

DARK HERESY™

THE CHURCH OF THE DAMNED™



ВТОРАЯ ЧАСТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ
В ТРИЛОГИИ THE APOSTASY GAMBIT

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

DARK HERESY™

THE CHURCH OF THE DAMNED™



РОЛЕВАЯ ИГРА В МРАЧНОЙ ТЬМЕ
41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ.....	4
Брифинг МИ	4
Структура приключений.....	5
Темы	6
 ГЛАВА I: СУММА ВСЕХ ВЕЛИЧИЙ	8
Прибытие к воротам	8
Собор Просвещения	9
Зона 1: Неф	11
Зона 2: Госпиталь	12
Зона 3: Клуатр вренности	14
Зона 4: Покои архикардинала	15
Зона 5: Ризница	16
Зона 6: Кельи кающихся	18
Зона 7: Зал Синода	19
Зона 8: Архив.....	20
Зона 9: Сад покоя	21
Зона 10: Монастырь катахуменов.....	22
Зона 11: Ремесленное крыло.....	25
Проталкивание по сюжету	27
 ГЛАВА II: ПЛОХОЙ ДЕНЬ В ОСЛЕПЛЯЮЩЕМ УЩЕЛЬЕ.....	30
Место перестрелки	33
Первые встречи.....	34
Зона 1: Стреляная гильза	37
Зона 2: Призыв к оружию	37
Зона 3: Яма боли.....	38
Зона 4: Дом дока Уэстона.....	39

Зона 5: Пушки Кайлы.....	39
Зона 6: Лощина.....	40
Зона 7: Ульепад	40
Зона 8: Genatorium Epsilon XIII	41
Зона 9: Площадь	42
Зона 10: Ярмарка Скрытого солнца.....	42
Зона 11: Логово Червя.....	45
Зона 12: Убежище Кадавров	46
Битва за Ослепляющее ущелье	48
Результат	50
Убежище Рисованного.....	52
 ГЛАВА III: БЛАГОЧЕСТИЕ В ОГНЕ.....	54
Горящий город.....	54
Посадочная площадка.....	55
Внутри собора	55
Противостояние лже-Игнато.....	56
Негде умереть	58
Битва за веру	60
Последняя воля и завещание	62
Пламенный язык.....	63
Входной коридор в камеру саркофага	64
Бассейн слёз.....	65
Ритуальный зал	66
Саркофаг святого Друза	67
Альтернатива сожжению Каликсиды	68
Последствия	68
 Раздаточный материал 1 и 2.....	69
Приложения	70

Перевод: Юрий Ульянов специально для https://vk.com/wh40krpg_rus

Верстка: Ingwarwer (И. Авдеев)

ВСТУПЛЕНИЕ

“Вокруг нас тьма и грех. Мы всё глубже погружаемся в ад. Если бы кто-то смог остановить наше падение, то это стоило бы гораздо большего количества жизней, чем вы можете себе представить. Но разве не правильно сделать этот шаг? Какой бы ужасной ни была цена, разве это не наш долг?”

— заявление Первого Синода “Проклинающей десницы”

The Church of the Damned — это вторая часть **The Apostasy Gambit**, в которой ячейка аколитов противостоит заговору церкви. Некий культ внутри Экклезиархии хочет посеять в Каликсиде религиозный хаос в надежде, что все грешники будут сожжены в результате великого и жестокого переворота. В **The Church of the Damned** ПИ расследуют дело архикардинала Игнато — самого высокопоставленного чиновника Экклезиархии во всей Каликсиде. Однако раскрытие планов архикардинала лишь первая задача. Поскольку обнаруживается, что настоящий Игнато давно был заточён коллегами-заговорщиками из-за крайнего фанатизма, чрезмерного даже по меркам Проклинающей десницы. А его должность и кожу (в буквальном смысле) натянул на себя другой заговорщик. С исчезновением самозванца истинный Игнато освобождается и собирается воплотить свой отвратительный план, заговор настолько дьявольский, что может погубить всю Каликсиду.

В **The Church of the Damned** можно играть как самостоятельное приключение, так и как часть трилогии. Отправной точкой является информация о том, что

архикардинал подозревается в принадлежности к секте «Проклинающая десница». МИ должен придумать несколько вариантов получения этой информации и влияния на текущую кампанию. В трилогии **Apostasy Gambit** ПИ получают эту информацию в конце первого тома, что даёт МИ идеальный способ начать приключение без лишних слов.

БРИФИНГ МИ

The Church of the Damned состоит из расследований и боёв. Каждый ПИ может найти себе занятие, будь то опрос свидетелей, слежка за имперским духовенством или уничтожение отбросов подулья. Приключение перенесёт ПИ из собора Просвещения в подземный улей Латунного города, затем на осаждённый космический корабль глубоко в пустоте космоса и, наконец, к гробнице святого Друза на Стоунгардене. Таким образом, приключение даёт возможность посетить некоторые из самых необычных, красивых и ужасных достопримечательностей Каликсиды.

Приключение в соборе Просвещения нелинейно и аколитам придётся собственными методами искать улики против Игнато. “Прогулка” по подулью также потребует от игроков проявить навыки следствия, поскольку им необходимо выследить ключевого свидетеля посреди непрекращающейся войны банд. Путешествие до Стоунгардена будет до краёв наполнено боями, поскольку придётся отбиваться от безумных приверженцев Имперского Кredo. А битва за планету — это рискованная, гремучая миссия, сопряжённая с крайней опасностью и вероятной гибелью.



СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Глава I: Сумма всех величий

В поисках подсказок о намерениях архикардинала Игнато и прикрываясь плановым аудитом реликвий, аколиты проникают в великолепный собор Просвещения. Как бы они ни пытались скрыть истинных мотивов, подозрения местных монахов и обнаружение тайной мастерской приводят их к талантливому преступнику из подулья по кличке Рисованный.

Глава II: Плохой день в Ослепляющем ущелье

ПИ проникают в подземный улей Латунного города в поисках Рисованного. Там они оказываются втянутыми в разборки между соперничающими бандами и должны использовать хитрость, дипломатию и кровь, чтобы выведать местонахождение убежища Рисованного. К сожалению, агенты Десницы добрались туда первыми, но от умирающего бандита ПИ узнают о плане культа создать религиозный раскол путём создания фальшивых томов, якобы содержащих зажигательные утраченные писания самого святого Друза.

Имея на руках доказательства ПИ могут привлечь архикардинала к ответственности или подчинить себе. ПИ возвращаются в собор Просвещения для ареста Игнато, но обнаруживают, что здание осаждено ордами паломников. Понимая, что им заинтересовалась Инквизиция, архикардинал пустил ложный слух о том, что алтарь с изображением Императора начал кровоточить и произносить слова бесконечной мудрости. Он сделал

это зная, что жители улья Тарсус попытаются прорваться внутрь дабы засвидетельствовать чудо. А значит он сможет использовать панику и неразбериху, чтобы сжечь собор дотла и уничтожить доказательства своей вины.

На этом этапе ПИ достигают одного из главных поворотных моментов приключения. Тот, кого они победили оказывается не настоящим архикардиналом, а самозванцем — несанкционированным псайкером и членом Проклинающей десницы. Который в своё время освежал настоящего Игнато, надел его кожу, поглотил память и манеру поведения. Смерть псайкера освобождает Игнато и тот немедленно отправляется для осуществления собственного ужасного плана. ПИ знают только то, что настоящий Игнато находится на планете-мавзолее Стоунгардене, где похоронен сам святой Друз.

Глава III: Пылающее благочестие

На пути в Стоунгарден корабль аколитов Праведное негодование подвергается нападению разъярённых фанатиков Имперского Кredo, которых культ использует в качестве тупых, но эффективных ударных отрядов. Только взойдя на борт и уничтожив судно нападавших, ПИ смогут спастись.

Затем ПИ прибывают в Стоунгарден, теперь превращённый лакеями Игнато в смертельную ловушку. В сердце мавзолея они находят павшего архикардинала и узнают ужасную правду — план Игнато состоял в том, чтобы воскресить святого Друза, вселив в его труп демона. Такое “воскрешение” ввергло бы Каликсиду в религиозную рознь. Однако ПИ опаздывают — демоны вовсю резвятся в Стоунгардене, а крипта святого Друза пуста...



ПРЕДЫСТОРИЯ

Сотни лет назад была основана Проклинающая десница — еретический культ внутри Экклезиархии. Его члены верили, что Каликсида населена грешниками и поэтому должна пройти через кровавое очищение, в результате которого грешники будут уничтожены, а члены культа смогут захватить власть над всем сектором. “Десница” недавно достигла одной из главных целей, когда Игнато (один из основателей) получил титул архикардинала и поселился в соборе Просвещения на Сцинтилле.

Однако Игнато был слишком радикален даже по меркам “Десницы”. Его план по воскрешению святого Друза с помощью демона не влезал ни в какие ворота, и поэтому другие заговорщики решили заточить его. Они его освежали и поместили в статую. Затем псайкер Цецилий Врайн одел его кожу и продолжил выполнять повседневные обязанности, попутно ментально держа Игнато в летаргическом сне.

“Игнато” нанял гениального афериста из подулья для создания фальшивых томов с трудами святого Друза. И используя своё положение он начал распространять их по всему сектору. В этих “утраченных и чудом найденных” книгах содержится призыв к тому, чтобы прибытие Звезды Тиран было встречено крестовым походом против грешников. Таким образом культ надеется вызвать религиозную катастрофу по всей Каликсиде.

Если Цецилий Врайн умрёт или его заберут из собора Просвещения, то Игнато сможет освободиться и наконец-то осуществить свой план с помощью личной армии безумных фанатиков Имперского Кредо.

ЗАМЕНА ПИ

В большей части **The Church of the Damned** аколиты имеют доступ к ресурсам Инквизиции, поэтому игроки смогут легко заменить умерших, обезумевших или развращённых персонажей. Также существуют дополнительные варианты для ситуаций, когда быстрое прибытие нового аколита нереально.

ПИ могут завербовать живущих в соборе Просвещения клириков, адептов и сороритас, регулирующих поток паломников снаружи арбитров и гвардейцев, а также несколько отбросов, что срезают кошельки и продают “святые реликвии” среди толпы возле храма.

Провалившийся в результате ульетрясения Инфернис кишит отбросами общества, недовольными затяжной войной между бандами “Драконы Скарита” и “Кадавры”. Возможно, что эти две банды держат на жалованье убийц, которых можно было бы переманить звонкой монетой. Здесь также можно найти как отважного миссионера, так и беглого псайкера.

Когда ПИ будут лететь в Стоунгарден, то смогут отыскать среди экипажа Праведного негодования гвардейцев и техножрецов, или даже завербовать кого-то из старшего персонала вольного торговца Занатова. Аналогичные профили можно найти среди пленных на борту Веры за гранью разума, которые в благодарность за освобождение или из-за мести с радостью присоединятся к ПИ.

На самой планете-мавзолее из-за нападения Игнато паломники из всех слоёв имперского общества могут оказаться в ловушке в космопорте или внутри комплекса гробниц.

ТЕМЫ

У **Apostasy Gambit** есть чёткие темы, красной нитью проходящие через все три части трилогии, и **The Church of the Damned** не исключение. Эти темы всплывают снова и снова, иногда предвещая опасность, иногда предлагая ПИ решения или истины, а иногда просто держа их в напряжении. МИ не следует стесняться включать дополнительные примеры этих тем всякий раз, когда он хочет привнести в процесс немного больше дурных предзнаменований и напряжённости.

Тайны: В **The Church of the Damned** всё сводится к раскрытию секретов — сначала плана фальсификации религиозных текстов, а затем подлого заговора настоящего Игнато. У большинства NPC есть собственные секреты, которые могут быть раскрыты в ходе приключения.

Крылья: Крылья и перья — повторяющийся мотив трилогии **Apostasy Gambit**. Игнато отращивает психические крылья в схватке с ПИ, крылья Императора на алтаре маскируют вход на скрытый уровень собора, а Крылья пламени — это секта искупителей, которую натравят на корабль аколитов. Крылья и перья также являются символами Тзинча, который и стоит за всем происходящим.

Книги: В трилогии много книг и в этой части они также играют важную роль в сюжете, поскольку фальшивые религиозные фолианты являются основой заговора.

Моральное разложение: Упадок морали является коренной причиной всех проблем в **Apostasy Gambit**. **The Church of the Damned** показывает моральное разложение, высокомерие и презрение “Проклинающей десницы”, ритуальные убийства в больничном крыле собора, а также переросший в безумие религиозный пыл.

Опрометчивые союзы: Заговорщики заключили договор с хаосом и тем самым прокляли себя. Расследование аколитов и уничтожение “Десницы” — последствия этого ужасного союза, равно как и безумие Игнато и ужасающий потенциал его плана.





СУММА ВСЕХ ВЕЛИЧИЙ

РАССЛЕДОВАНИЕ
В РИЗНИЦЕ

•

ЛЮБОПЫТНЫЙ
СЛУЧАЙ С
КАЕМ МОУ

•

ЕРЕТИЧЕСКИЕ
СИЛЫ

ГЛАВА I: СУММА ВСЕХ ВЕЛИЧИЙ

“Хвала Императору за то, что я увидел проблеск такой святости! Наконец-то, в жизни для меня больше нет тайн”.

— паломник в соборе Просвещения

По легенде аколиты являются аудиторами Мунисторума и прибыли в собор для плановой проверки реликвий. Их истинная цель — расследовать деятельность Игнато и любую подозрительную активность среди его сотрудников, а также определить принадлежность архикардинала к “Проклинающей деснице”. Даже Инквизиция не торопится с осуждением столь высокопоставленного члена Экклезиархии, и поэтому инквизитор-покровитель аколитов требует железобетонных доказательств.

Собор Просвещения находится на Сцинтилле, столице Каликсида и самом густонаселённом мире (см. стр. 330 ОКП **Dark Heresy** rus 0.7). Непосредственно собор находится в улье Тарсус — втором по величине из городов планеты, и является самым важным религиозным объектом во всём секторе. Если игроки продолжают приключение вслед за **Black Sepulchre**, то у аколитов должно быть время восстановиться, перевооружиться и т.д. Следует отметить, что Сцинтилла — богатая планета и ПИ могут приобрести всё необходимое прямо на месте. Если ПИ в прошлом приключении проявили себя, то их даже могут вызвать в крепость Трезубец в улье Сибеллус. Там они встретятся со своим господином и, после небольшой прочувственной речи, получают новые приказы (см. стр. 69). Сразу после этого инквизитор-покровитель уйдёт по неотложным делам, предполагая, что его аколиты достаточно компетентны, чтобы выполнить задание без его помощи.

После ознакомления с приказами у ПИ должна быть возможность подготовиться и приобрести снаряжение. Если у аколитов хорошие отношения с начальством, то возможно, что инквизитор сможет выделить что-нибудь из арсенала Трезубца (при условии, что у ПИ есть соответствующие таланты).

Профили NPC

В данном приключении для многих уникальных персонажей предусмотрены профили рядовых NPC. Но некоторые из этих профилей не соответствуют стандартным архетипам персонажей. NPC не обязаны следовать тем же правилам, что и ПИ. Кроме того, в списке нет NPC с талантами к владению оружием, поскольку предполагается, что NPC изначально имеет необходимую подготовку.

ПРИБЫТИЕ К ВОРОТАМ

Огроменный улей Тарсус греется на солнце посреди пустыни, отражая солнечный свет так, словно пылает серебряным огнём. Подобно золотой короне на вершине улья возвышается сам собор. Это огромное здание инкрустировано тысячами статуй и горгулий. Свет почти ослепляет, когда ваш ульевой катер скользит над садами и статуями. Вы видите тысячи паломников, стоящих под безжалостным солнцем у главного входа. Катер приземляется на площадку рядом с одним из доковых пристроев, соединённых с главным собором лютоли. Паломники с завистью смотрят на вас, когда вы выходите из автомобиля и заходите внутрь.

Аколитов встречает архивариус Друк, пухлый мужчина с тонзурой в монашеском одеянии, он держит посеребрённый зонтик от солнца.

«Ах! Я так понимаю, вы инспекторы реликвий? Я архивариус Друк, хранитель нашей ризницы. Мне сообщили о вашем прибытии. Могу заверить вас, что вы не найдёте никаких подделок в нашей коллекции! Нет, вовсе нет, вовсе нет! Наши святыни были собраны с величайшей тщательностью и датируются временами Анжуйского крестового похода! Идёмте, идёмте, давайте скорее убедимся от этого адского солнца. Я распорядился, чтобы для вас приготовили кельи в Клаутре френности. Вот ключи от ризницы. И ещё, архикардинал вот-вот выступит с проповедью. Нет ничего более полезного для духовного здоровья, чем возвышающие слова такого человека!»

После официального приветствия Друк ведёт аколитов в собор. Пока ПИ идут по коридорам собора Просветления у них есть несколько минут, чтобы задать архивариусу вопросы. Он твёрдо верит, что каждый артефакт в ризнице является подлинным символом веры, так как потратил большую часть жизни на кропотливое исследование каждого из них. Во время прогулки он с удовольствием обсудит артефакты. Даже такой отрешённый разговор может дать ПИ несколько подсказок:

- Друк проводит в госпитале очень мало времени, так как уверен, что дворянин (чьё имя он не может вспомнить) одержим. Он попросил своё начальство разобраться в этом вопросе, но пока ничего не было предпринято. Он также рекомендует ПИ держаться подальше от этого опасного места.
- Друк хвастается полнотой архива. Он признаёт, что большая часть его исследований проводится именно там. И что среди его коллег ходит небольшая шутка о том, что тамошние сервиторы — его самые близкие друзья. Если его попросить, он сможет убедить сервиторов разрешить аколитам брать книги из библиотеки.
- Друк также советует ПИ брать перерыв во время работы, чтобы помолиться или помедитировать в саду Покоя. Сам он часто проводит там время за чтением религиозных текстов и находит, что ни одно место в

соборе не располагает к созерцанию в такой степени. На усмотрение МИ архивариус также может знать любую другую информацию или слухи.

Как только у аколитов появится возможность задать Друку несколько вопросов (или просто услышать, что он хочет сказать), группа выйдет на мезонин как раз в тот момент, когда архикардинал Игнато начнёт проповедь собравшимся верующим. Отсюда открывается захватывающий вид на весь неф собора.

Повсюду свет. Лучи солнца Сцинтиллы превратились в реки пламени, что бегут вокруг колонн. Кажется, будто сидящие на скамьях прихожане были повешены на серебряной платформе над лорелю огня. Достигающие сводчатого потолка колонны, кажутся утопающими в свете — серебряный отблеск пробегает по всей их длине, освещая порхающих херувимов с кадильницами. Река пламени отделяет паству от алтаря, рядом с которым находится кафедра проповедника, за которой стоит блистающий в белом и пурпурном архикардинал Игнато. Над самим алтарём возвышается огромный запрестольный образ крылатого Императора, топчущего ногами гротескных демонов. Его золотые доспехи и серебряные крылья отражают настолько яркий луч света, что на него нельзя смотреть невооружённым глазом. В дальнем конце собора, за хорами в сотню человек и доковыши приделами для высшего духовенства, тысячу различных цветов сияет витраж высотой до потолка, изображающий моменты из истории Каликсиды. Игнато открывает лежащий перед ним на кафедре том, благословляет прихожан знаком аквилы и начинает проповедь.

Проповедь — это напыщенная и страстная обязательная речь о важности статуса Имперской церкви. Он подчёркивает, что церковь и духовенство должны быть возвышены над обычными мужланами и женщинами, и что прославление церкви должно происходить за счёт обычного гражданина. Он оправдывает это тем, что именно рядовой гражданин больше всего нуждается в руководстве церкви, как бы он ни был стоек к греху и моральной слабости. Проповедь очень популярна среди многотысячной аудитории, которая состоит из богатых обитателей шпилей ульев Тарсус и Сибеллус. Игнато получает бурные аплодисменты, когда он благодарит прихожан за присутствие и покидает кафедру, позволяя хору начать цикл религиозных гимнов.

Друк едва сдерживает слёзы радости когда отводит ПИ в их комнаты. Он приносит извинения за размещение, выдавая каждому аколиту ключ от входной двери в келью. Данная келья состоит из одной центральной и нескольких смежных спальных комнат. В центральной есть большой стол, за которым ПИ могут собираться для обсуждений и принятия пищи. В спальнях комнатах обстановка настолько удобная до невозможности, что даже аколит с предысторией Благородный ничего подобного никогда не встречал.

ПИ могут заказывать еду через сеть сервочерепов и херувимов, которые порхают то тут, то там выполняя различные поручения и задачи. Условия проживания и

питание настолько высокого качества, что до тех пор, пока ПИ живут здесь они излечивают дополнительную Лёгкую рану в день или дополнительную Тяжёлую рану в неделю.

Параноидальные ПИ могут захотеть обыскать помещения на предмет подслушивающих устройств. Хотя комнатах есть сотни перспективных мест для тайников, но тщательный обыск ничего не выявит, поскольку их там нет.

СОБОР ПРОСВЕЩЕНИЯ

ПИ имеют доступ ко всем помещениям собора, за исключением скрытого Ремесленного крыла (о котором никто, кроме Игнато, не знает) и покоев архикардинала. Важными помещениями являются неф (главный зал собора, где ранее Игнато произнёс проповедь), госпиталь для состоятельных людей сектора (управляемая сестрами госпитальерками и мирянами-медиками), клуатр бренности (комплекс жилых комнат для обслуживающего персонала, кладовая и большая кухня), ризница (хранилище множества реликвий), покои архикардинала Игнато, кельи кающихся (где живут адепты сороритас), зал Синода (где проводятся собрания высшего духовенства Каликсиды), архив (хранилище религиозных знаний в тысячах книг), Сад покоя (тихий мемориал самым почитаемым умершим сектора) и монастырь катахуменов (в настоящее время владения грозного экзорциста Амортуса).

Цель аколитов в соборе (хотя они и не знают об этом) состоит в том, чтобы найти Ремесленное крыло, где находятся доказательства создания «Игнато» фальшивых религиозных текстов и информацию, ведущую к Рисованному из подулья и следующей главе приключения. Расследование следует начать с серии исчезновений пациентов госпиталя. Разгадка этой тайны не является существенной для приключения, но может помочь ПИ обрести союзников (которые могут помочь позже), а также заработать очко Судьбы.

“Архикардинал Игнато”

(Цецилий Врайн)

Выдающий себя за архикардинала Игнато человек — это член Проклинающей десницы Цецилий Врайн, посланный заменить настоящего Игнато, которого сочли слишком радикальным даже для целей Десницы. Врайн — могущественный несанкционированный псайкер, который, хотя и одержим идеей вызвать религиозную катастрофу, является расчётливым и терпеливым. В шкуре Игнато он играет роль резкого, элитарного человека, который не терпит дураков и быстро высказывается на свою любимую тему — важность поддержания авторитета Имперской церкви. Настоящий Врайн — психопат, что считает смерть миллиардов приемлемой ценой за то, чтобы грех был выжжен из всей Каликсиды. После апокалипсиса Врайн надеется оказаться среди лидеров Каликсиды, но пока что он полностью сосредоточен на плане по созданию духовной катастрофы.



СОБОР ПРОСВЕЩЕНИЯ



- 1 Неф
- 2 Госпиталь
- 3 Каплатр
вренности
- 4 Покои
архиепископа
- 5 Ризница
- 6 Кельи
кающихся
- 7 Зал Синода
- 8 Архив
- 9 Сад
упокоения
- 10 Монастырь
катахуменов

Даже без тысяч молящихся и поющего хора неф собора великолепен. Это шагов по мраморному полу и языки пламени заливают все помещение светом, как будто на него упал взгляд самого Императора. Пьянящий аромат благовоний струится от порхающих по верхним уровням сводчатого потолка курильниц-сервиторов. Трудно не восхищаться масштабами нефа и огромным золотым алтарём с Его изображением. Неудивительно, что паломники со всей Каликсиды неделями ждут, чтобы хоть мельком увидеть это великолепие.

Неф является сердцем богослужения Каликсиды, величие этого места поразит даже пресыщенных аколитов. У желающих помолиться, поразмышлять о религиозных вопросах или исповедаться аколитов будет мало возможностей в своей жизни сделать это в более подходящей обстановке. Это святое место является анафемой для порченных и демонов. Набравшие 20 и более очков порчи аколиты чувствуют себя плохо и испытывают постоянную боль. Находясь в нефе эти персонажи оценивают свою выносливость вдвое ниже обычной, а также получают штраф -20 ко всем тестам на Интеллект и Общительность.

На аналое рядом с алтарём лежит копия «Слов святых, избранных для благородных духом», огромного и всеобъемлющего сборника молитв, приписываемых каликсидским святым. Это стандартный текст для проповедей, дополнительно снабжённый многочисленными комментариями. **Рутинный (+20) тест Обыденного знания (Имперское Кredo)** показывает, что Игнато предпочитает проповеди, которые учат простолюдинов быть послушными и не задающими вопросов. И в которых подчёркивается важность религиозной власти над мирской. Если тест пройден с двумя и более степенями успеха, то ПИ находит несколько отрывков, помеченные как подходящие для праздничных дней, где с большей вероятностью будет присутствовать чернь. Эти проповеди сосредоточены на жертвах, которые человек должен принести на службе Экклезиархии и на том, что даже смерть является небольшой, но необходимой жертвой.

За алтарём находится хорал на сотню человек, а также огромный церковный орган, который в любом другом приходе даже не поместился бы. Однако здесь он выглядит совершенно обычным. Хормейстер Спранг не любит, когда кто-то, кроме неё самой, играет на органе, а особенно какие-то проходимцы.

Если не готовится проповедь, то в нефе работает минимум людей. Лектор Ксавьетикус иногда проводит частные службы или выслушивает исповеди в боковой часовне. Хор собора репетирует два раза в неделю под руководством хормейстера, которая все два часа репетиции только и делает, что ругает собравшихся, несмотря на то, что певчие отобраны со всей Сцинтиллы и обладают идеальными изысканными голосами. Если МИ хочет сделать неф немного интереснее, то при повторных посещениях аколитов здесь могут проходить

службы или репетиции.

Вход в Ремесленное крыло находится прямо под алтарём. Для открытия двери требуется ключ либо код. **Ординарный (+10) тест на Поиск** покажет, что у одного из попираемых Императором демонов отсутствует глаз (если ПИ знают, что ищут замочную скважину, то тест проходит не нужно). Это углубление – замочная скважина, а ключом является бедренная кость Бранника Трижды Искалеченного. Когда ключ будет вставлен, то опустится одно из крыльев Императора, открывая вход в нисходящую шахту. Вход сделан не очень удобно, так как всё время приходится залезать на алтарь и статую, однако никаких тестов не требуется.

В качестве альтернативы лже-Игнато установил дополнительную систему замка. Если на трибуне поднять копию «Слов святых», то окажется, что она лежит на матово чёрном экране когитатора. Для этого требуется **Сложный (-10) тест на Поиск**, если только ПИ не знают, что ищут местоположение, в котором можно ввести код. На этом экране можно писать пальцем или пером. Рисование трёх символов – раскрытой ладони, полумесяца и разбитого черепа также приведёт к опусканию крыла, но залезать на алтарь и статую всё равно придётся.



ЗОНА 2: ГОСПИТАЛЬ

Госпиталь представляет собой несколько длинных коридоров, вдоль которых расположены палаты. Здесь запах дезинфицирующих средств контрастирует с благовониями.

В каждую палату ведёт дверь с окном, через которое можно видеть пациентов. Некоторые находятся в коматозном состоянии, другие кортятся и стонут от боли во власти лихорадочных снов. Санитары-медики толкают тележки с лекарствами туда-сюда, а старшая сестра сороритас совершает обход, проверяя пациентов и делая заметки об их состоянии. Все коридоры сходятся в центральной общей зоне, где пациенты могут общаться, читать, играть в регизид или просто сидеть уставившись в одну точку.

Госпиталь лечит исключительно членов богатых семей Сцинтиллы в обмен на пожертвования в казну собора. Многие семьи используют это место чтобы избавиться от нежелательных членов семьи (особенно от психбольных) зная, что здесь о них будут хорошо заботиться, даже если их родственники забудут о них. Госпиталь находится в ведении старшей госпитальерки Бреннхильды и её заместителя, старшего медбрата Галликан. В то время как Бреннхильда заботится о духовном благополучии пациентов, Галликан наблюдает за физическим лечением. Из медицинского персонала здесь десять санитаров и пять послушниц сороритас, которые проходят подготовку, чтобы самим стать полноправными сёстрами-госпитальерами.

Наряду с палатами и общего зала, в госпитале есть склад медикаментов и оборудования, хирургическая палата Галликан, кабинеты Бреннхильды и Галликан, а также небольшая часовенка для пациентов. В кабинете Галликан доминирует высокая книжная полка с сотнями медкарточек и книгами о болезнях. Среди последнего стоит выделить многотомное издание **“О физических отклонениях и способах их устранения”**. Из шестого тома было вырвано множество страниц (ПИ обнаружат это, только если изучат книги, что они могли бы сделать в свете увиденного в катакомбах). Кабинет Бреннхильды

пуст, если не считать полки с молитвенниками, небольшого алтаря Императора Милосердного, письменного стола с пачкой пергамента и большого гобелена на стене, изображающего хирургически расчленённое тело.

В госпитале есть три важных пациента, с которыми аколитам стоит поговорить. К’Таарн — безумный аристократ, которому везде мерещатся теории заговора. Хотя он немного не в себе, но в его словах и подозрениях есть зерно истины. И даже ложными посылами он может привести ПИ к правильному ответу. Ацина фон Дюшенхейф в ужасе от местной медицины и поэтому симулирует ложное коматозное состояние. Она увидела нечто, что может помочь ПИ в их расследовании. Кай Моу спит урывками, иногда разговаривая во сне загадками и туманными намёками.

МЕДБРАТ ГАЛЛИКАН

Форс Галликан — человек, полностью осознающий тот факт, что люди полагаются на него, чтобы остаться в живых. Он высокомерен, деспотичен и относится к своим пациентам так, как будто их неспособность быть здоровыми является формой морального уродства. Он любит обсуждать состояние и диагнозы пациентов в их присутствии так, как будто их там нет, холодно описывая мрачные прогнозы и язвительные рассказы о лени, которая, по его словам, лежит в основе заболеваний. Из-за такого отношения его недолюбливают и мало кто хочет с ним разговаривать строго не по делу. Однако, несмотря на отсутствие манер, он чрезвычайно компетентный медик, обладающий энциклопедическими знаниями по анатомии и заболеваниям.

ЛЕКТОР КСАВЬЕТИКУС

Пожизненный слуга Имперской церкви, Ксавьетикус набожен и послушен авторитету Кредо. Однако недавние подозрения в отношении архикардинала Игнато повергли его в кризис религиозных сомнений. Одиноким и боящимся за свою веру, он хочет обратиться за помощью к ПИ, потому что видит в них единственных, кому он может довериться. Ксавьетикус образован, но лишён житейской мудрости, которая помогла бы ему преодолеть минное поле подозрений и преданности вокруг него.

БЕЗУМНЫЕ РАЗГЛАГОЛЬСТВОВАНИЯ К’ТААРНА

К’Таарн верит, что в соборе охотятся самые разнообразные призраки и монстры. Его разглагольствования могут послужить ложной зацепкой для аколитов:

- Среди скульптур на крыше есть статуи демонов, установленные там во время строительства собора. На самом деле это настоящие замаскированные демоны, и по ночам они спускаются для охоты на персонал и паломников.
- Эхо святого Друза бродит по собору, произнося слова важнейшей мудрости, но кардиналы скрывают это.
- Из госпиталя пропали пациенты. Персонал говорит, что они сбежали или вернулись к своим семьям, но все знают, что это ложь!
- На кухне готовят еду из беспризорников, пойманных на улицах улья Тарсус! А в Клуатре брэнности устраивают дегенеративные оргии во имя тёмных богов!
- В нефе собора есть потайной ход под органом, который ведёт в секретную подземную темницу.
- Катакомбы полны мутантов, и в каждое полнолуние они выходят через потайную дверь в главный неф и охотятся на прихожан.
- Столетия назад кардинал убил молодую женщину, и её психический дух всё ещё блуждает по собору, рыдая и взывая о справедливости. Она одна знает имя преступника, чьи потомки так же порочны, и теперь правят как высшее духовенство.

Он чувствует себя по-настоящему комфортно только при изучении религиозных текстов, а также склонен пересыпать свою речь цитатами из редких Священных Писаний, которые больше никто не читал.

Молкус К'Таарн

Молкус К'Таарн — отпрыск дома К'Таарн, которого начали мучать кошмары и видения. Из-за чего его, собственно, и отправили в госпиталь, чтобы он более не причинял никакого неудобства семье. К'Таарна обычно можно найти в общем зале за чтением или игрой в регицид против самого себя. Он легко идёт на контакт, так как считает, что собор населяют всевозможные призраки и демоны, что причиной этого является расположение здания над варп-разломом, и хочет всех об этом предупредить. Все гипотезы Молкуса неверны и не на шутку безумны, но его разглагольствования могут направить аколитов к важным уликам. ПИ вполне могут прийти к выводу, что К'Таарн говорит правду, и в этом случае пациент является хорошим источником как ложных зацепок, так и подлинных подсказок.

Если ПИ с ним заговорят, то он переводит разговор на архивы:

“Послушайте, говорю вам, там всё записано! Они хранят все данные прямо здесь, в архиве! Иногда они позволяют мне брать оттуда записи, но есть много такого, что они не хотят, чтобы я читал! Найдите “Различные аспекты Вечной Веры” и “Вопросы о великой стройке Просвещения”! Одна из пациенток раньше работала в архиве и рассказывала мне об этих книгах. А теперь она исчезла! Совпадение? Не думаю!”

«Различные аспекты Вечной Веры» бесполезна для аколитов. А вот вторая содержит важную подсказку о скрытом крыле собора. Если ПИ спросят К'Таарна о пациентке, которую тот упомянул, он скажет, что её звали Челия Койл, она страдала от тяжёлого заболевания лёгких и что её никто не видел уже несколько недель. Челия Койл на самом деле является одной из жертв Галлигана, но персонал считает, что она просто сбежала и заблудилась в недрах улья Тарсус.

Кай Моу

Третьим важным пациентом является Кай Моу. Он спит в палате 7 беспокойным сном. Если ПИ будут проходить мимо его комнаты, то с помощью **Серьёзного (+0) теста на Бдительность** могут заметить, что Моу разговаривает во сне. Он всё время тихо, но с безмерным ужасом повторяет: “Крылатый... Крылатый здесь...”.

Хотя он сошёл с ума много лет назад, но стал одержимым буквально за несколько часов до прибытия ПИ. Персонал приковал его наручниками к кровати, поскольку опасаются, что он покалечит себя. Кай Моу — старый друг лектора Ксавьетикуса, который может попросить ПИ помочь с обрядом экзорцизма. **Серьёзный (+0) тест Медики** подтверждает, что симптомы Моу необычны, включая сильные колебания температуры тела, быстрое расширение и сжатие зрачков, а также случайные параличи, которые не предполагают наличия обычной физиологической причины. **Сложный (-10) тест Психонауки** отмечает мощное психическое присутствие в сознании Моу. Если ПИ-псайкер попытается прочесть мысли, то обнаружит хаотичный шторм без формы. Где разум Моу, подобно маленькой лодочке, бросает по волнам в океане чуждых мыслей. Из глубины выныривает тёмная фигура с огромными чёрными крыльями, бросает злобный взгляд на псайкера, а затем ныряет обратно.



ЗОНА 3: КЛАУАТР БРЕННОСТИ

Данная область находится этажом ниже от нефа и представляет собой оживлённую, задымлённую сеть старых подвалов и хранилищ, отданных под повседневную работу собора. Повара помещивают в котлах жидкий бульон для бедных и готовят изысканные блюда для высшего духовенства; стихари и мантии стираются в чанах; тинятся книги; полируются таши и выполняется всевозможная тёрная работа. Сервиторов так много, что для них выделены специальные общежития, где те дремлют в ожидании своей смены.

Клауатр брэнности в некотором смысле является сердцем собора. Помимо сервиторов здесь живёт весь обслуживающий персонал и певцы хора. Именно здесь выделены комнаты для ПИ и сюда по прибытии отводит архивариус Друк. Здесь часто можно встретить других сотрудников, в том числе Друка, лектора Ксавьетикуса и медбрата Галликана.

Келья лектора Ксавьетикуса украшена десятками религиозных изображений и икон. Книжный шкаф забит всевозможными вдохновляющими текстами с комментариями на низком готике. Ксавьетикус часто молится у себя перед простенькой иконой святого Друка, которую он купил у ларёчника возле собора. Когда лектор не спит или не молится, то работает за старым потрёпанным письменным столом, комментируя прочитанное или сочиняя проповеди.

Ксавьетикус постарается привлечь внимание аколитов при первой возможности. Он перехватил подозрительный вокс-трафик лже-Игнато и считает, что архикардинал

замышляет недоброе. Сам он боится проводить расследование и не хочет доверять информацию другим священнослужителям, но он готов работать с посторонними. Сперва Ксавьетикус постарается выяснить, можно ли доверить свои подозрения ПИ (в которых он видит настоящих инспекторов). Информация Ксавьетикуса имеет решающее значение для расследования и ПИ обязательно должны завоевать его доверие.

“Я рад, что вы смогли ответить на моё приглашение. Хотя я понимаю, что это выходит далеко за рамки вашей юрисдикции, но я подозреваю... нет, я боюсь... что Игнато замыслил нечто недоброе, о чём никто из нас не знает. Вы должны понять, я не могу просто поделиться своими подозрениями с кем бы то ни было. Я должен быть уверен, что вы не предадите меня. У меня есть друг в нужде. В серьёзной нужде. Мой друг Кай Моу лежит в госпитале, он находится во власти страшной демонической сущности. В этом я уверен, хотя это осталось незамеченным персоналом. Я очень сожалею, что в случае огласки они позволят ему жить. Демон должен быть изгнан. Экзорцист Амортус должен мне, но он не может проделать обряд в одиночку. Я знаю Моу с детства, ещё со Схолы Прогениум, и он мой самый дорогой друг. Чтобы его разум пережил испытание невредимым, вы должны помочь Амортусу. Я не могу пообещать, что это не обойдётся без риска, но если вы сделаете это для меня, то я смогу рассказать о том, что знаю.”

Только когда Ксавьетикус убедится в благонадёжности ПИ, то покажет перехваченные сообщения. Они представляют собой письма на пергаменте, каждое из которых скреплено сургучной печатью с изображением раскрытой ладони. Наиболее важным для аколитов является письмо, в котором нарисован код – раскрытая ладонь, полумесяц и расколотый череп. Ксавьетикус готов помочь ПИ в расследовании, но только если это не станет для него угрозой. А именно, он готов проверить ризницу и покопаться в архиве. Однако в более рискованные задания, таких как путешествие в Ремесленное крыло или в подулье, он не пойдёт. Аргументируя это необходимостью присматривать за Моу, который после обряда экзорцизма всё ещё болен и слаб.

Апартаменты медбрата Галликана невообразимо удобны: здесь есть хорошо укомплектованный бар для напитков, картины, толстые ковры и аквариумом с рыбками из морей Сцинтиллы. Всё это благолепие вызывает клаустрофобию, поскольку сама комната довольно мала, но Галликан ценит соблюдение статуса. Медбрат расслабляется здесь, напиваясь до беспамятства большую часть ночей. Он презирует остальных сотрудников собора и не общается с ними, предпочитая компанию самого себя или своих пациентов в коме. Если ПИ обыщут комнату, то смогут найти хорошо смазанную ручную пушку под подушкой. Находка может сказать, что Галликан параноик и чего-то опасается, но пока не ясно чего именно.



ЗОНА 4: ПОКОЙ АРХИКАРДИНАЛА

Перед вами находится величественная дверь из кованого металла, дополнительно обитая полосами стали с цитатами святых. По бокам, как бы охраняя, стоят архаичные доспехи, а установленный над дверью пиктокрад шигает, высматривая незваных гостей.

Покой архикардинала закрыты для всех, кроме самого архикардинала. Только после смерти или поимки лже-Игнато в эту комнату можно будет легко войти. Если ПИ захотят попасть до разоблачения, то придётся серьёзно постараться.

В дверь встроено древнее устройство. **Ординарный (+10) тест на Поиск** позволит выявить массив ауспиков у пиктокрада. Дверной замок был изготовлен величайшими мастерами Каликсиды и для его взлома требуется **Очень тяжёлый (-30) тест на Безопасность**. Любое движение рядом с дверью автоматически активирует пиктокрад, который сразу же записывает все действия.

Покой архикардинала великолепен до невозможности. Чрезвычайно дорогая антикварная мебель конкурирует за внимание с героическими портретами имперских святых и давно умерших священнослужителей. Массивная хрустальная люстра заливает всё искусственным светом свечей, отблескивая на повсеместной позолоте и слоновой кости. Судя по огромному графину амасака и бокалам на круглом столе из экзотического дерева этот первый зал предназначен для приема гостей. Дальше находятся спальня, личная молельня и кабинет.

Покои Игнато полны предметов, ценных как сами по себе, так и по информации, которую они могут предоставить. В спальне находится огромная кровать с четырьмя столбиками и балдахином, множество шкафов для одежды и книг. В большинстве шкафов хранятся роскошные одеяния для любой церемонии и слугая, но в одном находится какое-то сложное оборудование, состоящее из десятков клапанов, трубок и игл.

Рутинный (+20) тест Техпользования или Медики или Серьёзный (+0) тест Обыденного знания (Техника) идентифицирует это как сложное, археотехническое медицинское устройство, используемое для введения смеси омолаживающих препаратов под кожу пациента. Судя по внешнему виду в последнее время этой машиной часто пользовались. Однако, на самом деле машина используется Цецилием Врайном не для процедуры омоложения, а для поддержания жизни в коже кардинала Игнато, которую он носит.

В обеденной есть длинный стол из твёрдой древесины, у изголовья которой стоит массивная гранитная статуя. По размерам она немного больше человека и изображает святого воина с суровым лицом в пластинчатых доспехах с щитом и копьем.

Статуя скрывает самую ужасную тайну собора. На самом деле это устройство для содержания заключённого – лишённого кожи тела настоящего Игнато. В данный момент архикардинал находится в состоянии искусственной комы за счёт пси-подавления Врайна. Пользуясь таким безвольным состоянием псайкер также имеет доступ ко всем воспоминаниям Игнато. Удерживающий статую закрытой механизм психически контролируется Врайном и если он умрёт, то устройство деактивируется, Игнато проснётся и статуя откроется.

Сложный (-10) тест на Поиск позволит найти почти незаметные швы в камне показывая, что статуя не является цельным куском гранита, какой кажется на первый взгляд. Для разрушения статуи вручную потребуется **Очень тяжёлый (-30) тест на Силу**. Альтернативно можно вскрыть с помощью лазерного резака или болгарки. При вскрытии открывается ужасное зрелище – человек без кожи, с блестящими красными мышцами и глазами без век. Неизвестный будет в коме, с крайне поверхностным дыханием и замедленным сердцебиением. Без **Серьёзного (+0) теста Медики** он выглядит мёртвым. Даже если тест пройден ПИ понимает, что извлечение из машины без надлежащих процедур убило бы человека внутри. Без кожи почти невозможно узнать в неизвестном настоящего Игнато. Если ПИ придут в покои после убийства Цецилия Врайна, то найдут статую в обломках, в которых можно разглядеть сложные остатки медицинского оборудования, которое удерживало кого-то в коме.

В кабинете можно найти переписку с другими священнослужителями, черновики религиозных заявлений и наброски проповедей. Однако важнее будет найти послания от других членов «Десницы». Часть этой переписки была перехвачена лектором Ксавьетикусом, но основная часть находится в кабинете. Врайн был небрежен в поддержании конспирации. Отчасти потому, что чувствовал себя в безопасности в личных покоях и отчасти потому, что по мере того, как план по созданию фальшивых религиозных текстов приближался к завершению, поток сообщений от других членов культа сильно возрос. Если ПИ найдут время просмотреть сотни бумаг в ящиках инкрустированного позолотой гранитного письменного стола, то среди бесконечных рабочих документов о делах собора обнаружат три письма от членов «Десницы». Одно от члена Экклезиарха является предупреждением о «пленнике» и глупости сохранения ему жизни. Другое, от фальсификатора Рисованного немного приоткрывает собственный план Врайна. Последнее – это написанное настоящим Игнато письмо, в котором он пытался привлечь других культистов на свою сторону. Все три письма можно найти в приложении на стр. 70.

ЗОНА 5: РИЗНИЦА

Это величественное полутёмное помещение наполнено музеем. Воздух искусственно прохладный и сухой. Тотемные светильники на потолке нависают над витринами с реликвиями. Пять сестёр дитвы стоят возле каждой витрины и молча наблюдают за залом. Их болтеры модели Годвин Де'Аз и тёрные доспехи поблёскивают в темноте. В задней части помещения бездействуют сервиторы, что поставлены для чистки артефактов и уборки. Реликвии включают в себя самые разнообразные священные предметы: от костей и дитой керамики до изысканных одеяний, крозиусов и оружия.

Ризница является полной противоположностью нефа. Если последний служит публичным местом, то здесь тихо и прохладно, максимально располагая к созерцанию. ПИ имеют сюда свободный доступ благодаря легенде и ключам от Друка. Когда ПИ соберутся прийти, то архивариус попытается навязаться. Он намеревается понаблюдать за работой и убедиться, что аколиты не повредят и не обесчестят реликвии. Однако Друк не будет ходить за ПИ постоянно, так что посетить это место без него будет нетрудно.

Самой важной вещью для ПИ является Праведная бедренная кость святого Бранника Трижды Искалеченного. Друк ведёт записи о делах ризницы в своём кабинете. Расспросив его или изучив бумаги непосредственно можно понять, что из всех находящихся здесь реликвий бедренная кость — единственная, которая вызывает наибольшее сомнений в подлинности, и что её часто забирает архикардинал Игнато.

"Я больше не уверен в подлинности Праведной бедренной кости. Я знаю, это действительно шокирует! И всё же я заметил, что, хотя святой Бранник, как говорят, забил до смерти триста грешников своей отрубленной ногой, которая чудесным образом осталась целой, на бедренной кости есть несколько крошечных отщепов. Конечно, это не было бы возможно, если бы воля Императора сохранила кость в неприкосновенности. Вдобавок ко всему, сам архикардинал провёл много ноей за изучением этого артефакта. Я думаю, что он тоже сомневается в подлинности, иначе с того бы ему проявлять к ней такой интерес? Признаюсь, меня это очень беспокоит. Действительно, очень беспокоит! Я также думаю, что вы пришли сюда, чтобы осмотреть её лично. Это скандал, говорю я вам, настоящий скандал, когда фальшивую реликвию подтверждают на моих глазах! Я лишь надеюсь, что слухи не выйдут за пределы собора..."

Друк предпочёл бы, чтобы ПИ изучали бедренную кость в ризнице, но готов разрешить им брать её при условии, что та не покинет собор. По правде говоря, лже-Игнато использует кость в качестве ключа, а замеченные архивариусом следы — это царапины от замочной скважины (бедренная кость действительно подделка).

Боевые сёстры не будут говорить если к ним не

Слова святого Друза

МИ может использовать пророчество как зацепку для других приключений или предвосхитить события заключительной части трилогии. В конце этой книги тело святого Друза оживляется демоном Деи-фагом. Чтобы намекнуть на все эти грядущие события, ПИ могут услышать следующие слова святого Друза из пикт-созерцателя:

Эти плечи несли слово Бога-Императора дабы наполнить ташу.

Это оружие сдерживает потоки врагов, что без отдыха нападают на нас.

Эти руки сформировали будущее звёзд и выковали нашу победу во имя Его.

Служба заканчивается только смертью. В смерти я могу служить.

В смерти я могу вести. Я отворачиваюсь от Пожирателя Богов.

Я отворачиваюсь от него к свету, твоё моё служение Тому, Кто Есть на Земле, не закончилось.

Я отворачиваюсь от его лживых обещаний.

обратиться напрямую. Да и в разговоре они могут дать лишь элементарную информацию (например, название) об объектах на витринах. Если ПИ попытаются поговорить с ними подольше, те вежливо скажут: "Бог-Император призывает меня вернуться к своим обязанностям", прежде чем замолчать и продолжить наблюдение за комнатой.

Реликвии

Архивариус Друк может показать и рассказать аколитам о реликвиях, хотя это его несколько удивит. Ибо он считает, что ПИ в любом случае должны знать о них всё. Друк рассматривает работу ПИ как своего рода тест, который как расскажет об их профпригодности в качестве инспекторов, так и покажет его собственный профессионализм. Однако **Серьёзный (+0) тест на Обаяние** поможет преодолеть его нежелание и устроить небольшую экскурсию с описанием истории каждой из них.

Украсть что-либо невозможно, поскольку ризница является практически самым безопасным местом, к тому же постоянно охраняемым сороритас. За каждым шагом и действием ПИ будут постоянно и пристально наблюдать. Аколиты должны знать, что если их поймут при попытке забрать эти реликвии, то это наверняка закончится казнью или ещё чем похуже.

У аколитов должно быть время для осмотра комнаты и расспросов сестёр и Друка. Каждая реликвия требует отдельного теста на определение подлинности. Если тест провален, ПИ не могут подтвердить подлинность артефакта и остаются в неведении.

Роторная пушка воина-святого Праксида

Этот освящённый тяжёлый стаббер вместе с патронташем из дважды благословенных патронов едва поместился в витрину. Его пули сделаны из булыжников, которых

касались сапоги святого Друза, когда он проходил через Обескровленный перевал. Сервиторы безупречно за ним ухаживали, и поэтому он до сих пор функционирует. Это тяжёлый стаббер лучшего качества, патроны имеют свойство Освящённое.

Данная реликвия настоящая. Любой аколит может проверить её подлинность с помощью **Простого (+40) теста Учёного знания (Экклезиархия), Обыденного знания (Империиум) или Обыденного знания (Война).**



ЧАША ЕВФРИКИ

Разбитая керамическая чаша, которой святая Евфрика утоляла жажду во время своего столетнего паломничества. Рядом лежат несколько листов пергамента, в которых подробно рассказывается о её жизни во время путешествия. Хотя житие святой Евфрики не получило широкого распространения и о ней знают лишь пилигримы, но хорошо задокументировано учёными Экклезиархии.

Когда корабль вёз пилигримов произошёл свой поля Геллера и Ефрика сумела изгнать проникшего на борт демона. В благодарность вольный торговец подарил ей чашу. К сожалению, реликвия поддельная. **Рутинный (+20) тест на Грамотность** позволит найти в листах пергамента отрывок с описанием чаши. Кроме того, подарки волных торговцев известны своей показушностью, а эта чаша сделана из обожжённой глины.

ТРИ ЧЕРЕПА СЯГОГО УТЕРА

Три черепа святого Утера Катапласта, один в возрасте двенадцати лет, один в возрасте пятидесяти лет и один в возрасте ста пятидесяти лет, на удивление являются настоящими реликвиями. Первый можно подтвердить как принадлежащий святому Утеру с помощью **Лёгкого (+30) теста Медики**. На втором есть отметины, полученные Утером от огрина-телохранителя лорда-комиссара Эрранета, которые могут быть подтверждены с помощью **Серьёзного (+0) теста Обыденного знания (Война)**. Наконец, третий череп пробит шрапнелью. **Лёгкий (+30) тест Учёного знания (Имперское Кредо)** идентифицирует её как девяносто девятую рану, которая в конце концов и убила святого. Это возможно только благодаря настоящему чуду, поскольку многие детали ранений соответствуют документам.

СКРИЖАЛИ ДРУЗСКОЙ МУДРОСТИ

Данный набор из восьми небольших полированных каменных табличек размером с ладонь исписан вдохновляющими цитатами святого Друза и получил собственное благословение святого. **Сложный (-10)**

тест Обыденного знания (Экклезиархия или Имперское Кредо) позволяет вспомнить, что скрижали невосприимчивы к внешнему воздействию. Эту легенду относительно легко проверить – любая попытка оставить отметину действительно не даёт никакого результата. Обладатель скрижалями ПИ получает бонус +10 к тестам Силы воли на сопротивление Страху, к тестам на Травмы и Пагубу.

ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫЕ ОБЛАЧЕНИЯ

Эти облачения носил святой Друз при Первом Благословении Сцинтиллы. Подлинность одежды можно легко проверить, поскольку она постоянно находилась в руках Экклезиархии с тех самых пор, как он надевал её в последний раз. Также рядом на витрине лежит пикт-созерцатель, в котором постоянно прокручивается видеозапись того, как Друз непрерывно молился целые сутки. **Лёгкий (+30) тест Техпользования** может выявить в пикт-созерцателе зашифрованные данные, что некогда были скрыты Инквизицией. Для расшифровки потребуется **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**. Скрытыми данными оказывается аудиодорожка самой молитвы. Теперь вы можете услышать голос самого святого Друза, пришедшего к вам сквозь века.

МИ должен зачитать небольшой отрывок с врезки «Слова святого Друза».

ДЕМОНОБОЕЦ СЯГОГО АГАМЕМНОНА

Рутинный (+20) тест Запретного знания (Инквизиция) или Учёного знания (Архаика) позволяет узнать, что декоративный посеребренный молот на самом деле является мощным артефактом и некогда был личным оружием охотника на демонов святого Агамемнона Справедливого. Многие инквизиторы были бы рады снова увидеть это оружие в деле, хотя Экклезиархия громогласно заявила, что его следует хранить как реликвию и не рисковать им в бою. Это освящённое двуручное оружие дарует Сверхъестественную силу (x3) против демонов и псайкеров.



БЕДРЕННАЯ КОСТЬ БРАННИКА

Праведная бедренная кость святого Бранника в настоящее время отсутствует в ризнице. Сёстры сообщат Друку или аколита, что Игнато взял её для изучения. МИ может сделать так, что она появится при следующем посещении аколитами ризницы, либо же её прямо сейчас приносит слуга.

ЗОНА 6: КЕЛЬИ КАЮЩИХСЯ

Данное крыло построено из простого неотёсанного камня и резко контрастирует с роскошью остальной части собора. Единственными украшениями являются вырезанные на колоннах молитвы и установленные в нишах иконы. Когда вы сюда входите, то видите главный зал с четырьмя большими колоннами в центре, от которого во все стороны расходятся кельи. Между колоннами оборудована зона для спарринга, а также стоят стойки с оружием. Столы с длинными скамьями расставлены в случайном порядке. Можно расслышать тихий шёпот молитв и вездесущий аромат благовоний.

Здесь живёт соборный контингент сороритас, каждая в своей келье. Настоятельница Бреннхильда возглавляет небольшой отряда послушниц-госпитальерок, что ухаживают за пациентами. В то время как палатина Оксана командует небольшой миссией целестинков, которой поручено защищать собор Просвещения и особенно ризницу. В кельях нет ничего, кроме полки книг на религиозную тематику, небольшого сундука для одежды и личных вещей и миниатюрного алтаря для молитвы. Кроватей нет — предполагается, что они будут спать на полу, а все остальные удобства являются общими.

Если Бреннхильда или Оксана не на дежурстве, то они будут здесь. Причём последнюю часто можно застать за обучением своих подопечных боевым приёмам или читающую проповеди об особенно вдохновляющих актах войны или мученичества. Оксана и её целестины являются частью более крупных сил Адепта Сороритас, которым поручена охрана собора. Для них служба здесь — честь, к которой многие стремятся. Оксана может стать полезным союзником, особенно после того, как аколиты вернутся из Подулья с убедительными доказательствами против лже-Игнато. Следует отметить, что именно они первымиотреагируют на любую поднятую тревогу в Ризнице или покоях архикардинала.



ПАЛАТИНА ОКСАНА

Оксана выросла в Схоле Прогениум с верой в то, что абсолютная власть Бога-Императора должна быть подкреплена силой и решимостью Его слуг. Она относится к своим подопечным очень строго, ожидая от них только самой безупречной службы. Однако она также очень сурова и к себе, постоянно практикуя боевые упражнения и держа тело в тонусе. В настоящее время Оксана не бывает на поле битвы так часто, как раньше, но отказывается позволять своему положению быть оправданием для того, чтобы обрюзгнуть. Хотя за всё время службы в соборе ещё ни разу не происходили боестолкновения, она считает себя в первую очередь воином и готова в любой момент пролить кровь во имя Императора.

ПАЛАТИНА ОКСАНА

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	50	50	40	35	40	45	50	40

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 17

Умения: Бдительность +10, Лазание +10, Обыденное знание (Экклезиархия) +20, Обыденное знание (Имперское Кredo), Обыденное знание (Война) +10, Командование +20, Уклонение +10, Запретное знание (Ересь), Запугивание +20, Грамотность +20, Тайный язык (Боевой язык Сороритас) +10, Учёное знание (Архаика) +10, Проницательность +10, Поиск +10, Языкознание (Высокий готик +10)

Таланты: Броня Презрения, Калечащий выстрел, Контратака, Орлиный глаз, Крепкий орешек, Бесстрашие, Ненависть (Еретики), Железная дисциплина, К демону в пасть, Чуткий сон, Сокрушительный выстрел, Стальные Нервы, Быстрое выхватывание, Быстрая перезарядка, Сопrotивляемость (Психосилы), Стена стали.

Броня: Силовая броня Сороритас (Всё 7, Корпус 8). Силовая броня Сороритас даёт носителю +5 к Дальнему бою и +10 к Силе (уже включено в профиль).

Оружие: Болтер модели Годвин Де'Аз (90м, S/2/—, 1d10+5 Взрывной, Бронев 4, Обойма 30, Перез: Полн, Разрывающее, Надёжное), Цепной меч (1d10+7 R, Бронев 2, Сбалансированное, Разрывающее).

ЦЕЛЕСТИНКИ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
35	45	45	30	30	25	45	45	35

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 11

Умения: Бдительность, Лазание, Обыденное знание (Экклезиархия), Обыденное знание (Имперское Кredo), Командование, Уклонение, Запретное знание (Ересь), Запугивание, Грамотность, Тайный язык (Боевой язык Сороритас), Проницательность, Языкознание (Высокий готик).

Таланты: Калечащий выстрел, Крепкий орешек, Ненависть (Еретики), Сокрушительный выстрел, Стальные Нервы, Быстрая перезарядка.

Броня: Силовая броня Сороритас (Всё 7, Корпус 8). Силовая броня Сороритас даёт носителю +5 к Дальнему бою и +10 к Силе (уже включено в профиль).

Оружие: Болтер модели Годвин Де'Аз (90м, S/2/—, 1d10+5 Взрывной, Бронёв 4, Обойма 30, Перез: Полн, Разрывающее, Надёжное).



ЗОНА 7: ЗАЛ СИНОДА

В этом тускло освещённом помещении доминирует огромный круглый стол для совещаний. В центре стола находится приземистый голо-сервитор с выпуклыми глазами-линзами и идущими от головы к расположенному рядом когитатору толстыми кабелями. Окружающие стол стулья имеют такие высокие спинки, что похожи на троны. Вдоль стен расположены статуи илперских святых, все обращены к центру комнаты. На тёмных стропилах живут херувимы, которые иногда пролетают над головой, испуская приторный аромат из кадил.

Зал Синода используется для собраний высшего духовенства Каликсиды. Именно здесь решаются вопросы религиозного права и политики, которые затрагивают миллиарды верующих сектора. Во время пребывания аколитов в соборе Просвещения у них есть шанс стать свидетелями такой встречи, возможно после того, как они освоятся и впервые почувствуют вкус интриг собора. Если такое случится, то архивариус Друк подойдёт к ним и попросит присутствовать на следующем Синодальном заседании архикардинала.

Подходит Друк, испытывая облегчение от того, что после долгих поисков наконец-то нашёл вас: "Ах, замечательно, я нашёл вас. Архикардинал созвал заседание Синода Каликсиды и одним из вопросов станет проблема надлежащего расследования и сертификации всех многочисленных реликвий из жизни святого Друза, которые всплыли на поверхность за эти годы. Архикардинал попросил вас присутствовать, чтобы высказать своё экспертное мнение по этому вопросу. Синод собирается через час."

ПИ могут не приходить на заседание и никаких неблагоприятных последствий это не повлечёт. Однако Друк намекнёт, что никогда не стоит подводить архикардинала.

Согнувшийся под тяжестью бесчисленных свитков стареющий агент проводит вас в зал Синода, где уже идёт дискуссия между несколькими высокопоставленными чиновниками.

"Смирненные братья, поддержание духовного здоровья Каликсиды — это ежедневная битва. Временами кажется, будто бы тут ли не каждый час появляется какой-то новый моральный недостаток, что поражает нашу паству. Кардинал Юбилатус, мы вернёмся к вашему вопросу через минуту. Леди Скаэрн, позвольте нам начать с ваших опасений по поводу достоверности друзовых реликвий."

Леди Скаэрн — старая и сморщенная женщина, что утопает в своих монашеских одеяниях. У неё иссушенное и кислое лицо, узкие глаза и крошечный поджатый рот. Позади неё стоит сервитор-аналог — буквально забитый фоллантами ходячий книжный шкаф.

“Действительно, архикардинал. Тех из нас, кто изучал житие святого Друза, долгое время огорало то, что обилие костей и других физических реликвий указывает на то, что праведный святой обладал по меньшей мере восемью руками и тремя черепами. Следует ли это приписать гуду заступничества Императора, создавшего дополнительные части тела святого для вдохновения людей Каликсиды? Мне сказали, что среди нас присутствуют эксперты в этом вопросе. Инспекторы реликвий, что вы думаете?”

Этот последний вопрос адресован аколитам. Леди СкаэРН примет любой ответ и МИ должен провести **Серьёзный (+0) тест на соответствующий их ответу умение**. Вот некоторые примеры:

- тест на Логик укажет на невозможность наличия нескольких конечностей и опасность неправильной верификации артефакта.
- тест на Обаяние или Учёное знание (Имперское Кредо) признаёт существование нескольких голов как чудесную работу Бога-Императора.
- тест на Трёп даст убедительный, но неоднозначный ответ.

В зависимости от поставленной речи ПИ должен получить бонус от +0 (едва связно) до +30 (красиво сформулировано). В случае успеха леди СкаэРН благодарит их за вклад. Если ПИ терпят провал, она отклоняет их мнение с минимумом вежливости.

После разговора с леди СкаэРН в дискуссию вступает архикардинал Игнато:

“Большое спасибо за ваши экспертные мнения. А что с реликвиями в самом соборе? Обнаружили ли вы среди них какие-либо подозрительные предметы? Наличие подобной ереси под этой крышей вызвало бы у Синода серьёзные опасения.”

Если ПИ заявят, что какой-либо из артефактов в ризнице вызывает сомнения, архикардинал обещает предоставить ресурсы для более глубокого изучения данного вопроса. Если они не упомянут о праведной бедренной кости, то лже-Игнато также ничего не скажет в надежде, что проблема исчезнет. Если ПИ заявят, что все артефакты подлинные, то архикардинал назовёт их дураками, поскольку прекрасно знает, что парочка точно не настоящие.

Если ПИ скажут, что не смогли найти и проверить бедренную кость, то Игнато пообещает вернуть её в ризницу для изучения сразу после заседания. Он отпускает аколитов, прежде чем они смогут продолжить расспросы на эту тему.



ЗОНА 8: АРХИВ

Когда вы входите в помещение, то оказываетесь на балконе. Под вами находится то, что на первый взгляд кажется лабиринтом из книжных шкафов. Все они расположены, по-видимому, без определённого плана и каждый достигает половины высоты потолка. Каждый шкаф лохитя от сотен книг. Лестничный пролёт ведёт вниз к арке, открывающей вход в лабиринт архива. На арке натертаны слова “Чистота через незнание”.

Архив содержит тысячи и тысячи книг и почти все на религиозные темы. В нём работает дюжина сервиторов, каждый из которых запрограммирован на то, чтобы брать книги с полки и подносить их читателю. У каждого сервитора также есть встроенные в спину пюпитр и лампа для чтения, а также автоперо и баночка с чернилами. Если ПИ знают название книги, то сервиторы смогут принести её (процесс займёт несколько минут прогулки по узким проходам). ПИ могут ознакомиться с упомянутыми К’Таарном книгами *“Различные аспекты Ветной Веры”* и *“Вопросы о великой стройке Просвещения”*.

Если не пожелают воспользоваться услугами сервиторов (возможно, чтобы не оставлять улик), то смогут найти эти книги самостоятельно с помощью **Серьёзного (+0) теста на Поиск** или **Ординарного (+10) теста Обыденного знания (Имперское Кредо)**. В случае успеха ПИ находят книги глубоко в лабиринте, расшифровав тайную и неточную систему расположения полки по темам. Если терпят провал, то не могут обнаружить их и вынуждены обратиться к сервиторам. Информация из *“Вопросы о великой стройке Просвещения”* имеет важное значение для сюжета приключения, и поэтому ПИ всегда должны находить эту книгу.

“Различные аспекты Ветной Веры” — это серия причудливых религиозных обрядов Вурмиуса, написанных три тысячи лет назад. Его стиль изложения скрывает описания апокалиптических и сюрреалистических видений монаха: от падающих с неба огромных отрубленных голов, до целиком покрытых извергающимися вулканами планет или открывающихся огромными и ужасными глазами звёзд. **Ординарный (+10) тест на Логик** позволяет убедиться, что монах был абсолютно безумен и что в его наблюдениях не содержится никакого значимого послания.

“Вопросы о великой стройке Просвещения” — это более приземлённая работа, которая по сути является отчётом о различных этапах строительства собора. В труде есть великое множество схем, планов и списков статистических данных, все из которых свидетельствуют о потраченных на строительство титанических усилиях. В книге также содержатся платёжные ведомости о десятине Экклезиархии и взносах благородных домов Сцинтиллы за счёт которых и было осуществлено строительство.

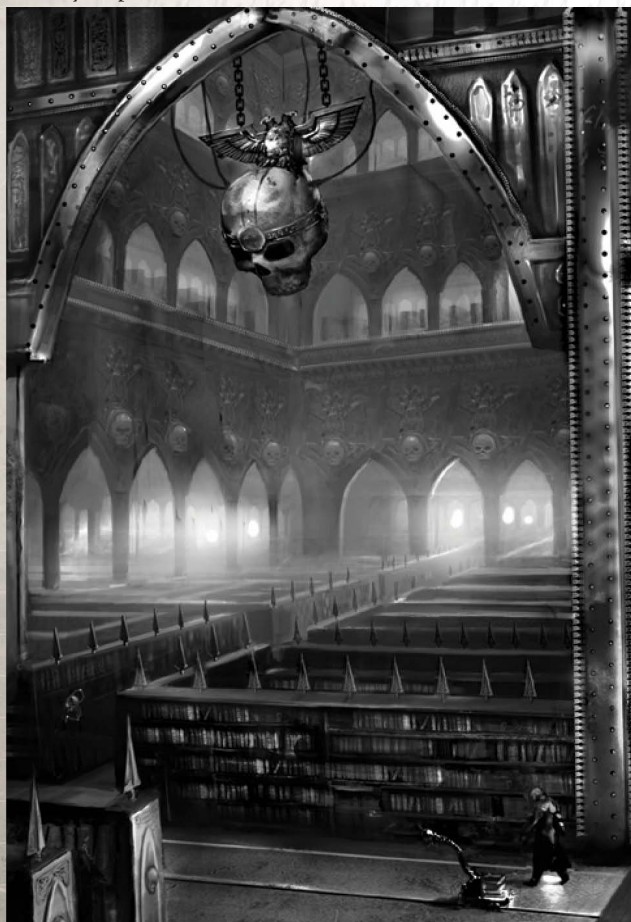
Читающего книгу поражает один особый факт — в соборе когда-то было предназначенное для самых высокопоставленных сановников крыло для частной

молитвы. А вход находился в том месте, где сейчас стоит алтарь в нефе. Отмечается, что крыло было опечатано несколько сотен лет назад и, посредством нацарапанной от руки сноски предположения о том, что его следует снова открыть несколько десятилетий назад, были опровергнуты архиереем Игнато. Вскоре после этого Игнато приказал соорудить великолепный алтарь. Эта информация имеет решающее значение, так как должна помочь привести аколитов к скрытому крылу и связать его закрытие с Игнато.

ЗОНА 9: САД ПОКОЯ

Этот внутренний сад — красивое и спокойное место, кажущееся изолированным от проблем галактики. Высокие ивы тянутся над журчащими искусственными ручьями, а пол под ногами устилает густая трава. Роща деревьев, скалы и ручьи создают естественное место отдыха и созерцания. Сад освещён искусственными солнечными светом от люминесцентных шаров на потолке — не безжалостной жарой улья Тарсус и его пустыни, а мягкими теплыми летнего дня. Куртание воды и пение птиц дополняют иллюзию того, что вы находитесь в пасторальном раю, вдали от Сцинтиллы.

Этот маленький кусочек рая существует как место созерцания и отдыха для высшего духовенства собора. В качестве гостей аколита разрешается посещать Сад покоя, но обычно им пользуется только лже-Игнато. Когда ПИ вернутся в собор из подулья, то именно здесь застанут Врайна.



НЕОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ВСТРЕЧА: ПОСЛАННИК РИСОВАННОГО

МИ может запустить эту встречу, чтобы дать боевым ПИ возможность размять кости. Встреча может происходить в самых разных местах — в конце концов, собор Просвещения — большое место, но, лучше всего подойдёт коридор.

Многотисленные величественные коридоры не менее великолепны, чем колонаты. Яркие гобелены и религиозные статуи прекрасно освещаются установленными в высокие потолке люминесцентными шарами, а редкие курильницы с благовониями создают ощущение спокойствия, далёкого от палящего зноя снаружи. Иногда в коридорах можно встретить небольшие группы священников, обсуждающих эзотерические аспекты веры и учения святого Друзя.

Проходя по коридору ПИ могут иногда выполнять **Серьёзные (+0) или Рутинные (+20) тесты на Восприятие**. Тесты на осознание, чтобы заметить что-то неуместное. В случае успеха прочитайте следующее:

Вы видите, что капюшон священника в рясе на мгновение упал со лба. Хотя он торопливо натянул его обратно, но вы успели заметить жестокое лицо человека, что повидал много лет лишений. Но больше всего вас удивил маленький третий глаз возле виска. Глаз слабо светится, и мужчина, кажется, внезапно понял, что его мутацию заметили. словно отвечая на невысказанный вопрос, другие «монахи» уже тянутся к оружию под рясами...

Сражение со Спайкером и другими головорезами происходит возле Т-образного перекрёстка коридоров. Укрытия мало, но ПИ и их враги могут прятаться в небольших нишах, образованных арками залов. На каждого ПИ приходится по два головореза, хотя всего их должно быть не более шести (включая Спайкера). Они будут сражаться насмерть, поскольку знают, что в противном случае подвергнутся долгой и мучительной казни. Стрельба наверняка привлечёт внимание сороритас. Однако когда они прибегут на помощь, зависит от МИ.

Если ПИ обыщут тело Спайкера, то найдут запечатанное письмо:

У перепачканного грязью и кровью главного бандита в кармане мантии лежит маленький конверт. Хотя несколько страниц залито кровью и те стали неразборчивыми, на последней странице есть отрывок:

“...с сожалением сообщая вам, что ситуация в Ослепляющем ущелье быстро становится невыносимой. Местные бандитские разборки растут в геометрической прогрессии и я боюсь, что пройдёт совсем немного времени, прежде чем кто-то использует моё местонахождение в качестве козыря в переговорах с Магистратом.

Мне нужно переехать как можно скорее. Однако сроки, которые вы установили для моей работы, сделают это очень трудным для выполнения без дополнительной помощи. Я отправил своего представителя...”

Если ПИ удастся взять Спайкера живьём, то у них будет ограниченное время для допроса. У аколитов есть один шанс, либо пройти **Сложный (-10) тест на Запугивание**, либо **Очень тяжёлый (-30) тест на Обаяние**. Спайкер ответит только, что его послали сюда лично передать сообщение, но он не знает, кому. ПИ могут взять письмо до того, как прибдут целестины. Сороритас казнит Спайкера и остальных головорезов на месте за то, что он осмелился принести свою мутировавшую тушу в собор.

СПАЙКЕР								
ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	32	50	40	41	38	36	30	31

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 14

Умения: Бдительность, Трёп +10, Обаяние, Командование, Обыденное знание (Преступность), Уклонение, Обман +10, Ловкость рук, Языкознание (Высокий готик, Низкий готик)

Таланты: Сокрушительный удар, Обострённые Чувства (Зрение), Железная Челюсть, Быстрое выхватывание, Каменная кожа

Черты: Ночное зрение, Коренастое.

Броня: Железные пластины различного размера (3 Руки и Ноги, 5 Корпус)

Оружие: Шоковая булава (1D10+7 Ударн, Бронь 0, Шоковое)*

Снаряжение: Ряса священника непоразмеру (одежда хорошего качества)

*Включает бонус Силы и Сокрушительный удар.

БАНДИТЫ								
ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	32	50	40	33	38	36	30	31

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 12

Умения: Бдительность Обыденное знание (Преступность), Уклонение, Обман, Языкознание (Низкий готик)

Таланты: Быстрое выхватывание

Броня: Старая бронекуртка (3, Корпус)

Оружие: Дубинка (1d10+3 Ударн, Бронь 0)*, Необычный став-пистолет (30m, S/-/-, 1d10 Ударн, Бронь 0, Обойма 9)

Снаряжение: Ряса священника непоразмеру (одежда хорошего качества), 2 обоймы для став-пистолета

*Includes Сила Bonus

ЗОНА 10: МОНАСТЫРЬ КАТАХУМЕНОВ

Это мрачное и затенённое круглое крыло собора увешано клетками со старыми скелетами. Стены украшены ужасными сценами испытаний и мученичества разлитых святых. Затенённые колоннады окружают круглую центральную коинату с вырезанными на полу оккультными символами. Воздух насыщен благовониями и все помещение освещено укреплённых на стенах и потолке сотнями свечей. Кажется, что отголоски кровавых религиозных ритуалов и допросов отражаются от стен, словно эхо криков.

Монастырь катехуменов — это место, где начинающие священнослужители проходят строгий цикл ритуальных допросов и очищений, чтобы очистить свои души и подготовиться к религиозному служению до конца жизни. Менее афишируемое назначение — место для экзорцизма, проводимого Амортусом. Амортус служит духовным надзирателем собора, и его часто просят изгнать бесов из благородных покровителей собора. Он делает это не для Инквизиции, у которой есть собственные методы решения подобных вопросов, но Имперская церковь создаёт более чем достаточный спрос на его навыки. Амортуса обычно можно найти здесь, и его пути обязательно пересекутся с ПИ, если те попытаются изгнать демона из Кая Моу.



ЭКЗОРЦИЗМ МОУ

Изгнание демона из Моу — слишком сложный и суровый ритуал, чтобы его можно было провести в одиночку. А в отсутствии других посвящённых экзорцистов (все они находятся в другом месте, занимаясь духовными недугами Каликсиды) Амортусу требуются суровые, опытные люди, такие как ПИ.

В собственном варианте ритуала экзорцизма Амортуса один аколит (самый физически сильный) выступает в роли Прощающего. Сила нужна для гарантии того, что больной не будет сопротивляться попыткам вытеснить из него демона (название роли происходит от того факта, что жертва не может контролировать своё поведение). Прощающий должен одновременно прощать и удерживать пациента. Других аколитов называют Восхваляющий волю Императора, в то время как Амортус берёт на себя обязанности архи-экзорциста.

На первом этапе ритуала Моу кладут на пол круглой камеры, завернув в белый погребальный саван. Амортус читает преамбулу ритуала.

“Мы призываем Его величество и могущество изгнать из нашего присутствия Врага, мерзость Тёмных Сил, то не подчиняется законам человека и природы. Изыди! Светом Бога-Императора, гори! Да содрогнётся его гнев! Празднующие! Прощающий! Давайте натинать!”

Амортус достаёт из-за пазухи маленький пузырёк и окропляет Моу святой водой, когда капли попадают на его кожу, тот корчится и рылит. Не обращая внимания на дикую реакцию, Амортус рукой подзывает херувима с клеймо. Херувим подлетает и хочет поставить клеймо на лоб Моу. Кай бьётся в конвульсиях и резко выпрямляется, едва не коснувшись раскалённого металла. Амортус кричит: “Прощающий, держи его!”

Чтобы удерживать на месте одержимого ПИ должен пройти **Рутинный (+20) тест на Силу**. Если этот тест пройден, Амортус выжигает клеймо на лице Моу в форме аквилы. Если провален, Амортус не может провести клеймение чисто и просто оставляет шрамы на голове. Амортус бормочет, что неудачное клеймение — дурное предзнаменование, но продолжает ритуал.

Крик боли Моу искажается, из его горла вырывается скрежет металла. Невидимые руки вцепляются в подол мантии Амортуса, на синей подкладке появляются маленькие разрывы. Амортус поворачивается к Празднующим и кричит, перекрывая шум ветра: “А теперь, братья, яростью ваших проклятий и сквернословием ваших языков прикажите этому демону покинуть нашего брата Кая!”

Празднующие должны попытаться изгнать демона с помощью образных и грязных оскорблений, в то время как Амортус продолжает молиться. Каждый ПИ может сделать это с помощью **Ординарного (+10) теста Запугивания** или **Исполнителя, или Рутинного (+20) теста Учёного знания (Имперское Кредо)**. Тесты на Исполнителя должны проводиться с использованием соответствующего

навыка, такого как актёрское мастерство или поэзия (или любого другого по усмотрению МИ). ПИ с **Запретным знанием (Демонологии)**, получает бонус +10 к этому тесту, независимо от того, какой навык он использует.

Если половина или более Празднующих успешно справляются с тестами, то их проклятия достаточно оскорбительны и злобны, чтобы заставить демона убраться. Над телом Кая появляется полупрозрачный демон — ужасающий многоликий монстр с полными клыков пальцами, в беспорядке вырастающими из его тела.

Сам Моу стонет, а болтовня демона едва слышна из-за завесы. Если более половины Празднующих проваливают тест, то алые вены причудливым узором проступают на коже, тело Кая корчится, начинает тлеть и исходить запахом горячей плоти.

“Сосредоточьтесь! Не бойтесь демона! Презирайте его, насмехайтесь над ним и силой своего духа проследите, чтобы он был изгнан! Изгоните его из собственных мыслей, чтобы он был изгнан и из души нашего брата!”

На третьей стадии демон внутри Моу даёт отпор. Вспышки непристойных образов — адские поля сражений, вздымающиеся массы мутировавшей плоти, кишашие демонами планеты — заполняют умы аколитов. Участники церемонии и Прощающий должны пройти **Ординарный (+10) тест Силы воли**, чтобы изгнать образы демона из своей головы. ПИ с талантами «Ментальная крепость» или «Непоколебимая вера» получают +10 к этому тесту. Проваливший тест получает 1 очко безумия и d3 очка порчи от этого нездорового контакта с демонической сущностью.

Если половина или более аколитов успешно справляются с этим испытанием, демон издаёт крик боли и разочарования, от которого сотрясаются камни монастыря. Если больше половины аколитов проваливают тест, то Моу поднимает веки и на ПИ смотрят широко раскрытые, немигающие, налитые кровью глаза, которые затем закатываются.

ЭКЗОРЦИСТ АМОРТУС

Крепко сложенный, мускулистый мужчина, Амортус искренне верит в то, что личная свобода, счастье или даже выживание должны рассматриваться как второстепенные по сравнению с духовной силой. В юности он был странствующим духовником, экзорцистом и организатором судебных процессов, и ему очень нравится суровое и безкомпромиссное правосудие, при котором ведьм сжигают на кострах. Он считает, что духовенство в соборе слишком мягкое и тела грешников должны висеть на главных воротах, чтобы напоминать паломникам о пределах милосердия императора. В бою Амортус будет выкрикивать литании, подкрепляя своих союзников Литанией ненависти. Если Хозяин Демонов Мой прибегнет к атакам ближнего боя, Амортус попытается привлечь внимание демона, совершая осторожные атаки, чтобы отразить зверские удары.

Независимо от успехов или провалов тело Моу напрягается и поднимается на ноги, как будто его поднимают невидимые руки, а из глаз Моу вытекает варп-огонь. На этом ритуал завершён. Если хотя бы в двух частях ритуала из трёх (первое испытание Прощающего, проклятия Празднующих и сопротивление видениям демона) ПИ преуспели, то ритуал считается успешным.

Если ритуал успешен, демон вытесняется из тела Моу и возвращается в варп. Если ритуал терпит неудачу, то Кай Моу умирает, проявляется демон и нападает на Амортуса и аколитов. Его лицо искажается, превращаясь в клыкастую физиономию демона, по всему телу открываются глаза и рты. Он начинает метаться по залу и нападать на всех подряд. В случае победы демон также будет изгнан обратно в варп, но спасти самого Моу уже невозможно.

После экзорцизма (каким бы ни был его результат) Ксавиетикус будет благодарен аколитам. Если Моу спасён, то он очень рад, что его друг жив. Если Моу умер, то он рад, что аколиты старались изо всех сил, и будет считать, что Каю лучше умереть и пребывать рядом с Императором, чем продолжать жить с демоном внутри. Ксавиетикус передаёт аколитам сообщения, которые указывают на причастность лже-Игнато к подозрительной деятельности и содержат символичный код двери в Ремесленное крыло.

Демонхост Моу — могущественный и опасный противник. Издали он будет использовать пси-способности Биомолнию и Бросок. Свои когти он применит только в случае крайней необходимости, предпочтя в рукопашной атаковать биомолнией. К счастью, демон пока ещё не знает всей своей силы и поэтому сейчас лучшая возможность остановить его. Также аколиты могут вызвать подмогу в виде палатины Оксаны и отряда сестёр, однако они появятся только через 5 раундов.

ДЕМОНХОСТ МОУ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
36	34	53	47	14	79	53	69	29

Передвижение: 1/2/3/6

Раны: 30

Умения: Бдительность +10, Обман +20, Запретное знание (Демонология, Ересь и Варп) +20, Психонаука +20, Языкознание (все) +20.

Черты: Демон, Страх (2), Летун (1), Потустороннее, Природное оружие (Когти), Пси-рейтинг (5), Сверхъестественная Сила (x2).

Оружие: Когти (1d10+15, Бронь 0).

Пси-силы: Биомолния, Укротить пламя, Бросок.

Кажущаяся нормальность: Демонхост Моу может казаться совершенно нормальным, за исключением тихого бормотания. Кроме того, он может даже просить о пощаде. Но аколитов не обмануть!

ЭКЗОРЦИСТ АМОРТУС

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
38	22	41	42	27	31	29	45	33

Передвижение: 2/4/6/8

Раны: 10

Умения: Бдительность, Обыденное знание (Имперское Кredo) +20, Обман +20, Запретное знание (Демонология, Ересь, Варп) +20, Языкознание (Высокий готик, Низкий готик) +20.

Таланты: Броня Презрения, Сокрушительный удар, Бесстрашие, Это просто царапина, Ненависть (Демоны), Железная Челюсть, Всё выдавший, Литания ненависти.

Броня: Плотная ряса (Всё 3)

Оружие: Посох (1d10+4, Бронь 0, Сбалансированное).



ЗОНА 11: РЕМЕСЛЕННОЕ КРЫЛО

Вход в данное крыло расположен прямо под алтарём в нефе. Открыть проход можно с помощью пиктографического кода или берцовой кости-ключа.

ОБРЯДОВЫЙ ПОДВАЛ

Затхлая телинота контрастирует со светлыми нефом. Узкая лестница ведёт в тёмную комнату с каменными стенами и низкими потолком, сплошь покрытая пылью и паутиной. Хотя её не убирали и не обслуживали десятилетиями, вы замечаете многочисленные отпечатки ног в пыли на ступенях. В сводчатых нишах в стенах расположены стеллажи с банотками с ладьями, бутылками вина и аккуратно сложенными свечами. Со входа проникает слишком мало света, но вы можете поджечь установленные на стенах факелы.

Давным-давно это помещение использовалось для хранения предметов для различных праздников и таинств, но вскоре вышло из употребления. Аже-Игнато воспользовался этим для создания и хранения фальшивых религиозных текстов. В подвале и примыкающих к нему комнатах темно, и, не имея с собой источника света и не тратя драгоценного времени на зажигание факелов и свечей, ПИ придётся сражаться в темноте.

Другой выход находится в противоположном от лестницы конце подвала. Чтобы до него добраться, ПИ придётся сразиться с двумя арко-флагеллантами. Арко-флагелланты спрячутся в небольших боковых углублениях и когда засекают движение, то одновременно требуют "Кодовую фразу". Если ПИ не смогут быстро ответить, то стражи немедленно бросятся в атаку. К счастью, из-за их аварийного состояния любой ПИ может попытаться отключить их пройдя **Тяжёлый (-20) тест на Обман**.

ВЕТХИЙ АРКО-ФЛАГЕЛЛАНТ



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	—	(8) 40	40	(8) 40	10	20	40	—

Передвижение: 8/16/24/48

Раны: 20

Умения: Бдительность +10.

Таланты: Амбидекстрия, Яростный Натиск, Бой вслепую, Мастер Рукопашной, Сокрушительный удар, Крепкий орешек, Двойной удар, Бесстрашие, Неистовый натиск, Ненависть (Еретики), Железная Челюсть, Молниеносные рефлексы, Мгновенная реакция, Парное оружие.

Черты: Страх 1, Машина (3), Запрограммированный инстинкт, Кодовое слово, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Ловкость (x2), Сверхъестественные чувства, Сверхъестественная скорость.

Броня (Машина): Голова 3, Руки 3, Корпус 3, Ноги 3.

Оружие: Обе руки арко-флагелланта оканчиваются

имплантированными когтями. (1d10+10 Режущ, Бронев 0, Примитивное).

Слепой: Некоторые ереси таковы, что даже смотреть на них — значит проклясть себя. Арко-флагеллант — один из таких еретиков. В процессе обращения у него удалили глаза, заменив массивом авгуров. Его нельзя обмануть камуфляжем или гримом.

Кодовое слово: Большинство арко-флагеллантов будут оставаться в пассивном режиме до тех пор, пока не будет дано определённое кодовое слово или фраза, которые активируют их боевую программу. У данных арко-флагеллантов нет командного слова и поэтому они будут атаковать любого, кто не является архикардиналом Игнато или Рисованным.

Запрограммированный инстинкт: Арко-флагеллант сражается в иступлении и должен использовать свой талант Берсерка (если это возможно) при первом вступлении в бой. Оказавшись в ближнем бою, он использует быструю атаку.

Сверхъестественные чувства: Комплекс авгуров позволяет ему прекрасно видеть объекты и людей на расстоянии до 30 метров, игнорируя темноту и стены (кроме самых плотных).

КАМЕРА ПОРАБОЩЕНИЯ РАЗУМА

Данная круглая комната выглядит так, словно когда-то была частью часовни или ризницы. Но теперь она предназначена для гораздо более зловещих целей. Четыре сервитора-писца удерживаются в таинственных приспособлениях у стены. На всех надеты сложные шлемы, из которых выходит толстый пучок проводов и трубок и тянется к кафедре перед ними. На каждой кафедре лежит стопка листов пергамент. Несколько истисанных неразборчивыми каракулями страниц лежат в лужицах на полу. Слабый гул энергии разносится по комнате. Свет из глаз сервиторов тускло освещает комнату.

Эти сервиторы некогда были монахами и священниками, но теперь их используют в качестве рабов разума для создания фальшивых религиозных текстов. Тела сервиторов густо покрыты шрамами явно хирургического происхождения и одеты в простые медицинские халаты. **Рутинный (+20) тест Поиска** позволит заметить татуировки среди шрамов говорящих о том, что эти люди — выпускники Схолы Прогениум, из которых часто набирают священнослужителей в Экклезиархию. На них также вытатуированы строки молитв и нанесены характерные шрамы, что ещё больше наводит на мысль о принадлежности к духовенству. Помимо этого нет ничего, что говорило бы об их владельце или о том, кем они раньше были.

Каждый сервитор переписывает книгу под названием «**Видение святого Друза**», о которой никто из аколитов никогда не слышал. Все страницы пронумерованы что говорит о том, что в настоящее время сервиторы ведут работу над четвёртым томом. **Лёгкий (+30) тест ремесла (Переписчик)** позволит узнать, что

эти сервиторы копируют каждую страницу десятки раз, прежде чем переходить к новой. Затем листы сортируются и сшиваются. Это говорит о том, что десятки копий первого, второго и третьего томов уже готовы. **Тяжёлый (-20) тест Учёного знания (Экклезиархия)** показывает, что эти книги заполняют небольшой пробел в жизни святого Друза. Они рассказывают о времени, когда Друз усомнился в своих способностях и обратился за советом к кардиналу.

МАСТЕРСКАЯ РИСОВАННОГО

Это помещение наполняет подземелье или естественный грот, по-видимому, образовавшийся в результате эрозии и оседания фундамента собора. Большой письменный стол и стеллажи с пергаментами и письменными принадлежностями выглядят неуместно в такой грубой обстановке. Один угол колонаты заполнен грудой выпотрошенных корешков и вырванных страниц, а на полу выстроились сотни бутылок с терниями разных цветов.

Здесь Рисованный до недавнего времени работал на лже-Игнато. На столе лежат почти готовые три фальшивых экземпляра. Корешки у книг старые, но страницы явно новые, поскольку Рисованный ещё не успел их состарить. В ящиках письменного стола находится множество перьев, угольников, заготовок и всевозможных инструментов. В одном ящике лежат приказы лже-Игнато – важная подсказка, которая отправит аколитов на охоту за Рисованным и на следующий этап приключения.

Первая книга называется «Китие Друза». Это рассказ о жизни святого Друза, включающий обширные цитаты собственных проповедей и несколько версий пророчества: после его смерти Каликсида впадает в моральный упадок, и надир этого упадка будет отмечен восходом «Ужасной звезды греха» и последующей катастрофой секторальных масштабов. Друз призывает верующих взяться за оружие и когда взойдёт эта звезда предать грешников смерти, ибо только через насилие и раздоры Каликсида может стать пригодной для жизни благочестивых императоробязанных граждан. 'Ужасная звезда греха' явно относится к звезде-тирану Комусу, которая в последнее время стала часто появляться в различных уголках Каликсиды.

Вторая книга представляет собой касающихся звезды-тирана сборник обрядов и пророчеств. Многие из них являются старыми и хорошо известными пророчествами, легендами и древними стихами, собранными Тирантийским кабалом в их стремлении понять сущность звезды-тиран. Другие написаны недавно и описывают звезду как вестника великих потрясений для Каликсиды, которые приведут либо к необратимому сползанию в грех и разврат, либо к восстанию верующих. Согласно одному известному пророчеству, кровь грешников – единственный способ погасить ужасное пламя Комуса.

Третья книга, «Благословенное слово святого Друза о вопросах морали и благочестия», предположительно написана

самим святым. Это философский труд, в котором святой Друз подробно объясняет необходимость использования насилия в религиозных целях. Его вывод состоит в том, что допустимо не только применять насилие для наказания еретиков и продвижения имперского вероучения, но и что такое насилие следует рассматривать как обязанность верующих.

Все три книги явно подделки, но как только работа фальсификатора будет завершена, они покажутся подлинными.

Вторая важная улика – сложенный лист пергамента с приказами. В них прямо называют Рисованного фальсификатором и указывают, чтобы он вернулся в Латунный город и забрал оборудование, необходимое для самых сложных частей подделки.

ОХОТА НА РИСОВАННОГО

Как только ПИ найдут улики в Ремесленном крыле, то лже-Игнато прознаёт об этом и исчезает из собора, сославшись на неотложные дела. На данный момент его невозможно найти, но у аколитов появилась новая зацепка.

Имени «Рисованный» достаточно, чтобы выйти на след печально известного фальсификатора. Любой ПИ из Латунного города с предысторией Благородный и имеющий Обыденное знание (Преступность), автоматически вспоминает информацию о том, что Рисованный – опытный фальсификатор, с которым можно заключить контракт в районе Ослепляющего ущелья, подулья Латунного города. В его багаже есть несколько поддельных пьес, религиозных произведений, томов поэзии, исторических документов и других ценных сочинений, которые во многих случаях покупались и продавались знатными домами Сцинтиллы за огромные суммы. Широко распространено предположение, что была обнаружена лишь часть его подделок, и что во многих библиотеках и хранилищах богачей до сих пор хранятся фальшивки. Если ни один из аколитов не соответствует вышеуказанным требованиям, палатина Оксана слышала это имя и может предоставить всю необходимую информацию.

Про Рисованного давно не было слышно много лет. Многие думали, что его убили или посадили, однако слухи о новых подделках всплывают время от времени. Хотя все знают, что он обитает в Ослепляющем ущелье, любая попытка найти его встретит сопротивление местных банд. Кроме того, очень немногие знают, как он выглядит на самом деле.



ПРОТАЛКИВАНИЕ ПО СЮЖЕТУ

Если аколиты застряли в расследовании, есть несколько способов помочь им:

- Если ПИ не обнаружат того, что праведная бедренная кость на самом деле подделка или не обыщут покои Игнато, то К'Таарн съезжит из госпиталя и найдёт аколитов. В припадке он рисует символы на руке одного из ПИ, а затем теряет сознание всё время бормоча “под демонами”.
- Если ПИ не имеют необходимых навыков для оценки реликвий Ризницы, то им придётся блефовать на встрече с Синодом Каликсиды. После совещания придёт Друк и скажет, что Игнато вернул бедренную кость и теперь они могут осмотреть реликвию.
- Если ПИ считают, что собрали достаточно доказательств для разоблачения Игнато, напомните им, что у них нет доказательств того, что архикардинал знает о Ремесленном крыле. И что в любом случае доказательств недостаточно для однозначного доказательства ереси.

Опыт и время отдыха

После этой главы МИ должен дать аколитам залечить раны, отдохнуть и пополнить припасы. Напомните им, что в Латунном городе работают одни из лучших в Каликсиде оружейников, специализирующихся на болтерах и оружии с твёрдотельными боеприпасами. Всё подобное оружие с уровнем доступности Редкий и Скудный снижают свою редкость на один шаг.

Заработанный опыт: Каждый игрок должен заработать не менее 300 опыта:

- Базовый: 100 опыта.
- Успешное спасение Моу: 100 опыта.
- Не удалось спасти Моу, но изгнали демона: 50 опыта.
- За каждую реликвию, которую аколиты подтвердили или доказали ложность: 25 опыта.
- Если аколиты сохранили инкогнито: 50 опыта.
- Обнаружение того, что праведная бедренная кость является ключом: 50 опыта.
- Раскрытие секретного кода Игнато: 50 очков опыта.



I: СУММА ВСЕХ БЕЛІЧІЙ





ПЛОХОЙ ДЕНЬ В ОСЛЕПЛЯЮ- ЩЕМ УЩЕЛЬЕ

РАССЛЕДОВАНИЕ
В ОСЛЕПЛЯЮЩЕМ
УЩЕЛЬЕ

•

ПРИБЫТИЕ
ПОСЛУШНИКОВ

•

СХВАТКА

•

УБЕЖИЩЕ
КАДАВРОВ

ГЛАВА II: ПЛОХОЙ ДЕНЬ В ОСЛЕПЛЯЮЩЕМ УЩЕЛЬЕ

«Приходите одни или приходите с семьёй! Прорвите завесу и узнайте будущее! За предсказания судьбы деньги не возвращаются!»

— зывала на ярмарке Скрытого солнца

ПИ могут спокойно нанять транспорт до Инферниса. За 15 тронов с человека они получат самый бюджетный вариант, который предполагает ветхую, неудобную гусеничную машину, управляемую угрюмой и подванивающей парой братьев на вид около семидесяти лет, хотя на самом деле они намного моложе. За 50 тронов с каждого ПИ могут прокатиться с полулегальным торговым караваном с базовыми удобствами и штатом грузчиков во главе с бесстрашным ветераном экспедиций в подулей. Сумма в 100 тронов с каждого позволит нанять бронированную кибитку с небольшим, но профессиональным экипажем, который часто сопровождает занимающихся незаконными делами в Инфернисе богатых пассажиров. Стоит отметить, что последний вариант привлечёт ненужное внимание, добавив модификатор репутации +1. Также учитывайте то, что водители транспортов не будут участвовать в перестрелке (см. ниже). Дорога от места отдыха ПИ до Инферниса займёт какое-то время и поэтому каждому аколиту необходимо будет пройти тест на Выносливость. Тест является **Серьёзным (+0)** для самого дешёвого транспорта, **Рутинным (+20)** для каравана и **Лёгким (+30)** для самоходной кибитки. Любой проваливший тест начинает перестрелку с одним уровнем усталости.

Индустриальные уровни среднего улья Латунного города уступают место вулканическим пещерам Инферниса. Прорезанные в свинцовых стенах душные каналы и гнетущие пещеры образованы реками охлаждённого жидкого металла. Скопления трушобных городков жмутся друг к другу, словно в поисках защиты. Дороги из обожжённой земли вьются сквозь скалу, позволяя время от времени увидеть слои пород, озёра лавы или кипящую грязь. Воздух адски горячий. Бедность и отчаяние повсюду — от подвешенных вдоль дорог казнённых грешников, до умоляющих о краюхе трупного батончика нищих на перекрёстках. В некоторых местах однообразный пейзаж пересекается упавшими из среднего улья жилыми куполами и фабриками — странным крупицам оборванной цивилизации в этом мрачном и беззаконном месте.

ПИ могут порасспрашивать об Ослепляющем ущелье нищих, придорожных разносчиков, странствующих аскетов и случайных сумасшедших. Для этого потребуется **Серьёзный (+0) тест на Дознание**. Прохождение теста даст следующую информацию: Ослепляющее ущелье — это относительно постоянное поселение Инферниса среднего размера, построенное рядом с Ульепадом. Ульепад — это оползневый поток, состоящий из обломков, сточных вод, промышленных отходов и расплавленного железа со средних уровней улья. Жители Ослепляющего ущелья в поисках ценных предметов просеивают эту реку с помощью длинных металлических сеток и багров. Также недалеко от города находятся шлюзовые ворота — перекрывающая искусственный канал большая металлическая плотина. Этот канал заполнен магмой и перегретыми, богатыми минералами остатками оружейного производства сверху. Каждую полночь шлюз открывается и скопившийся за день металлолом в виде лавы выливается в канал. Там она течёт и остывает, а жители выходят на промысел. По меркам Инферниса — это ценные ресурсы и поэтому Ослепляющее ущелье долгое время было предметом борьбы за власть между различными жестокими бандами. Дополнительная степень успеха в тесте на Дознание показывает, что последние два года контроль над посёлком оспаривают Драконы Скарита и Кадавыры. Однако ни одной банде ещё не удалось добиться сколь-нибудь заметного успеха или преимущества.



РАДИКАЛЫ ПРОТИВ ПУРИТАН

Первый вопрос, который могут задать ПИ как только они немного освоятся звучит так: “Может ли кто-нибудь придумать вескую причину не обрушивать на этот город всю мощь Инквизиции?” Теоретически ответ “Нет». Ордо Еретикус существует для борьбы с мутантами, несанкционированными псайкерами и культистами. Каждый в этом городке либо один из этой троицы, либо достаточно тесно с ними связан (в конце концов, бандиты – это просто культисты без веры). Однако, обращение к силовикам с просьбой арестовать всех будет совершенно безрезультатным. Ибо количество времени, которое потребовалось бы для выполнения такой задачи, выходит за рамки самого приключения. Таким образом предполагается, что ПИ не настолько пуритане, чтобы отказаться от поимки Рисованного и приступить к уничтожению сотен мутантов.

Игроки не должны знать, но с момента прибытия за их персонажами пристально наблюдали и оценивали как члены обеих банд, так и простые жители. Это суждение представлено модификатором репутации, который в зависимости от успехов или неудач генерируется в ключевые моменты истории. МИ должен следить за модификатором репутации и держать это в секрете от игроков. Возможно вскоре они поймут, что чем больше их персонажи нравятся людям, тем легче будет узнавать информацию.

От -9 до -1: Горожане приняли вас как одного из своих. Они доверяют вам секреты, приглашают на ужин и, возможно, обручили с вами одну из своих дочерей. Вы получаете +20 ко всем тестам навыков общения в пределах Ослепляющего ущелья.

От 0 до 8: Жители Инферниса приняли ваше присутствие как то, с чем следует мириться. Они по-прежнему считают вас чужаками, но им не хватает ни желания, ни огневой мощи, чтобы выгнать вас. Никаких бонусов или штрафов в тестах социальных проверок.

С 9 по 15: Независимо от любых угроз или увещаний с вашей стороны горожане весьма обеспокоены вашим присутствием. Многие поставщики информации ушли в подполье как в переносном, так и в буквальном смысле. Тесты социальных проверок получают штраф -10, а на Дознание -20.

С 16 по 20: Жители Ослепляющего ущелья восстанут против вас. Движимые страхом, ненавистью или чистой ксенофобией горожане всячески мешают вам провести расследование. Тесты социальных проверок получают штраф -20, а тесты на Дознание вовсе невозможны. Любые попытки собрать информацию возможны только с помощью допроса и пыток.

21+: Катастрофа. На данный момент такие термины, как “Публичная казнь” и “Хирургический удар”, распространяются по городу с обеих сторон, вашей и вражеской. Как только этот уровень репутации будет достигнут, перейти третьей главе данного приключения будет невозможно. Скорее всего, ваша группа приступит к поимке, допросу и последующей казни всех встречаемых. Рисованный заляжет на дно и найти его уже будет невозможно. Инфернис превратится в город-призрак, затерянный среди документов и истории.

Расчёт стартового модификатора репутации

Репутация основана на двух аспектах: на том, что горожане думают о ПИ, и на том, что, по мнению горожан, ПИ думают о них. Начиная с нуля добавьте единицу за каждого аколита с происхождением “Благородный” и вычтите единицу за каждого аколита с происхождением “родившийся в Металликане” (-2, если они металликанские стрелки, так как такие бойцы имеют большой престиж в посёлке). Каждый “Отерос” вычитает балл, в то время как каждый “Арбитр” прибавляет +1. Таланты Равный (Подулей, Преступный мир, Мутанты, Псайкеры, Безумцы) вычитают -1, а Хорошая репутация в любой из этих групп даёт -2. И наоборот, любой талант Враг этих групп даст +2. Бонусы могут суммироваться для каждого аколита, а после подсчёта для всей группы определяется стартовое значение.





МЕСТО ПЕРЕСТРЕЛКИ

Как только ПИ выйдут из транспорта и немного осмотрятся, прочитайте или перефразируйте следующее:

В нескольких минутах ходьбы от Ослепляющего ущелья ваш транспорт сворачивает на другую дорогу и прощается с вами. Сверкающий каскад ульепаса виден в паре миль впереди, на фоне ландшафта из высохшей лавы и обнажений лагматических пород. Недалеко от дороги лежит груда тел, на каждом из которых видны характерные раны от пуль. Некоторые из погибших носят бронзовые и стальные пластины доспехов, в то время как другие закованы в кожаную броню с заклёпками, а их лица в тёрно-белой боевой раскраске.

Это место стычки между бандами Драконов Скарита и Кадаврами. С каждой стороны лежит с полдюжины мёртвых. Беглый осмотр показывает, что все умерли от огнестрельных ран, но самого оружия нигде нет. Возможно, что его собрали и унесли выжившие.

За местом перестрелки из-за скалы наблюдает выживший Брешк из Кадавров. У него тяжёлое ранение ноги и поэтому не может самостоятельно вернуться ни на базу, ни даже доковылять до медика в посёлке. Брешк вооружён охотничьим ружьём и находится в сильном шоке. И поэтому будет стрелять в любого, кто подойдёт достаточно близко. Видя, что ПИ не являются Драконами Скарита, он выкрикнет предупреждение, прежде чем открыть огонь.

*Кто-то кричит: «Стойте на месте! Я держу вас на мушке! Руки за голову и катитесь куда шли, немедленно!»
Из-за небольшого выступа скалы бликует оптический прицел.*

Ординарный (+10) тест Проницательности показывает, что голос принадлежит человеку явно на взводе, который без раздумий выстрелит при малейшей угрозе. У аколитов есть шанс успокоить Брешка, для чего потребуется **Серьёзный (+0) тест на Обаяние** или **Сложный (-10) тест на Запугивание**. Если ПИ проваливают эти тесты (или не пытаются их пройти), Брешк теряет самообладание и открывает огонь.

Если ПИ успокоят Брешка, то смогут поговорить с ним. Он попросит доставить его в Ослепляющее ущелье, где другие члены Кадавров смогут найти его и где он, вероятно, будет защищён от Драконов Скарита негласным соглашением. У Брешка серьёзная рана ноги и требуется медицинская помощь. **Серьёзный (+0) тест Медики** позволит перевязать рану и наложить шину так, что он сможет ходить самостоятельно. Если ПИ провалят тест или среди них не будет медика, то придётся тащить его, для чего потребуется **Серьёзный (+0) тест на Силу**. Провал приведёт к тому, что несущий Брешка получит один уровень усталости.

БРЕШК

ББ	ЛБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
26	34	31	28	37	29	32	22	33

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность +10, Трёп, Обман, Уклонение, Запугивание, Проницательность, Поиск, Языкознание (Низкий готик).

Таланты: Непримечательный.

Броня: Бандитская кожанка (Всё 2 кроме головы).

Оружие: Модифицированное охотничье ружьё (100м, S/-/-, 1d10+5 Ударн, Бронь 2, Обойма 3, Перез Полн, Ненадёжное).

Подружиться с Брешком

Если ПИ заберут Брешка с собой, за ним последуют неприятности. Сразу за городом, на покрытых тлеющей коркой лавы холмах четыре Дракона Скарита следят за дорогой. Они выжили в перестрелке и вооружены дробовиками Обычного качества и став-револьверами, распространённой в Инфернисе модели. На них одеты типичные для их банды пластинчатые доспехи-самоделки.

Когда вы идёте по дороге, то слышите перекличку, похожую на серию закодированных фраз. Мгновение спустя из-за груды обломков выходит крупный мужчина с грязной, перепачканной сажей лицом. На его одежду пришиты куски обшивки. Сквозь кривые зубы он кричит: «Отдайте нам падаль и сможете пройти».

Если ПИ отдадут Брешка, то в этом случае Драконы Скарита уведут его на пустырь чтобы убить. Если ПИ отказываются, то Драконы открывают огонь. Бандиты заняли позиции примерно в 25 метрах от дороги за камнями. Валуны достаточно большие, чтобы обеспечить дополнительные 10 единиц брони для ног (если стоят в полный рост), и для ног и груди (если присели). Как только двое из четвёрки будут убиты или серьёзно ранены, то оставшиеся попытаются бежать. Если ПИ пустятся в погоню, то смогут догнать врагов с помощью **Серьёзного (+0) теста на Ловкость**. В этом случае оставшиеся бандиты будут сражаться насмерть. Профиль Драконов см. на стр. 49.

Если ПИ не брали с собой Брешка, то встречи не будет.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ОСЛЕПЛЯЮЩЕЕ УЩЕЛЬЕ

Разобравшись с последствиями перестрелки, ПИ прибывают в Слепяющее ущелье.

Поселение представляет собой маленькое, пыльное, ветхое местечко, сгруппированное во впадине в окружающих скальных образованиях. Цепочки фонарей дают красноватый, колеблющийся свет там, где латуги из говна, паюк и жестяных листов отбрасывают тени от падающего света улья. Главная улица с многоэтажными зданиями перетекает в узкие уютки трущоб. Недалеко от города находится разноцветное озеро, питаемое потоками маслянистой грязи и мусора. На другом конце города находится могучая река лавы, которая всегда ровно в полночь натинаят ярко светиться и озаряет весь улей расклеванными добела пламенем, а затем, в течение дня, медленно остывает и тускнеет.

Если ПИ взяли Брешка, то он благодарит их, обещает отплатить когда-нибудь и поковыляет в город.

«Я не знаю, как отблагодарить вас. Просто оставьте меня здесь и мои братья придут за мной. Я не знаю, что привело вас в это место, но если хотите мой совет, то держись подальше от Ямы боли. Если вы здесь что-то ищете, то зайдите в «Стреляную гильзу». Только там ждёт самый тёплый прием. А теперь я пойду, мои друзья не придут за мной, если увидят, что поблизости шныряют посторонние.»

Население Слепяющего ущелья составляет несколько тысяч человек, большинство из которых живут в разбросанных среди окружающих поселение лавовых пустошей лачугах или остатках зданий. На главной улице есть две общественные зоны, которые одновременно служат импровизированными тавернами – «Призыв к оружию» и «Стреляная гильза». Магазином с просроченными пайками и найденным мусором управляет женщина по имени Кайала, которая также кое-что смыслит в ремонте оружия. Ближе всего к ульепаду находится игорный притон и боевая арена под названием «Яма боли». В паре шагов от этого места жестокости поселился местный медик Вестон. Местные жители одеты в типичные для Инферниса потрёпанную рабочую одежду и лохмотья, но многие, чтобы хоть как-то выделиться из серой массы, носят кричащий пепельный макияж или яркие пояса. Часто можно заметить, как усталые и чумазные работники возвращаются с ульепада с мешками или ведрами, полными промасленного мусора. Множество людей ходят с толстыми термостойкими перчатками и фартуками либо в комбинезонах, в которых удобно собирать урожай на

берегах лавы. Пара Драконов Скарита слоняются вокруг наблюдая за приходящими и уходящими, в то время как группа Кадавров гуляет снаружи Ямы боли. Громкие голоса, смех, звон посуды и пьяные песни доносятся из «Призыва к оружию» и «Стреляной гильзы».

ПЕРВЫЕ ВСТРЕЧИ

Вскоре после прибытия с ПИ попытаются связаться члены обеих банд, предлагая работёнку и пробуя переманить на свою сторону.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ САНДЕРБОНА

Лорд Сандербон сам захочет поговорить с аколитами. Он носит более богато украшенные и менее потускневшие доспехи, чем двое сопровождающих его бандитов. А вооружён охотничьим ружьём в лучшем состоянии, чем у большинства жителей вместе взятых. Если ПИ убили патруль Драконов Скарита ранее, Сандербон отметит это во время предложения.

«Я так понимаю, вы те самые тужаки, которые убили молодого Зеленоглазого и его братьев? Неважно. Зеленоглазый хотел откусить больше, чем мог проглотить. Вы зарекомендовали себя, а это гораздо важнее, чем ещё один мёртвый головорез.»

Если ПИ не столкнулись по дороге с Драконами Скарита, лорд Сандербон сразу же переходит к делу.

«Мне нужны компетентные люди, такие как вы. Через два дня вопрос о том, кто будет хозяйничать Слепяющем ущелье будет решён окончательно. Не знаю, почему Кадавры решили выбрать это самое благородное из состязаний, но какова бы ни была причина, дата назначена. Будет битва и я намерен проследить, чтобы мои Драконы её выиграли. Ради того бы вы ни спустились сюда, я прослежу, чтобы вы это получили. Конечно, если будете сражаться на правильной стороне.»

Сандербон с готовностью согласится на любое требование. Даже если ПИ попросят о чём-то диковинном, он согласится полагая, что сможет просто предать аколитов, как только те перестанут быть полезными – факт, о котором можно понять с помощью **Серьёзного (+0) теста на Проницательность**. Разумные требования встречают искреннее согласие – в частности, Скарит согласится выдать местоположение Рисованного, но только после того, как битва будет выиграна.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ КАДАВРОВ

Кадавры менее открыты и вместо прямого контакта проследят за тем, чтобы сообщение (нацарапанное на плакате с объявлением в розыск их лидера Гора) попало в руки аколитов. Это сообщение может быть подсунуто под дверь (если ПИ поселятся в «Стреляной гильзе»), появится привязанным к ноге обшипанной птицы-посыльного или просто появится в кармане одного из ПИ. Это письмо предлагает аколитам встретиться через час после получения у Шестипалой

руки – скального образования недалеко от посёлка, о котором знают все жители.

У Шестипалой руки аколитов будет ждать один из подчинённых Гора, Молкун. Он покрыт татуировками, шрамами и пирсингом настолько, что трудно сказать, где заканчивается кожа и начинаются потрепанные доспехи из кожи с шипами. Если ПИ спасли Брешка раньше, он выразит благодарность.

«Брат Брешк вернулся живым. Он уирёт, но в другой день, и за это Гор шлёт свою благодарность. Его благодарность действительно редка. Гор душает, что вы тоже редки».

Независимо от судьбы Брешка, Молкуну приказано сделать аколитам предложение.

«Скоро ночь опустится на Ослепляющее ущелье и Драконы Скарита не должны её пережить. Будет расплата. Много крови. Ночью будет править тот, кто предаст своего врага лету. Гор распорядился, чтобы Драконы встретились в открытом бою. Сражайтесь с нами и вы получите всё, что в силах Гора. Сражайтесь против нас, и Гор придушает для вас мучительную смерть. Выбор за вами, но Гор держит обещания. Через два дня мы сразимся.»

Молкун также готов согласиться на все разумные просьбы аколитов. Это включает в себя местоположение Рисованного, но опять же, эта информация будет предоставлена только после битвы. Если ПИ выдвинут диковинные требования, то Молкун согласится только передать их Гору.

НАКАНУНЕ БИТВЫ

В битве при Ослепляющем ущелье аколиты могут встать на любую сторону. За прошедшие два дня у них будет возможность расследовать деятельность банд и узнать их тайны, что поможет принять решение и даже решить исход битвы.

Драконы Скарита поклоняются кровавому богу Кхорну, и разрушение их алтаря отрежет источник силы лорда Сандербона. В свою очередь Кадавры служат ксеносуществу, которое требует живых инкубаторов для своего потомства. Его смерть убьёт все личинки, что используются для создания послушных ударных войск. Согласие присоединиться к одной из банд даст -1 к модификатору репутации группы. Горожане не любят обе банды и ещё меньше им нравятся постоянные стычки. Если вмешательство аколитов позволит быстрее завершить битву, то простые люди будут счастливы. Однако если станет известно, что они согласились помочь обеим бандам, то модификатор повысится на +1, поскольку у жителей сложится впечатление, что группа не приносит ничего, кроме неприятностей.

КУКЛОВОДУ, ЧТО ДЁРГАЕТ ЗА НИТОЧКИ...

Обе банды ставливает Крис'ан – новичок с большими амбициями из Адептус Администратум. Она заключила

сделку со сцинтилланским плавильным консорциумом о правах на ресурсы Ослепляющего ущелья. Ей нужно очистить город и с этой целью Крис'ан начала снабжать оружием как Драконов Скарита, так и Кадавров. Кроме того, она также начала продавать оружие Каяле надеясь, что вооружённые горожане также присоединятся к конфликту. Таким образом, должен неизбежно начаться трёхсторонний конфликт, в котором погибли бы все, кто мог бы даже теоретически заполнить вакуум власти. И тогда Крис'ан не потребовалось бы особых усилий, чтобы подать в Латунном городе петицию о продаже этой части нижнего улья своим партнёрам.

...НЕВДОМЁК, ЧТО ОН ПЛЯШЕТ САМ

Крис'ан ничего не знает о силах, что стоят за обеими бандами. Кроме того, общение с лордом Сандербоном оставило на ней порчу. Хотя её планы начинались довольно мирно (главной целью было переселение горожан), но со временем методология становилась всё более кровавой. Крис'ан снимает комнату в "Гильзе" и там же стоит личный когитатор со всеми планами. Для его взлома требуется пройти **Рутинный (+20) тест на Шифры (Администратум)** или **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**.



РАССПРАШИВАЯ ОКРУЖАЮЩИХ

ПИ могут расспросить население Ослепляющего ущелья о Рисованном или о чём хотят. Для этого требуются тесты на Дознание и пара часов на каждый тест (МИ следует обратить внимание на то, сколько времени ПИ тратят на сбор сведений, ибо битва не за горами). В посёлке патроны имеют больший вес, чем троны и за несколько пуль можно купить много информации.

ПИ не следует проводить тесты вслепую. Это значит, что чем больше информации об Ослепляющем ущелье аколиты будут получать, тем конкретнее должны быть поставленные вопросы.

Ослепляющее ущелье: Лёгкий (+30) тест на Дознание.

Много лет Ослепляющее ущелье было спокойным местом, поскольку прежние банды банально перестреляли друг друга. Но теперь бандиты снова активизировались. Большинство жителей верят, что те тоже уничтожат друг друга, затем настанет небольшой период спокойствия и цикл продолжится.

В Ослепляющее ущелье прибыл цирк на колёсах “Скрытое солнце”, что предлагает “незабываемые развлечения” в обмен на с трудом заработанные боеприпасы. По этому поводу тут же распространились самые невероятные слухи. Ярмарка развернулась на пустыре возле района лачуг. Никто не доверяет бродячим артистам и много тех кто считает, что те замышляют недоброе. Однако среди жестокости Инферниса это, по крайней мере, что-то другое.

Рисованный: Сложный (-10) тест на Дознание.

Несколько лет назад в окрестностях Ослепляющего ущелья жил фальсификатор по кличке Рисованный. Все утверждают, что лично с ним не общались и его знают только по тому, что у него всё лицо было в ярко раскрашенной электротату. Где Рисованный точно жил неизвестно, но где-то поблизости. Никто ничего не слышал о нём последние четыре года. Даже различные банды всегда заключали соглашение с фальсификатором для защиты от Магистратума. Платил ли Рисованный им за это никто до конца не уверен.

Банды: Ординарный (+10) тест на Дознание.

Драконы Скарита стилизуют себя под благородный рыцарский орден, хотя на самом деле их методы такие же грязные и жестокие, как и у любых других. Им нравится носить доспехи, присваивать себе благородные титулы и говорить так, как будто получили образование в шпиле. Их лидер – лорд Сандербон, тиран, который управляет своими людьми с помощью насилия и внушает большую преданность тем, кого он допускает во внутренний круг. Лорда Сандербона редко можно увидеть в окрестностях самого поселения, вероятно из-за опасения покушений со стороны Кадавров. Говорят, что лорд Сандербон носит великолепные красные доспехи с выгравированными на них Драконами, которые, предположительно, являются археотехом.

Между тем, Кадавры гораздо более скрытны и менее воинственны. За исключением пары членов, которые поставлены следить за происходящим в посёлке, их редко можно увидеть. Эта банда использует молниеносные рейды и точечные атаки, чтобы держать Драконов в постоянном напряжении. Широко распространено предположение, что у них где-то есть похожее на муравейник подземное логово. Их лидера зовут Гор, хотя некоторые сомневаются, что он существует вообще и это просто придуманное Кадаврами какое-то пугало. Если Гор реален, то он должен быть человеком высочайшего интеллекта и безжалостности с организованной сетью шпионов по всему Инфернису.

У обеих банд есть негласное соглашение не воевать в самом поселении, чтобы Ослепляющее ущелье не превратилось в город-призрак. Это не признак какой-то добродетели, просто тогда никто не сможет просеивать ресурсы с ульепада и, следовательно, не будет денег. Ходят слухи, что это соглашение скоро будет нарушено и начнётся открытая война.

Червь: Серьёзный (+0) тест на Дознание.

Все говорят, что Червь – это самый крупный подземный хищник на планете. Но правда в том, что никакого зверя вообще нет. Это бабушкины сказки, которые рассказывают, чтобы напугать непослушных детей. В других поселениях тоже есть свои версии Червя, но это именно то, что есть – легенда. Возможно.

Дикие люди: Ординарный (+10) тест на Дознание.

В отличие от Червя дикие люди вполне реальны и существуют, поскольку неоднократно совершали набеги за припасами. Некоторые предполагают, что во время известного ульетрясения какой-то фабричный район из среднего улья также провалился. Но, в отличие от Ослепляющего ущелья, жителям крупно не повезло и они оказались замурованы под толстым слоем земли. Все они попали в ловушку и в конечном итоге ополчились друг на друга. Выжившие нашли выход, но к тому времени успели утратить всякое подобие цивилизации. И теперь они и их потомки живут как животные.

Собирающие информацию ПИ также могут услышать другие слухи, большинство из которых не соответствуют действительности, но некоторые имеют зерно истины. Что именно аколиты могут узнать зависит от МИ. Однако следует учитывать, что слишком много вопросов вызовет недоверие и опасение жителей.

ЗОНА 1: СТРЕЛЯНАЯ ГИЛЬЗА

Эта маленькая и тесная рюмочная кажется самыми тихими из двух подобных заведений посёлка. Основная масса посетителей — это мусоролыбы-старьёвщики, что заглядывают сюда после тяжёлого трудового дня, чтобы восполнить потерянную жидкость несколькими пинтами слабого мутного эля. Несколько престарелых мужчин играют в кости, а надрывный кашель слышен грохоте и тапце, тем разговор. За стойкой работает дородная женщина с суровым лицом и красными щёками по имени Герт. При входе ПИ несколько голов поворачиваются но, похоже, никто не хочет неприятностей.

ПИ могут остановиться в апартаментах наверху за три трона в сутки (из-за того, что ПИ — посторонние, Герт требует оплаты вперёд). За эту цену каждый аколит получает койку и утренний завтрак, состоящий из нескольких ломтиков тягучего серого мяса, вырезанного из туши местного червеобразного существа. За баром есть небольшая опрятная комнатка, которую арендует Крис'ан. Здесь можно найти её когитатор, в котором хранится вся бухгалтерия продаж



оружия бандам и Каяле, зашифрованные документы из сцинтильского плавильного консорциума и координаты закопанного поезда, который Рисованный использует в качестве укрытия (хотя это местоположение не обозначено как таковое, но отмечено на карте и кажется важным).

У одного из постояльцев, Оле Скурга, есть полезная информация о Драконах Скарита. Если ПИ спросят Герт или местных выпивох в целом о какой-либо из банд, Оле Скург выскажется.

“Может быть, я что-то слышал. Но у меня тоже есть проблема. Видишь ли, человек не может работать в этих краях без хорошего ствола в руках. Если здесь у тебя нет оружия, то у тебя ничего нет. Моя малышка Бесси погибла в глотке лабового паука около двух недель назад. Если достанешь для меня новый ствол, я расскажу тебе кое-что, того больше никто здесь не знает”.

В обмен на пистолет (любой пистолет, любого качества, главное, что он может стрелять). Скург расскажет о странной встрече, которая с ним приключилась.

“Приблизно в трёх часах ходьбы к северо-западу от этого посёлка есть впадина. Вы узнаете её по возвышающемуся каменному штилю, похожему на пикирующую птицу. Под этим штилем вы найдёте лошину, маленькое секретное местечко, где я обычно ночеваю, когда штормы улья не позволяют мне вернуться домой. Но в прошлый раз, когда я был там, там уже были некоторые из парней из Драконов Скарита. Я ни с кем из них не общался, но они там проводили какой-то ритуал. Может, они подшутивали над новичками, может просто обменивались историями у костра. Но я думаю, что они там замышляли что-то нехорошее, что-то неправильное. С тех пор я там не был. Насколько я знаю, никто этого не делал. Я просто говорю, кто-то должен это проверить. Просто говорю.»

ЗОНА 2: ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ

Выпивка, драки, смех и пьяное пение заполняют эту питейную дыру. Воздух горяч и пропах потом и алкоголем. Обрывки песен, которые вы улавливаете среди шума, повсеместно непристойны. Большинство пьющих — фермеры из ульепада, разбитные хулиганы и подонки. Но вы также замечаете нескольких Драконов Скарита, что устроили соревнование по выпивке у бара. За стойкой бара стоят несколько самогонных аппаратов, готовящих разбитные зловонные алкогольные смеси. В роли бармена и вышибал выступают двое друтальных мужчин с глубокими шрамами, выглядящих как ветераны войн подулья.

Завсегдатаи и рабочие «Призыва к оружию» не питают особой любви к посторонним и поэтому отнесутся к ПИ со скрытым презрением. Оба хозяина, Бренгеррин и его двоюродный брат Декер, подадут ПИ очень крепкий алкоголь, но больше не захотят иметь с ними ничего общего.

Чрезвычайная крепость и токсичные примеси напитков означают, что аколит должен будет пройти **Ординарный (+10) тест Кутежа** или получить один уровень усталости.

Четверо Драконов Скарита позволят ПИ присоединиться к их соревнованию по выпивке. Каждый из соревнующихся проводит тест на Кутёж, причём Драконы Скарита используют свою Выносливость 35 (у них у всех есть умение «Кутёж», поэтому они и используют показатель Выносливости). Любой проигравший либо падает без сознания и описывается, либо его рвёт, либо он иным образом позорит себя и выбывает из соревнований. Выбывшие участники также получают один уровень усталости. Если не останется никого, то соревнование прекращается и никто не выигрывает. Если остаётся только один, то он объявляется победителем. Если остаётся несколько участников, каждый из них выпивает по второй кружке и соревнование продолжается.

Если выигрывает один из Драконов Скарита, собравшиеся выпивохи смеются над аколитами. Но если побеждает ПИ, то он завоёвывает некоторую долю уважения со стороны жителей Ослепляющего ущелья, которые счастливы видеть, как высокомерных бандитов хоть раз ставят на место. ПИ получают модификатор репутации -3.



ЗОНА 3: ЯМА БОЛИ

Деревянные столы окружают большую яму глубиной от одного до двух метров, которая заполняет практически всё помещение. Воздух насыщен наркотическим дымом от кальянов, многие присутствующие играют в кости или карты. Дно ямы покрыто окровавленными песками, а крытый коридор ведёт из задней части помещения в саму яму. Несколько посетителей столпились вокруг ямы в ожидании следующего боя, горячо обсуждают шансы и обмениваются ставками. Несколько сотрудников с белыми лентами ходят среди столпы, дерут деньги и раздают исписанные бланки ставок. Вдруг звенит колокольчик и в яму выходят два бойца. Первый – вооружённый двумя перчатками с шипами приземистый мускулистый мужчина. Толпа улюлюкает, когда видит, что второй соперник – женщина, у которой меньше доспехов, чем у противника, но зато есть длинное копье.

Когда ПИ входят в помещение, дородный мужчина в белом кушаке ухмыляясь говорит: «А, мои новые друзья! Хотите сделать ставку? Сегодня ветером очень выгодные цены! Очень выгодные цены! На этот раз я сравняю счёт! Наигранными или товарами, не стесняйтесь!»

Яма боли – идеальное место для того, чтобы ПИ могли проводить тесты Социальных проверок и предаваться азартным играм. Самое популярное занятие здесь – ставить деньги или товары (особенно оружие и боеприпасы) на исход поединков в яме. Бой вот-вот начнётся между любимицей публики Келлин Дэн и местным парнем Моксом. ПИ могут поставить деньги или боеприпасы на бой до его начала.

Драка короткая и жестокая. Келлин протыкает бедро Мокса, и толпа жаждет его крови. Однако Мокс вырывает оружие из рук Келлин и бьёт в тело достаточно сильно, чтобы сломав её. Келлин растягивается на песке, а Мокс вытаскивает копье из своего бедра и приставляет его к горлу Келлин.

Толпа теперь кричит, чтобы он убил её и, если не вмешаются ПИ (для чего требуется Ординарный (+10) тест на Обаяние или Запугивание), он это делает. Когда бой заканчивается, участники возвращаются в подсобные помещения (или Келлин за ноги вытаскивает пара сотрудников), и выигрыш распределяется между ними. Если ПИ ставят деньги или боеприпасы на Мокса, то получают обратно удвоенную ставку.

СВИДЕТЕЛЬ

Один из здешних сотрудников (Дрейван) разыскивает кого-нибудь, кто находится в Ослепляющем ущелье по делам, выходящим за рамки поиска мусора. Он увидел что-то, чего не может объяснить, что его сильно беспокоит. Он не доверяет никому из местных на случай, если те также замешаны. Поэтому обращается к ПИ в надежде, что они помогут выяснить, что происходит.

«Привет. Вы ведь не местные, верно? Хорошо. Очень хорошо. Я полагаю, вы здесь не для того, чтобы потерять все свои патроны в этом тотализаторе, верно? Хотите увидеть что-то странное? Действительно странное?»

Если ПИ соглашаются, то Дрейван ведёт их в одну из задних комнат. Эти тесные и грязные помещения используются для хранения или латания раненных бойцов. В одном из них на столе лежит перепачканный грязью и покрытый шрамами труп в одних трусиках. Растрёпанные волосы этого мужчины выглядят так, словно их никогда не стригли. Причиной смерти стала уродливая рана от укуса в горле. Тело было вскрыто после смерти – длинный хирургический надрез идёт по груди и животу.

“Это один из дикарей. Мы поймали его и фросили в ялу против пары гонтих отстойника, и они убили его. Видишь горло? Дело в том, что я... Ну, я занимался здесь своими хобби и нашёл в нём нечто такое, чего не могу толком объяснить”.

Затем Дрейван засовывает руку в живот дикаря и достаёт длиной примерно с теловетескую руку ужасное существо, напоминающее пошесь огроминого терва и рака, сплошь покрытое хитиновыми конечностями. Один конец заканчивается круглыми линожыми ртом, а вдоль позвоночника проходит ряд фасеточных глаз. К счастью, существо мертво, но это не делает его менее ужасным.

“Оно было свёрнуто кольцом вокруг позвоночника. Итак, что вы об этом думаете? Никогда не видел ничего подобного. Заставляет задуматься, у скольких из этих дикарей есть такой же. И есть ещё кое-что. Зацените это.”

Дрейван кладёт ксенопаразита и поднимает тело, показывая клеймо, почти затерявшееся среди бесчисленных старых шрамов. На клейме написано “Genatorium Epsilon XIII”.

“Ходят слухи, что целая стая скрывается на восточном берегу ульепада. Хотя многие фермеры хотят их выгнать, но ни у кого нет яиц. Я бы сам наведалься туда чтобы посмотреть, что они задумали. Да и вдруг у них найдётся что-нибудь полезное, но, как видите, у меня здесь забот по горло.»

ЗОНА 4: ДОМ ДОКА УЭСТОНА

В этом удивительно тислом однокомнатном здании есть операционный стол и набор хирургических инструментов на подносе, купающихся в зелёной жидкости. Многие из инструментов явно из Имперской Гвардии. В качестве доказательства в углу стоит старая суика медика.

Док Уэстон был медиком в 83-м Сцинтилланском гренадерском полку, где он получил лучшую подготовку, какую только может предложить имперская гвардия в Транчской войне. Когда срок службы подошёл к концу, он вернулся в родной Латунный город. Примерно год спустя

он он провёл рядовому гражданину операцию, обычно предназначенную для знати. Из-за такого вопиющего случая мстительные благородные дома сделали всё, чтобы он более не смог найти платящих клиентов. Поэтому Уэстон переехал в Ослепляющее ущелье, где мог бы практиковаться без давления знати. Теперь он готов лечить любого, кто сможет заплатить за лекарства на чёрном рынке у Крис’ана. Окончательная цена зависит от МИ, но должна быть соответствующей рангу аколитов.

Уэстон хранит в рабочем столе хеллпистолет – оружие, оставшееся у него со времён службы в гвардии. В его кабинете достаточно оборудования для лечения даже самых тяжёлых ран. Все горожане считают дока благословением и даже бандиты его не трогают.

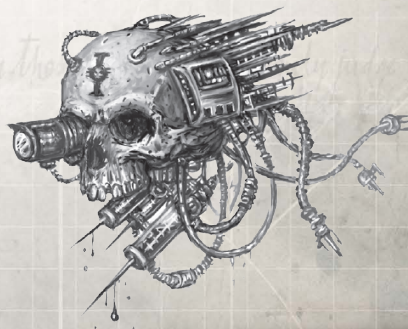
ЗОНА 5: ПУШКИ КАЙЛЫ

Внутри этой металлической хижины находится мастерская, на верстаках которой разбросаны тысячи деталей для оружия. За токарным станком стоит женщина в плотном кожаном фартуке и защитных отках и поворачивает ствол винтовки. На стенах развешаны десятки готовых образцов, однако все они представляют собой простое оружие с твердотельными снарядами, знавшие лучшие времена.

Кенщина хмурится, когда ПИ её прерывают. “Чего вы хотите?” – спрашивает она.

Кайала – единственный оружейник посёлка. По меркам Инферниса она неплохо зарабатывает ремонтом оружия и изготовлением боеприпасов. Кайала получает большую часть стволов от Крис’ан, которая смекнула, что сможет неплохо заработать продажей бракованного оружия со складов. ПИ могут купить здесь боеприпасы для оружия с твердотельными патронами, а также аккумуляторы для лазганов и лазпистолетов. В мастерской Кайалы продаются только автоганы, автопистолеты и стаб-револьверы, и все они низкого качества.

Однако у торговки припрятано лучшее снаряжение, которое она продаёт только избранным клиентам. **Ординарный (+10) тест на Обаяние** позволит расположить продавщицу. В случае успеха она отодвигает фальшивую стену и демонстрирует лучшие товары: тяжёлый стаббер, снайперский лазган, гранатомёт и четыре фраз-гранаты. Эти предметы хорошего качества. Она продаст их либо за троны, либо за снаряжение, оружие или боеприпасы равной стоимости, но ПИ с умением Бартер могут поторгаться с ней.



ЗОНА 6: ЛОЩИНА

Лес скалистых шпилей скрывает поляну с застывшей лавой, с гладкой и стекловидной поверхностью. Мегалиты создают впечатление скрытого в пустошах прищипленного святилища. Кутка обгоревших облоков наводит на мысль о недавнем пожаре, а на дальней стороне впадины лежат знакомые отертания теловетеского тела.

Что-то шипит в темноте между каменных колонн, звук эхом отдаётся с другой стороны поляны. Похожие на огромных крыс без кожи существа, с мокрыми и сожатыми кровью лыжицами, с пискливыми выпрыгивают из укрытия, пускают отвратительные струйки слюны в предвкушении пира. У одного из них терп раздут до гротескных размеров и розовато-серое мозговое вещество выпирает из трещин в черепе.

Гончие отстойника

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
31	0	41	27	29	06	21	22	06

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 9

Умения: Бдительность, Запугивание, Выслеживание +10.

Таланты: Обострённые Чувства (Обоняние), Спринт

Черты: Зверь, Природное оружие (Укус), Четвероногое

Броня: Нет.

Оружие: Укус (1d10+4 R, Броня 3), Токсичная пасть (1d10+6 Режущ, Броня 4, Отравленное).

Четыре гончих и вожак с огромным черепом обезумели от голода. Если ПИ убьют вожака и двух гончих, то остальные убегут. В противном случае они будут сражаться насмерть.

Судя по фрагментам пластинчатой брони тело принадлежит одному из Драконов Скарита. Он был довольно молод, но уже со множеством шрамов, свидетельствующих о жестокой жизни. Неизвестный был убит десятками ножевых ранений в живот, намного превышающих то, что требуется для убийства человека. На ремне до сих пор висит кремневый пистолет и, в отличие от пистолетов большинства гангстеров, он выглядит как антиквариат, за которым хорошо ухаживали. Рукоятка украшена филигранью, ствол и механизм явно ручной работы.

На теле нет ни пороховницы, ни дробы, так что, похоже, пистолет носили просто как подарок на память или талисман на удачу. На прикладе пистолета выгравированы слова "Холу, от гордого отца". **Ординарный (+10) тест на Дознание** даст информацию о том, что семья Хола до сих пор живёт в лачуге с выкрашенной в жёлтый цвет крышей из гофрированного железа.

Серьёзный (+0) тест Поиска позволит обнаружить в мегалите рядом с трупом выемку, в которой лежит железный талисман размером с ладонь в форме рогатой головы быка в круге. Похоже, его носили как подвеску. **Лёгкий (+30) тест Психонауки** выявляет исходящую от талисмана ауру гнева и жажды крови, а также психический запах свежей крови.

ЗОНА 7: УЛЬЕПАД

Если не думать о том, что водопад состоит из сточных вод и мусора, то он вполне красив. Разноцветный поток впадает в жирное озеро, на поверхности которого играет радужный отблеск, а в потоке кружатся островки мусора. Несколько самодельных укрытий и понтонов окружают берег озера со стороны города и несколько фермеров ловят полезный мусор. От токсичного воздействия стоков они носят тяжёлую защитную одежду из резины или кожи. Воздух вокруг озера довольно маслянистый и удушливый.

Фермеров на данный момент не очень много, поскольку у них вошло в привычку обрабатывать озеро всем сразу в назначенное время. Это делается для того, чтобы защититься от нападения диких людей, которые, как считается, скрываются поблизости с намерением убить и съесть одиноких фермеров. Те, кто посмелее и работает в данный момент, могут рассказать аколитах об этом. А также о том, что это просто байки и ни один дикарь не стал бы связываться с фермерами из Ослепляющего ущелья, или что в действительности они не агрессивны и их просто следует оставить в покое.

Лёгкий (+30) тест на Выслеживание или **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** или **Выживание** позволит найти ведущие через овраг следы босых ног. Если ПИ



пойдут по следам, то обнаружат группу из шести одичавших людей, сражающихся над тушей только что убитой ими гончей.

ПИ могут спрятаться или атаковать. В первом случае потребуется от каждого ПИ пройти **Рутинный (+20) тест на Скрытность**. Если половина и более аколитов проходят тест, то остаются скрытыми. Если дикари видят аколитов, то все убегают. Если нет, то заканчивают ссориться и тащат тушу вниз по ущелью. Если ПИ последуют за ними (около часа ходьбы), то достигнут здания Генатория. Если ПИ спугнули дикарей, то всё равно могут пройти по следам с помощью **Лёгкого (+30) теста на Выслеживание** или **Серьёзного (+0) теста на Бдительность** или **Выживание**.

ЗОНА 8: GENATORIUM EPSILON XIII

Впереди открывается вид на притуплённое здание, упавшего с верхних уровней улья. Уродливая прямоугольная промышленная громада нарушена выступающими из крыши цилиндрами труб. Здание стоит под углом, как накренившийся корабль, а его стены покорёжены и помяты от удара. Среди ржавчины и грязи над главными дверями всё ещё видны слова на высоком готике "Genatorium Epsilon XIII".

Генаторий населён дикими людьми, некогда обычных работников улья, что пережили ульетрясение несколько поколений назад. Недавно они стали подопытными Кадавров, кои стали тестировать на них ксенопаразитов. Эксперименты закончились не очень хорошо и ужасные результаты всё ещё поджидают аколитов.

Вход

ПИ могут войти через главные двери но, судя по количеству следов, велик риск того, что аколиты столкнутся с врагами прямо у входа. Рутинный (+20) тест на Бдительность позволит заметить небольшой вход выше, к которому можно подняться по шаткой лестнице сбоку здания.

Если ПИ зайдут с главного входа, то прочтите следующее:

Группа людей, одетых во что-то похожее на изорванные остатки промышленной спецодежды, поворачивается на ваше приближение. Это грязные, истощённые, сгорбленные существа являются людьми только в самом широком смысле этого слова. Чрезвычайно крупная самка выкрикивает бессвязный приказ другим дикарям и те хватают костяные дубинки и другое импровизированное оружие.

В первой комнате Генатория находятся шкафчики наёмных работников (давно разграбленные), набор дезактивационных душевых кабин (давно не работают) и остатки кабинета администратора. Сейчас дикари используют кабинет в качестве жилой комнаты. Боя трудно избежать, поскольку с ними ужасно плохо

обращались Кадабры, и теперь они боятся посторонних. Альфу сопровождают два Подульевича на каждого ПИ. Если Альфа самка умрёт, остальные убегут, когда половина из них будет убита. Если Альфа жива, то остальные будут сражаться до конца.

АЛЬФА САМКА ДИКАРЕЙ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	13	42	44	32	21	22	12	19

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 12

Умения: Бдительность, Уклонение, Запугивание, Поиск.

Таланты: Сокрушительный удар.

Броня: Нет.

Оружие: Дубинка с шипами (1d10+6 Режущ, Бронь 3, Прimitивное).

ДИКАРИ

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
32	12	36	38	34	17	28	19	16

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 7

Умения: Бдительность, Запугивание, Поиск.

Таланты: Плечом к плечу.

Броня: Нет.

Оружие: Самодельная дубинка (1d10+3 Ударн, Бронь 0, Прimitивное).

МАШИННЫЙ ЗАЛ

В это помещение можно попасть через полуразрушенную противопожарную дверь.

В главном машинном зале доминируют четыре настолько огромных цилиндра, что выступают из крыши. Пол между турбинами разделён на зоны самодельными оградками. Заборы выше человеческого роста, но многие из них снесены. Тела диких животных разбросаны вокруг загонов. Множество трупов висят с заборов, где они погибли, пытаясь перелезть через них. Повсюду разбрызгана засохшая кровь.

Именно здесь Кадабры держали дикарей после захвата Генатория. Они проводили на них эксперименты, но недооценили способность работать сообща, и дикари восстали. Хотя трупы достаточно долго пролежали здесь, но очевидно, что все были расстреляны. Если ПИ осмотрят тела, то обнаружат у некоторых на животе относительно свежие хирургические шрамы. Если аколиты вскроют тела, то обнаружат мёртвых паразитов, похожих на того, которого им показал Дрейван.

Несмотря на то, что ведущий в комнату в задней части Генатория двойной дверной проём был укреплен грубыми решетками и замками, одна дверь была сорвана с петель. Эта комната была оборудована под грубый хирургический кабинет, с металлической скамьей под операционный

стол и с прорезанными в ней каналами для стока крови. В одном углу стоит большая герметичная бочка, а у стены расположены шкафчики. Пол покрыт старыми пятнами крови. В одном из шкафчиков лежит тело бандита, всё ещё одетого в окровавленный резиновый комбинезон и грубую маску. Хотя он тоже пробыл здесь некоторое время, но его раздробленный череп ясно говорит о том, что его забили до смерти чем-то тяжёлым и тупым. У этого трупа всё ещё есть едва различимые приказы от лидера Кадавров Гора, которые могут привести аколитов к скрытому логову в пустошах за пределами Ослепляющего ущелья.

В запечатанном контейнере находятся три живых ксено-паразита, плавающих в богатой питательными веществами вязкой жидкости. Эти паразиты представляют угрозу только при имплантации в хозяина. **Ординарный (+10) тест Запретного знания (Ксеносы)** показывает, что твари вряд ли эволюционировали естественным путем и, вероятно, специально были выведены для паразитирования на людях. Во рту у паразитов находятся железы, очень похожие на те, что используют некоторые животные для изменения поведения хозяина. Этот вид ранее не был зарегистрирован, но, вероятно, произошёл от часто встречающихся на джунглевых мирах смерти.

ЗОНА 9: ПЛОЩАДЬ

Все дома населения Ослепляющего ущелья собраны из вторсырья — блоков строительного камня, листового металла, деревянных досок, пластикового фрезента. Лачуги развелись возле скального массива, образовав пустое место в центре. Площадь — довольно оживлённое место, где обсуждают сплетни и споры, а на общих кострищах готовят грибной рулет или мясо.

Отсюда легко найти дом семьи Хола, учитывая единственную на всю округу жёлтую крышу из гофрированного железа. В доме живут отец, мать и три его сестры. Мать — крепкая женщина с загорелым и покрытым морщинами от воздействия химикатов озера лицом. У отца только одна рука, а на второй осталось только три пальца из-за того, что в молодости на него напала бритвоакула, когда он занимался сбором. Сёстры Хола почти ничем не примечательны и, в присутствии незнакомых людей, смиренно и молча ждут в задней части лачуги.

Родители с грустью, но не с удивлением отреагируют на смерть Хола. Он был хорошим мальчиком, но они поняли, что потеряли его, когда тот присоединился к Драконам Скарита. Драконы обещают превратить новобранцев в солдат и дать им часть богатств, которые после захвата посёлка обязательно потекут рекой. Но правда в том, что большинство из них просто пушечное мясо в борьбе с Кадаврами. Хол редко возвращался в семью после того, как присоединился к Драконам Скарита. И с каждым разом он казался всё дальше и дальше от того парня, которого они знали.

ПИ могут взглянуть на вещи Хола с помощью **Рутинного (+20) теста на Обаяние**. Если ПИ вернут кремневый пистолет, то тест не нужен. Отец сердечно поблагодарит их, поскольку оно принадлежало семье ещё

когда они жили в среднем улье, до того, как экономические потрясения изгнали их в Инфернис.

Отец сделал гравировку и подарил в тщетной надежде, что оно принесёт его сыну удачу. Среди вещей Хола (горсть боеприпасов и немного одежды) есть дневник, в котором записано его волнение по поводу предстоящей церемонии вступления в банду. Где, как он верил, он достигнет звания полноправного члена банды — он отмечает слух, что он даже встретится с Червём, что логово зверя находится на полпути между Траурной аркой и стоянкой Оле Дэва.

Жители Ослепляющего ущелья могут показать ПИ, где находятся эти ориентиры. Траурная арка — естественная скальная арка, где вешают преступников — с неё до сих пор свисают несколько тел, а под ней валяется несколько скелетов.

Стоянка Оле Дэва — это пещера, где предположительно когда-то жил отшельник, хотя сейчас от него нет никаких следов. На полпути между ними действительно находится логово — одна из многих пещер, появившихся в результате извержений лавы в прошлом.

ЗОНА 10: ЯРМАРКА СКРЫТОГО СОЛНЦА

Сразу за площадью, позади лачуг стоит лагерь, окружённый украшенными флагами и цветными огнями вереницей фургонов. На баннере над входом изображён символ белого кольца на тёрном поле, возможно, представляющий затмение. Здесь суетятся рабочие в экзотических одеждах, устанавливая киоски и палатки. Несколько зевак из посёлка разглядывают странную одежду тужаков и яркие украшения разлитых аттракционов. Воздух наполнен запахом готовящегося мяса и напитками, приправленными странными специями. Есть окружённый деревянными скамейками боксёрский ринг и несколько зрителей сидят в ожидании следующего боя. На самой большой палатке висит табличка, обещающая "Чудеса и ужасы, в которые невозможно поверить". Хотя все фургоны ярко раскрашены, но один выделяется даже на их фоне. Возле него два дюжих охранника сторожат короткую лестницу, ведущую к увешанной пучками трав и диковинных цветов двери.

Ярмарка «Скрытое солнце» пробыла в городе пару дней и скоро уедет. Хотя местные жители не доверяют бродячим артистам, многие из них не могут устоять перед обещанием экзотики, которая разрушает мрачность жизни в Инфернисе. ПИ могут сами насладиться здешними развлечениями и узнать что-то потенциально важное о будущем.

Кольцо

Боксёрский ринг используется для показательных состязаний Рали — силача карнавала и профессионального борца. Он когда-то был чемпионом в подпольной арене Фенксворда. Если ПИ подходят к рингу, он окликает потенциальных клиентов. Рали — высокий,

дородный, бритоголовый и бородатый мужчина, чья бочкообразная грудь покрыта старыми шрамами и тёмными татуировками. Он перепрыгивает через канаты и начинает отточенную скороговорку.

“Леди и джентльмены, насколько вы круты на самом деле? Испытайте себя против Рали Каменнорукого, мастера боевых искусств! Победите меня и вернитесь домой нелимо богаче! Испытайте свою удачу, леди и джентльмены! Рискните несколькими пулями и сразитесь со мной! Как ты узнаешь себя, не выступив против лучших?”

За ставку в три пули Рали сразится с кем угодно. Если ПИ победят его, то отыграют девять пуль. Если он победит их, то потеряют свою ставку. Рали – гордый человек и придерживается неписаного кодекса, согласно которому боец должен выступить против любого, кто войдет в ворота, какими бы огромными и опасными он ни выглядел. Единственным исключением является то, что Рали не будет сражаться с противником с очевидными бионическими конечностями или другими механическими усовершенствованиями, а также не будет сражаться с мутантами. Для поединка бойцы должны раздеться до пояса и снять всё оружие. Бой происходит с голыми руками и длится три раунда по три минуты, которые ведёт симпатичный и скудно одетый секундант. Для победы нужно победить хотя бы два раза. Если ПИ захочет испытать удачу, то каждый раунд должен будет пройти Встречный тест Навыка рукопашной равным 50. После каждого раунда ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость или получить штраф -10 к тесту Навыка рукопашной** до конца матча, поскольку сильно устаёт.

Если ПИ проигрывает, то Рали от души хлопает его по спине и призывает аудиторию (которая растёт, как только начинается драка) подбодрить отважного проигравшего. Рали шепчет им, что они могут навесить доктора Уэстона, если какая-либо из травм окажется слишком болезненной. Если аколит выигрывает, то Рали поднимает руку победителя в воздух и объявляет его первым, кто когда-либо победил Рали Каменнорукого в честном бою. Затем он отводит победителя в сторону и предлагает им девять пуль в качестве выигрыша. Кроме того, распространяется слух о физической доблести аколитов; ПИ получают -3 к модификатору репутации.



БОЛЬШОЙ ШАТЁР

Возле большого шатра, обещающего «Чудеса и ужасы, в которые невозможно поверить», стоят двое работников ярмарки и берут плату в размере одного патрона за вход. Внутри находится шоу уродов из четырёх мутантов. Все они сидят на постаментах, угрюмо освещённых масляными лампами. Здесь всегда находится несколько посетителей, которые нервно переештываются и указывают на мутантов, которые, со своей стороны, просто сидят и игнорируют смех и оскорбления, которые время от времени сыплются в их сторону.

У одного мутанта тетиры руки, он сидит без рубашки и перебрасывает страницы книги одной парой и раздавая карты другой. Второй мутант обладает невероятно тощей фигурой с лицом скелета и выступающими ребрами, тазистно порванная и мешковатая рубашка свисает с его похожего на палку тела. У третьего три головы, две из них мёртвые и рудиментарные, асимметрично расположены вокруг его деформированных массивных плеч. Четвёртый мутант наиболее сильно искажён. У него одна рука невероятно большая, бесполезная и похожая на дубинку, один глаз представляет собой белый, слепой шар, настолько раздутый, что выпирает из глазницы. Сбоку к его груди прикреплено нечто похожее на сросшееся существо, напоминающее клыкастую змею или ящерицу, свернутое кольцами и удерживаемое на месте колдобелью из рубцовой ткани.

Если ПИ уже видели паразита в Генатории или у Дрейвана, то безошибочно опознают его. Мутанта зовут Хасс и он не желает разговаривать с клиентами, поскольку среди уродов это считается крайне непрофессиональным. Для завязывания беседы необходим **Серьёзный (+0) тест на Обаяние**. Его рассказ короткий, но может пролить свет на некоторые события вокруг Ослепляющего ущелья.

“Было время, когда я жил здесь, но теперь меня никто не узнаёт. Однажды я пошёл работать к ульепаду, как и каждый день до этого. Только на этот раз меня похитили. Я не особо разглядел, кто это был, но думаю, что это были Кадабры. Я не могу быть уверен полностью, но судя по тому, что помню, это действительно были они. Когда я проснулся, то был один в колымаге, похожей на маленькую камеру, явно где-то под землёй. И этот новый товарищ свисал с прорехи в моей груди, как будто его засунули туда, пока я спал. Что ж, мне было очень страшно, и мне было очень больно, но там не было никого, кто мог бы меня защитить. Так что я вскочил, убежал и спрятался в пустошах. Не могу сказать, где это было сейчас, потому что был в фреду. Затем наталкился на изменения: с моими глазами и рукой, и с вещами внутри меня, которые до сих пор притягивают мне боль. На меня наткнулись странники, не знаю кто, и продали меня на ярмарку. Думаю, это лучший исход, на который я мог надеяться, но будь я проклят, если не ненавижу этих парней-Кадабров за то, что они со мной сделали. Если это действительно были они, конечно.”

Этот богато украшенный фургон принадлежит предсказательнице потенной Скирл. Другие работные яриарки относятся к ней с уважением поскольку верят, что в отличие от большинства подобных гадалок и продавцов змеиного масла (которые все шарлатаны), Скирл настоящая. Расспросив работников яриарки, вы получите строгие предупреждения относиться к ней с уважением, иначе обязательно последует сглаз. ПИ могут посетить её, но должны быть готовы услышать то, чего они не хотят знать.

Фургон — это маленькое, тускло освещённое помещение, заваленное подушками и горшками с растущими травами. Сама Скирл сидит за маленьким круглым столиком, освещённым единственной свечой. Скирл — чрезвычайно старая женщина, сморщенная и усохшая с годами. Её кожа потемнела и загорела от десятилетий суровой окружающей среды Инферниса. Невозможно угадать её реальный возраст. Она допускает в свои покои только одного клиента за раз, без исключений. **Серьёзный (+0) тест Психонауки** позволит ощутить, что Скирл — псайкер, хотя не очень сильный, что указывает на нетренированный разум.

Скирл требует в качестве оплаты не боеприпасы или троны, а любую вещь, имеющую для клиента эмоциональное значение. МИ должен решить, какие предметы подойдут. Примерами могут служить талисманы на удачу, снятые с убитых врагов трофеи, фотографии семьи или любимых, сувениры из прошлой жизни или расследованиях и т.д. После оплаты она откидывается на спинку стула, берёт ПИ за руки и закрывает глаза на долгую, довольно неприятную минуту. Затем тихим бормочущим голосом рассказывает о том, что видит. Скирл — псайкер низкого уровня и действительно обладает смутными, но подлинными способностями к предвидению. Аколитами она может поведать о событиях, что, в ходе их расследования, последуют в будущем. А именно:

“Я вижу... Я вижу холод пустоты! И два корабля сцепились в схватке, смертельном танце... на борту много смертей и насилия. Я тебя вижу. Ты в смертельной опасности, но... да, я вижу, как ты сопротивляешься! Голодный мир хочет втянуть вас в себя и поглотить, но ты сопротивляешься...”

“Храи, стены которого покрыты отрубленными руками. Безмолвно кричащие лица. Святое место осквернено. Есть свет, но он умирает. Он погаснет и станет тем-то ужасным. И в этот ужас ты войдешь”.

“Залы святого охвачены пламенем. Парящее великолетие — это поле боя. Опустошение. Паника. Но в это вы должны погрузиться с оружием в руках, ибо именно здесь скрывается тьма, с которой вы столкнётесь и уничтожите”.

“Я вижу... О, мерзость! Человек без кожи. Его зло открыто для обозрения всей галактике. Но он не одинок. Он привлёк союзников из самых тёмных мест. Когда ты встретишься с ним лицом к лицу, то встретишься со всеми, кого он приведёт с собой”.

“Я вижу место упокоения трёх героев, руку тистоты, поток шокирующих видений, отрубленный палец и пылающий язык. Эти испытания сильно огорчат тебя, но через них ты постигнешь сущность всего зла”.

“Нарисованный человек ждёт тебя. Ты найдёшь его, но не найдёшь того, кого ждал. И не теряй бдительности. Его враг — твой враг”.

“Я могу сказать тебе только это. Не смотри в колодез”.

Скирл измучена видением и должна отдохнуть, отказываясь предсказывать дальше. Если ПИ будут упорствовать или угрожать, то она попытается ещё раз погадать, но при этом потеряет сознание.



Сквозь клубящийся из пещеры перед вами сернистый туман вы можете видеть только темноту. Доносится низкий скрежещущий звук, похожий на рёв вдалеке или землетрясение. Отвертания огромного тервля проступают из тени, единственная длинная сожжённая нижняя телюсть выступает из его бестящих мясистых губ. Глазные стедельки поворачиваются к вам, когда он высказывает из пещеры, открывая его поистине титанические размеры. Когда он реёт земля снова сильно сотрясается, и вы можете видеть всё, что находится у него в пасти, вплоть до кислой трясины в желудке.

Червь, каким бы страшным он ни был, ненастоящий. Это всего лишь иллюзия, созданная археотех устройством для защиты часовни внутри пещеры. ПИ могут пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** и понять, что хотя зверь выглядит и звучит как настоящий, но ужасающая вонь, которую можно было бы ожидать от такого существа, отсутствует, а игра света на шкуре существа кажется не совсем правильной. Если ПИ попытаются сразиться с чудовищем то обнаружат, что клинки и пули просто проходят сквозь него, как и челюсти точно так же проходят прямо сквозь них.

Иллюзия вылезает из пещеры лишь на небольшое расстояние. Оказавшись внутри, ПИ могут заметить установленные вокруг входа вокс-говорители, из которых доносится рёв зверя. А также проецирующее изображение сервитора-голопроектора в центре пещеры. Этот сервитор состоит из согнутого пополам человеческого тела, у которого линзы выходят из поясицы. Остальная часть тела зафиксирована стальными скобами, а задняя часть черепа покрыта переключателями и элементами управления. **Лёгкий (+30) тест Техпользования** позволит включить/выключить сервитора, хотя в настоящее время он может создавать только иллюзию Червя. Задняя часть пещеры не освещена, и ПИ должны либо принести свой собственный источник света, либо быть способными видеть в темноте. Здесь находится святилище Кхорна.

Над святилищем возвышается бронзовая статуя человекоподобного существа с головой быка, крыльями летучей мыши и топорами в руках. Перед ним находится используемый в качестве алтаря простой каменный блок с кандалами на обоих концах. Он весь покрыт царапинами и застарелыми пятнами крови от бесчисленных жертвоприношений. К стенам дюжинами прибиты отрубленные руки в разной степени разложения. С потолка свисают подвешенные на цепях с шипами терепа. Куча боеприпасов, окровавленных ножей, отрубленных рук и ушей лежит перед алтарём в качестве подношений богу-покровителю святилища. В задней части святилища на подставке для доспехов находится пластинчатый доспех кроваво-красного цвета. Кажется, что прорези для глаз в шлеме наблюдают за ними. Это не что иное, как святилище насильственной смерти, празднование насилия ради самого насилия.

Если ПИ имеют опыт сражений с последователями тёмных богов, то сразу признают это место как святилище Кхорна. Статуя с головой быка переключается с символом на значке, который ПИ нашли в лошине. Комплект доспехов принадлежит лорду Сандербону, который специально оставляет их здесь, чтобы они напитались эманациями варпа. Его тонко обработанные пластины украшены изображениями извивающихся Драконов, парящих над усеянными черепами равнинами. Хотя доспехи могущественный артефакт, но их ношение неизбежно скажется на душе.

Святилище является доказательством того, что Драконы Скарит поклоняются Кхорну. Его разрушение отрежет источник силы, который, как надеется лорд Сандербон, даст победу в битве за Ослепляющее ущелье. Святилище можно разрушить, снеся статую и сдвинув алтарь с места. ПИ также могут освятить его с помощью ритуала и **Рутинного (+20) теста Учёного знания (Имперское Кредо)**. Если святилище разрушается или "оскверняется", то по стенам стекает свежая кровь, а пещеру сотрясает далёкий рёв разочарования и гнева. Вся кровь высыхает и отслаивается, а все отрубленные части тел и черепа превращаются в пыль, оставляя пещеру пустой и безжизненной.

Паноплия лорда САНДЕРБОНА

Эти пластинчатые латы Лучшего качества (6 очков брони) пропитаны демонической ненавистью и дают носящему талант Неистовство, если у него его нет. Если у владельца уже есть такой талант, то в этом случае он может войти в Неистовство в качестве Свободного действия и получить особенность Сверхъестественная сила (x2). Всякий раз, когда ПИ в доспехах впадает в неистовство, то получает 1d5 очков порчи и безумия (бросьте куб один раз и примените результат к обоим).



ЗОНА 12: УБЕЖИЩЕ КАДАВРОВ

Издалека не видно ничего, указывающего на какое-либо строение. Однако вырезанные на скалах знаки выглядят как символы на секретном языке, и их частота увеличивается по мере приближения к указанному Горой месту. Наконец вы замечаете отверстие в земле. Оно похоже на фуларолу и ничем не отличалось бы от сотен других подобных в Ослепляющем ущелье, но из него не вырывается обжигающее сернистое облако. Внутри входа виден отблеск линзы.

Это замаскированный вход в логово, используемое Кадаврами для хранения своей величайшей тайны — ксеносущества, которое они называют “Нулевым богохульник”. Логово охраняется Кадаврами, несколькими членами экспериментальных штурмовиков, которым были имплантированы паразиты, и самим “Богохульником”.

Если ПИ войдут в логово, ничего не предприняв против пиктокрада прямо у входа, то сразу же будут замечены охраной внутри и потеряют любой элемент неожиданности. ПИ могут разбить объектив с помощью **Очень Тяжёлого (-30) теста Дальнего боя**, который можно упростить с помощью Прицеливания и оптических прицелов. Три неудачных выстрела предупредят Кадавров внутри, поскольку они поймут, что выстрелы — это не просто случайные звуки вулкана, а стрельба. Если ПИ метким выстрелом повредят пиктокрад, то смогут проникнуть в логово незамеченными.

Короткий входной туннель ведёт к вырубленному в вулканической породе сооружению. Стены тёплые на ощупь, а потолок укреплен деревянными балками. По стенам стекает тёрная слизь, а жара и странный химический запах создают душную, влажную атмосферу. Ряд пикт-экранов установлен на стене рядом с тяжёлой гермодверью. В первой комнате есть только стол и несколько стульев, а на столе лежит пара ржавых автоганов.

К счастью, здесь никого нет. На пикт-экранах отображаются комнаты и коридоры всего логова. Один экран заполнен помехами — он был подключён к пиктокраду на входе. На другом изображена камера, в которой у стены привалился Кадавр со свежей раной, идущей от верхней части грудины до пупка. На третьем изображена операционная, комната с двумя операционными столами и стеллажами с медицинскими инструментами. На четвертом изображён набор двойных дверей с решётками (это двери в бассейн с Нулевым богохульником).

Если ПИ проникли в логово незамеченными, то Кадавра в комнате за гермодверью их не ожидают. Двое играют в кости, один сидит в медицинском кресле, а четвёртый наносит ему декоративные шрамы. Если ПИ были замечены, то бандиты заняли позиции и начнут стрельбу, едва ПИ откроют дверь.

Помещение за гермодверью заставлено ящиками, притом вдоль одной из стен стоят выдвижные ящики для трупов похожие на те, что стоят в морге. В центре стоит медицинское кресло, а также несколько столов и стульев. В дальней части комнаты видна винтовая лестница, ведущая на нижние этажи. Воздух здесь очень влажный и спёртый, а у земли стелется тонкий туман.

Если ПИ убьют хотя бы одного Кадавра, то остальные попытаются убежать по винтовой лестнице. Они сбегут вниз, откроют камеры с экспериментальными штурмовиками и займут позиции в дальнем конце коридора. Ни при каких обстоятельствах бандиты не станут заходить в бассейн.

В ящиках морга находятся пять тел. Два принадлежат ликарям, а остальные трое Кадаврам из экспериментальных штурмовиков. У всех видны следы хирургического вмешательства, и похоже, что паразиты были изъяты. Эти ящики охлаждаются, отсюда и туман на полу. Винтовая лестница спускается по вырубленной в камне короткой шахте.

По одной стороне этого грязного, плохо освещённого коридора расположен ряд дверей с маленькими раздвижными окошками. Коридор поворачивает за угол после шестой двери. Здесь, внизу, воздух ещё жарче, а стены пропитаны какими-то тёрными веществами, которое вытекает из скалы.

Если бандиты смогут сбежать, то укроются за углом или в пустых камерах. Камеры 1, 4 и 5 пусты, а двери распахнуты. Бандиты откроют двери во вторую и третью камеры, выпуская находящихся там штурмовиков. Эти твари бессвязно кричат и с такой же вероятностью нападут на бандитов, как и на аколитов. И отдадут предпочтение тому, кого увидят первым.

В шестой камере также содержится Кадавр-штурмовик, который отреагировал на имплантацию паразита неожиданным образом, и поэтому был оставлен для наблюдения. Его туловище раздуто, а голова свисает набок, один глаз закрыт, а другой широко раскрыт и налит кровью. Рот затерялся в луковичных наростах вокруг шеи. Правое предплечье покрылось волдырями, превратившись в гроздь яйцевидных мешочков, под прозрачной кожей которых извиваются крошечные личинки. Левая рука расколота посередине, образуя похожий на клюв рот с десятками крошечных зубов. Колени сгибаются неправильно, и хотя он может ходить, Кадавра приковали его к земле. Паразит внутри увеличился в размерах, и его свернувшаяся форма занимает большую часть огромного туловища. Увидевшие обитателя шестой камеры ПИ должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли** или получить 1 очко безумия.

За углом коридора находятся две двери. Первая — двойная с решётками и засовом, а вторая обычная незапертая. Та, которая обычная ведёт в операционную с двумя столами и шкафами с большим количеством медицинского оборудования. Часть инструментов являются дорогими, профессиональными и высокоточными, что довольно удивительно для такого места. В то время как другие явно были переделаны из штыков и боевых ножей.

Когда ПИ поднимут засов, прочитайте следующее:

Дверь открывается и на вас обрушивается волна влажного, вонючего жара. Почти всё помещение занято огромными круглыми резервуарами, стенки которого доходят до плеч. Проходы ведут вверх и над резервуарами, в то время как по бокам колонаты стоят газовые баллоны и контрольные когитаторы. В аквариуме находится существо, тья форма над водой состоит из огромной покрытой пульсирующими венами вытуклой массы фиолетового и розоватого цвета. Шишка движется под кожей, раскалываясь и открывая единственный желтоватый глаз с узкими зрачками.

Вид ксеноужаса вынуждает аколитов пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли** или получить 1 очко безумия. Нулевой богохульник осознаёт, что ПИ здесь, чтобы убить его, и реагирует соответствующе. Если ПИ просто закроют дверь и оставят его там, то ксенос мало что сможет сделать, поскольку не может покинуть свой резервуар. Однако, если ПИ попытаются убить его, то мерзость будет защищаться щупальцами и психосилами.

Жидкость выплёскивается и из резервуара появляется щупальце. Вы видите, что щупальце заканчивается на верхней части туловища того, кто когда-то был тленом Кадавров, его кожа фиолетовая и похожа на рыбу, рот беззвучно открыт. Его руки и позвоночник изгибаются неестественными и невозможными образами. С поверхности резервуара вырывается ещё больше щупалец, яростно жующих вокруг, когда психическая тяжесть гнева существа обрушивается на вас.

Резервуар полон не только отвратительной ксеноформы, но и её паразитических отпрысков. Несколько десятков червей плавают в склизкой жидкости в резервуаре. Если ПИ смогут убить главную тварь, то также убьют всех паразитов, ибо те не могут жить без психического руководства своего родителя. Это также убьёт всех экспериментальных штурмовиков, что означает, что их не будет в финальной битве.

Примечание МИ: настоящие мужчины не смотрят на взрывы

Весьма вероятно, что кто-то из игроков захочет решить проблему по простому, с помощью большого количества взрывчатки. У МИ есть два способа разрешить эту ситуацию.

Во-первых, МИ может сделать ксеносущество мощным телекинетиком и отшвыривать все гранаты обратно в ПИ. С другой стороны, вполне вероятно, что Нулевой богохульник никогда не видел гранаты! У Кадавров никогда их не было, а его ограниченный опыт общения с человечеством не подготовил к защите от взрывчатых веществ. Входные двойные двери достаточно мощные и ПИ может просто бросить гранату или прицепить к резервуару взрывчатку и выбежать из комнаты. Это убьёт ксеноса, но в результате выброса токсичных веществ вся постройка станет непригодной для проживания и в конечном итоге рухнет.

Если МИ дарует игрокам такую лёгкую победу, то это может придать им смелости в борьбе с угрозами в последующих главах. Драматизм уничтожения этого ксеноса необязательно должен проявляться в боевом столкновении – МИ может подробно расписать события по мере уничтожения убежища Кадавров.

Нулевой богохульник



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
26	48	36	84	08	67	52	74	02

Передвижение: Неподвижный

Раны: 36

Умения: Бдительность +10, Психическое +20.

Таланты: Осквернение плоти, Фокус на дисциплине (Телекинез), Благосклонность варпа, Пси-рейтинг 4, Сопrotивляемость (Психосилы), Могучий разум.

Черты: Страх 2, Резервуар с жидкостью*, Потустороннее, Кислородное удушье**, Размер (Большой), Странная физиология.

Оружие: Щупальца (1d10+3 Ударн, Бронь 0, Отравленное).

Психосилы: Бросок, Силовой обстрел, Силовой болт, Точный телекинез, Психическое сокрушение, Психический Вопль.

Нулевой богохульник обладает высоким интеллектом, но его мыслительный процесс настолько чужд, что он не может понимать вербальный язык и не будет пытаться быть понятым. Он будет просто плавать в своём резервуаре до тех пор, пока ПИ не нападут или не попытаются психически связаться с ним, и в этот момент он начнёт использовать психические силы.

***Резервуар с жидкостью:** Самый простой способ уничтожить Нулевого богохульника – разбить резервуар вдребезги. У резервуара 20 ран и 10 брони. Как только резервуар получит 10 и более ран, то трескается и жидкость внутри начинает выливаться. Это наполняет воздух едким газом. Каждый раунд ПИ без респиратора (или кто не задерживает дыхание), получает не уменьшаемого бронёй (но не бонусом Выносливости) 1d10 токсичного урона. ПИ с респиратором (или кто задерживает дыхание), получает 1d5 урона, поскольку его кожа и глаза горят. ПИ в герметичном костюме урона не получают.

****Кислородное удушье:** как только бассейн будет уничтожен (количество ран уменьшено до 0) Нулевой богохульник начнёт заметно задыхаться (дайте игрокам понять, что он дёргается, очевидно умирая), процесс, который занимает 10 раундов. ПИ могут покинуть комнату в любой момент (если смогут), поскольку Нулевой богохульник наносит психический удар.

БИТВА ЗА ОСЛЕПЛЯЮЩЕЕ УЩЕЛЬЕ

Спустя два дня жителей Ослепляющего ущелья охватывает ужас. Питейные и другие общественные заведения пустеют, поскольку посетители и персонал возвращаются в дома. Все окна закрываются ставнями, а двери заперты на засовы. Улицы посёлка тревожно пусты.

Отряды Кадавров и Драконов Скарита выстраиваются на противоположных сторонах главной улицы. С каждой стороны по паре десятков бойцов. Гор и лорд Сандербон присутствуют лично. ПИ могут присоединиться к той или иной стороне. Приказы просты – вырезать вражескую банда.

Если ПИ решили сохранить нейтралитет, то позже могут вмешаться и добить выживших. Верхние этажи «Призыва к оружию» и «Стреляной гильзы» – хорошие места для наблюдения.

Две стороны выстраиваются в линию и смотрят друг на друга вызывающе. Шлюзовые ворота открываются давая путь реке лавы. Город и ландшафт освещаются на многие мили – в ущелье наступает ослепляющий «рассвет». Раздаются выстрелы и начинается битва. Лорд Сандербон возглавляет банду, великолепные красные доспехи выделяют его в этой бегалие. Гор отступает, вокруг него играет корона странного тёмного огня, когда он направляет свои войска простыми жестами и отрывистыми командами. Сандербон играет орудуя магическими широкими мечом, который, как кажется, отсекает конечности или голову с каждым ударом. Кадавры рассредотачиваются между случайными укрытиями и колонатами первых этажей, в то время как Драконы Скарита атакуют по главной улице. Кадавры полагаются на тактику Гора, а Драконы на ярость и жажду крови.

Если ПИ не разрушили святилище Кхорна и не уничтожили Нулевого богохульника, битва продолжается следующим образом:

Из толпы Кадавров выходит группа слюнявых, скрюченных бандитов, на их обнажённых торсах всё ещё видны багровые шрамы, как будто их грудные клетки были вскрыты, а затем грубо шиты обратно. Бросаясь в бой они визжат и воют. Из их рук торчат отвратительные когти, и они прыгают среди Драконов Скарита, разрывая бандитов на части. Лорд Сандербон произносит молитву на античеловеческом языке и, сопровождаемый грохотом земли и обжигающе горящими шторами, его форма меняется и растёт по мере того, как он наполняется нетесивой силой. Его доспехи струятся и сливаются с кожей, он удваивается в росте и массе, а из его лба вырастает пара окровавленных рогов. Драконы Скарита сплываются вокруг своего звериного предводителя, и при крике «Кровь богу крови!» вросаются в бой.

Если ПИ уничтожили святилище Кхорна, но не Нулевого богохульника, битва продолжается следующим образом:

Из толпы Кадавров выходит группа слюнявых, скрюченных бандитов, на их обнажённых торсах всё ещё видны багровые шрамы, как будто их грудные клетки были вскрыты, а затем грубо шиты обратно. Бросаясь в бой они визжат и воют. Из их рук торчат отвратительные когти, и они прыгают среди Драконов Скарита, разрывая бандитов на части. Лорд Сандербон кричит «Кровь богу крови!», и на мгновение кажется, что Драконы Скарита с удвоенной яростью отбрасывают мутировавших ударных солдат Кадавров. Мутанты сбивают Сандербона с ног и валят на землю. Драконы вытаскивают его ценой жизни нескольких своих, но в рядах уже распространяется смятение. «Боги покинули нас!» – кричит один из Драконов Скарита. «Кхорн отказался от своих!» – кричит другой. Многие Драконы обращаются в бегство, несмотря на громогласные приказы Сандербона остаться и сражаться. Однако даже Сандербон отступает с улицы, когда ударные отряды Кадавров безудержно гонятся за убегающими бандитами.

Если ПИ уничтожили Нулевого богохульника, но не святилище Кхорна, битва продолжается следующим образом:

Лорд Сандербон произносит молитву из неземных слов, и, сопровождаемый грохотом земли и обжигающе горящими шторами, его форма меняется и растёт по мере того, как он наполняется нетесивой силой. Его доспехи струятся и сливаются с кожей, он удваивается в росте и массе, а из его лба вырастает пара окровавленных рогов. Драконы Скарита сплываются вокруг своего звериного предводителя, и при крике «Кровь за бога крови!» вросаются в бой. У Кадавров нет ответа на внезапную атаку, и Сандербон неистовствует в их рядах. Даже те, кто прячется в зданиях, не в безопасности, поскольку разрушительная атака Сандербона проходит прямо сквозь стены и зарешётённые двери, а его двурогий меч, который теперь держит одной рукой, собирает богатый урожай Кадавров. Гор выкрикивает приказ отступить, но его бандиты уже бегут, и лишь немногие из них поддерживают хоть какой-то порядок. На бегу их расстреливают десятками.

Если и святилище Кхорна и Нулевой богохульник были уничтожены, битва будет проходить следующим образом:

Две силы равны, и даже когда тела накапливаются, ни одна из них не может одержать верх. В первых перестрелках погибают десятки, но этого недостаточно, чтобы решить исход битвы. Сандербон и Гор посылают людей против вражеского командира, но каждый лидер достаточно сообразителен, чтобы отразить такие атаки или послать своих бандитов для противодействия. Пули летят со всех сторон, и битва превращается в кровавый тупик, который будет решён скорее истощением, чем какими-либо грандиозными тактическими ходами.

На этом этапе ПИ могут помочь решить ход битвы, приняв одну из сторон. Очевидно, что только смерть лидера одной банды может оказать какое-либо влияние на исход битвы. Никто не запрещает ПИ убить убить обоих. Столкновение с лидером банды зависит от того, отрезали ли они этого главаря от источника его силы – святилища или Нулевого богохульника.

УБИЙСТВО ГОРА

Гор – коварный и хитрый псайкер и сам по себе не менее опасен, чем лорд Сандербон. Кадавры отдадут жизни ради него, а в это время он сам будет использовать свои пси-силы с безопасного расстояния. Отсутствие грубой боевой доблести Сандербона он восполняет интеллектом и универсальностью своих психических способностей.

Если Гора сопровождают штурмовики (по одному на каждого ПИ), то битва с ним станет ещё более смертоносной. Штурмовики беспрекословно подчиняются ему и свяжут аколитов в рукопашной, в то время как пси-атаки Гора добьют тех, кого не порвут на части.

Гор								
ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
30	47	29	35	42	38	44	33	36

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 15

Умения: Бдительность +10, Трёп, Кутёж +20, Обаяние, Химпользование, Лазание, Командование, Обман, Уклонение, Оценка, Азартные игры, Проницательность, Безопасность, Псичувство +10.

Таланты: Осквернение плоти, Пси-рейтинг 4.

Оружие: Меч (2d10+2, Бронь 2, Прimitивное, Громоздакое).

Психосилы: Доминирование, Поиск разумов, Телепатия, Устрашение.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ШТУРМ-КИ ГОРА								
ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
36	05	35	42	32	11	18	22	09

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Уклонение +10.

Таланты: Неистовство, Быстрая атака.

Черты: Природное оружие, Природная броня (4), Сверхъестественная Сила (x2).

Броня: Природная (4 на всё).

Оружие: Мутированные когти (1d10+6, Бронь 0, Прimitивное).

УБИЙСТВО ЛОРДА САНДЕРБОНА

Хотя лорд Сандербон опасный противник, у него есть только один способ сражаться – подобраться поближе и позволить силе и агрессии решить исход. Его сопровождает горстка закалённых бандитов, которые

искусны как в дальнем, так и ближнем бою. Но сам Сандербон предпочитает сражаться лицом к лицу со своим палахом.

Во время сражения он выкрикивает молитвы своему богу, каждым еретическим словом демонстрируя преданность тёмным богам. Если битва обернётся против него, то он проклянет Кхорна за то, что тот бросил его и не предоставил ему силу, которая является его правом после того, как он принёс сотни жертв Кровавому Богу.

Если святилище цело, то под покровительством Кхорна сражаться с ним довольно трудно. В этом случае, Сандербон будет биться в одиночку, поскольку Драконы знают, что в боевом безумии он может накинуться и на своих. Но с переполняющей силой Кхорна он более не нуждается в союзниках. Его огромная фигура может поглотить ужасающее количество урона, а его меч, ныне потрескивающий от силы варпа, одинаково легко режет сталь и плоть. В этом состоянии Сандербон – монстр во всех смыслах: бесчеловечный, безжалостный и наводящий ужас. Его единственная цель – окружить себя кровавым вихрем, покрыться кровью врагов и возложить множество черепов к трону Кровавого Бога.

ЛОРД САНДЕРБОН								
ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
48	22	52	51	30	37	29	31	31

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 20

Умения: Бдительность +10, Трёп, Кутёж +20, Обаяние, Лазание, Командование, Уклонение, Оценка, Азартные игры, Запугивание, Проницательность.

Таланты: Боевая ярость, Неистовство, Быстрая атака, Молниеносная атака, Неистовый натиск.

Броня: Прimitивная пластинчатая броня (Всё 5) или Паноплия лорда Сандербона (см. стр. 45).

Оружие: Двуручный меч (2d10+5, Бронь 2, Прimitивное, Громоздакое).

Поборник Кхорна: Если аколиты не разрушили святилище Кхорна, то лорд Сандербон получает особенность Размер (Крупный) и Сверхъестественная Сила (x2).

ДРАКОНЫ СКАРИТА								
ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
32	34	31	32	35	26	28	26	22

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Уклонение.

Таланты: Железная Челюсть.

Броня: Бандитская кожанка (2 на всё, кроме головы).

Оружие: Дубинка (1d10+3 Ударн, Бронь 0, Прimitивное), Автостав (30м, S/3/–, 1d10+3 Ударн, Бронь 0, Обойма 9, Перез Полн).

РЕЗУЛЬТАТ

Исход битвы за Ослепляющее ущелье зависит от действий аколитов:

- Если святилище и Нулевой богохульник уничтожены, и если ПИ не вмешались и не убили одного главаря, то битва заходит в тупик.
- Если ни святилище, ни Нулевой богохульник не были уничтожены, а ПИ не вмешались и не убили никого из главарей, то битва заходит в тупик.
- Если святилище разрушено, а ПИ не вмешиваются, то Кадавры выигрывают битву.
- Если богохульник был уничтожен, а ПИ не вмешиваются, то Драконы Скарита выигрывают битву.
- Если ПИ убьют лорда Сандербона независимо от любых других факторов, то Кадавры выиграют битву.
- Если ПИ убьют Гора независимо от любых других факторов, то Драконы Скарита выиграют битву.
- Если ПИ убивают обоих главарей, то в битве наступает равновесие. Но после смерти лидеров бандиты не могут защитить себя, приходят горожане и добивают выживших.

БИТВА ЗАШЛА В ТУПИК:

Перестрелка продолжается более часа, отдельные группы бандитов стреляют друг в друга через дорогу. Наконец оба лидера приходят к одному и тому же решению — битву выиграть невозможно. Раздаётся приказ отступить, и обе сильно истощённые банды покидают поле боя, оставляя главную улицу усеянной телами.

КАДАВРЫ ПОБЕЖДАЮТ:

Драконы Скарита предпринимают последнюю лобовую атаку, выкрикивая боевые кличи и выскакивая из укрытий. Их встречает дисциплинированная стена огня и с каждым шагом падает все больше Драконов. Тех немногих, кто добирается до позиций Кадавров, слишком мало, чтобы сделать что-то большее, чем нанести несколько удачных ударов метлами и штыками, прежде чем Кадавры валят их на землю и добивают. Одержав победу, Гор простым жестом приказывает своим войскам отступить. Покидая поле боя, бандиты казнят немногих оставшихся в живых Драконов. Ни один Дракон не избежал резни, и к концу битвы Ослепляющее ущелье навсегда оказалось в руках Кадавров.

ДРАКОНЫ СКАРИТА ПОБЕЖДАЮТ:

"Теперь, сыны крови! Теперь, вы, братья по ярости! На них! Пожинайте от них свой счёт терепов! Во имя Бога Крови!" Боевой клич лорда Сандербона был встречен логичным ревом, когда Драконы ринулись в атаку как один, прорываясь сквозь огонь на вражеские позиции. У Кадавров нет ответа на такую яростную атаку. Драконы Скарита убивают каждого бандита и кажутся более похожими на демонов, чем на людей, поскольку они покрывают себя кровью и разрубают врагов на части. Бойня настолько ужасна, что главная улица становится красной от крови ещё до окончания битвы. Наконец, пресытившись смертью, лорд Сандерборн приказывает своим людям покинуть поле боя и устроить жертвоприношение Кхорну. Драконы забирают с собой несколько трупов и оставляют поле боя усеянным таящими телами отвратительными, кровавыми болотами.

ОБА ГЛАВАРЯ УБИТЫ:

Лидеры мертвы, обе стороны в шоке замирают, замешательство не позволяет им ни отступить, ни наступать. Группы по два-три человека прячутся в укрытиях, не зная, что делать дальше, не осмеливаясь пошевеливаться, чтобы враг не пристрелил их.

Со стороны Плющади к месту битвы идёт одинокая фигура. Судя по виду это старик и он несёт в руках обычный фермерский посох с длинным крюком на конце. Однако старик держит его как оружие. По мере его приближения из долов выходят всё больше граждан, каждый вооружён тем, что попал: пистолетами, ножами, инструментами, простыми дубинками или даже голыми руками. Многие бандиты поняли, что сейчас будет и даже успевают раздаться несколько нерешительных выстрелов, прежде чем толпа граждан обрушивается на них с яростью, рождённой годами страданий от насилия банд. В ужасающем приступе гнева и кровопролития обе банды прекращают своё существование: их либо уничтожают там, где находят, либо расстреливают при бегстве. Единички всё же удаётся сбежать в пустоши, но большинство погибает, став жертвами самого жестокого правосудия подуля.



ПОСЛЕДСТВИЯ

Как бы ни закончилась битва за Ослепляющее ущелье, теперь ПИ могут получить информацию о местонахождении Рисованного. Если ПИ встали на сторону одной из банд, то сведения получают от лидера, в противном случае к ним подойдёт продавщица Каяла:

“Это не конец наших проблем. Они зализжут раны и вернутся. Но до этого у нас может возникнуть ещё одна проблема, с которой нужно разобраться. Вот уже много лет крупнейшие банды в округе защищают Рисованного. Многие люди наверху хотели бы увидеть, как его повесят, но он подружился с бандами и те оберегали его. Однако теперь ни Драконы, ни Кадабры не смогут прикрыть него. Магистратум приедет сюда, как только поймёт, что банды повержены. Может быть, даже Арбитрес. Может быть, кто-то ещё хуже. Надеюсь, они оставят нас в покое, если не смогут найти Рисованного. У костра ходят слухи, что он прячется в старом гильдейском поезде, который закопали в двух днях пути к северу отсюда, там, где сходятся две лавовые реки. Если он истечет, то, возможно, нас не будут топтать сапоги Магистрата. Мне всё равно, зачем вы сюда спустились, но если это было из-за Рисованного, то вы его поймали. Теперь не осталось никого, кто мог бы остановить вас.”

Если обе банды были уничтожены, то ПИ получат -4 к модификатору репутации. Если ПИ навестили семью Хола, то после битвы к ним также подойдёт отец (альтернатива Каяле).

“Друзья, жители Ослепляющего ущелья в долгу перед вами. Нам нечего вам дать, но я предполагаю, что вы пришли сюда не просто так, и, возможно, мы сможем вам помочь. Эти подонки отняли жизнь у моего мальтика, но теперь они заплатили за его и за все другие жизни. Что вы ищете среди пепла? Если в наших силах дать это, считай, у вас это есть.”

Если ПИ узнали о планах Крис'ана и предупредили кого-либо в городе, к ним также обращается док Уэстон.

“Спасибо вам за то, что вы избавили наш город от этих двух зол. Конечно, они будут далеко не последними бандами в Ослепляющем ущелье. Не сомневаюсь, что вакуум власти продержится долго. Но, по крайней мере, с уходом Крис'ана нам не нужно беспокоиться о том, что нас продадут изнутри. Вам никто не говорил? Я сказал ей, что у меня всё ещё есть друзья в гвардии, и если она не откажется от своих планов в отношении города, я привлеку её к ответственности за продажу контрабанды. Я не думаю, что мы снова о ней услышим. Ещё раз спасибо. Не знаю, зачем вы пришли сюда, но сегодня вы спасли целую куту людей”.

Ни бандам, ни горожанам особо нечего сообщать, кроме местонахождения Рисованного. Иные просьбы ПИ выполняются до тех пор, пока они разумны (ни бандам, ни горожанам нечего дать материально, кроме некачественного оружия, пайки трупной муки или старой одежды).

МАСШТАБИРОВАНИЕ ВСТРЕЧИ

Если аколиты 7 ранга и выше или из дополнения Ascension, то большинство испытаний для них могли показаться достаточно лёгкими. Поэтому МИ может сделать битву при Ослепляющем ущелье поворотным моментом. Уровень угрозы лорда Сандербона и Гора должен быть значительно повышен. Обе банды следует усилить элитными бойцами. После сражения у ПИ не должно быть времени перевести дух, поскольку необходимо предотвратить угрозу осквернения тела святого Друза.

Например, Драконам Скарита можно придать вестника Кхорна (см. стр. 193 Ascension rus). Демон распознаёт в аколитах величайшую угрозу и немедленно бросит им вызов на дуэль. Он желает победить величайшего противника своего бога и не остановится ни перед чем (кроме изгнания). Битва произойдёт даже в том случае, если ПИ встали на сторону лорда Сандербона. Если агенты Трона проигнорируют вызов, то демон воспримет это как серьёзное оскорбление и немедленно атакует. При таком развитии сценария предполагается, что Сандербон победит Кадабров. И после боя он и дюжина его людей нападут на ПИ сразу после того, как те разберутся с нерождённым. Сандербон понимает, что будь аколиты полны сил, то у него не было никакого шанса. Однако после сражения с демоном ПИ ослабнут и у него появится шанс прославиться!

Аналогичное развитие событий можно придумать и для Кадабров. Главное, чтобы с этого момента игроки поняли, что задание гораздо сложнее, чем они считали ранее. Задачи становятся намного сложнее, а враги опаснее.

УБЕЖИЩЕ РИСОВАННОГО

После двух дней пешего перехода по обжигающему, коварному аду температура резко повышается. Источник очевиден — в подземных сумерках подлескивают две реки лавы, прокладываящие себе путь по уступам магматических пород. Реки встречаются в покрытых терной коркой порогах — бурлящей массе расплавленной породы, которая затлевает груды металлолома на берегу. Среди мусора есть врытый в землю люк, и если бы вы не знали, что здесь что-то есть, то легко бы прошли мимо.

Люк ведёт внутрь старого гильдейского поезда, погребённого под метровыми слоями вулканических отложений огромной гусеничной машины. Однако ПИ не первые, кто побывал здесь — посланный Цецилием Врайном убийца только что отравил Рисованного. Когда ПИ будут искать люк, то с помощью **Тяжёлого (-20) теста на Поиск** смогут заметить потревоженный пепел, что говорит о том, что кто-то недавно открывал его.

Изнутри поезд сильно проржавел, везде грязь. Перед вами три вагона, и вы можете видеть проход полностью. Вы стоите в вагоне, который переоборудовали для хранения — вокруг вас сложены пустые контейнеры для руды. В следующем вагоне есть несколько коек, полевая кухня и другие удобства. Последний вагон выглядит так, как будто когда-то был пассажирским вагоном класса люкс, с роскошной драпировкой и мебелью. Вы видите сидящего в мягком кресле мужчину с ярко раскрашенными лицом.

Он одет в поношенный комбинезон. Судя по открытой груди и рукам всё его тело покрыто яркими электротату, как будто он ходячий холст. Он фокусирует на вас взгляд, и губы болезненно шевелятся, когда он пытается заговорить. Похоже, что подозреваемый парализован.

В руках он всё ещё держит лист пергамента, на котором корявыми потерками красными терниками написано послание. В колымаге есть большая кровать с балдахином, портрет лорда Хакса, разлитая роскошная медь и заставленный баночками с терниками, перьями, обфразцами бумаги и пергамента, а также всевозможными инструментами рабочих стол. Хотя всё помещение богато обставлено, роскошь как минимум потёрта.

Рисованный парализован и может только говорить. В его руках записка, которую Джорди оставил на стуле, сообщая ему, что он скоро умрёт (см. раздаточный материал на стр. 71). Яд в венах вот-вот убьёт его, и он успевает лишь произнести: "Портрет. Страховка. Доказательство..."

За портретом лорда Хакса находится инфопланшет с вид-файлом, на котором запечатлено как как Цецилий/лже-Игнато приказывает Рисованному подготовить

фальшивые писания. Это неоспоримое доказательство следует доставить инквизитору-покровителю аколитов, после чего он отправит их захватить или убить кардинала.

Вид-файл был записан и сохранён Рисованным для шантажа на случай, если лже-Игнато когда-нибудь предаст его. Для просмотра или копирования файла на инфопланшете никаких тестов не требуется.

Запись была сделана имплантированными в глаза Рисованного пиктографами. Его ярко разрисованные руки видны на периферии зрения. Он смотрит на колымагу, в которой вы узнаете застроенный погреб под собором Просвещения. Вокруг большого круглого стола сидят несколько фигур в одеждах Экклезиархии, лица многих скрыты масками или капюшонами. Одной из фигур без маски является архикардинал Игнато.

"Братья, — натиная Игнато, — я привёл к нам фальсификатора, последнюю часть нашего плана. С его навыками можно создать фальшивые фолианты сотинений Друза, и через них будет натата дорьба."

Одна из фигур в капюшоне говорит: "Ты. Достаточно ли ты профессионален?"

"Да", — отвечает Рисованный, — "Если вы соберёте всё, что я подделал, то множество благородных семей лишатся всех своих библиотек и художественных галерей. В Каликсиде нет планеты, где бы не было подделанной мною книги или произведения искусства."

Другая фигура говорит: "Может ли ваша работа убедить лучшие умы церкви в том, что они читают написанное самими святыми Друзом?"

"Я мог бы подделать потерк самого Бога-Императора". — отвечает Рисованный, его голос звенит в подземных стенах.

"Хорошо, — продолжает Игнато, — если вы удовлетворены, тогда я могу приступить к работе немедленно. Работа мастера убедит половину верующих Каликсиды, что сам святой Друз призывает их к войне. У другой половины не будет иного выбора, кроме как вступить в войну, и весь сектор окропится кровью. Из возникшего хаоса будут выковыаны наши цели."

"Но можем ли мы ему доверять?" — говорит другой.

"Я позаботился о том, чтобы мастер Рисованный знал, как далеко может дотянуться Проклинающая десница", — отвечает Игнато. "Просто найдя его мы продемонстрировали, что спасения нигде нет".

Изображение мерцает и гаснет, файл заканчивается.

Опыт

ПИ наконец-то нашли доказательства против архикардинала Игнато.

Полученный опыт: Даже если МИ использует собственный метод начисления, каждый ПИ должен заработать не менее 500 очков. Поскольку основная цель миссии — найти Рисованного и это всё, что имеет значение в данной главе.



БЛАГОЧЕСТИЕ В ОГНЕ

ГОРЯЩИЙ
ГОРОД

•

НЕГДЕ
УМЕРЕТЬ

•

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЛЯ
И ЗАВЕЩАНИЕ

ГЛАВА III: БЛАГОЧЕСТИЕ В ОГНЕ

“Такая красота в таком месте. С ней может сравниться только красота его разрушения”.

— Цецилий Врайн

Уаколитов теперь есть все необходимые доказательства вины Игнато. Инквизитор-покровитель немедленно отправляет их обратно в собор для ареста или убийства архикардинала.

Однако задача осложняется событиями, которые произошли с тех пор, как они вошли в подулей Латунного города. Прошёл слух, что алтарь в нефе (тот самый, который скрывал вход в потайное крыло) начал истекать кровью, а изображение Императора заговорило и вещает великую мудрость. Толпы паломников осаждают главные ворота, надеясь увидеть и услышать чудо. Собор забаррикадирован, и никто не может ни войти, ни выйти. Инквизиция не знает, что на самом деле происходит внутри, но вполне возможно, что Игнато пытается уничтожить в соборе улики. ПИ могут узнать некоторые подробности от своего инквизитора, от различных торговцев информации или просто из слухов.

ГОРЯЩИЙ ГОРОД

Великолепие собора Просвещения резко контрастирует с огромной толпой паломников, как будто огромный утёс возвышается над морем. Под палящими солнцем тысячи и тысячи толпятся у стен и на площади перед главными воротами. Окружающие собор храмы и тасовни уже охвачены пламенем или обрушились, а из самого собора вьётся дым. Вокруг полно сгоревших остовов карет скорой помощи, а подразделения Магистратуша на крыше собора обстреливают паломников, пытающихся взобраться по скульптурам и лепнине на стенах.

Возвращение в собор происходит по воздуху на боевой “Валькирии”. Если ПИ попытаются слетать куда-то ещё или высадиться в другом месте, то пилот сообщит, что у собора есть несколько зенитных орудий “Гидра”, и что им приказано приземлиться рядом с нефом.



ПОСАДОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ПИ добираются до собора по воздуху, как и при первом прибытии. На этот раз их встречает отряд войск Магистратума во главе с заместителем карателя Эшерваном.

Молодой теловек в покрытой пятами тистоты и религиозными письменами панцирной броне подзывает вас. Он крепко сжимает шокую дубинку, на которой видно свежее пятно крови. Позади него стоят полдюжины солдат Магистратума с дробовиками, и судя по взглядам, они находятся на взводе.

“Эй вы! Этот район оцеплен! У нас здесь чрезвычайное положение! Предъявите документы и объясните, что вы тут делаете, немедленно!”

Эшерван является арбитром (см. стр. 385 ОКП Dark Heresy rus 0.7), его сопровождают шесть силовиков (см. стр. 388 ОКП Dark Heresy rus 0.7). Они деморализованы и нервничают, поскольку без сна и отдыха только и делают, что отбиваются от бешеных попыток тысяч паломников пробиться в собор.

У них чешутся пальцы на спусковых крючках, и поэтому Эшервана и его людей приходится уговаривать воздержаться от попыток арестовать или напасть на аколитов. ПИ могут сделать это с помощью **Тяжёлого (-20) теста Командования** или **Серьёзного (+0) теста на Трёп или Запугивание**. Если у ПИ есть розетка, то они получают бонус +10 к тесту. ПИ с карьерным путём Арбитр могут пройти тест Командования, даже если не имеют соответствующего навыка.

Если аколиты успокаивают Эшервана, то он отзывает своих людей и впускает в собор. Если ПИ терпят провал, то силовики открывают огонь. Если это произойдёт, то ПИ всё ещё могут убедить бойцов Магистратума отступить с помощью **Сложного (-10) теста Командования** или **Тяжёлого (-20) теста Запугивания в качестве Полудействия**. Эшерван не будет сопровождать аколитов и останется удерживать оборону.

Неф был забаррикадирован несколькими импровизированными укреплениями, чтобы сформировать оборонительные рубежи на случай, если главные двери будут взломаны. Сами двери укреплены деревянными балками и каменными колоннами. Теперь ПИ могут свободно перемещаться по собору.



ВНУТРИ СОБОРА

При входе в собор аколиты столкнутся с несколькими трудностями, которых не было при первом посещении. Во-первых, Клауатр брэнности превратился в тлеющие руины, поскольку сюда прорвались паломники. Несколько обугленных тел лежат среди дымящихся обломков. Госпиталь охвачен пожаром, эвакуированные пациенты перемещены в коридоры, складские помещения, боковые часовни и в любое другое место. С пожарами борются певчие из хора, младшее духовенство и другие обитатели собора. Все отказались от попыток спасти госпиталь и теперь просто пытаются не допустить распространения пламени.

Во-вторых, зависимости от поведения ПИ во время предыдущего визита, у обитателей собора могут быть причины относиться к ним с подозрением. Например, их могли поймать за попыткой проникновения в покои архикардинала, кражей из ризницы или применением насилия к лектору Ксавьетикусу.

Сестра-настоятельница Оксана и послушницы готовы защищать собор с применением насилия, если это необходимо. Если ПИ раньше вели себя подозрительно, то она предполагает, что аколиты находятся здесь с гнусными целями. ПИ, столкнувшись с ней, когда она будет патрулировать собор или присматривать за отдыхающими в кельях послушницами.

Если ПИ не навлекли на себя подозрений, то Оксана может рассказать им о текущей ситуации. Никто не может войти или выйти, кроме как по воздуху, но Игнато запретил кому-либо из обитателей собора покидать его. Когда появились слухи о чудесном алтаре именно “архикардинал” приказал опечатать собор. Оксана не знает, как появились эти слухи, поскольку ничего чудесного с алтарём не произошло. Она с неохотой признаёт, что ей придётся убивать паломников, чтобы защитить реликвии собора и духовенство. Оксана не будет сопровождать аколитов для ареста/убийства архикардинала, даже если в хороших отношениях с ПИ. Поскольку несколько групп паломников проникли в собор через Клауатр брэнности и теперь она с послушницами не может покинуть посты, когда главные ворота могут пасть в любой момент.

Экзорцист Амортус также готов расправиться с ПИ, если ранее они вели себя подозрительно. Его можно встретить где угодно, поскольку он бродит по залам в поисках демонов, которые, по его мнению, проникли в духовенство и распространяют ложные слухи о чудесном алтаре. Если ПИ навлекли на себя подозрения, то Амортус верит, что они являются одержимыми и изначально всё замыслили, чтобы разрушить собор.

Если он в хороших отношениях с аколитами, особенно если ПИ успешно помогли изгнать нечистую силу из Кая Мойя, то Амортус может проинформировать их о ситуации так же, как и Оксана. Амортус обвиняет в сложившейся ситуации влияние демонов, а одержимость Кая Моу была лишь первым симптомом нападения демонов.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЛЖЕ-ИГНАТО

Ни Амортус, ни Оксана точно не знают, где в данный момент находится “Игнато”, хотя он точно не покидал собора. На самом деле он находится в Саду покоя и ждёт, когда паломники прорвутся в здание. В этот момент лже-Игнато планирует поджечь собор и тихо исчезнуть, чтобы все подумали, что он погиб. Когда ПИ входят в Сад, то находят его сидящим словно в медитации.

“Я задавался вопросом, когда же кто-нибудь придёт за мной. Душаю, я всегда знал, что эта маскировка не продержится вечно. Но знаете, без таких мужчин и женщин как я, Каликсиды и весь Империи ещё глубже погрузятся в грех. Мы переживаем предсмертные муки теловечества, и только борьба может укрепить его настолько, чтобы иметь шанс выжить. Именно такой раздор стремится вызвать Проклинающая десница!”

Архикардинал встаёт, и соотвратительными тавкающими звуками кожи сползает с его тела. Он носит кожу Игнато в качестве маскировки, как маску на всё тело — его истинное тело стройнее и моложе, тело у Игнато, с пронзительными зелёными глазами и резкими, жестокими чертами лица. Из-под мантии архикардинала выглядывает пара мерцающих разноцветных крыльев, и перья рассыпаются повсюду. Если бы ни был этот самозванец, он обладает нетеловещескими силами и, похоже, намерен использовать их против вас.

Однако, несмотря на всё бахвальство, Врайн не так уверен в целях заговора, как утверждает. Предчувствуя поражение, он предупреждает аколитов об исходящей от настоящего Игнато угрозе.

“Глупцы! Вы упрямые глупцы! Когда я умру, настоящий архикардинал Игнато освободится! Только мой разум держит его в клетке! Ничто из того, чего я стремился достичь, не может сравниться с его безумием! Вы недалёкие скоты, имперские тавкающие собачки! Вы ничего не знаете о том, что обрушится на вас! Ничего!”

Если ПИ продолжают убивать Врайна, то перед смертью он со злорадством скажет, что теперь они все будут страдать:

“То, что вы посеете моей смертью, пожнёте в своё время. Теперь Игнато свободен. Я знаю, чего он хочет. И вы будете вить от бессилия и сожаления, видя, как проходит задушанное им...”

МАСШТАБИРОВАНИЕ ВСТРЕЧИ (ASCENSION)

Если ПИ выше 7 ранга, то увеличьте силу воли Врайна до 60, количество ран до 29, а пси-рейтинг до 7. Кроме того, он знает каждую психическую силу в дисциплине психокинеза (см. стр. 133 Ascension rus).



ЦЕЦИЛИЙ ВРАЙН (ЛЖЕ-ИГНАТО)

ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
38	42	28	39	32	61	39	50	41

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 19

Умения: Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +10, Шифры (Оккультизм) (Инт), +20, Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Экклезиархия) (Инт) +20, Обыденное знание (Имперское Кredo) (Инт) +20, Обыденное знание (Империи) (Инт), Обман (Общ) +20, Маскировка (Общ) +20, Уклонение (Лов), Запретное знание (Ересь) (Инт), Запретное знание (Псайкеры) (Инт) +10, Воззвание (СилВол), Грамотность (Инт) +20, Логика (Инт), Медика (Инт), Психонаука (Вос) +10, Учёное знание (Имперское Кredo) (Инт) +20.

Таланты: Аура Власти, Химическое осквернение, Осквернение плоти, Тёмная душа, Крепкий орешек, Фокус на дисциплине (Телепатия), Благосклонность варпа, Истово верующий, К демону в пасть, Мастер-оратор, Параноя, Пси-рейтинг 5, Источник силы (3), Сопrotивляемость (Психосилы), Могучий разум, Непоколебимая вера.

Черты: Парящее (3).

Снаряжение: Символ Божественного мандата.

Оружие: Посох лучшего качества (1d10+3 Ударн, Сбалансированное).

Психосилы: Врайн знает все психосилы дисциплины Телепатия и Биомантия.

***Символ Божественного мандата:** Этот символ власти Игнато генерирует мощное силовое поле, подпитываемое собственной силой воли носителя. Каждый раз, когда Врайн получает одно или несколько ран, то может пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**. В случае успеха атака игнорируется.

Во время начала боя Врайн взмывает в воздух, чтобы ПИ не смогли атаковать в ближнем бою. Он предпочитает сперва использовать Устрашение, а затем Пережатие (см. стр. 196 ОКП Dark Heresy rus 0.7) на самой слабой на вид жертве. Если у него станет меньше 10 ран, он использует Осквернение плоти для создания Психического вопля и перейдёт к удушению следующей жертвы.

Если ПИ смогут захватить Цецилия живьём, то он сотворит психическое самоубийство, уничтожив сознание и став не более чем пустой оболочкой, способной только на самые основные жизненные функции. Его глаза закатываются, он обкакивается и описывается, а из ушей начинает течь струйки крови. Хотя Врайн продолжает жить, его разум совершенно пуст, и допрос его ничего не даст.

После убийства или захвата Врайна весь собор сотрясается. Люмо-шары начинают мерцать, а некоторые лопаются и гаснут. Весь собор погружается во тьму, эхо умирающего разума псайкера разносится по всему зданию. Большая часть энергии отключается. Защищавшая покой архикардинала система безопасности выходит из строя. Если ПИ не додумаются проверить покои, то могут пройти

мимо открытых дверей по пути к выходу или встретить лектора Ксавьетикуса, а тот порекомендует проверить личную комнату архикардинала на предмет улики.

ОСВОБОЖДЕНИЕ НАСТОЯЩЕГО ИГНАТО

Со смертью разума Врайна устройство, служившее тюрьмой настоящего Игнато, деактивируется. Если ПИ проверят покои архикардинала, то обнаружат, что статуя разбита вдребезги, медицинское оборудование рассыпано по полу, а в потолке образовалась огромная дыра. Если ПИ решили не проверять покои, то по выходу из собора станут свидетелями того, как настоящий Игнато с помощью демонической магии вылетает из крыши.

Взрыв пробивает крышу собора, разбрасывая несколько позолотенных статуй. Из образовавшегося отверстия вылетает блестящая и красная теловетеская фигура. У неё нет кожи и видны влажные мышцы. За фигурой клубится дым, она отлетает от собора и исчезает между шпилями улья Тарсус. Вам кажется, что вы слышите затихающий смех, но он теряется среди криков паломников и вырывающихся из собора языков пламени.

ПОСЛЕДСТВИЯ

ПИ могут доставить тело Цецилия в крепость Трезубец. Если тот мёртв, то Врайна вскрывают. Если он жив, его помещают в застенки и о нём больше ничего не слышно. В любом случае Инквизиция устанавливает, что подозреваемым был Цецилий Врайн, печально известный несанкционированный псайкер таинственного происхождения, который действовал на нескольких мирах Каликсиды и более двадцати лет числился в общесекторальном розыске. Обычный способ действий Врайна состоял в том, чтобы выдать себя за лидера религиозного культа, а затем убедить своих жертв покончить с собой, предварительно передав ему все богатства. О нём ничего не было слышно много лет, и предполагалось, что он умер или залёг на дно. Хотя на самом деле все эти годы он выдавал себя за архикардинала Игнато.

Что касается настоящего Игнато, то, если ПИ нашли письма в покоях архикардинала, то у них есть доказательства того, что он мог отправиться на планету Стоунгарден. Если они не нашли этих доказательств, то через небольшое время поступает сообщение, что некий человек без кожи пробив корпус залетел в покидающий космопорт корабль. После чего оттуда поступил искажённый сигнал бедствия о том, что он начал убивать экипаж разрядами чёрного огня. Слышно, как нарушитель требует от команды мостика взять курс на Стоунгарден и передача прерывается.



НЕГДЕ УМЕРЕТЬ

“Гори! Гори! Гори! Горите все! Ах-ха-ха-ха!”

– приказ, отданный в битве за Веру по ту сторону разума

Инквизитор-покровитель аколитов поспешно реквизирует шлюп типа Гадюка Дубину Друза и приказывает аколитам лететь в Стоунгарден. Судно небольшое (всего 6 тысяч экипажа), но быстроходное и славится точностью варп-прыжков. Его часто используют для перевозки инквизиторов и ценных агентов, когда время играет решающую роль. Судном управляет капитан Финнеус Калавар, пожизненный ветеран Инквизиции, который знает, что лучше не задавать вопросов о пассажирах и их целях. Условия проживания довольно спартанские, лишь с небольшими уступками комфорту или досугу.

Настоящий Игнато прекрасно знает, что Инквизиция следует за ним по пятам. И поэтому он посылает на перехват Веру за гранью разума – плотно забитый фанатиками космический корабль. Эти искупители преданы лично Игнато и готовы умереть, но выполнить приказ. Они устроили засаду вблизи необитаемой системы Гетейн, где корабль ПИ обязательно выйдет из варпа для корректировки курса.

Характерные для предыдущего варп-прыжка нарушенный сон и тягостные тасы бодрствования на данный момент отсутствуют, поскольку Дубина Друза стоит на якоре. Экипаж проводит основное техническое обслуживание и молится в маленькой корабельной часовне. Спокойствие внезапно нарушает ревущий по вокс-передатчикам голос капитана Калавара.

“Обнаружен контакт! К нам быстро приближается судно размером с рейдер! Все! Занять боевые посты! Повторяю, все на боевые посты!”

По всему кораблю раздаются сирены. Экипаж спешит на свои рабочие места. Двигатели набирают обороты, когда корабль начинает совершать манёвр уклонения.

“Приготовиться к столкновению!” – раздаётся команда. Мгновение спустя корабль сотрясается от сокрушительного удара, гравитация выходит из-под контроля, ударная волна прокатывается по палубам.

Аколитов разбрасывает от силы удара. Каждый ПИ должен пройти **Рутинный (+20) тест на Выносливость**. Провалившие тест получают 1d5+5 Ударного урона в случайное место, поскольку их разбрасывает и поражает летающий мусор. Вражеский корабль протаранил ваш и оба судна оказались сцепленными в смертельных объятиях. Искупители начинают абордаж, несколько не заботясь о собственном выживании и заиклившись только на уничтожении Дубины и её экипажа.

“Враги на палубе правого борта!” – доносится с мостика голос капитана Калавара. “Вскрывайте оружейные шкафы! Боевой растёт на командную палубу! Убейте этих сухопутных крыс с моего корабля!”

ДУБИНА ДРУЗА

Корпус: Рейдер

Класс: Модифицированный разведывательный шлюп типа “Гадюка”

Размеры: 0.95 км в длину, 0.25 км в ширину прибл.

Масса: 4,9 мегатонн прибл.

Ускорение: максимальное устойчивое ускорение при 6 гравитациях

Экипаж: макс. 7500 человек (в настоящее время 6000).

Дубина Друза была приобретена инквизиторским мандатом у боевого флота Каликсиды более пятидесяти лет назад. Корабли типа “Гадюка” традиционно используются боевым флотом Каликсиды в качестве юрких разведчиков. Они имеют большую скорость, но слабо вооружены. Эти особенности идеально подошли для Инквизиторских целей, которая использует его как надёжный и в меру защищённый транспорт. Корабль постоянно используется Тирантийским кабалом для переброски инквизиторов, ячеек аколитов и других агентов по всему сектору Каликсиды. А также для перевозки секретных грузов, заключённых и разведанных. Его экипаж обучен тайным операциям и привык нести службу без какого-либо представления о том, куда они направляются, что будут делать и кто (или что) отправится с ними.

Если ПИ будут тупить и не подготовятся к абордажу, то мимо них проходит одинокий абордажник с дробовиком в руках:

“Наши люди заперты в грузовых трюмах. Среди наших врагов нет никого, кто заслуживал бы пощады. Говорят, что аколиты Инквизиции – лучшие солдаты Императора? Посмотрим, так ли это! Следуйте за мной!”

На палубы в районе тарана уже успели высадиться десятки наркодервишей-искупителей. Едкий дым наполняет воздух (ограничивая видимость примерно до 50 м), но многочисленные пробоины в корпусе не дают дыму скапливаться, вызывая наполненный клубящимся чёрным смогом и ярким пламенем сильный ветер.

Если ПИ не пойдут сражаться вместе с абордажниками, то, в конечном итоге, искупители вырежут весь экипаж и аколитам придётся играть в кошки-мышки на заполненном врагами корабле. Выставьте против аколитов группу из пяти человек (либо на палубе, либо позже в другом месте). Противостоять дервишам на палубе намного проще, так как после пяти раундов придут на помощь капитан Калавар и его подразделение, убивая по одному наркодервишу в каждом раунде.

Во время боя МИ должен помнить, что и Дубина, и Вера – очень большие корабли, длиной не менее километра. Аколиты не могут и не должны надеяться отразить абордаж на всех фронтах, поскольку помимо размера в ней участвуют сотни, если не тысячи искупителей. Однако что могут сделать аколиты, так это принять меры, чтобы переломить ситуацию в свою пользу. Хорошее место для начала –

правая палуба. Первые группы высадились в скафандрах и небольших кораблях. Наркодервиши зачистили место и заняли позиции в одной из больших столовых. Теперь они удерживают плацдарм и ждут, пока с корабля не будет установлен бронированный стыковочный рукав.

Как только труба будет закреплена, то через неё вольётся поток фанатиков, что сметёт всё на своём пути. К счастью, все они будут без пустотных костюмов, и даже вера не поможет им преодолеть вакуум между судами.

Группа искупителей (четыре плюс по одному на каждого аколита) охраняют трёх обычных работяг, пока те завершают фиксацию рукава. Рядовой экипаж Веры не сражается, поскольку знает, что лучший шанс победить — это установить трубу.

Пусть команда закончит монтаж рукава непосредственно перед тем, как их убьют аколиты. Как только ПИ закончат бой, им нужно будет быстро действовать, поскольку к ним уже бежит орда.

Просто держать люк закрытым ничего не даст, ибо он слишком тонкий и даже цепной меч его прорубит. Тем не менее, ПИ могут бросить взрывчатку и закрыть люк (возможно, даже дождавшись, пока наркодервиши подойдут достаточно близко). Пара крак-гранат, мельта-бомба или пять и более фраг-гранат вполне подойдут. Если у аколитов нет ничего подобного, попросите их пройти из этого, попросите их пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность**, чтобы заметить у одного из убитых членов экипажа сумку со взрывчаткой.



НАРКОДЕРВИШИ-ИСКУПИТЕЛИ



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
39	17	38	27	39	21	32	27	24

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 7

Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил), Поиск (Вос), Низкий готик (Инт).

Таланты: Амбидекстрия, Уличный боец, Парное оружие (Холодное), Владение холодным оружием (Цепное, Примитивное).

Броня: Нет.

Оружие: Ржавый цепной меч (1d10+5, Бронь 0, Разрывающее), Керамитовый нож (1d5+3, Бронь 0).

Снаряжение: 2 дозы фервора в автоинжекторах.

Наркодервиши-искупители — яростные фанатики, более чем готовые умереть на службе своему Императору. Они верят, что выполняют работу Императора и что все, кто выступает против них, автоматически становятся богохульниками и еретиками. Они громогласно заявляют об этом вместо боевого клича.

Когда наркодервиши будут побеждены, появится капитан Калавар с отрядом, воевавший с другой группой врагов в грузовом отсеке.

Вражеский корабль удерживает нас. Мы не можем освободиться. Их собственные двигатели до сих пор работают и толкают нас всех в гравитационное поле Гетейн Квартус. Если мы не поднимемся на борт этих тупых убожков и не заглушим их двигатели, то в течение полутаса врежемся в планету. На ответный аббардаж идут все, включая вас. Служители Инквизиции, пора занять свои места

ФЕРВОР

Солнечная половина Барсапина негостеприимна для жизни. Сильный ветер и жара могут сжечь человека за считанные часы. Единственная найденная в этом регионе жизнь спряталась глубоко под землёй — это лоза, известная только небольшому культу искупителей. Они назвали это растение “Одарённый рвением Бога-Императора”. Для них оно одновременно является ингредиентом сильнодействующего лекарства и правом прохода. Желаящий доказать свою веру неофит, должен пойти в пустоши только с кувшином воды и вернуться с доверху наполненным корнями растения. Многие терпят неудачу, а их тела служат отметкой неудачи для будущих приверженцев.

Из растения получают препарат “Фервор”, приём которого позволяет культистам двигаться с почти сверхъестественной грацией, поскольку их суставы и связки сгибаются под неестественными углами. Находящийся под влиянием наркотика, получает дополнительные Реакции, равные его бонусу Ловкости. Эффект длится всего 1 раунд, но автоинъекторы позволяют культистам использовать наркотик в качестве свободного действия.

БИТВА ЗА ВЕРУ

Силы под командованием капитана Финнеуса Калавара состоят из самого Калавара, аколитов, а также нескольких сотен абордажников (остальная часть команды необходима для устранения повреждений Дубины и поддержания её в рабочем состоянии). Задача ПИ состоит в том, чтобы организовать союзные силы для нападения на различные области Веры. В зависимости от того, насколько хорошо они будут руководить атакой, ПИ могут снизить сложность финальной схватки — штурма машинного отделения вражеского корабля.

При условии, что ПИ грамотно вели себя во время первой абордажной операции, Калавар выделяет им роту (сто человек), и отправляет на корму к двигателям. Сам же он возглавит штурм мостика корабля. По его словам, если хотя бы одной команде удастся прорваться, то они могут либо остановить приближение к планете, либо разделить корабли.

Чтобы командовать абордажными действиями, ПИ необходимы следующие умения: Командование, Запугивание, Обыденное знание (Война), Учёное знание (Тактика Импералис) и Медика. Поскольку ПИ командуют сотней солдат против примерно равных по численности сил, разыгрывать абордаж как серию сражений нецелесообразно. Вместо этого МИ рекомендуется вести его повествовательно и абстрактно, а игроки рассказывают о действиях своих персонажей и проводят тесты на ключевых этапах, тем самым продвигая историю вперёд.

Воздух на вражеском корабле грязный и спёртый, воняющий ладаном и потом. Бойцы Дубины Друза с дробовиками, дубинками и саблями, проталкиваются по узким коридорам вражеского корабля, офицеры выкрикивают приказы. Грохоткие молитвы эхом разносятся впереди, перекрывая гудение систем жизнеобеспечения и машин.

“Вперёд!” — кричит капитан Калавар, “Включайте двигатели! Если они не сдадутся от первого выстрела, покажите им поцелуй клинка!”

Фигуры в красных мантиях, неопрятные и взбешенные, бросаются воспротивиться посадке. У них цепные мечи и огнемёты, тлеющие курильницы, которыми они размахивают, как утренними звездами, и многохвостые колющие хлысты. Две стороны сталкиваются в жестокой рукопашной схватке лицом к лицу. Повсюду царит неразбериха и кровавая бойня, и только сила воли поможет вашим союзникам выжить.

ИСКУПЛЕНИЕ ИГНАТО

Искупители на борту Веры за гранью разума изначально происходили из особых религиозных фанатиков, известных актами подстрекательства толп и массовыми поджогами по всему сектору. Игнато взял этих фанатиков под своё крыло и сместил объект почитания с Императора на себя. В прошлом “Десница” часто использовала их тупой фанатизм, всегда держа

в неведении об истинных целях. Игнато превратил этих маньяков в преданную лично ему армию. Эти наркодервиши особенно любят самобичевание и скарификацию и в некоторых случаях уродуют тела до такой степени, что их больше нельзя узнать. В бою они более всего ценят цепное оружие и огнемёты даже больше, чем среднестатистический безумец в красном одеянии. При всей их преданности Игнато, сам падший архикардинал нисколько не заботится об их выживании. И его вполне устроит, если они все умрут, но хотя бы замедлят ПИ.

Выделенная аколитам рота надеется, что ПИ также компетентны, как и их капитан. На первом этапе битвы (создание плацдарм), каждый из аколитов выполняет **Серьёзный (+0) тест Командования, Обыденного знания (Война), Учёного знания (Тактика Импералис) или Устрашения**, чтобы вдохновить войска, направить на захват позиции или отбросить врага назад.

Данный этап битвы начинается при условии, что выживут только десять абордажников (хотя в зависимости от действий аколитов их может быть гораздо больше). За каждую степень успеха (во всех суммарных тестах после вычета всех провалов) в начальной битве выживают ещё десять абордажников, максимум девять из первоначальных ста. Несмотря на все старания, десятеро убиты или ранены настолько серьёзно, что не могут продолжать бой.

Остатки вашего отряда прорываются на похожую на пещеру палубу, над которой возвышается голографическое изображение высотой в два этажа. На нём проецируется фигура в кардинальской мантии, благословляющая конгрегацию из десятков преклоняющих колени культистов. Хотя тело скрыто за складками одежды, вы видите, что человек без кожи, его глаза без век широко раскрыты, белые зубы поблёскивают между мускулами лица.

“Хотя враг среди нас, — говорит голографическое изображение, — наша вера не ослабнет. Нет, мы увидим, как она растёт! В пламени конфликта воля Императора становится явной!”

Культисты как один поворачиваются к вам. С хлыстами и дубинками, которыми они бичевали собственную плоть, они бросаются на вас. Изображение Игнато продолжает проповедь, даже когда тела его последователей ковров натирают устилать палубу.

В этой битве ПИ могут действовать более прямолинейно. Каждый проходит один тест по выбору: **Серьёзный (+0) тест Дальнего боя, Навык рукопашной, Обыденного знания (Война), Медики или Командования**, чтобы вдохновить абордажников или подать личный пример. Вполне возможно, что в этой битве умрут все абордажники. Однако за каждую степень успеха в выбранном тесте выживают десять NPC (максимум 80) и, по крайней мере, десять умирают или получают ранения независимо от того, что делают ПИ.

Наконец, вы достигаете машинных палуб — нескольких этажей жирного тёмного железа, пропитанного химическими парами и скользкого от пролитой охлаждающей жидкости. Плазменные реакторы содрогаются и ревут, подавая энергию на главные двигатели.

Внезапно, сквозь шум реакторов, вы слышите массивные, размеренные удары огроминых шагов. Между двумя реакторными штабелями появляется хитроумное сооружение из стали и лезвий, к передней части которого прикована человеческая фигура. Голова скрыта металлическим шлемом, от которого отходят кабели и трубы в цилиндрический корпус машины. Машина кренится в вашу сторону и запускает пилы.

Рутинный (+20) тест Обыденного знания (Экклезиархия) позволит распознать в этом хитроумном устройстве Машину покаяния. Эти создания похожи на боевых сервиторов, но управляются разумом грешников, которые были осуждены служить в качестве, полезном Имперской Церкви. Их разум заключён в шлемы, которые питают их бесконечными образами войны, насилия, религиозного экстаза и призывами к битве. Потребность еретика в прощении приводит двигатель в неистовство разрушения всякий раз, когда он сталкивается с врагами Императора. Машины покаяния сами по себе являются святынями, и наркодервиши смазали их священными машинными мазями и украсили молитвенными пергаменами с печатями чистоты.

На этой палубе также находятся десятки искупителей. Если в отряде ПИ остались абордажники, то они вступают в бой с культистами. Если все были потеряны в двух предыдущих фазах битвы, то аколитам придётся сильно попотеть сражаясь на два фронта. Каждый раунд прибывают два наркодервиша до тех пор, пока все не умрут или не будет уничтожена Машина покаяния.

Если к этому моменту останется по крайней мере двадцать абордажников, то половина поможет ПИ разобрать Машину покаяния. Однако важно, чтобы они не затмевали усилия аколитов. Если это так, то Машина покаяния будет чередовать атаки, каждый второй раунд атакуя абордажников, а не аколитов. Кроме того, один ПИ может выполнять **Серьёзный (+0) тест Командования** в каждом раунде. Успех означает, что он приказывает абордажникам сконцентрировать огонь на баллоне с прометием и уничтожает один из тяжёлых огнемётов.

Машина покаяния



ББ	ДБ	С	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	40	(8) 55	(8) 50	35	20	20	40	—

Передвижение: 8/16/24/48

Раны: 30

Умения: Бдительность (Вос) +10.

Таланты: Амбидекстрия, Владение лёгким оружием (Зажигательное), Яростный Натиск, Зачищай и очищай!, Крепкий орешек, Бесстрашие, Это просто царапина, Владение тяжёлым оружием (Зажигательное), Железная Челюсть, Владение холодным оружием (Цепное), Парное

оружие (Стрелковое), Парное оружие (Холодное).

Черты: Бронированное, Автостабилизация, Ночное зрение, Страх 1, Машина (5), Размер (Крупный), Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2), Сверхъестественная скорость.

Броня (Машина): Всё 7.

Оружие: Кулаки (1d5+7; Примитивное) и в каждой руке следующее: цепной топор (1d10+14 Режущ; Бронь 3; Разрывающее), два тяжёлых огнемёта (30m; S/—/—; 2d10+4 Энерг; Бронь 4; Обойма 10; Перез Полн; Зажигательное).

Снаряжение: Встроенная микробусина (для приёма/передачи приказов), Два больших баллона с прометием (эквивалентно трём магазинам для тяжёлого огнемёта для каждой руки), Система наведения (красный лазерный целеуказатель).

Как только с искупителями на машинной палубе будет покончено, ПИ и их союзники смогут отключить двигатели. Это могут сделать как техножрецы из Дубины Друза, так и сами ПИ, отсоединив силовые кабели между плазменными реакторами и двигателями. **Ординарным (+10) тестом Техпользования** или просто открыв огонь по частям корабля, которые выглядят важными и хрупкими.

Как только двигатели будут выключены, Дубине Друза больше не грозит опасность попасть под гравитационное притяжение Гетейна Квартуса. Техножрецам потребуется несколько часов, чтобы отцепить Веру за гранью разума и подготовиться к следующему варп-прыжку. В течение этого времени ПИ могут исследовать вражеское судно. Это переоборудованный аналогично пиратским кораблям эскортный корабль размером чуть больше Дубины. Хотя он не вооружён до зубов, но ему усилили нос и абордажные когти для облегчения тарана.

Голографическое изображение является записью и повторяется снова и снова. В нём приказывается Вере перехватить Дубину Друза и убить всех неверных. Эти неверующие стремятся помешать плану архикардинала Игнато, ведь он научил служащую ему ветвь Искупления, что нет большего греха, чем бросить ему вызов.

В арсенале Веры имеется множество дробовиков, автопистолетов и цепных мечей Среднего качества, которые аколиты могут свободно забрать. Если ПИ не подумают совершать набег на оружейную, то подойдёт сержант и попросит у аколитов разрешения совершить набег в арсенал (и, будем надеяться, тоже внедрит эту идею в их головы).

В корабельных трюмах есть самые обычные товары, такие как пайки и техническое оборудование, а в плохо оборудованном лазарете нет ничего полезного, кроме нескольких базовых инструментов и перевязочных материалов. Однако прошедший **Сложный (-10) тест на Поиск** ПИ найдёт потайной отсек вдоль брюшной части корпуса, похожий на те, что используются контрабандистами. Здесь наркодервиши спрятали данную им Игнато реликвию — кусок дерева, текстура которого образовала узор, напоминающий лицо Императора. Хотя он не имеет никакой силы, аколит может показать его во время боя с искупителями (в том числе и с теми, кто находится в Стоунгардене). Когда это произойдёт, все присутствующие наркодервиши получают -10 ко всем тестам на ход, пытаясь преодолеть шок, увидев реликвию в руках еретиков.

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЛЯ И ЗАВЕЩАНИЕ

«Добро пожаловать в конец греха. Конец порти. Конец всего нечистого. Добро пожаловать в конец Каликсиды».

— архикардинал Игнато

Сорбиты планета выглядит серой и тихой, как могила. Чем, собственно, она и является — могилой святого Друза, покровителя этого мира-святилища и всей Каликсиды. Обычно корабли пилигримов должны простаивать на якоре месяцы и даже годы, прежде чем им разрешат приземлиться здесь, но как только вы выходите на орбиту, Дубина Друза заваливается передачами. Связь с главным комплексом гробниц была потеряна на фоне сообщений о нескольких приземлившихся поблизости без разрешения небольших кораблях. Дубине Друза без промедления выдаётся разрешение на посадку в небольшом космопорте рядом с гробницей.

В порту вас никто не встречает. Впереди величественная каменная арка Врат Пилигрима смотрит на саму гробницу — комплекс древних зданий, серый камень которых делает их мрачными и гнетущими, несмотря на обилие орнаментов. Огромные деревянные створки ворот распахнуты настежь, вокруг разбросаны окровавленные тела паломников. Видны повсюду следы битвы: от пулевых отверстий в воротах, до груд обгоревших до неузнаваемости тел.



Святой Друз

Точную историю жизни святого Друза установить невозможно, ибо даже самые авторитетные источники приписывают ему огромное количество притч и деяний. Одним из немногих достоверных фактов является то, что он был одним из генералов лорда Анжуйского во время завоевания Каликсиды, и что Друз сыграл важную роль в завоевании сектора, а после остался им управлять. После смерти он стал духовным символом и был причислен к лику святых. Промежуточный период, в течение которого Друз, как говорят, ходил по Каликсиде исправляя ошибки, распространяя авторитет Имперской церкви, совершая чудеса и поражая еретиков, запомнился множеством историй такого разнообразия и взаимной несовместимости, что некоторые задаются вопросом, существовал ли вообще когда-либо один святой Друз. Канонический закон гласит, что все одобренные церковью чудеса и деяния были совершены одним человеком. Но многие из них приписываются также другим святым и историческим личностям, были совершены после предполагаемой смерти Друза (или до того, как начался Анжуйский поход). Попытка понять святого Друза как человека — безумно разочаровывающее и, в конечном счёте, бесполезное занятие, поскольку он является в равной мере же вмеслителем религиозных надежд Каликсиды, как и реальным человеком.

Игнато прибыл незадолго до аколитов. Его сторонники захватили центральный комплекс гробниц, где похоронен святой Друз. Сам Игнато находится во внутреннем круге, проводя грязные демонические ритуалы перед саркофагом святого, в то время как его приспешники обыскивают внешние помещения. Отряды искупителей патрулируют район, и некоторые уже бегут к Вратам Пилигрима, чтобы расследовать посадку шаттлов.

Издалека, из-за холмов из камней и пепла, появляется группа из нескольких десятков искупителей, одетых и вооружённых так же, как на Вере за гранью разума.

“Враг на подходе!” — кричит капитан Калавар, и абордажники спешат занять огневые позиции. “Не беспокойтесь, — говорит он — мы удержим этих собак. Продвигайтесь к могилам”.

ПИ проходят через Врата, теперь пути назад нет, и аколиты предоставлены сами себе.

ВРАТА ЧИСТОТЫ

Гробница святого Друза состоит из окружённых Вратами чистоты камер-саркофагов в центре. Врата гарантируют, что только чистые и верующие могут войти. Игнато, заранее знавший об всех испытаниях, теперь запечатан во внутреннем помещении один. ПИ придётся сражаться с наркодerviшами и последовательно проходить испытания веры.

ПЛАМЕННЫЙ ЯЗЫК

В этой зале возвышается каменный аналой. Стены расписаны фресками со сценами из жизни святого. Запах горелого мяса поражает ноздри. У подножия аналая лежит груда из восьми или девяти обугленных тел. На стене за аналоем натертаны слова "БЛАГОЧЕСТИВЫЙ ЯЗЫК НЕ БОИТСЯ ПЛАМЕНИ". На аналое лежит раскрытая огромная книга в обложке с серебряными тиснением.

За кафедрой видна массивная дверь хранилища.

Испытание в этом зале требует, чтобы паломники прочитали книгу. Сама книга является ценной реликвией, Словом святого Евгения Раскаленного Добела. Страсть, с которой он писал своё произведение была настолько неистовой, что любой, кто читает вслух, может получить ужасные ожоги, поскольку сами слова воспламеняются у него во рту. Только самые набожные или волевые могут читать не причиняя себе вреда. ПИ необходимо заслужить право прохода либо страданиями, либо продемонстрировав силу своей веры, прочитав отрывок невредимым.

Встроенный в кафедру когитатор реагирует на звуки слов книги. Когда он регистрирует отрывок из книги, то из-за кафедры на роботизированной руке появляется перо и серией болезненных, но коротких лазерных импульсов выводит первую часть кода-клейма на предплечье читателя. Обугленные тела принадлежат искупителям, которым было приказано прочитать вслух отрывок из книги Игнато, и которые были убиты возникшим пламенем до того, как одному из них это удалось, а Игнато получил клеймо.

Читающий книгу ПИ должен пройти **Лёгкий (+30) тест на Выносливость или Силу воли**. Тест становится на один уровень сложнее за каждые 10 очков порчи ПИ. Если аколит проходит тест, то он может почувствовать жар страстных слов святого Евгения. Если тест провален, то ПИ получает уменьшаемый бонусом Выносливости 1d10+2 Энергетического урона в голову, и пламя вырывается из его губ опаливая лицо и рот. Кроме того, за каждую степень успеха в тесте аколит навсегда теряет 1 очко порчи, поскольку слова очищают душу.

Если ПИ выживет, то откроется дверь во внутренние покои. Однако только один аколит может пройти во внутренние покои за раз. Если ПИ попытается войти, не пройдя Испытание Чистоты, то его с огромной силой швырнет через всю комнату, и он получит 1 уровень усталости.

Когда ПИ проходит в другую комнату, его разум атакуют образы войны, насилия, боли и смерти.

МАСШТАБИРОВАНИЕ ВСТРЕЧИ (ASCENSION)

Если ПИ выше 7 ранга, то увеличьте сложность каждого теста на три ступени. Кроме того, проваливший тест на Силу воли получает получает 1d10 безумия, плюс одно безумие за каждую степень провала.

Огромный холм в бесплодном мире покрыт погребальными кострами, в центре каждого из которых к столбу привязан грешник. Их погребальные костры вспыхивают пламенем, и тысячи грешников кричат, когда их плоть натиная гореть.

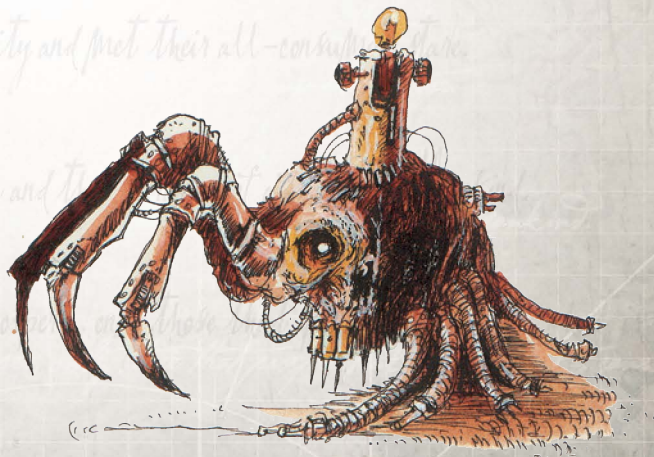
Орда мерзких делюнов, покрытых острыми конечностями и клыкастыми пастями существ постоянно меняющихся форм, роится подобно живому приливу. Размахивая серебряной булавой святой Друз стоит в центре орды. Делюны взрываются серебряными огнём, когда он их поражает.

Паломница преклоняет перед вами колени, сияя от счастья находиться в вашем священном присутствии. Она продолжает улыбаться, когда плоть на её руках натиная отслаивается, затем лицо и всё тело превращается в пепел с той же безмятежной улыбкой.

Город горит, и спасающиеся бегством граждане в панике бегут по улицам. Небо темнеет, огромная розоватая тень поднимается от горизонта. По мере того, как опускается тень, крики становятся всё громче.

Глубоко под землёй, в адской жаре, палаты ксеносов пытаются обнажённого святого Друза, прикованного к наковальне из раскалённого докрасна железа. "Делайте своё дело!" — кричит Друз, когда они умерщвляют его плоть. "Боль — всего лишь отсутствие веры в несчастье. Мои мучения ничего не значат, когда ещё осталась вера!"

Те несколько секунд, что длится переживание, кажутся гораздо более долгими для того, кто проходит его. ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**. В случае успеха ПИ не испытывает никаких побочных эффектов, за исключением случайных воспоминаний. Если тест провален, аколит получает 1 очко Безумия плюс одно дополнительное очко за каждую степень провала из-за изнуряющего и сбивающего с толку эффекта. Известно, что некоторые паломники сходили с ума и стали воображать, будто бы они страдают от его ран, или что они обладают его силами, или даже что они сами святой Друз.





ВХОДНОЙ КОРИДОР В КАМЕРУ САРКОФАГА

Поднимающееся изнутри комплекса гробниц отвратительное зловоние является самым серьёзным предупреждением, какое вы только могли получить. В воздухе витают запахи гнили и смерти, свежей крови и древней магии, благовоний и испорченного мяса. Коридор перед вами деформирован бегущими вдоль стен мясистыми прожилками. Сам камень покрыт волдырями свисающих наростов и пульсирующих кист. Тёмная слизь сочится со стен и потолка, а пол губчатый, будто каменные плиты превратились в кожу. Несомненно, всё это свидетельствует об открытой ране в реальности. Впереди вы слышите тихий смех которому вторит другой, более глубокий, рокочущий звук.

Камеры саркофага были деформированы до неузнаваемости магией Игнато. Еретик призвал демонов для защиты и помощи в ритуале. Игнато стоит в комнате, что когда-то была реликварием и хранила предметы из жизни Друза. А теперь превратилась в гноящуюся кисту тёмной магии. Игнато вызвал Деи-фага и вселил его. Однако здесь ПИ не столкнутся с демоном, ибо он выполнил своё предназначение – завладел трупом святого Друза.

Когда ПИ идут по коридору, кисты и вены лопаются и забрызгивают их зловонным гноем и запёкшейся кровью. Этот ужасный опыт также опасен, поскольку нечистоты содержат психоактивные вещества. Подвергшиеся воздействию либо из-за контакта с обнажённой кожей, либо из-за вдыхания, должны пройти **Ординарный (+10) тест на Выносливость или Кутёж**. Провалившим тест кажется, что что-то ползёт внутри них, словно усики десятков червей оплетают органы. Этот тошнотворный опыт приводит к тому, что каждый получает 1 очко безумия и 1 порчи. Если тест был провален на четыре и более степени, то ПИ получает d5 безумия и d5 порчи. Коридор поворачивает за угол и приводит к последнему испытанию – Бассейну слёз.

БАССЕЙН СЛЁЗ

Большую часть колонаты занимает большой прямоугольный бассейн. Его воды мутные и тёмные, хотя и не кажутся глубокими. У края бассейна склонив головы к поверхности через равные промежутки стоят статуи паломников на коленях. Многие закрывают глаза руками или прижимают их к лицу, как будто в отчаянии или пети. В стенах открылись мясистые отверстия, из которых вытекают сероватые телесные жидкости, стекающие по прорезанным в мраморном полу дренажным каналам. В дальнем конце колонаты ещё одна дверь.

Серьёзный (+0) тест Обыденного знания (Экклезиархия) напоминает, что этот бассейн, как говорят, наполнен слезами паломников, которые стояли перед могилой святого Друза. Теперь накопившаяся печаль обрела собственную зловещую жизнь под влиянием магии Игнато, и представляет серьёзную опасность. Когда ПИ проходят половину этой комнаты к дальней двери, вода покрывается рябью и поднимается неясная фигура.

Мерцающая психическая фигура с двумя светящимися точками вместо глаз поднимается с поверхности бассейна, клубящаяся, как дым в клетке. Она указывает на вас призрачными пальцем.

“Присоединяйтесь ко мне”, — говорит она музыкальным голосом. “Присоединяйтесь ко мне в пети! Поплавать со мной!”

Затем фигура принимает другую форму. Ниже приведён выбор форм, но они могут быть изменены, чтобы отразить важных для отдельных аколитов NPC, таких как любимые, соперники, наставники или даже умершие ПИ. Выбор должен быть таким, который вызывает у ПИ эмоцию, такую как гнев или печаль. Точная форма должна быть записана и вручена каждому игроку в виде записки.

- Инквизитор-покровитель аколитов.
- Мёртвый враг из предыдущего приключения.
- Цецилий ВRAIN, нанесённые ПИ раны светятся.
- Экзорцист Амортус, его руки в крови.
- Святой Друз, личинки извиваются на его мёртвой плоти.
- Высокая бледная женщина в изодранном бальном платье, с растрёпанными волосами и окровавленным ножом в руках.
- Человек без кожи, одеяние священника обтягивает окровавленное тело.
- Космический десантник в полной силовой броне, забрызганный запёкшейся кровью и украшенный гирляндами свежеснятых черепов.

У этого призрака нет собственных атак, и он использует атаки аколитов. Если ПИ атакует призрака, то призрака использует ту же атаку против аколита в свой ход, используя те же характеристики оружия и уровень навыков. Если на него нападают несколько аколитов, то в

свой ход он атакует несколько раз. Призрака предпочитает оставаться в бассейне, но может перемещаться, если ПИ покинут комнату.

Если ПИ изучит поведение призрака с помощью **Серьёзного (+0) теста на Поиск или Проницательность, или Рутинного (+20) теста Психонауки**, то поймёт, что фигура переходит из одной формы в другую каждые несколько секунд, мерцая ровно настолько, чтобы глаз мог зафиксировать различные лица, формы тела и одежду. ПИ почему-то уверен, что фигура не такая, какой кажется, и что сформирована не реальностью, а собственным восприятием аколитов. ПИ могут прийти к аналогичному выводу, если расскажут друг другу, что они видят и поймут, что у каждого из них она разная.

ПИ могут заставить привидение исчезнуть с помощью **Серьёзного (+0) теста Силы воли в качестве Полудействия**. В случае успеха фигура становится тонкой, призрачной формой, которая, хотя и невосприимчива к урону, но больше не может атаковать конкретного ПИ. Как только все пройдут тест на Силу воли, то призрака растворится в ничто и не вернётся.

ПИ, которым лучше всего удаётся справиться с этой задачей осознают, что они преисполнены спокойствия. Озеро слёз действительно является испытанием, и они доказали, что достойны. ПИ знает, что воды действительно чудесны. Он может испытать один глоток, восстанавливая 2d10 ран и потраченное очко Судьбы. В качестве альтернативы ПИ может окропить оружие, в результате чего оно приобретёт особенность Освящённое на 1d10 часов. После первого глотка или окропления вода более не окажет никакого дополнительного воздействия.

Дверь в дальнем конце комнаты ведёт в Ритуальную комнату.



РИТУАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Этот огромный купол находится в самом сердце комплекса гробниц, но влияние варпа превратило его в сплошной ужас. Стены покрыты извивающимися конечностями и измученными лицами, сведённые судорогой руки разбрызгивают тонкие струйки крови. Лица искажены в криках, но единственный звук, который издают — это шипение и вздохи, как будто дыхание всех тех, кто пожертвовал собой, чтобы сделать это место возможным, вырывается из их глоток. Пол тоже покрыт руками, образуя трясину из цепляющихся конечностей. Парящие изгибы купола когда-то были украшены фресками с изображением апофеоза святого Друза. Но сохранились только фрагменты росписей — остальная часть купола обезображена свисающими наполненными жидкостью органами и кроваво-красными усиками вен.

В центре колонаты стоит на коленях фигура без кожи. Когда она поворачивается к вам, влажные красные группы мышц скользят одна по другой. Глаза без век, не мигаая, устремляют на вас пронзительный зелёный взгляд.

“Вы опоздали”, — говорит он. «Сотни лет я планировал этот момент. Сотни лет я создавал образ Игнато и стремился занять пост архикардинала. Даже остальная часть Руки Проклятия не смогла остановить меня, как и вы. Запущенные мной события приведут к тому, что Каликсид сгорит, и заодно и все населяющие её грешники. И первыми на погребальный костёр отправитесь вы.»

В этом зале архикардинал Игнато сотворил грязную демоническую магию, и он готов сделать это снова, чтобы убить аколитов. Игнато не намерен умирать или сдаваться,

он намерен быть рядом и стать свидетелем того бедлама, который он устроил в Каликсиде. Он будет сражаться до конца и призывать демонических союзников.

АРХИКАРДИНАЛ ИГНАТО

Игнато совершенно безумен, непоколебим в собственной правоте и готов пойти на всё, чтобы посеять хаос и разрушения в Каликсиде. Его мания такова, что он больше заботится об осуществлении планов, чем о конечной цели — увидеть, как грех и разврат будут выжжены из Каликсиды.

Игнато был одним из основателей “Десницы”, и в тандеме с карьерой священника в Экклезиархии ему было поручено способствовать союзу с варпом. Десница верила, что только Варп обладает силой для достижения их целей, и Игнато был их посланцем к Тёмным силам. Был ли Игнато безумен до того, как заглянул в бездну, или это общение с демоном свело с ума, никто не может сказать. Но к тому времени, когда он достиг должности архикардинала, его поглотила навязчивая идея устроить массовую резню в Каликсиде с помощью демонов.

Возможно, Тёмные Боги сейчас управляют им, нащёптывая, искушая видениями залитых кровью звёзд и охваченных войной планет. Или, может быть, просто приятно думать, что отвратительный план Игнато возник не у него самого, а под влиянием варпа. Конечно, осознание того, что простой человек способен на это, вызывает очень человеческий ужас.

В данном бою ПИ будут мешать цепкие руки, что вырастают из пола. Если нужно двигаться, то сначала необходимо пройти **Рутинный (+20) тест на Силу** или быть крепко удерживаемым за писюн и бубенчики. Игнато и демоны не страдают от цепких рук.



Истинный Игнато



ББ	ДБ	С	Вып	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
52	44	36	(8) 42	36	54	42	63	48

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 26

Умения: Бдительность +10, Обаяние +20, Шифры (Оккультизм) +20, Командование +20, Обыденное знание (Экклезиархия) +20, Обыденное знание (Имперское Кредо) +20, Обыденное знание (Империиум), Обман +10, Маскировка +10, Уклонение, Запретное знание (Ересь), Запретное знание (Демоны, Варп) +10, Воззвание, Грамотность +20, Логика, Учёное знание (Имперское Кредо) +20.

Таланты: Аура Власти, Тёмная душа, Крепкий орешек, Бесстрашие, Истово верующий, К демону в пасть, Мастер-оратор, Паранойя, Сопротивляемость (Психосилы), Могучий разум, Непокоримая вера.

Черты: Пламя осквернения*, Размашистые удары**, Сверхъестественная выносливость (x2), Голос проклятых***.

***Пламя осквернения:** Игнато наполнен едва сдерживаемой энергией варпа. Он может проявить этот огонь как оружие дальнего боя со следующим профилем: (50 м, S/-/-, 1d10+5 Энерг, Бронь 3, Разрыв). Кроме того, эта энергия укрепляет его тело, позволяя рукопашным атакам иметь следующий профиль (1d10+5 Энерг, Бронь 4, Силовое поле).

****Размашистые удары:** Игнато может наносить размашистые удары покрытыми пламенем руками. В качестве Полного действия он может атаковать каждую цель, вступившую с ним в ближний бой.

*****Голос проклятого:** Игнато может воззвать к демонам, ослабить барьер и позволить сотням гарпий прорваться сквозь реальность. В качестве Полного действия Игнато может заставить каждого ПИ проходить Серьёзный (+0) тест на Ловкость или Силу воли (по выбору). Провал влечёт 2d10 урона (игнорирующего броню, но не бонус выносливости). Однако уменьшите урон на количество очков порчи, которыми обладает аколит.

Игнато громко заявляет о своём восторге от приближающейся судьбы Каликсида и посыпает нападки угрозами, предсказаниями и злорадством:

- “Вы должны считать себя проклятыми, ибо вас там не будет, чтобы видеть это! Тысячи миров расцветут в пламени! Триллион грешников будут выть от боли!”
- “Святой Друз основал этот сектор, и мы проследим за тем, чтобы именно он уничтожил его!”
- “Подумайте об этом, о богохульники. Как ещё можно обрести силу, как не через страдания? В чём заключается спасение человеческой расы, как не в катастрофе, которую я сотворил?”
- “Император покинул нас. Мы должны принять Его мантию. Мы должны переделать человечество, если хотим, чтобы оно выжило”.

Когда Игнато будет убит или подчинён, все вызванные демоны с криками отправляются обратно в варп. Конечности и лица в стенах и полу быстро обращаются в пыль. Осыпавшиеся наросты плоти открывают второй дверной проём в куполе, вокруг которого начертаны молитвы о защите и чистоте на высоком готике. Эта дверь ведет к саркофагу святого Друза.

САРКОФАГ СВЯТОГО ДРУЗА

Несмотря на тёмное влияние варпа и все мерзкие усилия Игнато, в этой прохладной комнате из ирматора и нефрита всё ещё сохраняется некоторая святость. Свети всё ещё мерцают на стенах, отбрасывая движущиеся тени. В центре комнаты стоит величественный гроб из резного нефрита, на крышке которого вырезан святой Друз в полном облачении воина-монаха. Крышка саркофага разломана и большой кусок лежит на полу. Прямо над гробом в потолке есть дыра, которая выглядит так, словно её пробили изнутри. Несколько голубых перьев медленно опускаются в насыщенном благовониями воздухе.

Могила святого пуста. Тело и боевое снаряжение, с которыми он был похоронен, исчезли. Вы можете видеть, что отверстие над вами проходит сквозь камень и помещения вплоть до открытого неба.

На полу лежит лист пергамента, на котором написан кровавый договор, которым Игнато вызвал и привязал Деи-фага. Этот контракт указывает, что Деи-фаг, которого ПИ ранее могли изгнать на Барсапине, вернулся. Демон завладел телом святого, а последствия будут раскрыты в следующей и заключительной главе трилогии.



АЛЬТЕРНАТИВА СОЖЖЕНИЮ КАЛИКСИДЫ

Откровения о том, что архикардинал Игнато является демонологом и что труп святого Друза одержим и находится на свободе, будут иметь серьёзные последствия для Каликсиды. Это приведёт к опустошению некоторых частей сектора и к событиям заключительной части трилогии **The Apostasy Gambit**. Однако, если МИ не захотят прибегать к такому уровню насилия и, следовательно, к кардинальным изменениям в собственных кампаниях, то накал страстей и последствия можно изменить. Возможно, Инквизиция покрывает преступления Игнато при соучастии Экклезиархии, поэтому граждане Каликсиды считают, что архикардинал умер естественной смертью. Однако, пропажа тела Друза потребует дополнительных объяснений.

Во-первых, ПИ могут обнаружить, что в саркофаге всё ещё находится труп святого. В этом случае план Игнато по вызову Деи-фага был прерван их прибытием и ПИ успешно сорвали чудовищный план безумного архикардинала.

Во-вторых, вместо того, чтобы стать одержимым Деи-фагом, труп мог быть телепортирован магией Игнато в тайную крепость заговорщиков. Там другие члены “Десницы” планируют создать порченные варпом реликвии из костей Друза. Такие реликвии потенциально могут развратить прихожан, создавая очаги еретической активности, которые, несомненно, приведут к массовой чистке рядов Экклезиархии и религиозной розни. В этом случае задача Инквизиции будет состоять в том, чтобы разыскать все части украденного тела святого.

Наконец, исчезновение тела Друза также могло быть скрыто Инквизицией и Экклезиархией. Это рискованная стратегия, поскольку нет никакого способа узнать, объявится ли святой Друз снова. Но это, по крайней мере, отсрочивает религиозную панику, которая неизбежно возникнет в результате огласовки. В этом случае МИ смогут продолжить приключение **The Chaos Commandment** в относительно мирном секторе.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Теперь, когда Игнато мертв и доказательства его ереси в руках Инквизиции, задача аколотов выполнена. Власти Стоунгардена быстро возвращают комплекс гробниц под контроль, но уже слишком поздно и нет никаких следов одержимого святого ни на планете, ни на орбите. Сразу начать охоту на Деи-фага не получится и придётся подождать, пока инквизитор-покровитель аколотов мобилизует другие ячейки для поиска местонахождения святого.

Охота на святого Друза будет описана в будущем приключении. Ещё до того, как святой Друз появился на свет, события на Стоунгардене вкупе с и без того мрачными пророчествами о Звезде Тиран создали ситуацию религиозного ужаса в Каликсиде. В секторе участились

культовая деятельность, массовое помешательство и социальные потрясения. Расследования аколотов могут быть легко осложнены чувством паранойи и дурными предчувствиями граждан.

ПИ также могут принять участие в обороне собора Просвещения, который всё ещё осаждён (или уже разрушен) или возвращении святых реликвий из лап мародёров или культистов Хаоса, желающих осквернить их в ходе богохульных ритуалов. Более того, Каликсиде нужен новый архикардинал. Аколотам может быть поручено обеспечить охрану кандидата (которого выставит Инквизиция) на время сложного и тайного процесса выборов, проводимого кардиналами сектора.

ОСТАТКИ КУЛЬТА

Со смертью или пленением Цецилия Врайна и потерей архикардинала Деснице был нанесён серьёзный удар. Однако остальные заговорщики по-прежнему на свободе и их власть простирается на всю Каликсиду. Найденные в соборе Просвещения, на Вере за гранью разума или в комплексе гробниц на Стоунгардене улики могут дать зацепки на местонахождение других заговорщиков. У культа есть высокопоставленные члены, и хотя заговор Врайна был сорван, у них есть другие планы, которые они могут запустить и посеять религиозную рознь в Каликсиде. События в *Church of the Damned* показали, насколько опасной может быть “Десница”, и инквизиторы наверняка захотят устранить угрозу (или даже подчинить её в корыстных целях).

ОПЫТ И ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

ПИ стали свидетелями величайшей трагедии, когда-либо случавшейся в Каликсиде. Один из главных святых был воскрешён с помощью мерзкого демонического колдовства.

Заработанный опыт: Каждый игрок должен заработать не менее 500 очков опыта, в том числе:

- **Базовые:** 100 очков опыта
- Вошли в собор, не убив ни одного лояльного имперского подданного: 100 очков опыта
- Победили Цецилия Врайна: 100 очков опыта
- Отбили атаку абордажной группы: 100 очков опыта
- Успешно отключили двигатели Веры за гранью разума: 100 очков опыта
- По меньшей мере 20 членов экипажа под командованием аколотов выжили в битве: 100 очков опыта
- Победили настоящего архикардинала Игнато: 200 очков опыта

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: ПРИКАЗЫ ИНКВИЗИТОРА

	
Авторизация: Эписолон 443.М38 Субкаликсийский шифр 443. Фамулос-Передача	Мысль дня Праведник не сталкивается с опасностью в одиночку. На его стороне Бог-Император.

Мои верные аколиты,

Внимание Инквизиции привлекли некоторые факты относительно архикардинала Игнато. Данные моменты заставляют нас с подозрением относиться к этому высокопоставленному члену Экклезиархии. В других обстоятельствах таких подозрений было бы достаточно, чтобы арестовать или казнить Игнато. Но учитывая высокий статус, который архикардинал имеет в Каликсиде, даже Инквизиция не спешит осуждать его публично. Хотя власть Священного Ордоса теоретически безгранична, могущественные враги в Экклезиархии способны серьёзно помешать нашей работе, если Игнато будет привлечен к ответственности и его вина не будет доказана.

Ваша задача – проникнуть в собор Просвещения, оплот власти архикардинала, и собрать там доказательства, которые могут подтвердить наши подозрения. Для облегчения задачи было организовано, что вы будете аудиторами Мунисторума и прибудете в собор для плановой проверки реликвий. Вы должны узнать всё, что сможете об Игнато и любой другой подозрительной деятельности в соборе.

Если вы обнаружите доказательства должностных преступлений со стороны Игнато, то должны доложить мне. Ни в коем случае вы не должны противостоять Игнато напрямую без моего прямого приказа. До тех пор, пока я не сообщу вам иное, ваша миссия будет заключаться только в сборе доказательств. Этим приказам следует подчиняться так, как если бы они исходили из уст Самого Императора. Не ищите ни богатства, ни похвал, а только знания, что вы выполняете работу Императора.

Властью Его на Терре.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: ПОДОЗРИТЕЛЬНАЯ ПЕРЕДАЧА

+++...конечно, секретность имеет первостепенное значение. Если произойдут какие-то утечки, то мы все пострадаем...+++

+++...понимаю. Вы можете довериться мне. Что касается другого вопроса, то он полностью под моим контролем, и никогда не увидит света, пока я жив. Однако это следует считать временным решением, и я призываю вас создать альтернативный метод заточения...+++

+++...отмечены опасения. В настоящее время наши ресурсы перенаправлены в другое место. Мы доверяем тебе, брат, как поддерживать текущую операцию, так и пресекать действия нашего своенравного брата...+++

+++...завершено и продолжается по плану. Я ожидаю, что в течение трёх месяцев может начаться следующий этап. Я верю, что все остальные согласны с тем, что моё нынешнее предприятие действительно является планом, который, скорее всего, ...+++

+++...должен потребоваться дальнейший надзор. Мы обязаны гарантировать, что в случае возникновения какой-либо проблемы другие наши участники смогут иметь полный доступ к вашим объектам, чтобы можно было отслеживать ваш прогресс. Это не выходит за рамки возможного...+++

+++... настаивайте, что для входа требуются следующие кодовые символы: Открытая ладонь, Полумесец и Расколотый череп, вводимые в указанной последовательности. Я должен настаивать на том, чтобы любое взаимодействие между этим учреждением и другими нашими членами или доверенными лицами было сведено к минимуму. Ты не хуже меня знаешь, что...+++



БРАТ ВРАЙН,
Я БОЮСЬ, ЧТО ИГНАТО ВЫШЕЛ ИЗ-ПОД КОНТРОЛЯ. ПЛАН, КОТОРЫЙ ОН ПРЕДСТАВИЛ СИНОДУ, БЫЛ ОТ-
ВРАТИТЕЛЬНЫМ. Я ЗНАЮ, ЧТО МЫ ДОЛЖНЫ ПРИНОСИТЬ ЖЕРТВЫ, ЧТО МЫ ДОЛЖНЫ ДЕЛАТЬ ТО, ЧТО
ЛЮДИ С МЕНЬШЕЙ ВОЛЕЙ СОЧЛИ БЫ ЗЛОМ. НО ТО, ЧТО ПРЕДЛАГАЕТ ИГНАТО... ЭТО ЧУДОВИЩНО. МЫ НЕ
МОЖЕМ ЭТО ОДОБРИТЬ.
С НИМ НАДО РАЗОБРАТЬСЯ. КОНЕЧНО, ИМЕТЬ ОДНОГО ИЗ НАШИХ ЧЛЕНОВ НА ПОСТУ АРХИКАРДИНАЛА
СЛИШКОМ ЦЕННО, ЧТОБЫ ОТ НЕГО ИЗБАВЛЯТЬСЯ. Я ПОНИМАЮ, ЧТО ВАШИ ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ПОЗВО-
ЛЯТ ЗАНЯТЬ МЕСТО ИГНАТО. Я ПРЕДЛАГАЮ СДЕЛАТЬ ЭТО КАК МОЖНО СКОРЕЕ И НАЧАТЬ ГОТОВИТЬ-
СЯ КАК К ТОМУ, ЧТОБЫ ПРИНЯТЬ ФИЗИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГНАТО, ТАК И К ИЗМЕНЕНИЮ НЕОБХОДИМЫХ
ДЕТАЛЕЙ МИРСКИХ ОБЯЗАННОСТЕЙ АРХИКАРДИНАЛА.
Я ПРИДЕРЖИВАЮСЬ МНЕНИЯ, ЧТО ИГНАТО ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ. ОДНАКО ДРУГИЕ СЧИТАЮТ, ЧТО ВМЕСТО
ЭТОГО ЕГО СЛЕДУЕТ ИЗОЛИРОВАТЬ, ПОСКОЛЬКУ ЕГО СТАТУС СРЕДИ НАШИХ СОЮЗНИКОВ И ЕГО СПО-
СОБНОСТЬ КОНТАКТИРОВАТЬ С НИМИ ВАЖНЫ ДЛЯ НЕКОТОРЫХ НАШИХ БУДУЩИХ ПЛАНОВ. Я ПРЕДЛА-
ГАЮ ЗАКЛЮЧЕНИЕ, С ОГОВОРКОЙ, ЧТО ИГНАТО ДОЛЖЕН БЫТЬ УБИТ ПРИ ПЕРВОМ ЖЕ ПРЕДПОЛОЖЕНИИ,
ЧТО ОН СМОЖЕТ СБЕЖАТЬ ИЛИ РЕАЛИЗОВАТЬ СВОИ ПЛАНЫ В ПЛЕНУ.
МЫ ПРЕДЕЛЬНО ДОВЕРЯЕМ ВАМ, БРАТ ВРАЙН. НЕ ПОДВЕДИТЕ НАС.

БРАТЬЯ МОИ ИЗ ТАЙНОГО СИНОДА,
МОЯ ДОЛЖНОСТЬ АРХИКАРДИНАЛА ХОРОШО ПОСЛУЖИЛА ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ,
КОТОРЫЕ МОГЛИ БЫ ПРИВЕСТИ К ЖЕЛАЕМОМУ РЕЗУЛЬТАТУ РЕЛИГИОЗНОЙ РОЗНИ. БЛАГОДАРЯ СОБОР-
НЫМ АРХИВАМ Я РАСПОЛАГАЮ БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ МАТЕРИАЛОВ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ СОЗДАНИЯ
УБЕДИТЕЛЬНЫХ ЛОЖНЫХ РЕЛИГИОЗНЫХ ФОЛИАНТОВ. КРОМЕ ТОГО, ИСПОЛЬЗУЯ НАШИ РЕСУРСЫ, Я ВОС-
ПОЛЬЗОВАЛСЯ УСЛУГАМИ САМОГО ТАЛАНТЛИВОГО ФАЛЬСИФИКАТОРА В ОТРАСЛИ.
Я ВЕРЮ, ЧТО МЫ МОЖЕМ СОЗДАТЬ РЯД РЕЛИГИОЗНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ, ЯКОБЫ НАПИСАННЫХ ИЛИ ЗАПИ-
САННЫХ СО СЛОВ САМОГО СВЯТОГО ДРУЗА. ЕСЛИ ПОСЛАНИЯ ЭТИХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ БУДУТ НАПРАВЛЕНЫ
НА СОЗДАНИЕ БЕСПОРЯДКОВ, К КОТОРЫМ МЫ СТРЕМИМСЯ, ТО МЫ СМОЖЕМ РАЗЖЕЧЬ НЕОБХОДИМЫЙ
НАМ РАСКОЛ. И НАШИ ЦЕЛИ МОГУТ БЫТЬ ДОСТИГНУТЫ С ОТНОСИТЕЛЬНО НЕБОЛЬШОЙ ОПАСНОСТЬЮ
ДЛЯ САМОГО СИНОДА. Я УЖЕ НАЧАЛ СОЗДАВАТЬ ЭТИ ЛОЖНЫЕ ФОЛИАНТЫ И МНЕ НУЖНО ЛИШЬ НЕ-
МНОГО БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ И ВАШЕГО ОДОБРЕНИЯ, БРАТЬЯ МОИ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЭТОТ ПЛАН СМОЖЕТ БЫТЬ
ПРИВЕДЁН В ДЕЙСТВИЕ.
Я СЧИТАЮ, ЧТО НАШИ ЦЕЛИ ТЕПЕРЬ ЯСНЫ. РАЗВРАТ КАЛИКСИДЫ УЙДЁТ В ПРОШЛОЕ, И МЫ БУДЕМ
ПРАВИТЬ БЛЕСТЯЩИМ ПРИМЕРОМ ЧИСТОТЫ И СВЯТОСТИ, КОТОРОМУ ПОСЛЕДУЕТ ВСЁ ИМПЕРИУМ.

БРАТ ВРАЙН,
МЫ РАССМОТРЕЛИ ВАШЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ И СОГЛАСНЫ С ТЕМ, ЧТО ОНО ПРЕДЛАГАЕТ КАК
ПРИЕМЛЕМО НИЗКИЙ РИСК, ТАК И ВЫСОКИЕ ШАНСЫ НА УСПЕХ. ПРОДОЛЖАЙТЕ ВЫПОЛНЯТЬ
ДРУГИЕ ОБЯЗАННОСТИ, СЛЕДУЯ ПРЕДЛАГАЕМОМУ КУРСУ ДЕЙСТВИЙ. В СЛУЧАЕ УТЕЧКИ КАКОЙ-
ЛИБО ИНФОРМАЦИИ, В ЧАСТНОСТИ ЧЕРЕЗ ФАЛЬСИФИКАТОРА, О КОТОРОМ ВЫ ГОВОРИТЕ, ВЫ
ДОЛЖНЫ УСТРАНИТЬ ВСЕХ, КТО ОБЛАДАЕТ КАКИМИ-ЛИБО ЗНАНИЯМИ, УНИТОЖИТЬ ВСЕ УЛИ-
КИ И ПОЗАБОТИТЬСЯ О ТОМ, ЧТОБЫ САМИМ ИСЧЕЗНУТЬ. МЫ ПРЕДЛАГАЕМ УСТРОИТЬ ПОЖАР В
СОБОРЕ ПРОСВЕЩЕНИЯ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРОГО УНИТОЖИТЬ ВЕЩЕСТВЕННЫЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА
И ПРИКРЫТЬ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ АРХИКАРДИНАЛА.
НАПОМИНАЕМ ВАМ, ЧТО ЭТА РАБОТА НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ДОЛЖНА СТАВИТЬ ПОД УГРО-
ЗУ ЗАКЛЮЧЕНИЕ ИГНАТО. МЫ ИЩЕМ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПОСОБЫ ЕГО НЕЙТРАЛИЗАЦИИ, НО НА
ДАННЫЙ МОМЕНТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА НЕГО ОСТАЕТСЯ ВАШЕЙ.

Мой дорогой Рисованный,

С величайшим сожалением пишу Вам эту записку. Я надеюсь, что оно найдет Вас в добром здравии потому что боюсь, что вы не останетесь в нём надолго. Вы оказали мне безупречную услугу, и за это я Вам благодарен. Воистину, на этой планете, если не во всём секторе, мало кто может сравниться с Вашими навыками подделки. И всё же наши пути, так случайно пересёкшиеся, снова должны разойтись.

Предприятие, в котором мы оба были заняты, привлекло внимание некоторых неприятных личностей, намерение которых, несомненно, состоит в том, чтобы остановить и навлечь на нас некоторое наказание. Хотя такое вмешательство обычно находится вне моего внимания, в данном случае я обеспокоен, поскольку через Вас они, вероятно, смогут добраться до меня. Поэтому я посчитал Ваше дальнейшее существование неприемлемым риском и послал одного из моих доверенных соратников положить конец нашему партнерству и Вашей жизни.

Джорди — очень опытный оперативник, и я верю, что его работа будет быстрой и настолько безболезненной, насколько это возможно. В самом деле я не сомневаюсь, что когда вы садитесь читать это, он в этот самый момент стоит за вашей спиной, готовый нанести хорошо отработанный смертельный удар. Молитесь, не оглядываясь по сторонам. Джорди больше всего стесняется того, что его жертва смотрит на него. Его приказ состоит в том, чтобы исполнить мою волю, когда Вы закончите читать, что Вы должны сделать очень скоро, и поэтому я предлагаю вам воспользоваться этими минутами, чтобы сформулировать свои последние мысли. Я предлагаю поразмышлять о Вашей жизни и о служении, которое Вы мне оказали, хотя Вы, возможно, и не осознаёте этого, но служит благу Империи.

Пусть в глазах Императора Ваша смерть будет достойной,

Твой хозяин, Игнато.

DARK HERESY™

THE CHURCH OF THE DAMNED™

РАСКРОЙТЕ САМЫЙ ТЁМНЫЙ СЕКРЕТ КАЛИКСИДЫ

Вооружённые знанием о гнусном предательстве, аколиты должны проникнуть в самое сердце каликсидской Экклезиархии. Сможете ли вы найти необходимые Инквизиции доказательства, чтобы вовремя остановить заговор культа?

Данная книга является второй главой эпической трилогии.

Аколиты должны тайно расследовать дела одного из самых могущественных людей в Каликсиде в надежде найти улики против него.

Приключение перенесёт аколитов из собора Просвещения в глубины Латунного города, в опасную войну теней с коварными врагами.

СМОГУТ ЛИ АКОЛИТЫ СПАСТИ МИРИАДЫ ДУШ ОТ НЕМИНУЕМОЙ ГИБЕЛИ?

Подходит для персонажей всех рангов.
Для использования приключения требуется копия ОКП DARK HERESY.



1037MAY11



**GAMES
WORKSHOP®**



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

The Church of the Damned DH14
ISBN: 978-1-58994-762-7



9 781589 947627 52495