобы победить Альфа-легион. Каждый орден будет по умолчанию в определённом месте, но МИ может поменять их по мере развития ситуации или в ответ на действия ликвидационной команды.

ЖЕЛЕЗНЫЕ РУКИ

Фельросс и почти все Железные Руки будут всё ещё удерживать Гранитный шпиль от остатков «Гранитной стражи» и от спорадических атак граждан-мятежников Ствола. Также там будут часть отделений Саламандр в разных частях города и Альфа-легион, поддерживающий напряжённость между орденами, пока не прибыл их лидер и не начался ритуал.

БЕЛЫЕ ШРАМЫ

Ахутай и большинство Белых Шрамов, что избежали затопления Хеллсмарка, организовали временную базу на ближайшем континентальном шельфе. Оттуда они планируют ударить по предателям в ближайших городах-ульях. Отделение Альфа-легиона при поддержке

Кордрак Безмолвный

Альфа-легион в союзе со Стигмартон много лет планировал покорение Рееласы. Это часть более глобальных планов легиона – превратить мир в плацдарм для натиска на Канийский клин и Железный Ошейник, убедив имперское внимание от зоны Целлелос и дестабилизировав целый регион. Даже Альфа-легион не смог бы продлить блокаду достаточным флотом, чтобы покорить мир, поскольку его не получилось бы снабжать нормальными способами из-за близости к сердцу имперского контроля в секторе. Вместо этого великий план выпал на долю чемпиона легиона Кордрака Безмолвного, жестокого и хитрого десантника-предателя. Его рот запечатала мутация, но Кордрак по-прежнему излучает силу и авторитет, командуя войсками при помощи отрывистых жестов и мрачных взглядов. Кордрак – великолепный тактик и знаток запретных знаний; именно он нашёл варп-разлом и то, как его можно протянуть от сердца Аномалии Тадекса к Рееласу, тем самым обойдя Железный Ошейник и блокадный флот. С отрядом десантников-предателей он тайно высадился на Рееласе и начал приводить население к поклонению губительным силам или ряды мятежников. Однако, для открытия разлома ему нужна заметная жертва (кровь могучего члена избранных Императора), так что он заманил на планету Адентус Астартес. Губительные силы благоволят Кордраку, так что три ордена ответили на зов. Если ранее он надеялся убить всего одного боевого брата, то сейчас планирует убить трёх самых сильных десантников на Рееласе: Ахутая, Фельросса и Тидиаса. Тёмные боги не смогут отказать от такого подношения, и разлом получится сильным и настоящим, что позволит ордам Стигмарта наводнить планету.

мятежников находится неподалёку и планирует атаковать базу под видом Саламандр, чтобы подбросить дров в огонь хаоса.

САЛАМАНДРЫ

Тибиас переместился к Скоплению, хотя планирует попасть в Шпиль, как только соберёт достаточно боевых братьев. В отличие от остальных командиров почти все его люди рассеяны по Рееласу из-за точечных высадок. Местные также доставляют ему проблемы, поскольку Альфа-легион массово убивает жителей планеты в ходе отступления.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Кроме указанных выше в каждой локации будет минимум отделение или больше космодесантников, часть из которых будет в неважном состоянии, часть — держится, но почти все целиком отрезаны от командования. МИ может использовать списки подразделений из «Авангарда Имперiums» для размещения отрядов по всему Рееласу согласно требованиям ситуации и тому, как выстраиваются события. «Точка сбора» посвящена попыткам вновь объединить ордены и сразиться с реальной угрозой (Альфа-легионом), и столь же про дипломатию, сколь и про помощь собратьям-космодесантникам. Хотя часть её и может включать в себя миссии по поиску и спасению Адептус Астартес, которых изолировали или загнали в угол атаки Альфа-легиона, она также может включать в себя длительные конференции с одним из орденских лидеров, когда боевые братья попытаются убедить его, что проблемы создаёт это не предательство другого ордена, а присутствие легиона предателей. Однако, это тоже может привести к провалу миссии, если у них нет доказательств существования Альфа-легиона.

Ниже представлена часть предлагаемых препятствий для преодоления игроками в ходе сбора Адептус Астартес. Это в дополнение к любым действиям для остановки восстания или преследования Альфа-легиона, что будет реализовывать свои собственные планы. МИ не нужно стесняться в придумывании собственных событий в этой секции при помощи информации, что уже есть об орденах и мире.

ВРЕМЕННАЯ СЛЕПОТА

В ответ на закодированный сигнал с земли один из фрегатов поливает шквальным огнём из пушек один из надводных городов-ульев. Сигнал отправил Альфа-легион при помощи взятого с трупа лоялиста передатчика, а один из орденов оказался главной целью атаки. Ликвидационная команда получит краткое сообщение по страдающему от помех воксу с просьбой о помощи. Она должна затем пробиться через мятежные силы к отрядам лоялистов и попытаться вытащить их. Если она хочет преуспеть, то придётся также попросить прекратить огонь, что означает преследование Альфа-легиона и отключение сигнала или нахождение другого способа передать фрегату сообщение; например, это может быть полёт на челноке на низкую орбиту или использование мигающего сигнала, который можно будет увидеть из космоса.

СМЕРТЬ В ВОДЕ

Отделение боевых братьев попало в ловушку, когда Хеллсмарк ушёл на дно, и теперь застряло в медленно тонущей секции города на дне океана. Получив послание при помощи шахтёрского дрона, ликвидационная команда должна найти способ попасть к товарищам и затем пересечь затопленные руины Хеллсмарка. Даже несмотря на то, что мало какое сопротивление может попасться на пути, это опасное погружение, которое может потребовать длительного нахождения в ледяной воде и среди мощных течений. Будто мало опасностей, как только они доберутся до отделения и попытаются свежать, благодаря тиамат восставшие засекут их всплытие на поверхность и постараются сожрать при помощи острых жвал-бритв своей шахтёрской машины.

ПАДЕНИЕ ГРОВОГО ЯСТРЕБА

Благодаря чистейшему везению мятежники сбили громовой ястреб, и тот рухнул на один из непостоянных континентальных шельфов Рееласа. Развивая успех, группа мятежников высаживается на шельф с целью перебить боевых братьев на пенящейся земле и среди пылающих гейзеров. Ликвидационной команде придётся поторопиться, если она хочет спасти братьев и эвакуировать их до того, как численное превосходство приведёт мятежников к победе. Впрочем, повстанцы не единственный враг ПИ, сама земля может внезапно провалиться или вздуться, врезавшись в зависший над ней космолёт. Что бы ещё ни взяла ликвидационная команда с собой, ей стоит занять реально хорошего пилота.

НОВОЕ ЛИДЕРСТВО

Один из ветеранов-Саламандр, будучи отрезанным от остальных бойцов роты и считая, что Тибиас мёртв, принял руководство миссией. С контингентом боевых братьев он возглавил штурм Шпиля, который, как он считает, находится под контролем десантников-предателей. Ликвидационная команда должна убедить его, что другие ордены не враги ему, остановить его благодаря полномочиям от Тибиаса или заставить отступить. Любая задача потребует серьёзной дипломатии, запугивания или блефа, а то и даже демонстрации силы. Если группа уже присоединилась к другим десантникам, ситуация может стать легче или тяжелее в зависимости от уровня напряжённости между орденами.

МИЛОСЕРДИЕ ДЛЯ СЛАБЫХ

Есть отчёты, что отряд десантников из Железных Рук начал массовую зачистку граждан Рееласа в Шпиле, считая, что город переполнен мятежниками. Командир Саламандр хочет остановить это и опасается, что Железные Руки могут оказаться Альфа-легионом, но готов позволить ликвидационной команде разобраться с этим вместо того, чтобы попросту атаковать. Истина местами не такая простая — Железные Руки действительно находятся там и приступили к чисткам, но ситуацию усугубляет присутствие замаскированных десантников из Альфа-легиона, что сеют насилие налево и направо. В конце концов, ликвидационная команда после отражения атаки или нападения на и



предателей, и лоялистов должна будет решить, какое отделение поддержать или открыть ли огонь по обоим, так как ситуация выльется в трёхстороннюю схватку.

Тяжёлая гравитация

Отделение Железных Рук застряло на гравитационном крюке на низкой орбите при попытке вернуться на свой корабль быстрого реагирования. Гравитационный крюк — реликвия времён раннего заселения Рееласа; это огромная орбитальная платформа для запуска гарпунов, привязанная к отломанному куску породы (часть планеты, заброшенная на низкую орбиту). Железные Руки находятся на скале, а их громовой ястреб имеет брешь в корпусе, так что выживать приходится за счёт воздуха в доспехах. ПИ придётся высадиться на породу и добраться до Рук до того, как те привлекут внимание кораблей одной из мятежных систем или пока Альфа-легион не отправит собственный отряд для высадки. Помимо опасности в виде вакуума и нулевой гравитации падение громового ястреба повредило гарпун, так что скала медленно отваливается и дрейфует в пустоту.

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ

Пока ПИ собирают рассеянные силы Адептус Астарес, Альфа-легион тоже не сидит сложа руки. Кордрак и его самые доверенные люди готовят Шпиль ко встрече командиров ордена и к ритуалу для открытия разлома. Если ПИ ещё не в Шпиле, МИ может заставить их перехватить послание Альфа-легиона орденским командующим встретиться там. В качестве же альтернативы, если они связались с одним из командующих, то узнают об этом плане от него (см. ниже).

Прибытие в Корону

Альфа-легион приготовил ряд фальшивых вокс-передач, чтобы заманить командиров космодесанта в искусную и коварную ловушку в Короне Гранитного шпиля. Ключевые элементы для этой встречи таковы:

- Корона считается «нейтральной территорией».
- Корона — одна из нескольких областей на планете, что обладают аурой власти, подходящей для космодесантников.
- Корона считается народом Рееласа важным символом и достопримечательностью.

МИ стоит рассмотреть одну из следующих опций для фальшивой передачи (в зависимости от действий ликвидационной команды и собственных предпочтений), чтобы организовать кульминацию приключения. Каждая из них — подлог и приманка, задуманная Альфа-легионом.

Верный союзник: Командующим космодесанта поступает сообщение от связанного офицера Ниаля, лейтенанта Имперского флота, что служит самому магистру войны. Нияль поясняет, что недавно прибыл с поручением от лорда-милитанта, и желает встретиться с командирами космодесанта в Короне.

Граждане Рееласа: С десантниками связывается Союз капитанов ульев. Союз желает встретиться с командующими, дабы принести формальную присягу Империи и оказать любую поддержку крестовому походу, какую только может.

Таинственный посетитель: Командующим космодесанта приходит формальное приветствие при помощи старого шифра Инквизиции, которое утверждает, что инквизитор Вейлан из Ордо Ксенос желает встретиться с ними и обсудить ужасную угрозу крестовому походу.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО

«Величайший враг Императора — предательство. Это враг, которого мы не можем увидеть, потрогать или услышать, но он угрожает нашей Империи так же явно, как и клинок еретика или ненависть тужака, и словами не описать, как несоизмеримо тяжелее его победить».

— Фельросс, капитан седьмой роты Железных Рук

Последняя часть приключения происходит в Короне Гранитного шпиля. Кордрак намерен убить минимум одного из капитанов космодесанта и открыть варп-разлом в Ахеросский выступ. Ликвидационная команда прибывает в сводчатые чертоги Гранитного владыки (всё ещё усеянные телами Гранитной стражи) одновременно с другими командирами. В зависимости от того, смогли ли ПИ объединить почти всех Адептус Астартес или связались ли с одним или более командующим, к этому моменту они могут быть хорошо организованы и подозревать, что Альфа-легион готов сделать ход. МИ стоит дать им шанс организовать свои силы и подготовить планы до посещения конференции.

РАЗРЯДКА

То, как пройдёт встреча между капитанами орденов, зависит от и выбора МИ касаясь приглашения, и уровня напряжённости между тремя орденами, и числа выживших боевых братьев. Если уровень напряжённости 30 или меньше, то встреча будет без рукоприкладства, хоть и эмоциональной, так как капитаны будут пытаться понять, что вообще происходит. Если уровень выше 30, это будет настоящий тупик с оружием наготове и регулярными обвинениями между капитанами; ситуация будет лишь в одном шаге от открытого насилия.

Кордрак не собирается атаковать сразу же. Он должен сначала подготовиться и по-настоящему заинтересован в том, чтобы посмотреть, будут ли лоялисты драться друг с другом (возможно, способствуя этому путём атаки боевых братьев, патрулирующих Ствол или на посадочных платформах, под личиной лоялистов, если всё к тому идёт).

Это значит, что у ПИ будет шанс уладить отношения между капитанами и убедить их, что Альфа-легион — истинная угроза, способный напасть, пока они тут разговаривают. Это социальное событие, и МИ стоит стараться избегать боёв, если только дела не пойдут совсем, совсем плохо. Это шанс для игроков объяснить свою позицию и выдать то, что они могли узнать о природе восстания. МИ может побудить их использовать умения Общительности, чтобы заслужить доверие ротных командиров, но, если они смогут предоставить вещи вроде доказательств, убедительных аргументов и, возможно, плана, ему стоит дать им подходящие бонусы или не заставлять проходить проверки.



Варп-разлом

Кордрак выяснил, что давным-давно изначальные обитатели Рееласа заключили тёмный договор с целью спасти свой мир от древнего врага. Хотя детали и утрачены, в записях сказано, что, после того, как соседние миры пали, а миллионы их сограждан погибли, они воззвали к Варпу для спасения от врага куда более развитого, чем они. В ответ их одарили оружием из Варпа и колодцем варп-энергии для его питания, который закопали глубоко в недрах их планеты. Однако, как и все дары от губительных сил, это был обоюдоострый меч; потребляя слишком много энергии из варп-колодца, чтобы уничтожить вражеский авангард, что прибыл захватить их мир, они также разрушили поверхность и дестабилизировали само его ядро. Хотя это и подписало смертный приговор их цивилизации, остался туннель между их миром и Варпом, что и существует по сей день.

Кордрак обнаружил этот туннель и ритуал, чтобы его призвать. При помощи похотей планеты в Аномалии Тадекса, где ткань материального мира также слаба, он может создать разлом между двумя мирами – варп-мост, что войска могут использовать для перемещения из ядра клина Ахерос к Рееласу. С такими стабильными вратами Стигмарт сможет открыть второй фронт против крестового похода и превратить сломанный шахтёрский мир в крепость тёмных сил.

МИ стоит не забывать и отыгрывать каждого командующего согласно его характеру (см. «Авангард Имперiums»), и сосредоточиться на недавних событиях, вроде тех, будто бы между лоялистами происходили настоящие столкновения.

МИ также может воспользоваться данной встречей, чтобы заставить игроков сомневаться в своей вере в командиров. Так как они сами пострадали от рук Альфа-легиона, он может заставить Тибиаса, Ахутая или Фельросса казаться безразличным к атакам на них или непоколебимым в уверенности, что никоим образом легион-предатель не мог оказаться настолько далеко от зоны Целлебос. Даже возможно, что командиры космодесанта будут подозревать, что ликвидационная команда Караула Смерти не на той стороне! Конечно, все ордены верны Императору и Империмуму, даже если сражаются друг с другом.

Это ловушка!

Кордрак атакует капитанов космодесанта либо тогда, когда станет очевидно, что они не станут сражаться друг с другом, либо если в они обескровят друг друга в открытом столкновении. Альфа-легион нападёт на чертоги Гранитного владыки, одновременно с этим отправив мятежников против населения Ствола и любых лоялистов не в чертогах. Численность Альфа-легиона, включая Кордрака, будет примерно соответствовать числу капитанов и их почётной страже. Другие лоялисты не смогут добраться до командиров вовремя, если только ПИ не смогут обеспечить помощь от Бромарда или других сил Рееласа; в этом случае их численность позволит части лоялистов пробыть, и МИ может выстроить ситуацию несколько в пользу капитанов.

Это будет эпическое сражение с множеством космодесантников с обеих сторон, что будут биться в палате Гранитного владыки и в соседних коридорах (включая большие балконы, что кольцом окружают верхушку Шпиля). МИ может организовать большую часть боёв за кадром, сосредоточившись на настоящем бое, что будет

между Кордраком и капитанами, когда он будет пытаться завершить ритуал и открыть разлом. Если помогут капитанам с Кордраком и его личной свитой (используйте профиль космодесантника Хаоса со стр. 418 ОКП **Deathwatch**), то ПИ заметят, что космодесантник Хаоса испещрён тайными символами и кровавыми иконами. Если боевой брат пройдёт Серьёзную (+0) проверку Запретных знаний (Демонология или Варп), то поймёт, что Кордрак – сосуд для демонов, и, если его убить, с высокой долей вероятности трансформируется в князя демонов.

Если ПИ не вмешаются, Кордрак будет убит капитанами и трансформируется. В противном же случае они должны попытаться помешать ему убить капитана, не убивая его (например, при помощи Захвата, оглушения, пси-сил и так далее). МИ не нужно делать броски за капитанов или отыгрывать их вклад в бой, если не хочется (он может предположить, что они являются частью закадровых боёв). Таким образом, если Кордрака не остановить или не убить за 5 раундов, он убьёт одного из капитанов и разлом начнёт открываться. В качестве же альтернативы, если он погибнет, он взорвётся фонтаном крови и станет князем демонов (используйте профиль князя демонов со стр. 416 ОКП **Deathwatch**). В этот момент дела пойдут куда хуже, и, если в любом раунде ПИ не смогут нанести ему урон (после снижения урона Броней и бонусом Выносливости), он убьёт одного из капитанов и разлом начнёт открываться.

Если разлом начинает открываться, леденящая багровая дымка начнёт окутывать палату; у ПИ будет 5 раундов, чтобы остановить её путём убийства Кордрака (или его демонической формы). Если они не смогут, еретическое ополчение Стигмарта нахлынет из портала и вступит в бой. С этого момента единственный способ запечатать разлом – пробиться на ту сторону через гигантские ораы Стигмарта и уничтожить врата там (у Библиариев и ПИ с Запретными знаниями (Варп) есть шанс знать это). Если врата не запечатать, Реелас, в конце концов, падёт, и на карантинных мирах начнётся настоящая война.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как только ворота запечатаны или их открытия удалось избежать, а Кордрак убит, восстание, по сути, закончится. Ликвидационная команда сможет вернуться на орбиту, где появление блокадного флота покончило с кораблями мятежной системы и заставило ударный крейсер Альфа-легиона отступить. Покидая Реелас, ликвидационная команда становится свидетелями прибытия имперской армады — как раз вовремя, чтобы увидеть, как Адептус Астартес улетает...

ДЛИТЕЛЬНАЯ НАПРЯЖЁННОСТЬ

В конце приключения МИ стоит обратить внимание на то, во что вылился уровень напряжённости. Если цифра небольшая, 20 или ниже, то никакого долгосрочного ущерба нанесено не было. Если же он оказался выше, особенно, если привёл к столкновению между орденами, то тогда это окажет эффект на то, как все три ордена будут взаимодействовать в Иерихонском рубеже, и, в меньшей степени, как они будут смотреть на Караул Смерти. Для боевых братьев это может означать лишь ограниченную помощь от таких орденов в будущем или усилия командующих избегать их. Для орденов это может иметь значительные военные последствия, так как магистр войны Тетрарх разочарован отказом Саламандр, Железных Рук или Белых Шрамов сражаться рядом друг с другом. МИ стоит также помнить, что все три задействованных в покорении Рееласа ордена отправляют боевых братьев в Караул, и ПИ могут обнаружить, что новоприбывшие или даже старые товарищи могут смотреть на них под другим углом, если те были ответственны за бесчестие в отношении их ордена или смерть одного из их командиров.

Уровень напряжённости между двумя орденами 5 или меньше означает, что они разобрались с разногласиями, и (по решению МИ) между ними могли возникнуть узы или долг чести. Это значит, что ордены в будущем будут работать вместе намного более гладко, а братская связь станет сильнее.

Уровень напряжённости между двумя орденами 30 или более, указывает на то, что у них осталась затаённая обиды или вражда из-за этого инцидента, и воспоминания о Рееласе оставят горький привкус не на одно десятилетие.

