

# DARK HERESY™

## THE CHAOS COMMANDMENT™



ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ  
В ТРИЛОГИИ THE APOSTASY GAMBIT

**WARHAMMER™**  
40,000  
**ROLEPLAY**

# DARK HERESY™

## THE CHAOS COMMANDMENT™



РОЛЕВАЯ ИГРА В МРАЧНОЙ ТЬМЕ  
41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

# СОДЕРЖАНИЕ

## ВСТУПЛЕНИЕ ..... 4

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Брифинг МИ .....           | 4 |
| Структура приключений..... | 5 |
| Предыстория .....          | 6 |
| Замена ПИ .....            | 7 |
| Темы .....                 | 8 |

## ГЛАВА I: ОСАДА ..... 10

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Лейтенант Пётр Зоколов .....                                  | 11 |
| 4-й взвод 9-й роты<br>тяжёлого пехотного полка Канопуса ..... | 12 |
| БУНКЕРНЫЙ КОМПЛЕКС .....                                      | 13 |
| Зона 1: Серая зона .....                                      | 13 |
| Зона 2: Внутренний комплекс .....                             | 19 |
| Зона 3: Бункер для конфиската .....                           | 20 |
| Обыскиваем бункер.....                                        | 20 |
| Кабинеты Службы досмотра.....                                 | 22 |
| Командный бункер.....                                         | 23 |
| Блейз Дрейкон (Оракул) .....                                  | 24 |
| Решение возможных проблем .....                               | 26 |

## ГЛАВА II: НОВАЯ ПЛОТЬ ..... 28

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Дом Дрейкон.....                | 29 |
| Поместье.....                   | 30 |
| Фойе.....                       | 30 |
| Гостиная .....                  | 32 |
| Зала .....                      | 33 |
| Жилые помещения .....           | 33 |
| Часовня Механикус.....          | 39 |
| ЛАБОРАТОРИЯ.....                | 40 |
| -1 этаж .....                   | 40 |
| -2 этаж .....                   | 42 |
| Молокор Камбис.....             | 45 |
| -3 этаж .....                   | 46 |
| Бронзовый малифект .....        | 47 |
| Пленение и зачистка .....       | 48 |
| Решение возможных проблем ..... | 48 |

## ГЛАВА III: САМАЯ ДЛИННАЯ НОЧЬ..... 50

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| С ног на голову .....                       | 50 |
| Экспликатор Иеронимус Восс .....            | 52 |
| Савотаж!.....                               | 53 |
| Охота на охотника .....                     | 53 |
| Аранья – герольд<br>последних перемен ..... | 56 |
| Последние слова<br>Молокора Камбиса .....   | 56 |
| Решение возможных проблем .....             | 56 |

## ГЛАВА IV: НА ПРОРЫВ..... 58

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| ГРАНГОЛА .....                      | 60 |
| Совет Окровавленного святого .....  | 60 |
| Грот многообразной мысли.....       | 65 |
| Изменчивый путь .....               | 67 |
| Страсти окровавленного святого..... | 67 |
| Побег .....                         | 70 |
| Последствия.....                    | 70 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Раздаточный материал:    |    |
| Приказы инквизитора..... | 71 |



Перевод: Юрий Ульянов специально для [https://vk.com/wh40krpg\\_rus](https://vk.com/wh40krpg_rus)

Верстка: Ingwarwer (И. Авдеев)

# ВСТУПЛЕНИЕ

*“Я вернулся после долгого отдыха. Я оплакиваю упадок и разврат, в которые погрузился этот некогда гордый сектор. Я превратил пространство Каликс в сектор Каликсиды и будет логично, если я его же и уничтожу”.*

— святой Друз, по возвращении из мёртвых

**The Chaos Commandment** — третья и заключительная часть **The Apostasy Gambit**, кампании для Dark Heresy, в которой аколиты противостоят глубоко укоренившемуся заговору внутри Имперской церкви. Данный заговор проник на все уровни каликсидской церкви и называется “Проклинающая десница”. Их цель — свергнуть правящую знать и очистить Каликсиду от “грешников” посредством священной войны. Приключение разворачивается накануне этого охватывающего весь сектор переворота, когда ПИ сталкиваются с величайшим испытанием — одержимым демоном воскресшим трупом святого Друза и армиями, которые стеклись под знамёна Ажесвятого.

В **The Chaos Commandment** можно играть как в самостоятельное приключение, так и как часть трилогии. Если играть как самостоятельное приключение, то предполагается, что ПИ являются аколитами одного из многих инквизиторов Каликсиды. Недавно поступила информация о том, что святой Друз воскрес из мёртвых и собирает армию, с помощью которой собирается очистить весь сектор от грешников и еретиков. После чего инквизитор-покровитель посылает ПИ разобраться



ся с ситуацией. Если игроки продолжают кампанию, то их персонажи были непосредственными участниками предшествующих ужасных событий и поэтому никакой вводной части не требуется.

## БРИФИНГ МИ

**The Chaos Commandment** в значительной степени ориентирован на боевые действия. В частности, в нём содержится изрядное количество пси-сражений и столкновений воли, хотя старых добрых перестрелок также предостаточно. Хотя приключение действительно отдаёт предпочтение “боевым” аколитам, таким как гвардейцы и арбитры, однако, “академическим” персонажам также найдётся чем заняться и проявить себя.

Данное приключение переносит ПИ из осады врат улья Тертиам на Фенксворлде в тайные залы могущественного каликсидского благородного дома. Оттуда они перебираются на контролируемый их покровителем-инквизитором корабль (часто используемый в качестве секретной тюрьмы). Затем аколиты летят к уединённому собору святого Друза на мёртвом мире Гранголд. И наконец, попадают в царство варпа, где сражаются со старым заклятым врагом Деи-фагом в отчаянной попытке освободить дух Друза из рабства, и раз и навсегда остановить гнусные планы “Десницы”.

Первая глава, действие которой разворачивается во время штурма лоялистскими подразделениями Имперской Гвардии бастиона друзианских культистов в улье Тертиам, относительно линейна. С помощью гвардейцев ПИ должны прорвать линию обороны культистов и проникнуть во вражеский штаб. Как только аколиты взломают оборону, то должны проверить слухи о могущественных членах культа Друза, которые организовали производство и поставки оружия врагам, а также вербуют подразделения Имперской Гвардии под знамёна Воскресшего.

Из руин врат улья Тертиам ПИ должны проникнуть на территорию дома Дрейкон. Это могущественная благородная семья имеет влияние во всей Каликсиде. Поэтому аколиты должны использовать интуицию и хитрость по максимуму. Перед ними стоит задача — любой ценой заполучить могущественного псайкера и самопровозглашённого пророка святого Друза. Данная часть приключения имеет свободный стиль и как аколиты это сделают, зависит только от них.

Как только они найдут нужного человека, то будут должны доставить его на корабль своего инквизитора. На судне на них нападёт посланный Разрушительными Силами демон, чтобы остановить их расследование. Данный раздел также выполнен в относительно свободной форме, где ПИ, используя свой ум, собранную информацию и подручные материалы, должны просто пережить долгую ночь.

Наконец, мучительная экспедиция приводит ПИ до собора Окровавленного Святого на Гранголде, где им придётся войти в карманное царство варпа. Здесь аколиты просто обязаны преодолеть все опасности и победить демона, либо же умереть пытаясь.

# СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

The Chaos Commandment разбито на четыре части:

## ГЛАВА 1: ОСАДА

Святой Друз снова ходит среди живых, и в Каликсиду пришла война. Некогда любимый полководец и имперский святой ныне фактически демонхост. Обитающий в трупе великого человека Деи-фаг провозгласил, что установленный порядок правления, представляющий собой комбинацию местных имперских адептус и древних каликсидских благородных домов, стал коррумпированным и нуждается в разрушении. Весь сектор погружён в хаос, поскольку структура имперской власти раскалывается по признаку поклонения. Бесчисленные полки имперской гвардии и другие воинские подразделения дезертируют дабы присоединиться к армии воскресшего святого. А благородные дома вразной призывают к милосердию, готовятся к войне, колеблются или прячутся.

В данной главе аколиты во главе подразделения полка тяжёлой пехоты Канопуса атакуют позиции, защищающие подходы к улью Тertiам. Якобы для того, чтобы уничтожить многочисленные литейные цеха и мануфактуры, производящие припасы для ополчения Друза. Но реальная цель ПИ – проверить слухи о высокопоставленных культистах, которые, как говорят, скрываются там. То, что они находят в бункере – это психический кошмар, вызванный могущественным и отвратительно мутировавшим псайкером Оракулом и сыном лорда Виктора Дрейкона. Кроме того, ПИ узнают, что дом Дрейкон стремится к влиянию во всём секторе и увлекается человеческой аугметикой. Наконец, аколиты находят доказательства того, что дом укрывает Молокора Камбиса – безумного богохульника, который утверждает, что является пророком святого Друза.

## ГЛАВА 2: НОВАЯ ПЛОТЬ

Следуя полученной в первой главе информации, ПИ углубляются в улей Тertiам для проникновения в поместье Дрейкон. Под вежливой внешностью членов дома и суровым величием их резиденции аколиты обнаруживают поистине ужасную тайну. Глубоко под дворцом находится комплекс лабораторий, мастерских и операционных, где вовсю трудятся еретехи, разрабатывая ультрасовременную аугметику и проводя многочисленные отвратительные и запрещённые эксперименты на живых.

Именно здесь ПИ наконец, загоняют свою добычу. Камбис, и без того опасный нечистый псайкер, мастерами плоти превращается во что-то ещё более могущественное и ужасное. Аколитам приходится бороться не только с новой формой Молокора, но и с охранниками дома, еретехами и их неудачными экспериментами. Камбис должен быть передан под стражу Инквизиции любыми средствами. ПИ нужно проникнуть внутрь, найти псайкера и вывести его отсюда – живым или мёртвым.



## ГЛАВА 3: САМАЯ ДЛИННАЯ НОЧЬ

Как только аколиты поймают Молокора (или завладеют его бранными останками), то будут должны доставить его на корабль. Там инквизитор-покровитель аколитов произведёт допрос (или спиритический сеанс) пленного. К сожалению, мастера плоти из дома Дрейкон поместили ловушку в разум Камбиса. Когда эта психическая бомба взрывается, то уничтожает псайкера и открывает портал в варп немедленно убивая всех, кто находится в камере для допросов (возможно, даже включая покровителя аколитов).

Отвечая на этот сигнал, демон-убийца появляется из разрыва в реальности и приступает к уничтожению всех, кто находится на борту. В Трезубец поступает сигнал бедствия, но могут пройти долгие часы, прежде чем придут силы Инквизиции. ПИ нужно собрать всех оставшихся на корабле выживших и попытаться пережить последующие часы до прибытия подкрепления, всё это время укрываясь от преследующего демона. В течение этой долгой ночи все члены экипажа, а то и все аколиты могут быть убиты – один за другим утащены в темноту.

После битвы с демоном ПИ сталкиваются с психическим фрагментом Молокора Камбиса. Освободившись от демона и желая искупить свою ересь варп-эхо Камбиса сообщает, что воскресший святой Друз и его зарождающаяся армия скрываются на Грангоде, мёртвом мире в подсекторе Адрантис, где находится древний собор святого Друза.

## ГЛАВА 4: В ПРОЛОМ

После побега от демона и встречи со старшими инквизиторами и членами Каликсидского синода ПИ возглавляют наспех сформированную оперативную группу и отправляются на Гранголд. Переправляемая кораблями боевого флота Каликсиды разношёрстная армия состоит из лояльных подразделений Имперской Гвардии, отрядов арбитров, Адепта Сороритас и даже нескольких Адептус Астартес из 3-й роты Железных Рук. Им приказано осадить древний собор, где в данный момент находится одержимый святой.

Атаку возглавляют космодесантники, и когда высаживаются ПИ, то находят лишь мёртвых боевых братьев среди останков множества демонов. Один выживший, брат-сержант Балкан, живёт ровно столько, чтобы дать ПИ указания, как добраться до Деи-фага. Оказывается, что мерзкий демон находится не в соборе, а в лабиринте Тзинча, в который можно попасть через стабильные врата в сердце собора. ПИ также находят огромный фолиант размером почти с человека и сделанный из невероятно плотных металлических страниц, в котором содержится информация о том, как победить демона. Наконец, аколиты должны войти во владения Повелителя Перемен и встретиться лицом к лицу с Воскресшим Святым и его приспешниками.

В этой последней апокалиптической битве ПИ сталкиваются лицом к лицу со святым Друзом и демоном. В то время как их оперативная группа сражается с воинством демонов и армией предателей, ПИ вступают в битву воли с демоном за дух Друза, который всё ещё заключён в этом теле.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Сотни лет назад, в далёком прошлом Каликсиды, после умиротворения и официального основания, внутри Каликсидского синода Экклезиархии был сформирован заговор, известный как “Проклинающая десница”. Его члены верили, что огромное количество греха, разврата и коррупции среди населения сектора, а особенно среди благородных домов, является оскорблением Бога-Императора. Они решили, что из-за этого упадка всему сектору придётся пережить массовый кровавый переворот, дабы очистить его от грешников и вернуть на праведный путь. Конечно, во время хаоса этой масштабной священной войны “Десница” захватит всю власть, дабы под мудрым руководством вернуть сектор в лоно собственного взгляда на святость. Совсем недавно заговорщики достигли одной из своих главных целей, когда один из основателей заговора Игнато был назначен архикардиналом в собор Просвещения на столичном мире сектора.

Быстро выяснилось, что планы Игнато в отношении священной войны были слишком радикальными даже для еретиков из “Десницы”. Без ведома остальных заговорщиков, Игнато разработал план использования демонической одержимости для воскрешения святого Друза — одного из основателей и первого губернатора Каликсиды. Он планировал использовать воскресшего святого для сбора армии и очищения всех грешников. Как только поделщики узнали о его гнусных целях, то немедленно выступили против. Воспользовавшись услугами могущественного нечистого псайкера по имени Цецилий Врайн, заговорщики заключили Игнато в тайную систему жизнеобеспечения. В это время псайкер принял облик Игнато, одновременно совершая набег на его дремлющий разум в поисках воспоминаний и выполняя обязанности архикардинала так, чтобы никто ни о чём не догадался.





Используя своё положение как архикардинала, так и высокопоставленного агента “Десницы”, Цецилий приступил к осуществлению нового плана, который, хотя и был более взвешенным и тонким, но не менее опасным и разрушительным. Наняв печально известного фальсификатора Рисованного из недр улья Тарсус, Врайн создал множество книг, якобы написанных самим святым Друзом, в которых говорилось об ужасных пророчествах и необходимости религиозного насилия для удержания Каликсиды на праведном пути. В рукописях говорится, что приход Звезды Тиран является знаком того, что Каликсида сбилась с праведного пути, слишком далеко отклонилась от учений Бога-Императора и его святых и поэтому будет поглощена огненным катаклизмом, если истинно верующие не восстанут и не очистят сектор от греха.

Врайн и Рисованный распространили бесчисленное множество поддельных рукописей, прежде чем их обоих обнаружили и убили. После смерти Цецилий утратил контроль над Игнато, после чего лишённый кожи и совершенно безумный архикардиал вырвался на свободу и продолжил осуществление своего богохульного плана. Сбежав в Стоунгарден, место последнего упокоения святого Друза, Игнато напал на ничего не подозревающие силы Экклезиархии и добрался до погребальной камеры. Оказавшись там, он призвал и вселил Деи-фага в труп древнего святого. В конце концов Игнато был убит в Стоунгардене, но не раньше, чем его проклятая работа была завершена, а демон съезжал из погребальной камеры и скрылся в пустоте. С тех пор Деи-фаг залёг на дно где-то в Каликсиде, его местонахождение до сих пор неизвестно. В тоже время со всех концов начали поступать сообщения, что Друз восстал из мёртвых дабы наказать неверных и очистить Каликсиду от грешников. И что для этого нового кровавого крестового похода нужны мужчины и женщины с твёрдым сердцем и истинной верой.

## ЗАМЕНА ПИ

Во время многих событий **The Chaos Commandment** ПИ прочно обосновались в сфере влияния своего покровителя-инквизитора. Если возникнет необходимость, новые аколиты могут быть быстро отправлены на замену павших в бою, сошедших с ума или ставших настолько порченными, что само их существование является анафемой для товарищей. Хотя отправка новобранцев непосредственно из Трезубца является одним из вариантов, у ПИ есть множество возможностей набрать новых коллег из своего рода деятельности, особенно в тех случаях, когда быстрое прибытие нового аколита было бы нереалистичным.

Во время битвы у улья Тertiам и взятия укреплений друзианских культистов можно привлечь множество ассасинов, гвардейцев и Адептус Арбитрес, а также несколько подразделений Адептус Сороритас, боевое духовенство и даже некоторых отбросов, ошивающихся на периферии битвы.

Адептов, гвардейцев, техножрецов и имперских псайкеров можно в изобилии найти на территории поместья Дрейкон. Любой из этих потенциальных персонажей мог бы предоставить ПИ важную информацию о происходящем в доме Дрейкон или даже обратиться к ним за отпущением грехов после того, как стали свидетелем какого-нибудь особенно ужасного ритуала или эксперимента на самых нижних уровнях аугметического центра.

Во время пребывания на борту корабля своего покровителя, ПИ могут привлечь новых членов из числа персонала и команды. Арбитры и имперские псайкеры могут председательствовать на допросах, а священнослужители всегда под рукой, чтобы принять исповедь и провести последние обряды перед казнью еретиков. Адепты ведут подробные записи и следят за повседневной деятельностью судна. Техножрецы в изобилии ухаживают за разнообразными и часто сварливыми духами машин, которые помогают удерживать станцию на орбите. Возможно, на борту есть даже горстка элитных гвардейцев или Сороритас для обеспечения безопасности.

При штурме собора Святого Друза на Гранголде ПИ могут использовать гвардейцев, клириков, ассасинов, арбитров, имперских псайкеров и техножрецов, собранных для создания эрзац-ударной группы против Лжесвятого. Как и в случае с любым крупным подразделением, здесь также есть небольшое количество Адептус Сороритас, несколько адептов из числа экипажей кораблей или даже несколько подонков, которые присоединились к лагерю последователей или спрятались на одном из космических кораблей.





## ТЕМЫ

В трилогии **Apostasy Gambit** присутствует ряд объединяющих тем, которые позволяют МИ связать приключения в единое целое. Эти темы были впервые изложены в **The Black Sepulchre**, а затем в **The Church of the Damned**, и включены сюда, чтобы МИ могли соединить их вместе с собственными тематическими элементами, чтобы помочь предвосхитить события и придать атмосферу приключениям ПИ.

**Секреты:** В первых двух книгах **Apostasy Gambit** ПИ проводили большую часть времени раскрывая заговоры и ужасные древние секреты. **The Chaos Commandment** не является исключением, и ПИ тратят большую часть времени на раскрытие скрытой деятельности как отдельных людей, так и благородных домов. От еретических знаний невменяемых псайкеров на службе воскресшего святого Друза до кровавых ересей дома Дрейкон, ПИ понадобятся все их следственные навыки для выслеживания Лжесвятого и спасения Каликсиды.

**Крылья:** Крылья, перья и летающие существа являются повторяющимися темами на протяжении всего **Apostasy Gambit**. Деи-фаг — демон, обладающий птичьими чертами и крыльями, подобными крыльям вороны. Крылья Бога-Императора за алтарём в соборе Просвещения скрывают потайное и забытое крыло собора, где Рисованный занимался своим ремеслом. Крылья пламени — секта кровожадных дервишей, которые напали на корабль ПИ по приказу архикардинала Игнато. А у самого архикардинала выросли крылья, когда он сбежал из заточения. Самое главное, что крылья и перья также являются символами Тзинча, который почти наверняка стоит за падением “Десницы”.

**Книги:** На протяжении всего **Apostasy Gambit** ПИ проводили много часов за изучением различных томов, свитков и инфопланшетов. Действительно, большая часть истории **The Church of the Damned** была связана с распространением еретических измышлений фальшивым архикардиналом Игнато с использованием хитроумных подделок. Эти книги утверждают, что были написаны святым Друзом или о нём, и повествуют о мрачных, ужасных пророчествах и необходимости же-

стоких священных войн для наказания грешников.

**Моральное разложение:** Моральная деградация лежит в основе событий трилогии. В **The Chaos Commandment** говорится о конечном, смертельном исходе общения с демонами. А также о наказаниях, которым подвергнутся еретические элементы как внутри каликсидской Екклесиархии, так и внутри дома Дрейкон за отсутствие силы воли и моральных устоев.

**Опрометчивые союзы:** Независимо от чистоты первоначальных мотивов, “Десница” отвернулась от света Бога-Императора и вступила в союз с Разрушительными Силами. Это, несомненно, прокляло их, и тот факт, что ПИ идут по их следу, является доказательством глупости идеи иметь дело с Хаосом. Однако на своём пути ПИ могут быть вынуждены заключать собственные союзы с сомнительными лицами — на такие же компромиссы они, возможно, шли во время событий, связанных с битвой при Ослепляющем ущелье. Хотя часто говорят, что “враг моего врага — мой друг”, ПИ должны тщательно взвесить стоимость каждой возможной дружбы или альянса, поскольку некоторые из них этого не стоят.

## Профили NPC

Для многих уникальных персонажей предусмотрены собственные профили. 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 обучению владению оружием, поскольку предполагается, что он уже имеет необходимую подготовку для использования своего оружия или любого другого, которое МИ может ему выдать.

## Прикосновение судьбы (ТАЛАНТ)

**Предварительные условия:** Только для неигровых персонажей со свободой воли. Данный талант нельзя применять к демонам и другим неживым существам. Количество очков Судьбы у NPC равно половине бонуса Силы воли (округляется в большую сторону). Они могут использовать эти очки точно так же, как ПИ, и могут даже их “сжечь”, чтобы пережить смерть, хотя это всегда должно происходить «за кадром». В любой ситуации, когда эти индивиды терпят поражение и сценарий разрешается в пользу ПИ, они просто вернутся в другой раз (вероятно, для мести!) Кроме того, правила Праведной ярости также применимы к этим NPC.



# ОСАДА

СЕРАЯ ЗОНА

•

ВНУТРЕННИЙ  
КОМПЛЕКС

•

БУНКЕР ДЛЯ  
КОНФИСКАТА

# ГЛАВА I: ОСАДА

*“Танковые ловушки, мины, фанатики и подходы прикрываются тяжёлыми болтерами? Тсссс, не волнуйтесь, господа. Мы их унитожим”.*

— лейтенант Пётр Зоколов, 4-й взвод 9-ой роты полка тяжёлой пехоты Канопуса.

Прошло несколько месяцев с момента окончания событий **The Church of the Damned**. Деи-фаг вселился в труп святого Друза и сеет хаос по всей Каликсиде. После побега из погребальной камеры, демон предстал перед кипящими массами сектора, утверждая, что является вторым пришествием их самого августейшего и любимого святого. Лжесвятой объявил, что возглавит крестовый поход против грешников, еретиков, богохульников, недовольных и девиантов, вернёт ныне погруженный во мрак и униженный сектор на истинный и праведный путь. Голосом Друза демон возложил вину непосредственно на благородные дома Каликсиды и синод Экклезиархии, а затем призвал мужчин и женщин Имперской Гвардии и Флота сплотиться под его знаменем. Пока его слова тихо распространялись по сектору подобно метастазам, всё больше кораблей и солдат присоединялось, угрожая свергнуть Каликсиду в войну.

Данное событие свергло несколько миров в хаос. Многие из наиболее ревностных офицеров Имперской Гвардии и Флота присоединились со своими полками и эскадрильями, отвернувшись от своих братьев по оружию и начальства в пользу этого так называемого “высшего призвания”. Пророки, шарлатаны и предсказатели всех мастей наводнили ульи сектора, разглагольствуя о предзнаменованиях неминуемой гибели и обещая спасение за горстку тронов. Экклезиархия поспешно выпустила многочисленные прокламации, осуждающие этого Лжесвятого и предателей, которые бросились в его объятия. Адептус Арбитрес неустанно трудились подавляя беспорядки и громя друзианские культы. Паника охватила даже самые отдалённые миры Каликсиды, и в равной мере начали поступать сообщения о массовых самоубийствах и чудесах. Дворец Трезубец следил за ситуацией с самого начала — от первых сообщений о причастности демона к событиям в Гематитовом соборе, до разоблачения вероломного псайкера Цецилия. Теперь агенты и аколиты отправляются в дальние уголки сектора для искоренения друзианских культистов и нахождения Лжесвятого.

Лжесвятой залёг на дно где-то в Каликсиде, имперские вооружённые силы находятся в смятении, а силы друзианского культа вторгаются на планеты и захватывают производственные мощности и верфи. Сам Администратум раскололся на бесчисленные фракции и был сведён к политическим пререканиям и мелочному злословию вместо того, чтобы обеспечить руководство, в котором сектор так отчаянно нуждается. Именно в этот надвигающийся кошмар втягиваются ПИ.

ПИ начинают миссию с того, что возглавляют штурм сильно укрепленного бункерного комплекса, который охраняет главный подход к улью Тertiам на Фенксворде. В приказах говорится, что ПИ должны возглавить подразделения 9-го полка тяжёлой пехоты Канопуса перед полномасштабной атакой Гвардии. ПИ должны помочь полку расчистить подходы и обезопасить комплекс, который затем Гвардия будет исполь-

зовать в качестве передовой оперативной базы для осады улья. На самом деле инквизитор послал их разыскать высокопоставленных членов армии Ложного Святого, которые, по слухам, скрываются в комплексе среди бесчисленных фанатиков друзианского ополчения. Полный инструктаж инквизитора доступен в виде раздаточного материала на стр. 71.

*Саламандра катится по широкой рокритовой дороге к улью Тertiам во главе колонны фронетранспортеров Химера Имперской Гвардии. Задняя часть колиандирской машины полна звуков: оглушительная какофония шума двигателя, постоянная болтовня вокс-оператора и непрекращающийся рёв тяжёлого огнемета впереди. Над фронированной обшивкой в тусклом пред-рассветном свете почти ничего не видно из разрушенного ландшафта Фенксворда, за исключением кратеров и слугайных тлеющих груд разбитых машин. Ещё одна отереть из тяжёлого оружия разрывает корпус Саламандры, убивая стрелка перед вами и разбрызгивая кровь и кости по всему салону. Слугайный снаряд попадает в тонкую обшивку и осколки ricochet по отсеку, высекая искры и заставляя вас поспешно прятаться за оборудованием или за тем, кто вы сможете найти. Впереди, рядом со станцией связи, не подозревающий о происходящей вокруг войне, широкогрудый лейтенант Зоколов склонился над вокс-оператором, кричащим в ругной вокс-микрофон.*

*“Где лоя проклятая Императором воздушная поддержка? Поднимите этих трижды проклятых Стервятников в воздух прямо сейчас, или я лично прослежу, чтобы каждого пилота в этой эскадрилье вывели, расстреляли и скорчили орками! И я начну с тебя!”*

*Комиссар роты слегка улыбается и наклоняется вперёд, чтобы перекрыть шум. “Свириный, не правда ли? Лейтенант Зоколов был бы прекрасным комиссаром”.*

## ИНСТРУМЕНТЫ ПРОФЕССИИ

Руководство атакой на укрепленную позицию с колонной бронированных машин и мощью гвардии должно быть одновременно волнующим и устрашающим для игроков. Хотя на данном этапе карьеры ПИ должны быть хорошо экипированы, им может понадобиться некоторое дополнительное специализированное снаряжение. ПИ должно быть выдано следующее:

- По 1 лёгкому панцирю силовика на ПИ
- 2 мelta-бомбы (6d10 Энерг; Бронь 12; Взрыв (2), Зажигательное)
- 6 лёгких подрывных заряда (4d10 Взрыв; Бронь 8; Взрыв (2))
- 12 фраз-гранат
- 6 крак-гранат
- 1 Осадный ауспик (этот мощный сканер может видеть сквозь стены, позволяя пользователю находить трещины, области под напряжением, опоры конструкций, скрытые отсеки и проходы, силовые кабели и т.д.. Он имеет дальность действия 20 метров и добавляет +10 к любым тестам на Взрывотехнику или Техпользование при попытке прорвать укрепления или саботировать сооружение)
- 1 Инфопланшет, содержащий сокращённую версию Тактики Импералис с акцентом на технику осады и аннотированную копию *Памятки имперского пехотинца для поднятия боевого духа*. Данная информация даёт читающему ПИ +10 к тестам на Взрывотехнику и +10 ко всем тестам Командования и Общительность при общении с членами Имперской Гвардии..

## ЛЕЙТЕНАНТ ПЁТР ЗОКОЛОВ

Рождённый в потомственной семье офицеров, лейтенант Пётр Зоколов – пылкий, командир 4-го взвода 9-й роты полка тяжёлой пехоты Канопуса. Лейтенант Зоколов молод для командира, и это знает. Он пытается противостоять любым сомнениям со стороны начальства относительно его командирских способностей сочетанием свирепости, бесстрашия и хорошо отточенного чувства тактики и стратегии. Хотя он и не совсем доволен тем, что его подразделение передано в руки тех, кого он считает недостойными. Однако Пётр глубоко набожный и верный последователь Бога-Императора, и будет помогать ПИ в меру способностей и возможностей своих людей.

В тоже время несмотря на то, что его преданность Богу-Императору и Его церкви абсолютна, но так же абсолютна и преданность своим людям. Лейтенант без колебаний послушается любых приказов ПИ, которые, по его мнению, без необходимости подвергают опасности войска или используют их глупым или бесполезным образом. Он готов даже бросить аколитов на произвол судьбы, если те будут вести себя слишком опрометчиво или глупо.

### ЛЕЙТЕНАНТ ЗОКОЛОВ

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

**Передвижение:** 4/8/12/24

**Раны:** 16

**Очков Судьбы:** 2

**Умения:** Кутёж (Вын), Лазание (Сил), Обыденное знание (Имперское Кredo, Имперская Гвардия, Империиум, Война) (Инт), Командование (Общ) +20, Взрывотехника (Инт), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Запугивание (Сил) +10, Медика (Инт), Учёное знание (Тактика Импералис) (Инт) +10, Тайный язык (Военные), Языкознание (Диалект улья (Канопус), Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт).

**Таланты:** Крепкий орешек, Бесстрашие, К демону в пасть, Железная дисциплина, Железная Челюсть, Стальные Нервы, Быстрая перезарядка, Каменная кожа, Прикосновение судьбы.

**Броня:** Флак броня гвардейца лучшего качества (всё 5).

**Оружие:** Болт-пистолет среднего качества (30м; S/2/—; 1d10+5 Взрывной; Бронь 4; Обойма 8; 4 Полн; Разрывающее), Хеллган среднего качества с креплением для штык-ножа (110м; S/3/—; 1d10+4 Энерг; Бронь 3; Обойма 40; Перез 3 Полн), Цепной меч лучшего качества (1d10+7† Режуш; Бронь 2; Сбалансированное, Разрывающее, +10 к Парированию), Боевой штык-нож среднего качества (3м; 1d5+4† Режуш; Бронь 2; Сбалансированное, Монозаточка), 2 Крак гранаты ([Бонус Силы]x3м; 2d10+4 Взрывной; Бронь 6), 2 Фраг гранаты ([Бонус Силы]x3м; 2d10 Взрывной; Бронь 0; Взрыв (4)).

**Снаряжение:** Рюкзак, сапёрная лопата, микробусина, противогаз, одна изношенная копия Памятки имперского пехотинца для поднятия боевого духа.

†Включает бонус Силы

“Что?”, — лейтенант Зоколов кричит в вокс-микрофон. “Повторите, команда! Нет! Клянусь Тронами!” Он слушает ещё мгновение, затем медленно вешает вокс-микрофон обратно на подставку. Пётр поворачивается к вам со сменными выражением недоверия и неохотного уважения на лице и кричит перекрывая шум двигателя и грохот болтерного огня:

“3-я механизированная и ополгены захватили аэродром. Эти суки гроксифилы! У нас нет поддержки с воздуха. Полагаю, нам придется действовать по старинке!”

Саламандра резко останавливается, и другие машины в колонне выдвигаются вперёд для её защиты. Красно-золотой свет восходящего солнца освещает укрепленный бункерный комплекс перед вами. Вы готовитесь выдвигаться, и лейтенант Зоколов поворачивает к вам суровое, ухмыляющееся лицо. Из бункера доносится грохот тяжёлого болтерного огня, разрывая землю вокруг пандуса.

“Приехали, леги и джентльмены. Впереди слишком много танковых ловушек, поэтому дорога непроходима”. Он закидывает хеллган на плечо и застёгивает шлем. “Пошли, тертовски подходящее утро для прогулки!”



## 4-Й ВЗВОД 9-Й РОТЫ ТЯЖЁЛОГО ПЕХОТНОГО ПОЛКА КАНОПУСА.

Полк тяжёлой пехоты Канопуса — это хорошо обученное подразделение гвардейцев-ветеранов, родом с шумного мира-улья Канопус. Полк состоит из легкобронированной пехоты, эти солдаты превосходят как в тактике штурма, так и в осаде. 4-й взвод 9-й роты является механизированным подразделением, имеющим в распоряжении несколько бронетранспортеров Химера и командирскую Саламандру, и является одним из наиболее отмеченных командованием подразделений из ульев Канопуса. В штурме участвуют: взвод из командирского отделения лейтенанта Зоколова с ПИ, а также 5 отделений по десять человек в каждом, включая сержанта. В состав трёх отделений входит пулемётчик с тяжёлым болтером, а в состав трёх других гранатомётчик.

### СЕРЖАНТ КАНОПУСА

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | 45 | 40 | 40  | 39  | 35  | 40  | 40 | 35  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 13

**Умения:** Кутёж (Вын), Лазание (Сил), Обыденное знание (Имперское Кredo, Имперская Гвардия, Империум, Война) (Инт), Командование (Общ), Взрывотехника (Инт), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Медика (Инт), Тайный язык (Военные), Языкознание (Диалект улья (Канопус), Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт).

**Таланты:** Крепкий орешек, Стальные Нервы, Быстрая перезарядка, Каменная кожа.

**Броня:** Флак броня гвардейца (всё 4).

**Оружие:** Цепной меч среднего качества (1d10+6† Режуш; Бронь 2; Сбалансированное, Разрывающее, +10 к Парированию), Хеллпистолет среднего качества (35м; S/2/-; 1d10+3 Энерг; Бронь 3; Обойма 20; Перез 2 Полн), Хеллган среднего качества с креплением для штык-ножа (110м; S/3/-; 1d10+4 Энерг; Бронь 3; Обойма 40; Перез 3 Полн), Боевой штык-нож среднего качества (3м; 1d5+4† Режуш; Бронь 2; Сбалансированное, Монозаточка), 2 Крак гранаты ([бонус Силы]x3м; 2d10+4 Взрывной; Бронь 6), 2 Фраг гранаты ([бонус Силы]x3м; 2d10 Взрывной; Бронь 0; Взрыв (4)).

**Снаряжение:** Рюкзак, сапёрная лопата, микробусина, Памятка имперского пехотинца для поднятия боевого духа.

†Включает бонус Силы

### ГВАРДЕЕЦ КАНОПУСА

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | 45 | 40 | 40  | 35  | 35  | 35  | 40 | 30  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 12

**Умения:** Кутёж (Вын), Лазание (Сил), Обыденное знание (Имперское Кredo, Имперская Гвардия, Империум, Война) (Инт), Взрывотехника (Инт) +10, Уклонение (Лов), Вождение

(Наземный транспорт) (Лов) +10, Медика (Инт), Тайный язык (Военные), Языкознание (Диалект улья (Канопус), Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт).

**Таланты:** Крепкий орешек, Стальные Нервы, Быстрая перезарядка, Каменная кожа.

**Броня:** Флак броня гвардейца (всё 4).

**Оружие:** Хеллган среднего качества с креплением для штык-ножа (110м; S/3/-; 1d10+4 Энерг; Бронь 3; Обойма 40; Перез 3 Полн), Боевой штык-нож среднего качества (3м; 1d5+4† Режуш; Бронь 2; Сбалансированное, Монозаточка), 1 Крак граната ([бонус Силы]x3м; 2d10+4 Взрывной; Бронь 6), 2 Фраг гранаты ([бонус Силы]x3м; 2d10 Взрывной; Бронь 0; Взрыв (4)).

**Снаряжение:** Рюкзак, сапёрная лопата, микробусина, Памятка имперского пехотинца для поднятия боевого духа.

†Включает бонус Силы

### СПЕЦИАЛИСТ КАНОПУСА

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | 45 | 45 | 40  | 35  | 30  | 35  | 35 | 30  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 12

**Умения:** Кутёж (Вын), Лазание (Сил), Обыденное знание (Имперское Кredo, Имперская Гвардия, Империум, Война) (Инт), Взрывотехника (Инт) +20, Уклонение (Лов), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Медика (Инт), Тайный язык (Военные), Языкознание (Диалект улья (Канопус), Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт).

**Таланты:** Бугрящиеся бицепсы, Крепкий орешек, Стальные Нервы, Быстрая перезарядка, Каменная кожа.

**Броня:** Флак броня гвардейца (всё 4).

**Оружие:** Гранатомёт среднего качества (60м; S/-/-; 2d10 Взрывной; Бронь 0; Обойма 6; Перез Полн; Взрыв (4)) или Тяжёлый болтер среднего качества с сошками и Ранец с боеприпасами (120м; -/-/10; 2d10 Взрывной; Бронь 5; Обойма 120; Перез 2 Полн), Ручная пушка среднего качества (35м; S/-/-; 1d10+4 Ударн; Бронь 2; Обойма 5; Перез 2 Полн), Боевой штык-нож среднего качества (3м; 1d5+4† Режуш; Бронь 2; Сбалансированное, Монозаточка), 2 Крак гранаты ([бонус Силы]x3м; 2d10+4 Взрывной; Бронь 6), 2 Фраг гранаты ([бонус Силы]x3м; 2d10 Взрывной; Бронь 0; Взрыв (4)).

**Снаряжение:** Рюкзак, сапёрная лопата, микробусина, противогаз, Памятка имперского пехотинца для поднятия боевого духа.

†Включает бонус Силы



# БУНКЕРНЫЙ КОМПЛЕКС

Чудо древней инженерии, распределительная дорога ☒ За поднимается на тысячу метров над скалистыми, негостеприимными пустошами Фенксворлда, соединяя улей Тертиам с соседями на востоке и юге. Обширное рокритовое пространство, почти 300 метров в поперечнике в самом широком месте и тысячи километров в длину, опирается на массивные, усиленные рокритовые опоры, вмурованные в скальную породу планеты. Состоящая из двенадцати широких чётко обозначенных полос движения, по шесть в каждом направлении, дорога также располагает многочисленными КПП Адептус Арбитрес, ремонтными мастерскими, небольшими святилищами и гостиницами, где путешественники могут отдохнуть и подкрепиться. В двух километрах от улья Тертиам, на въездных полосах движения, как раз перед тем, как дорога ныряет в бьющееся сердце возвышающегося улья, скопление приземистых зданий официального вида стоит в ожидании, приветствуя прибывающих путешественников.

Первоначально построенный как контрольно-пропускной пункт для управления потока людей и товаров в улей и из него, бункерный комплекс теперь используется силами предателей для контроля движения и для сдерживания лоялистских сил. Бункерный комплекс был дополнительно укреплен местными сапёрными командами из 3-го механизированного пехотного полка Фенксворлда, что отвернул от Бога-Императора и присоединился к силам Лжесвятого Друза. Танковые ловушки и мины блокируют въездные полосы, в то время как выездные полосы стали непроходимыми из-за разрушения дорожного покрытия и интенсивного применения мин. Здания были укреплены материалами из арсеналов Имперской Гвардии, на крышах возвели огневые точки, в которых разместились тяжёлые болтеры и стабберы, а Адептус Арбитрес сменились фанатичными друзианскими культистами.

## КТО КЕМ КОМАНДУЕТ

Формально командуют ПИ, однако верность мужчин и женщин взвода целиком и полностью принадлежит их любимому лейтенанту Зоколову. МИ должен дать понять игрокам, что в лице лейтенанта у них есть могущественный союзник, хорошо разбирающийся в тактике. Было бы глупо и даже опасно для миссии пренебречь его советом. Хуже того, наживание врага в его лице и 4-го взвода могло бы иметь поистине катастрофические последствия для ПИ, они могли бы быстро оказаться брошенными в бункерном комплексе без поддержки Имперской Гвардии и надежды на подкрепление.



## ЗОНА 1: СЕРАЯ ЗОНА

*Проезжая часть — широкая лента из рокрита стального цвета, испещрённая воронками от взрывов и усеянная останками гражданской наземной техники — излучающей аркой тянется к улью. Улей маятит перед вами примерно в трёх километрах — его титаническая громада освещена лучами солнца Фенксворлда. Прямо перед вами дорога усеяна танковыми ловушками, то делает её непроходимой для техники. По обе стороны проезжей части, сразу за препятствиями, стоят два приземистых бункера. Между ними находится полностью перекрывающая проезжую часть сильно укрепленная баррикада. Из бункерного комплекса за баррикадой мало что видно, кроме нескольких столбов тёмного дыма. Вы можете видеть охраняющих баррикаду ополченцев противника и дум тяжёлых болтеров на крышах зданий.*

Подход к бункерному комплексу начинается со смертельной пробежки по двухсотметровому участку дороги. Если ПИ и их союзники продвинулись вперёд, то столкнутся с выкашивающим огнём тяжёлых болтеров и лазганов друзианских ополченцев.

На протяжении первых ста метров дорога усеяна танковыми ловушками (см. врезку Сделано из более прочного материала), которые обеспечивают отличное укрытие, но замедляют движение. Из-за концентрации танковых ловушек, постоянного обстрела с баррикад и караульных помещений, а также необходимости всегда иметь укрытие между собой и встречным огнём, этот участок распределительной дороги считается Пересе-

## СДЕЛАНО ИЗ БОЛЕЕ ПРОЧНОГО МАТЕРИАЛА

Изначально построенные как военизированный аванпост для Арбитрес, здания бункерного комплекса возведены из более прочных материалов, чем те, которые используются в гражданской архитектуре. Кроме того, эти конструкции были усилены объединёнными силами Имперской Гвардии на Фенксворде и друзианского ополчения. Многочисленные здания и препятствия на территории комплекса служат отличным укрытием и построены таким образом, чтобы затруднить пролом стен и проникновение.

**Бункеры:** Приземистые и уродливые, толстые внешние стены бункеров сделаны из армированного пласкриты (32 очка Брони). Каждая стена имеет толщину не менее метра и снабжена дверьми из калёной стали (16 очков Брони). Бункеры с бойницами, такие как посты охраны, казармы и командный центр, оснащены панелями из бронестекла (4 очка Брони), которые можно закрыть толстыми выдвижными противовзрывными ставнями (8 очков Брони). Внутренние стены построены из бронепанелей (8 очков Брони), установлены деревянные и лёгкие стальные двери (4 очка Брони).

**Огневые точки с тяжёлыми болтерами:** Эти огневые точки, расположены на вершинах сторожевых постов и были наспех построены для размещения двух тяжёлых болтеров, которые друзианские ополченцы забрали у Имперской Гвардии из улья Тертиам. Каждая позиция состоит из мешков с песком (8 очков Брони), защитных плит (8 очков Брони) и имеет один укреплённый рокритовый сундук (16 очков Брони) для хранения боеприпасов. Тяжёлый болтер (120 м; -/-/10; 2d10 Взрыв; Бронев 5; Обойма 60; Перез 2 Полн).

**Огневые точки со стабберами:** Эти позиции также построены из мешков с песком и плит. Друзианские ополченцы используют тяжёлые стабберы в качестве второй линии защиты. Всего в комплексе семь таких позиций: по одной на крыше каждой казармы, одна на ангаре-штрафстоянке и две на командном бункере. Их расчёт составляют два ополченца (стрелок и заряжающий). Тяжёлый стаббер (120 м; -/-/10; 1d10+4 Ударн; Бронев 3; Обойма 200; Перез 2 Полн).

**Танковые ловушки:** Танковые ловушки напоминают приземистые пирамиды с плоской вершиной и сделаны из армированного пласкриты. Каждая из них имеет примерно три метра в длину, около полутора метров в высоту и весит несколько тонн. Эти препятствия группируют близко друг к другу и обычно ставят в шахматном порядке. Их используют либо для ограничения пространства для манёвра транспортных средств, либо для того, чтобы направить их в определённые зоны поражения. Непроходимые для всех, кроме самых тяжёлых танков, они также служат отличным прикрытием для пехоты. Каждая танковая ловушка может скрыть одного человека и даёт 32 очка Брони во все места при приседании, либо только корпусу и ногам в стоячем положении.

чёрной местностью. ПИ двигаются с половинной скоростью, и любая попытка убежать или броситься в атаку имеет штраф -10 к тесту на Ловкость. Провалившие тест падают ничком и имеют 20%-ный шанс попасть под прямой огонь ополченцев, и они будут полностью беззащитны до тех пор, пока не смогут встать и укрыться за танковой ловушкой. Для стрельбы из тяжёлых болтеров на дистанции до 120 метров и для лазганов до 100 метров необходим **Сложный (-10) тест Дальнего боя**.

За танковыми ловушками находится открытая территория длиной в сто метров, которая также хорошо простреливается обоими тяжёлыми болтерами. Любой достаточно мудрый ПИ может пройти **Тяжёлый (-20) тест на Восприятие** или **Сложный (-10) тест на Проницательность** и оценить ситуацию. ПИ также может пройти **Серьёзный (+0) тест Учёного знания (Тактика Импералис)** для определения наилучшего способа действий с минимальными человеческими потерями. Тех, кто опрометчиво решит броситься очертя голову вместо того, чтобы провести разведку, МИ следует призвать к здравомыслию от лица Зоколова. Как вариант, если ПИ его попросят, он может провести эти тесты сам. Обратите внимание, что на малой дистанции (менее 60 метров для болтеров и 50 метров для лазганов) тесты Дальнего боя становятся **Ординарными (+10)**.

При успешных тестах ПИ видят, что, хотя путь свободен от крупных препятствий, его совсем не легко пройти. Проезжая часть испещрена воронками различного размера от взорвавшихся снарядов за предыдущие недели. Некоторые воронки обеспечивают некоторое укрытие (1d10 очков Брони во всех местах, если лежать). Есть также несколько взорванных машин (1d10), которые предлагают незначительное укрытие (1d5+2 очков Брони) и невысокие груды щебня тут и там. Из-за воронок и обломков дорога считается Пересечённой местностью. ПИ передвигаются с половинной скоростью, и любая попытка бежать или атаковать влечёт за собой штраф -10 к тесту на Ловкость.

При четырёх и более степенях успеха ПИ также замечают несколько подозрительно правильных куч мусора, разбросанных среди обломков и воронок. Это противопехотные мины, также называемые прыжковыми или "лягушками". Любой ПИ может пройти **Серьёзный (+0) тест Обыденного знания (Война)**, **(Техника)** или **Учёного знания (Тактика Импералис)** и вспомнить, что эти мины оснащены датчиками движения и детонируют при приближении ближе 2-х метров.

Если проваливший тест на Ловкость во время бега в серой зоне упадёт ничком, то есть 25% вероятность того, что он сделает это в пределах двух метров от мины. Дополнительную информацию см. во врезке Прыжковые мины и ПИ.

## Прыжковые мины и ПИ

Некоторые сапёрные команды Имперской Гвардии в Каликсиде используют прыжковые мины – неприятное, но относительно редкое противопехотное оружие. Используемые для разрушительного воздействия на скопления пехоты или плотно сбитые орды ксеносов, они напоминают снаряд от тяжёлого болтера или обычную капсулу цилиндрической формы. Обычно спрятанные в горах мусора вдоль дорог с интенсивным движением, они оснащены чувствительными биомониторами, которые могут распознавать даже самые слабые биосигналы на расстоянии двух метров. Как только обнаруживается враг, небольшойкумулятивный заряд подбрасывает боеприпас примерно на два метра в воздух, где тот детонирует шрапнелью на площадь в пять метров в поперечнике. (2м; S/—/—; 2d10+5 Режущ; Бронез; 2 Взрыв (5), Разрывающее).

У ПИ есть множество способов хотя бы немного облегчить переход через нейтральную полосу для штурма баррикады. В первую очередь это мужчины и женщины из 4-го взвода. Посылать волну за волной гвардейцев здесь не сработает, поскольку во взводе всего 50 гвардейцев, и лейтенант Зоколов не одобрит безрассудную трату личного состава таким образом. Гвардейцы могут помочь другими, более полезными способами. А именно, у них есть три тяжёлых болтера и гранатомёта. После успешного прохождения **Серьёзного (+0) теста Учёного знания (Тактика Импералис)** ПИ могут развернуть орудийные расчёты таким образом, чтобы подавить или даже ликвидировать огонь из бункерного комплекса. Это позволит ПИ пересечь серую зону в относительно безопасной.

Также следует учитывать транспортные средства. 4-й взвод располагает тремя Химерами и командирской Саламандрой. Каждая Химера оснащена мультилазером на башне и тяжёлым болтером в корпусе. А Саламандра имеет тяжёлый огнемёт на лафете на задней части корпуса, и тяжёлый болтер в корпусе. Это вооружение может быть использовано для прикрытия и даже для прорыва баррикады. Одна из Химер также оснащена бульдозерным отвалом. Шофёр может пройти **Серьёзный (+0) тест Пилотирования (Наземная техника)**, чтобы успешно расчистить путь через танковые ловушки.

Однако ПИ следует помнить о сюрпризах. С помощью **Серьёзного (+0) теста Учёного знания (Тактика Импералис)** ПИ может вспомнить что сапёры Имперской Гвардии часто прячут противотанковые мины под ловушками в качестве дополнительной страховки от вражеской техники. Для обнаружения взрывчатки потребуется **Сложный (-10) тест на Поиск**. После обнаружения мина может быть обезврежена с помощью **Тяжёлого (-20) теста Техпользования**. В целом, должно быть не менее 3d10 противотанковых мин, разбросанных по танковым ловушкам и участку серой



зоны. Эти мины наносят 6d10 Взрывного урона всему в радиусе трёх метров и имеют бронестойкость 12. Более подробную информацию о Химерах и Саламандрах можно найти на боковой панели транспортных средств 4-го взвода.

Как только ПИ доберутся до баррикады, им нужно будет расчистить её и пробить брешь. Баррикада – внушительное сооружение высотой шесть метров и толщиной три метра, построена из блоков рокрита и разбитых машин, облицована листами пласкриты и увенчана толстым кольцом колючей проволоки. Если ПИ ещё не разобрались с защитниками баррикады, им нужно будет сделать это сейчас. Хотя в настоящее время они находятся в безопасности от тяжёлых болтеров на сторожевых башнях, друзианские ополченцы всё ещё могут вести огонь с вершины баррикады. Грамотное использование прикрывающего огня и сил Имперской Гвардии значительно облегчат прохождение баррикады.

Для прорыва баррикады требуется **Сложный (-10) тест на Взрывотехнику или Тяжёлый (-20) тест Техпользования**, чтобы установить взрывчатку таким образом, чтобы она создала брешь в баррикаде, достаточно большую для перемещения людей и оборудования. У баррикады 40 очков Брони и 30 очков Прочности. Для получения дополнительной информации об очках Брони и Прочности смотрите боковую панель транспортных средств 4-го взвода.

## ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА 4-ГО ВЗВОДА

В распоряжении ПИ есть три тяжеловооружённых бронетранспортера Химера и быстрая, хотя и легкобронированная командирская Саламандра. Эти машины обеспечивают не только мобильность и большую огневую мощь, но и вероятную защиту от стрелкового оружия, а также умеренную защиту от лёгких и средних средств поддержки, таких как тяжёлые болтеры и плазмаганы. Помимо вооружения, машины 4-го взвода обладают двумя важными характеристиками: бронёй и прочностью. Подобно личному бронезилету, броня машины уменьшает урон на количество очков брони. Подобно ранам, любой поглощаемый бронёй урон вычитается из Прочности. Как только транспортному средству наносится ущерб, равный его Прочности, оно уничтожается.

**Химера:** Надёжная и универсальная машина, она является лучшим бронетранспортёром Имперской Гвардии. Простая в эксплуатации и обслуживании, Химера находится на вооружении на протяжении тысячелетий. Располагая пространством для двенадцати человек и возможностью устанавливать на корпус различные виды оружия, её можно настроить на выполнение множества боевых задач. Химеры на балансе 4-го взвода оснащены установленным на башне мультлазером (300 м; —/—/10; 4d10+10 Энерг; Бронь 10; Обойма 50; Перез. —) и тяжёлым болтером во фронтальном корпусе (120 м; —/—/10; 2d10 Взрыв; Бронь 5; Обойма 60; Перез 2 Полн). Одна машина также оснащена бульдозерным отвалом для расчистки препятствий. Толстая адамантиевая броня даёт экипажу 30 очков Брони во всех местах, а сама машина имеет 25 очков Прочности и размер Большой.

**Командирская Саламандра:** Вариант Химеры, этот легковооружённый и бронированный транспорт предназначен для использования в качестве мобильного полевого командного пункта. Более быстрый и манёвренный, чем его более тяжёлые собратья, Саламандра вооружена тяжёлым болтером во фронтальном корпусе (120 м; —/—/10; 2d10 Взрыв; Бронь 5; Обойма 60; Перез 2 Полн) и тяжёлым огнём (30 м; S/—/—; 2d10+4 Энерг; Бронь 4; Зажим 10; Перез 2 Полн; Зажигательное) на лафете, расположенном в открытом пассажирском отсеке. Внутри могут разместиться до восьми человек, и она оснащена рядом мощных систем вокса и ауспекса. Любые тесты на Командование, Поиск или Проницательность, выполненные с использованием вокс- или ауспекс-систем Саламандры, получают бонус +10. Лёгкая броня обеспечивает всего 20 очков брони экипажу, а сама машина имеет Прочность 18 очков и размер Большой.

## ДРУЗИАНСКОЕ ОПОЛЧЕНИЕ

Жадность, двуличие и неумелое управление привели к тому, что улей Субрик лишился большинства из своих 23 миллионов жителей. Призванные на службу в Имперскую Гвардию, люди со всех уровней улья были погружены в военные транспортники и отправлены сражаться в крестовом походе. Плохо обученные и экипированные, они прошли мощную идеологическую обработку по пути из своего дома в зону боевых действий. В результате страха, отчаяния и жестокой идеологической обработки жители Субрика обратились к вере и быстро радикализировались. Убеждённые в том, что они избранники святого Друза, они взяли себе название “Сподвижники Друза”. К тому времени, когда они прибыли к Пограничному крестовому походу, то достигли такого уровня религиозного экстаза, который редко наблюдается в Имперской Гвардии, особенно среди новобранцев.

За годы, что они сражались среди Звёзд Гало, друзианское ополчение приобрело репутацию фанатичных и храбрых, хотя и бесхитростных воинов. Обычно используемое в качестве пушечного мяса более опытными полками, оно часто сражается бок о бок со штрафными полками и новобранцами. Именно из этих кадров они вербуют новых членов взамен павших. Когда Деи-фаг явился в обличье святого, всё друзианское ополчение покинуло свои позиции среди Звёзд Гало и сформировало ядро армии Ложного Святого. Как и в Пограничном крестовом походе, ополчение используется присягнувшими Ложному Святому полками Имперской Гвардии в качестве дешёвой рабочей силы и пушечного мяса. Однако это несколько не беспокоит рядового ополченца, поскольку они знают, что сражаться и умереть за святого Друза — самое святое, что может совершить человек.

### ДРУЗИАНСКИЙ ОПОЛЧЕНЕЦ



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

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 10

**Умения:** Бдительность (Вос), Обыденное знание (Империиум) (Инт), Языкознание (Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт), Ремесло (Любое) (Инт).

**Таланты:** Бесстрашие, Неистовство, Истово верующий†.

**Броня:** Флак-броня (Руки 3, Корпус 3, Ноги 3), Флак-шлем (Голова 2).

**Оружие:** Лазган среднего качества (100м; S/3/—; 1d10+3 Энерг; Бронь 0; Обойма 60; Перез Полн; Надёжное), Нож среднего качества (3м; 1d5+3† Режущ; Бронь 0) или Дубинка среднего качества (1d10+3†† Ударн; Бронь 0).

**Снаряжение:** Молитвенник (вероятно поддельный), символ святого Друза, пайки, рюкзак, бандольера.

†Вы находите убежище в своём безумии. При броске для определения эффектов Шока вы можете бросить дважды и выбрать лучший результат.

††Включает бонус Силы



## АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ МАРШРУТ

ПИ, которые не хотят попадать под шквальный огонь ополченцев на баррикадах и обладают долей хитрости (или безумия), могут воспользоваться альтернативным путём. Можно, хотя и чрезвычайно опасно, передвигаться по нижней стороне наземной дороги через подвесные мостки. Таким образом можно полностью миновать серую зону. Для этого потребуются пробить дорожное покрытие и карабкаться по сотням метров узких, шатких досок на высоте тысячи метров над воющей пустошью. Это влечёт за собой как ряд тестов на умения, так и невероятную силу духа.

Во-первых, любой ПИ с умениями Взрывотехники, Ремесла (Каменщик) или Ремесла (Зодчий) может пройти **Сложный (-10) тест умения**, чтобы определить наилучшее место для размещения заряда для подрыва. Использование осадного ауспики упрощает тест до **Серьёзного (+0)**. Как только будет определена подходящая площадь, предпочтительно над проходом, мостиком или достаточно широкой конструкционной опорой, один из ПИ должен провести **Сложный (-10) тест на Взрывотехнику**, чтобы поместить заряд таким образом, чтобы он проделал достаточно большое отверстие не повредив ничего на другой стороне. Внутренняя поверхность выполнена из армированного рокрита и имеет 16 очков Брони, которые легко преодолеваются либо мельта-бомбами, либо достаточным количеством обычных взрывчатых веществ. Как только отверстие будет проделано, каждый спускающийся ПИ должен пройти **Сложный (-10) тест на Лазание**, что-

бы пролезть через отверстие не поскользнувшись и не разбившись насмерть. Сложность может быть уменьшена за счёт использования соответствующего альпинистского снаряжения. Важно отметить, что любой ПИ с фобией высоты просто откажется путешествовать по этому маршруту, и никакие угрозы или уговоры не заставят его передумать. Как только ПИ пройдут под дорогой, прочтите следующее, заменив описывающую серую зону и баррикаду предыдущую запись:

*Нижняя часть дороги свидетельствует о долгих годах реинонта, замены и капитальной реконструкции. Швы в стойках заделаны толстыми железными пластинами, заклёпанными в местах разрушения конструкции. Беспорядочно расположенные листики пересекаются в случайных точках, некоторые используются для защиты конструкции от разрушительного воздействия времени, другие просто обтаются на тросах. Тошнота от головокружения усиливается, когда некоторые листики прогибаются и раскатываются у вас под ногами. Ваши костяшки пальцев скользят на холодном металле перил; потребуются медленные движения и быстрое мышление, чтобы не сорваться.*

Оказавшись под дорогой, ПИ должны осторожно пробираться по проржавевшим и неустойчивым служебным переходам, смотровым площадкам, многочисленным самодельным лесам и порталам, оставшимся от многовековой работы бригад техобслуживания и ремонта. Передвижение требует интенсивной концентра-



ции, и хотя скорость не уменьшается, как при передвижении по Пересечённой местности, штрафы всё равно есть.

ПИ могут двигаться в половину своего хода без каких-либо штрафов. Если они двигаются в полную силу, то должны проходить **Серьёзный (+0) тест на Ловкость** каждые пройденные 20 метров. Если по какой-либо причине ПИ необходимо двигаться быстрее, сложность увеличивается на один шаг при каждом увеличении Скорости движения. Провал любого из этих тестов означает, что ПИ потерял равновесие. В таком случае он должен немедленно пройти **Сложный (-10) тест на Ловкость** в отчаянной попытке удержаться на ногах, прежде чем рухнуть в пропасть. ПИ с умением Акробатика, могут снизить сложность теста на один шаг. Неудача в обоих тестах означает, что ПИ упал и разбился насмерть.

Если ПИ удастся перейти дорогу снизу, то они должны будут снова пробить дорожное покрытие и выйти на территорию комплекса (используя те же тесты на определение места и взрывотехнику, что и выше). ПИ также могут использовать осадный ауспик для нахождения наиболее тактически выгодного места для прорыва (например, ангар-штрафстоянку или одно из зданий казарм).



## УРВОГЕЛЬ (URVOGEL)

Если МИ почувствует, что простое карабкание над тысячеметровой пропастью недостаточно сложно для игроков, то может увеличить сложность, заставив напасть стаю агрессивных летающих хищников. Урвогели — длинные, гибкие существа размером с человека, покрытые радужной чешуёй, с пучками примитивных, похожих на гусиные перья, растущих из их голов и задних краев крыльев. По своей природе они похожи на рептилий, их широкие кожистые крылья оканчиваются острыми как бритва когтями, а широкая ядовитая пасть полна зазубренных зубов.

Агрессивно территориальные, урвогели нападут на всех, кто представляет угрозу или вторгается в их владения. Это включает в себя любых незадачливых ПИ, которые случайно забираются в их гнездо. При атаке урвогель пикирует на ближайшую цель и пытается обнять жертву своими крыльями. Как только цель запутается, существо кусает жертву, нанося зияющую ужасную рану и позволяя ядовитой слюне попасть в кровоток. На каждого аколита должно быть по два урвогеля, плюс по одному на каждого NPC, которого ПИ приведёт с собой. Этих зверей также можно использовать, если наземное сражение продвигается слишком медленно — они вылетают, чтобы полакомиться усеивающими местность трупами и ещё живыми.



### УРВОГЕЛЬ

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | —  | 20 | 35  | 45  | 05  | 50  | 20 | —   |

**Передвижение:** 4/8/12/24

**Раны:** 13

**Умения:** Бдительность (Вос) +20, Выслеживание (Вос) +20

**Таланты:** Бесстрашие, Неистовый натиск, Обострённые Чувства (Зрение), Быстрая атака.

**Черты:** Зверь, Летун (8), Природная броня (4), Природное оружие, Отравленное, Яд урвогеля†.

**Броня:** Чешуя (всё 4).

**Оружие:** Клыки (1d10+2†† Режущ; Бронев 2; Отравленное), Когти (1d10+2†† Режущ; Бронев 0).

**†Яд урвогеля:** Слюна содержит мощный нейротоксин, который быстро парализует жертву, позволяя урвогелю спокойно питаться. Если урвогель совершает успешную атаку, то ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость**. В случае успеха ПИ получает 1d5 единиц временного урона Ловкости и уровень усталости. В случае провала ПИ страдает от боли и получают 1d10 урона Ловкости каждый раунд. Если быстро не вколоть противоядие и не обработать рану с помощью **Сложного (-10) теста Медики**, то при потере всех очков Ловкости ПИ станет парализованным. После чего жертва начинает получать 1d10 урона Выносливости за раунд, поскольку органы отказывают. Как только заканчиваются все очки выносливости, ПИ умирает.

††Включает бонус Силы.

## ЗОНА 2: ВНУТРЕННИЙ КОМПЛЕКС

Как только ПИ преодолевают баррикаду или пробираются по опасным мосткам и лесам, то оказываются в самом комплексе. Если ПИ прорвались через баррикаду с помощью гвардейцев, прочтите вслух следующее:

*Теперь, миновав баррикаду, вы попадаете во внутренний комплекс. Сразу за баррикадой дорога завалена обломками и телами грузинских ополченцев, павших во время вашей атаки. Когда вы продвигаетесь через древи, лейтенант Зоколов ведёт свой 4-й взвод за вами, чтобы обезопасить район. Когда гвардейцы занимают позиции и окапываются, внутри комплекса раздаётся сигнал тревоги, и грузинские ополченцы выбегают на проезжую часть из бункеров.*

Если ПИ обошли баррикаду понизу, прочтите вслух следующее:

*Теперь, миновав баррикаду, вы входите во внутренний комплекс. Внутри комплекса раздаётся сигнал тревоги, и грузинские ополченцы выбегают на проезжую часть из бункеров.*

Вдоль дороги выстроились четыре приземистых уродливых блокгауза, по два с каждой стороны. Когда-то в этих казармах жили арбитры и имперские функционеры, теперь в них проживают фанатичные грузинские ополченцы. Сразу за этими зданиями, справа от проезжей части, находится большая укрепленная штрафстоянка, которая когда-то использовалась для хранения контрабанды и конфискованных машин. За штрафстоянкой стоит поперёк проезжей части большое угловатое здание, под ним проходят ведущие к улью распределительные полосы.

Внутри этого комплекса проезжая часть перекрыта расположенными в шахматном порядке боевыми позициями из мешков с песком и бронеплит, в которых могут укрыться защитники комплекса. Здесь также разбросаны штабеля ящиков, различные небольшие машины, генераторы, прожектора на высоких телескопических штангах и другое оборудование. Комплекс битком набит грузинскими ополченцами, плохо обученными и экипированными, но неистовыми в своей преданности Ложному Святому и его заявленной миссии по очищению Калик-сиды. Они будут сражаться насмерть, защищая как комплекс, так и Оракула, который в настоящее время находится в здании управления.

Теперь ПИ предстоит работать с лейтенантом Зоколовым для организации следующей части операции – зачистки внутреннего комплекса. Следующие несколько минут будут решающими, и вся миссия зависит от принятых в эти первые несколько мгновений решений, когда грузинские ополченцы занимают боевые позиции и пытаются отразить нападение ПИ и 4-го взвода. На стороне ополченцев численный перевес – их здесь по меньшей мере сотня, а также преимущество в виде укрепленных позиций с тяжёлыми болтерами на сторожевых башнях и тяжёлых стабберов на крыше командного бункера (при условии, что тяжёлые болтеры не были уничтожены в предыдущем бою).

Несмотря на серьёзное численное превосходство врага и незнакомую местность, гвардейцы имеют преимущество в подготовке, снаряжении и руководстве. Обратите внимание, что тяжёлые стабберы будут применяться на короткой дистанции с 60-метровой отметки.

У самих ПИ здесь есть два варианта. Если хотят, то могут остаться с гвардейцами и принять участие в сражении, либо могут переложить битву на умелые руки лейтенанта Зоколова и, используя гвардейцев в качестве отвлекающего манёвра, продолжить работу по поиску Оракула. Если ПИ выберут последнее, то могут просто двигаться вдоль окраин проезжей части, подавляя любое сопротивление, с которым столкнутся. Если они предпочтут остаться и сражаться с гвардейцами, то их ждёт затаенная и кровопролитная битва, в которой их решения и действия будут определять исход штурма. Для получения дополнительной информации о руководстве штурмом см. врезку Вступление в бой. Как только штурм будет успешным или ПИ удастся обойти место сражения и продвинуться дальше вглубь комплекса, они могут либо исследовать бункер для конфискации, либо двигаться прямо к маячащему вдалеке командному бункеру.

### Вступление в бой

Если ПИ решат остаться и сражаться с гвардейцами, то МИ для описания действий может использовать следующие рекомендации. Каждый ПИ должен пройти один Серьёзный (+0) тест на умение, которое наилучшим образом отражает его личные сильные стороны. Например, Арбитр или Ассасин могут провести тест Командования, Ближнего или Дальнего боя. Техножрец может провести тест Техпользования, чтобы оборудование гвардейцев работало, а Священник может провести тест на Обаяние или Запугивание, чтобы побудить гвардейцев к большим подвигам и доблести. Наряду с тестами ПИ, МИ должен также провести Серьёзный (+0) тест Командования для лейтенанта Зоколова и Серьёзные (+0) тесты Ближнего и Дальнего боя для гвардейцев.

Как только все тесты будут выполнены, МИ должен подсчитать общее кол-во успехов и провалов. За каждую степень успеха десять ополченцев погибают или иным образом выходят из боя, а за каждую степень неудачи пятерых гвардейцев постигает та же участь. Если какая-либо из сторон сокращается более чем наполовину от первоначальной численности, они ломаются и убегают – гвардейцы отступают к своим машинам, а ополченцы укрываются в казармах, сторожевых башнях и ангаре-штрафстоянке. Следует поощрять игроков описывать действия по мере того, как они делают свои броски. Это создаёт довольно кинематографичную сцену и позволяет ПИ принимать активное участие в штурме комплекса. Как только ополченцы будут разгромлены, гвардейцы отправятся охранять бункеры и выслеживать убегающих выживших, позволяя ПИ свободно исследовать комплекс.

## ЗОНА 3: БУНКЕР ДЛЯ КОНФИСКАТА

Бункер для конфиската представляет собой сильно укрепленное, похожее на ангар здание без окон. Высотой примерно тридцать метров, оно расположено за казармами справа от трассы. На обращенной к бункерному комплексу стороне здания есть четыре больших раздвижных дверей, через которые спокойно бы пролетела Валькирия, а также две обычных двери. До того, как комплекс был захвачен друзианским ополчением, в этом здании размещались люди, машины и контрабанда, изъятые Службой досмотра улья Тертиам. Как и с остальными зданиями, вокруг бункера расположены боевые позиции из мешков с песком и стальных щитов.

Чтобы попасть в здание, ПИ могут либо попытаться обойти систему безопасности на дверях бункера, либо просто взорвать их (если у них осталась взрывчатка после прорыва баррикады). Чтобы обойти систему безопасности бункера, ПИ необходимо пройти **Сложный (-10) тест на Безопасность** или **Сложный (-20) тест Техпользования**. ПИ нужен только базовый успех; никаких дополнительных степеней успеха не требуется. Если ПИ проваливает тест, то система безопасности переходит в режим карантина, увеличивая сложность любых дальнейших попыток взлома на один шаг. Если ПИ, пытающийся обойти систему безопасности, выкидывает на броске 99 или 100 очков, то система безопасности переходит в режим тревоги, в результате чего из установленных на крыше здания громкоговорителей раздаётся пронзительный вой сирены. Результат поднятия тревоги зависит от МИ. Если ПИ решат просто взорвать двери, им понадобится немного взрывчатки и либо **Серьёзный (+0) тест на Взрывотехнику**, либо **Сложный (-10) тест Техпользования**. Если ПИ проникли в здание, не включив сигнализацию и не взорвав дверь, прочтите следующее:

*Вы входите в огромный автомобильный ангар, забитый машинами и ящиками с символикой Имперской аквилы. Всё погружено в тень, единственный источник света — одинокая лампа высоко над потолком, которая отбрасывает резкий оранжевый свет. Где-то в лабиринте ящиков слышны спокойные шаги, как будто кто-то патрулирует, а отдалённые звуки разговоров и записанные на плёнку заявления доносятся из офиса на противоположной стороне ангара.*

## АНГАР-ШТРАФСТОЯНКА

Секция для автомобилей в бункере для конфиската представляет собой просто большую просторную площадку шириной примерно пятьдесят метров и десятиметровым потолком. Большая часть пространства занята ящиками различных размеров, на всех из которых изображена либо Имперская аквила, либо обозначающие контрабанду символы Адептуса Арбитреса. Здесь мало света, так как большинство потолочных светильников не горят. Из-за недостатка света и беспорядочного расположения ящиков во всём ангаре царит Полумрак, и на все действия в этой зоне налагается штраф (см. стр. 246 ОКП Dark Heresy rus 0.7).

Оказавшись внутри ПИ быстро понимают, что не одни. В ангаре четыре друзианских ополченца патрулируют группами по два. Для передвижения по ангару не привлекая внимания ополченцев, ПИ необходимо пройти **Сложный (-10) тест на Бесшумный шаг**. Если ПИ решат устранить

патрулирующих, то нужно выполнить ряд **Сложных (-10) тестов на Скрытность, Бесшумный шаг и Слежку**, чтобы устроить засаду и тихо убить охранников, не поднимая по тревоге всё здание. Количество необходимых тестов зависит от МИ и может проводиться в каждом конкретном случае для каждой пары ополченцев или в совокупности, когда ПИ делают несколько бросков, а МИ проводит ряд тестов Восприятия охранников. И в зависимости от того, какая сторона набрала больше степеней успеха, та и побеждает.

Успешное пересечение ангара (либо избежав, либо устранив патрули) приводит ПИ к его задней части. Здесь находится единственная открытая нарасташку дверь, ведущая в коридор с несколькими тесными кабинетами Службы досмотра, а также небольшим полевым командным пунктом Адептуса Арбитреса и КПЗ. Сам коридор заканчивается Т-образным перекрёстком. Первая дверь справа плотно закрыта и украшена символом Адептуса Арбитреса. Дверь слева открыта и ПИ могут слышать, как внутри кто-то переговаривается и молится.

## ОБЫСКИВАЕМ БУНКЕР

Как только бункер будет взят под стражу, ПИ могут захотеть тщательно обыскать ангар. В ящиках находится множество припасов Имперской Гвардии и контрабанды, изъятых как у контрабандистов, так и у законных путешественников. Здесь же хранится несколько конфискованных транспортных средств. Хотя они разобраны и представляют собой не более чем полые корпуса, шасси со снятыми деталями и демонтированные кузова. Однако, разбор был сделан профессионально и всё можно восстановить при достаточном количестве времени. Помимо этих любопытных, но бесполезных машин, есть одна целая, которая может оказаться очень полезной для ПИ в улье Тертиам.

## КОНТРАБАНДА

Для обыска ящиков каждый ПИ должен пройти **Сложный (-10) тест на Поиск**, после чего МИ должен записать общее кол-во степеней успеха. За каждые две степени ПИ могут бросить 1d10 и сравнить свой результат со следующим списком. МИ также не должен стесняться вводить собственные реликвии и контрабанду, чтобы они лучше соответствовали теме его кампании.

- 1) **Архотех аугметика:** Это запертая шкатулка для драгоценностей из чёрного дерева с иконографией Адептуса Механикус инкрустирована серебром и латунью. Замок представляет собой дьявольски сложный механизм, для обхода которого требуется **Тяжёлый (-20) тест на Безопасность**. Открыв, ПИ обнаруживают множество аугметических устройств, утопленных в красный бархат. Здесь четыре глаза разного цвета и множество изящных на вид нейронных имплантатов. Даже для непрофессионала изящный дизайн аугметики и её очевидное качество говорят о древних и ценных технологиях.
- 2) **Редкое ледяное вино из другого мира:** Две дюжины бутылок этого густого, вязкого, горящего странным пламенем, но крепкого вина, хранятся в криостазных пробирках, упакованных в контейнер с надписью "RELIEF". **Серьёзный (+0) тест Оценки** показывает, что это вино высшего качества и должно стоить 150 тронов за бутылку.

ку. Для проведения теста, ПИ сперва должен отпить из одной бутылки. А затем пройти **Сложный (-10) тест на Выносливость** или получить один уровень Усталости.

3) **Наркотики:** Этот ящик полон запрещённых наркотиков. МИ может использовать любые наркотики со **стр. 172 ОКП Dark Heresy rus 0.7**, или придумать собственные солевые смеси.

4) **Ящик с артефактами ксеносов:** На этом ящике изображён символ одной из крупнейших агрогильдий Фенксворлда, а также сообщения, утверждающие, что в нём хранятся запасы трупного крахмала. Хотя внутри действительно находится несколько батончиков, его основным грузом является небольшой запёртый сейф. После **Сложного (-10) теста на Безопасность** ПИ открывают сейф и обнаруживают несколько небольших камней, на которых выгравированы руны неизвестного и, вероятно, ксеносского происхождения. Каждый камень светится мягким жёлтым светом, который меняет цвет при прикосновении и издаёт тихий звук, когда находится рядом с другим камнем. Когда все камни расположены вместе, они издают мелодичный звук, похожий на тихое пение хора в совершенной гармонии.

5) **Лазкарабин модели Минерва-Эгида:** Этот дорогой, мощный лазкарабин (60 м; S/4/8; 1d10+2 Энерг; Бронев 0; Обойма 40; Перез Полн; Надёжный; 2,5 кг) упакован среди ряда стандартных лазкарабинов Имперской Гвардии. Скорее всего, он попал сюда в результате бюрократического сбоя где-то на линии поставок. Популярный среди уважаемых компаний наёмников и оружейников частных гильдий, Минерва-Эгида — это новый и очень сложный образец лазкарабина, созданный в Латунном городе с использованием данных от Такар Фейн. Лёгкий, удобный в обращении и обладающий невероятной скорострельностью, Минерва-Эгида является отличным оружием для воина, которому требуется как убойная сила, так и портативность.

6) **Экзотическая ксено-фауна:** В этих статических клетках содержатся живые экземпляры экзотических животных, которых ловят для богатых коллекционеров. Точная природа этих существ зависит от МИ. Это могут быть кто угодно — от радужных певчих птиц с кристаллическим оперением, до любопытных паукообразных с незначительными пси-способностями и крошечных, злобных, пускающих слюни карнозавров. Каким бы ни был их внешний вид, эти существа должны быть опасны. Возможно, из-за агрессивного характера или из-за того, что они переносят какую-то опасную заразу. Как бы то ни было, за этих животных можно выручить большое количество тронов, если суметь доставить нужному коллекционеру. Однако ПИ следует проявлять крайнюю осторожность при обращении с ними.

7) **Болт-пистолет Адептус Астартес:** Этот стандартный болт-пистолет Адептус Астартес неизвестного образца и происхождения. Он завернут в плотную промасленную ткань и из опознавательных знаков имеет только имперскую Аквилу. Само оружие высочайшего качества, находится в хорошем рабочем состоянии, имеет печать чистоты, а также надпись “*Flamis Indominatus*”, выгравированную на ствольной коробке, и покрыто красным лаком. Пистолет оснащён красным лазерным целеуказателем, но не заряжен, и к нему нет никаких боеприпасов. Патроны для человеческого болт-пистолета

не подойдут для этого оружия. Любой ПИ, прошедший **Серьёзный (+0) тест Обыденного знания (Империйум) или Обыденного знания (Адептус Астартес)** знает, что владение снаряжением космодесанта лицами, не принадлежащими к Адептус Астартес, строго запрещено и карается смертью даже для высокопоставленных служителей Инквизиции. Поэтому ПИ должны быть очень осторожны беря себе это священное оружие, и его нахождение здесь вызывает очень много вопросов.

8) **Еретические священные писания:** Изъятые у продавца редких книг и известного торговца запрещёнными знаниями, эти тексты, свитки и инфопланшеты имеют невероятную древность и шокируют своим еретическим содержанием. Большинству из них тысячи лет, а некоторые датируются временем Формирования. Это трактаты о праве, правах человека, природе ксеносов и взаимоотношениях человека с ними, а также различные критические замечания в адрес Экклезиархии, Святого Ордоса и многих других подразделений Адептус Терра. Хотя эти тексты имеют ценность для любого числа дворян и чиновников, особенно для радикальных инквизиторов, ПИ также могут извлечь пользу из содержащейся в них информации. Владение этими текстами даёт ПИ бонус +10 к любым тестам Запретного знания (Культы, Демонология, Ересь, Инквизиция, Ксеносы, Империйум, Экклезиархия и Имперское Кредо).

9) **Охотничье ружьё “Кочевник” и аксессуары производства кузницы Фикос:** Это изготовленное на заказ редкое ружьё ручной работы (250 м; S/—/—; 1d10+5 Ударн; Бронев 6†; Обойма 4; Перез Полн; Точное, Надёжное; 4 кг) лежит в сером футляре из армопласта. Очевидно, когда-то это была собственность профессионального убийцы. Вместо дорогого полированного дерева ложа винтовки изготовлена из текстурированного матово-чёрного композита, который, кажется, поглощает свет. На нем нет явных признаков принадлежности или происхождения, и только **Сложный (-10) тест Оценки** показывает, что это работа оружейников кузницы Фикос. Вместе с винтовкой в специальных углублениях на чёрной бархатной подкладке находится ряд аксессуаров: глушитель, редкий и дорогой омни-прицел (сочетает в себе эффекты красного лазерного целеуказателя и телескопического прицела, отменяет штрафы за стрельбу в темноте, даёт стрелку +20 к тестам на Восприятие (на основе зрения) в темноте и может быть подключён к блоку мыслеуправления или другому кибернетическому оружейному интерфейсу), и дюжина бронебойных патронов.

† Включает бонус +3 от бронебойных патронов.

10) **Поддельные произведения искусства:** Это иллюстрации из церковной рукописи написаны на тонких листах чеканного серебра и на первый взгляд кажутся древними и невероятно высокого качества. Прошедший **Тяжёлый (-20) тест Оценки** будет знать, что мотивы взяты из жизни святого Юрия Пастуха — древнего пустотника, канонизированного Каликсидским синодом как покровителя пустоходов Каликсиды. Считается, что книга о житии была написана очень уважаемым художником и ремесленником в далёком прошлом. Если ПИ получает три или более степеней успеха, то замечает ряд мелких изъянов в картинах, которые позволяют предположить, что на самом деле это хорошо выполненные подделки.

## БТР Носорог

В задней части ангара под тяжёлым чёрным брезентом находится Носорог Адептус Арбитрес, открытый для планового ремонта. Этот гусеничный бронетранспортёр не так хорошо вооружён или бронирован, как его двоюродный брат Химера, вместо этого полагаясь на скорость и манёвренность. Он идеально подходит для умиротворения городов и борьбы с беспорядками и может перевозить десять арбитров, четырёх кибермастифов и сопутствующее оборудование.

Хранящийся здесь “Носорог” окрашен в матово-чёрный цвет с красной окантовкой и белыми деталями и с гордостью демонстрирует символы Адептус Арбитрес и цифру “98” в качестве номера участка. Любые арбитры из числа ПИ могут пройти **Сложный (-10) тест Обыденного знания (Адептус Арбитрес)**. Положительный результат позволит вспомнить подробности о участке, особенно о том, что он остался лоялен и не встал на сторону Лжесвятого. Если в группе есть арбитр Фенксворлда, то сложность теста снижается на один шаг.

Носорог вооружён установленным на лафете тяжёлым ставбером с бронебойными патронами (120м; -/-/10; 1d10+4 Ударн; Бронь 6; Обойма 200; Перез 2 Полн) и гранатомётом с удушающим газом (60 м; S/-/-; Специальное; Бронь 0; Обойма 6; Перез Полн; Взрыв (1d10+3)). Газ раздражает глаза и дыхательную систему, и может даже убить слабых людей. Любой попавший в облако, должен пройти **Сложный (-10) тест на Выносливость**. Прошедшие просто задыхаются и блюют, но в остальном не страдают. Провалившие тест получают уровень усталости. Провалившие на 4 и более уровней снижают свою Выносливость на 1d10 в течение 1d5-1 часа.

## КАБИНЕТЫ СЛУЖБЫ ДОСМОТРА

*Эта большая комната когда-то была рабочей зоной для различных функционеров Службы досмотра улья Тertiам. Когда-то здесь было полно писцов, адептов и инспекторов, корпевших над конносаентами и талиоженными бланками. Но теперь здесь проживает дюжина друзианских ополченцев. В одном углу комнаты громоздятся многотисленные письменные столы и табуретки, отодвинутые в сторону, чтобы освободить место для раскладушек и лигного снаряжения ополченцев.*

Если ПИ смогли быстро и тихо разобраться с патрулирующими в ангаре, то находящиеся здесь не подозревают о присутствии посторонних. В этой ситуации прочтите следующее:

*Когда вы входите в комнату, то видите десять ополченцев, развалившихся на полу вокруг портативного тихо играющего вокса. Некоторые обсуждают текущие события, а другие титают из богато украшенных книг с изображениями святого Друза на обложках. Когда вы входите они поднимают глаза, ожидая увидеть возвращающихся с патрулирования в ангаре.*

ПИ автоматически получают преимущество Ошеломления и Свободное действие, чтобы поступить с ополченцами так, как сочтут нужным. В противном случае ПИ придётся сражаться.

Люди в этой комнате без достижений, и их оружие сложено в углу, далеко за пределами досягаемости. Несмотря на фанатизм, они не заинтересованы в схватке с вооружёнными и бронированными аколитами, и их можно убедить сдать с помощью **Серьёзного (+0) теста на Обаяние или Ординарного (+10) теста на Запугивание**. Если кто-нибудь из ПИ потрудится просмотреть книги, которые читают ополченцы, то увидит, что это молитвенники, но один из ополченцев читает потрёпанный экземпляр “Благословенного слова святого Друза о вопросах морали и благочестия”.

Если ПИ принимали участие в **The Church of the Damned**, то могут вспомнить, что это одно из предполагаемых произведений святого Друза, созданное Рисованным по приказу лжеархиепископа Врайна. Если ПИ не обнаружили подделок или не принимали участия в **The Church of the Damned**, то всё равно, с помощью **Сложного (-10) теста Обыденного знания (Имперское Кredo) или Серьёзного (+0) теста Учёного знания (Имперское Кredo)** они вспоминают, что до них доходили слухи о том, что об этой книге стало известно только в последние годы и её происхождение считается подозрительным в некоторых кругах Экклезиархии.

## СЛУЖБА ДОСМОТРА УЛЬЯ ТЕРТИАМ

Торговые дома Фенксворлда постоянно ссорятся из-за процента десятины, которую каждый из них должен выплачивать. Стремясь управлять своим народом и избежать вмешательства Адептус Арбитрес, правительство основало общепланетную Службу досмотра. Эта армия адептов сопоставляет огромные объёмы данных и неустанно документирует каждую коммерческую сделку. Когда-то они были частью местных силовиков и даже имели ограниченные полномочия преследовать тех, кто пытается уклониться от своего имперского долга. Однако поток обвинений в коррупции стал лавинообразным, и чтобы десятина оказалась собрана в срок пришлось вмешаться Адептус Арбитрес. В результате мастерского политического манёвра несколько торговых домов объединились и реформировали Службу досмотра в СПО.

Нынешняя Служба досмотра представляет собой бюрократическую трясину, где каждая форма заявки на замену ставберов должна быть заполнена в трёх экземплярах, подписана двумя высокопоставленными чиновниками, а затем отправлена на экспертную оценку не менее чем на 24 часа. Это не является сдерживающим фактором для новичков, которые вербуются в надежде послужить Империи и защитить свою семью. Однако продвижение по служебной лестнице практически невозможно, только если соискатель не является мастером кошмарной бумажной работы, что приводит к расколу в доктринах между полевыми командирами и их начальством.

## ПОЛЕВОЙ КОМАНДНЫЙ ПУНКТ АДЕПТУС АРБИТРЕС

Дверь на полевой командный пункт Арбитрес заперта, и для её открытия требуется **Тяжёлый (-20) тест на Безопасность**. После открытия прочтите следующее:

*Как только вам удаётся открыть тяжёлую дверь, внутри автоматически включается свет. Вы видите строгую комнату, в которой доминирует высокий, внушительный стальной стол, инкрустированный барельефами иконографии Адептус Арбитрес и сценами с изображениями различных наказаний нарушителей закона. Вдоль одной стены проходит стальная скамья с прямой спинкой, в которую через равные промежутки вделаны стальные кольца. Стены комнаты покрыты шрапnelами от выстрелов из лазгана, а на полу и стенах тут и там видны тёмные пятна. Непротив входа находится бронированная пластмассовая дверь, ведущая в КПЗ. Дверь приоткрыта, и изнутри доносится запах смерти.*

Сам ПКП состоит из трёх помещений: зала приёма, зоны ожидания, а также раздевалки со шкафчиками. В комнате приёма и бронирования мало чего ценного, если не считать очевидных следов сражения и доносящегося из КПЗ тошнотворного запаха гниющей плоти. Если ПИ отправятся на разведку, то обнаружат в четырёх камерах сваленные в кучу тела нескольких мужчин и женщин, со следами насильственной смерти и в запущенной стадии разложения. Каждый увидевший это ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость, а также тест на Страх (1)**. Проваливший тест немедленно блюёт и получает уровень Усталости. ПИ, которые смогли удержаться от того, чтобы их не затопило от ужасного зрелища, могут осмотреть тела, но там мало что можно узнать. Некоторые из них одеты в форму арбитрес с цифрой "98" на плечах, а другие носят одежду заключённых из мешковины. Пройдя **Серьёзный (+0) тест Медики** можно обнаружить, что трупам уже несколько недель, и что они были убиты из лазганов.

В задней части зоны ожидания находится запертый стол охранника, дверь в раздевалку и складское помещение. **Лёгкий (+30) тест на Безопасность** открывает выдвижной ящик, в которой находится фляжка с амасеком, связка ключей и коды доступа к Носорогу Адептус Арбитрес. Дверь в раздевалку и кладовку не заперта, и внутри ПИ найдут два ряда шкафчиков (со скамейкой для каждого), санитарные принадлежности и душ. Если ПИ потрудятся открыть шкафчики (**Серьёзный (+0) тест на Безопасность**), то найдут небольшой склад оружия, брони и снаряжения Адептус Арбитрес, все помеченные стилизованной цифрой "98". Каждый ПИ может экипироваться полным комплектом панцирной брони Адептус Арбитрес (6 очков брони на все места), щитом Арбитрес ([1d5+Бонус Силы] Ударн; Бронь 0; Оборонительное, 8 очков Брони), дробовиком (30 м; S/3/-; 1d10+4 Ударн; Бронь 0; Обойма 18; Перез Полн; Разлёт) и шоковой булавой ([1d10+Бонус Силы] Ударн; Бронь 0; Шоковое). ПИ также могут найти различные личные предметы, такие как удостоверения, конспекты некоторых местных законов с комментариями, патроны для дробовика для трёх перезарядок на каждого ПИ и другое снаряжение арбитра.

## КОМАНДНЫЙ БУНКЕР

*Перед вами раскинулся командный бункер Службы до-смотра – возвышающаяся над проезжей частью неприступная пирамида с плоской вершиной. На её белоснежном фасаде красуется эмблема Службы до-смотра. Линия плотно закрытых ставней окон опоясывает верхнюю часть здания, и всё сооружение окружено стеной из мешков с песком и колючей проволоки. На крыше расположены две огневые точки с тяжёлыми стабберами, а также большая переносная антенна полевого вокс-прислушника. Тяжёлые ворота перекрывают магистраль, эффективно изолируя комплекс от улья.*

Командный бункер отмечает дальнюю границу комплекса и начало последнего подхода к улью. Бункер представляет собой пирамиду с плоской вершиной высотой двенадцать метров, построенную из того же армированного рокрита, что и остальная часть комплекса. Окна со стальными ставнями расположены вдоль бункера чуть ниже его усечённой крыши, а массивные стальные двери в настоящее время перекрывают проходящую под ним магистраль. За исключением шлагбаумов и единственной входной двери, цокольный этаж выполнен из монолитного рокрита. Второй этаж состоит из одной большой комнаты, совмещённой смотровой площадки и командного центра. Перед бункером находятся большие раздвижные стальные ворота, по бокам которых находится толстая стена из мешков с песком с колючей проволокой. На крыше видны две огневые точки с тяжёлыми стабберами.

Когда ПИ и 4-й взвод прорвали баррикаду, охранявшие командный бункер друзианские ополченцы были вызваны для отпора. Теперь единственной защитой бункера являются два расчёта тяжёлых стабберов на крыше. Разумное



использование гранат или меткая стрельба должны быстро уничтожить эти огневые точки. После этого ПИ могут свободно обследовать местность, не встречая сопротивления.

Вход в бункер представляет собой сильно укрепленную стальную дверь со сложным замком, для обхода которого требуется **Тяжёлый (-20) тест на Безопасность**. В случае провала запирающий механизм блокируется на пять минут. По истечении этого срока ПИ может осуществить ещё одну попытку. Если ПИ проваливает тест на три и более степени, то механизм клинит и обойти его становится невозможно. Если это происходит, лучший вариант для ПИ – выбить или взорвать дверь.

Вход ведёт в тёмный лестничный колодец. Когда все ПИ оказываются на лестничной клетке, дверь за ними захлопывается. Когда ПИ поднимаются по лестнице, каждый переживает ужасное видение, связанное с их личными глубочайшими страхами. Они могут увидеть, как стены становятся красными от крови, стать свидетелями тысяч ползущих к ним паразитов или пережить какой-нибудь другой не менее ужасающий фантазм. Каждый ПИ должен пройти тест на Страх (2). Прошедшие потрясены, но могут продолжать подниматься. Провалившие страдают от последствий страха согласно **стр. 263 и 378 ОКП Dark Heresy rus 0.7**. Когда ПИ наконец доберутся до лестничной площадки второго этажа и войдут в командный центр, зачитайте следующий отрывок:

*В командном центре темно, как и на лестничной клетке, и всё предвещает недоброе. Единственными источниками света являются разноцветные лампы на различных блоках когитаторов, мерцающее зеленоватое свечение экранов аудиоспикеров и то незначительное, что проникает сквозь щели ставней. В комнате холодно, достаточно холодно, чтобы ваше дыхание выделялось паром в морозном воздухе, и вы можете ощутить отчётливую смесь запахов озона, священных масел и прогорклой плоти.*

*Вы обнаруживаете, что не одиноки. Едва различимое в свете множества экранов мониторов существо сидит на огромном командирском кресле. Очевидно, это какой-то нелегальный мутант, и оно сильно модифицировано с помощью противостественно выглядящей аугметики. Оно поднимает глаза, вздыхает с облегчением и говорит сквозь гул и лязг механизмов мелодичным голосом со странным акцентом. “Я знал, что вы придёте. Вы должны быть благодарны, потому что находитесь в присутствии оракула святого Друза. Я – его голос на Фенксворде. Последнее, что сказал мне мой учитель перед тем, как задохнуться, было о вашей приходе, и вот вы здесь, с точностью до минуты. А теперь подойдите ближе, я хотел бы попросить вас об одолжении.”*

Существо в кресле – Блейз Дрейкон, “Оракул святого Друза”. Как только ПИ войдут, он будет умолять их убить его. Он объясняет, что всю жизнь страдал от болезней и безумия, а теперь, еще и от лечения, которое, как ему обещали, излечит его от видений, несущих страх и жуткую боль.

Если ПИ исполняют его желание, он благодарит и благословляет именем святого Друза. Если ПИ попытаются снять его с кресла или иным образом вмешаться в какую-либо из систем, он впадает в ярость и атакует своими психическими способностями. Сперва метает биомолнию, а затем пытается доминировать над каждым из ПИ по очереди, пока

не сможет найти достаточно податливый разум. В случае успеха Оракул приказывает подчинённому ПИ напасть на других аколотов.

Как только Оракул будет убит или подчинён, ПИ смогут провести тщательный обыск командного центра. **Ординарный (+10) тест на Поиск** выявит базовую систему управления, что позволит открыть ставни, включить свет и поднять ворота. Здесь нужно собрать много данных, включая свидетельства причастности дома Дрейкон, весьма уважаемого благородного дома и производителя высококачественной аугметики, к планам Ажесвятого. Для сбора данных из когитаторов один из ПИ должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Техпользования** из-за надёжности шифрования файлов. За каждые две степени успеха ПИ узнают один из следующих фактов:

- Оракул когда-то был молодым человеком по имени Блейз Дрейкон, младшим отпрыском дома Дрейкон. Будучи несанкционированным псайкером, он подвергся обширной аугментации с использованием технологий, известных только дому Дрейкон, в попытке усилить свои и без того мощные пси-способности.
- Дом Дрейкон поставляет средства и снаряжение повстанческим полкам Имперской Гвардии в улье Тertiам. Кроме того, лидеры семьи Дрейкон неоднократно встречались с высокопоставленными членами друзианского ополчения по причинам, которые в настоящее время неясны.
- Высокопоставленный член ополчения и личность, представляющая большой интерес для Инквизиции, псайкер по имени Молокор Камбис, действовал из командного бункера Службы досмотра всего пять дней назад. В настоящее время он находится под защитой дома Дрейкон и проживает в их поместье в улье Тertiам.

МИ волен представлять любую другую информацию, которая, по его мнению, имеет отношение к кампании. Особенно, если МИ использует **The Chaos Commandment** само по себе, а не как часть трилогии **The Apostasy Gambit**.

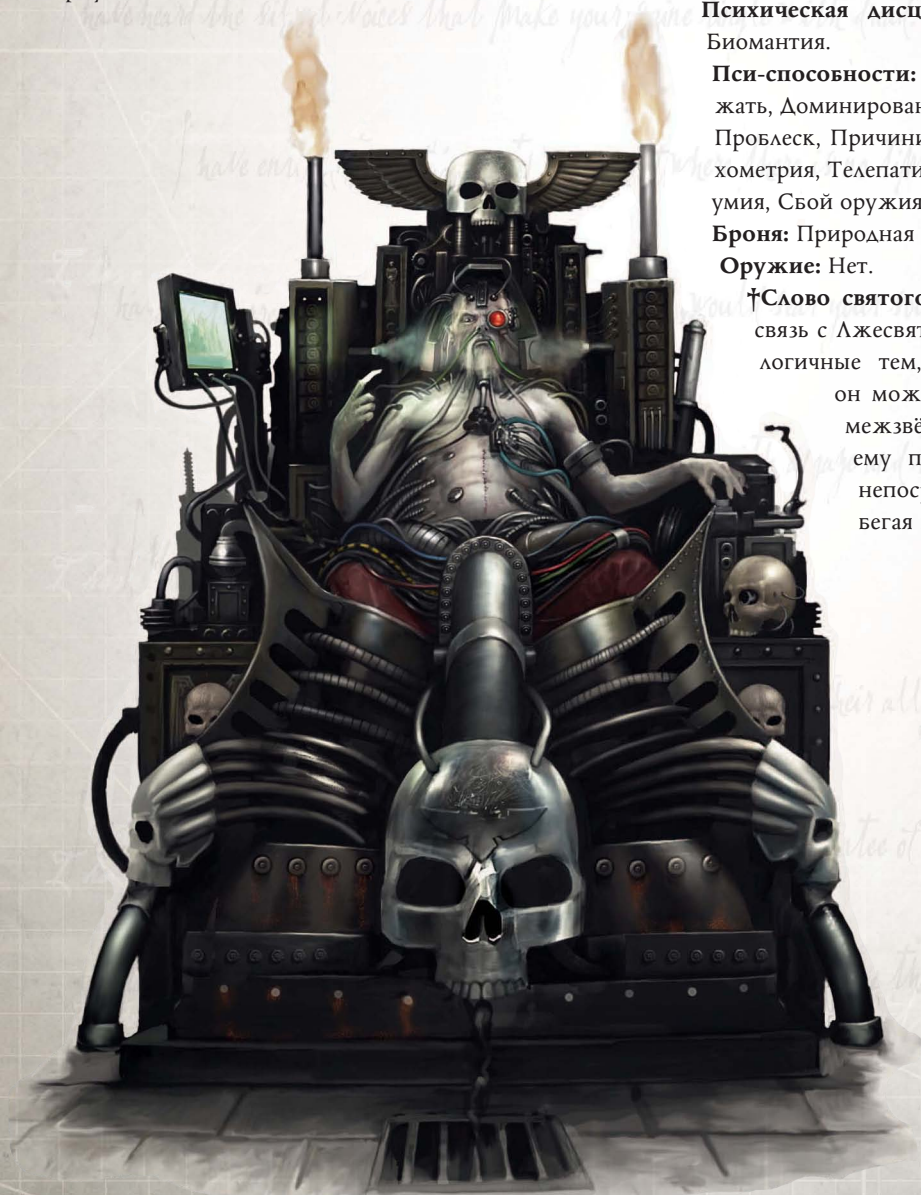
## БЛЕЙЗ ДРЕЙКОН (ОРАКУЛ)

Единственный отпрыск могущественной семьи Дрейкон из улья Тertiам, Блейз родился с мощным психическим потенциалом. С рождения будучи необычайно чувствительным, энергичным и проницательным ребёнком, по достижении половой зрелости у него начались сильные видения, связанные с религиозным экстазом и божественной карой, часто сопровождавшиеся неконтролируемыми и болезненными припадками. По мере взросления увеличивался и его психический потенциал (как и частота припадков), пока он полностью не проявил свои способности в возрасте семнадцати лет. Его семья была достаточно могущественна и богата, чтобы уверечь молодого человека от рук Адептуса Астры Телепатика, но они становились всё более обеспокоенными по мере того, как его сила возрастала, а его психическая и эмоциональная стабильность разрушалась. Исчерпав более традиционные способы помочь своему сыну справиться с ужасным даром, лорд Дрейкон обратился за ответом к другим, более незаконным источникам.

Уже будучи главой ведущего консорциума по аугментике, лорд Дрейкон глубоко погрузился в мрачные тайны

Магос Биологис. Когда он исчерпал эти направления исследований, то обратил свои всё более отчаянные поиски к запрещённым и еретическим технологиям, связавшись с еретехами и радикальными магосами. Именно в это время лорд Дрейкон полностью лишился рассудка и стал вассалом Разрушительных Сил. Теперь, после многих лет генной терапии, нейрохирургии и еретической аугментации, его сын одновременно и больше, и меньше, чем человек.

Странный гибрид человека, машины и демона — тело, разум и душа бедного Блейза были искажены до неузнаваемости. Его конечности чрезмерно длинные, к ним привиты хитиновые пластины коричневого цвета с золотыми прожилками. Крючковатые пальцы покоятся на концах бледных, безвольных рук. А то, что можно рассмотреть на лице, выглядит как тревожащий сплав продвинутой аугметики и хитина с сеткой электросхем. Он прикован к своему креслу, что повышает его психические способности и поддерживает жизнь. Когда Блейз обращается к ПИ, то говорит певучим голосом, в котором ясно выделяются нотки кипящих в нём безумия и ярости. В целом, он жалкий, но опасный противник, и само его существование является анафемой всему, за что выступает Империи.



## ОРАКУЛ



| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| —  | —  | 10 | 35  | 20  | 55  | 45  | 55 | 20  |

**Передвижение:** —

**Раны:** 20

**Очки Судьбы:** 3

**Умения:** Бдительность (Вос), Шифры (Оккультизм), Обыденное знание (Имперское Кredo, Империиум) (Инт), Запретное знание (Культы, Демонология, Мутанты, Псайкеры, Варп) (Инт), Воззвание (СилВол), Грамотность (Инт), Псичувство (Вос), Учёное знание (Легенды, Нумерология, Оккультизм) (Инт), Тайный язык (Культы) (Инт), Языкознание (Высокий готик, Диалект улья Тertiам).

**Таланты:** Декаанс, Благоклонность варпа, Бесстрашие, Истово верующий, Пси-рейтинг (4), Могучий разум, Слово Святого Друза†, Прикосновение судьбы.

**Черты:** Страх (1), Потустороннее, Машина (4), Регенерация, Странная физиология.

**Психическая дисциплина:** Прорицания, Телепатия, Биомантия.

**Пси-способности:** Биомолния, Подчинение, Пережать, Доминирование, Дальний взор, Вспышка взрыва, Проблеск, Причинить боль, Психический Вопль, Психометрия, Телепатия, Устрашение, Прикосновение безумия, Свой оружия.

**Броня:** Природная броня (всё 5).

**Оружие:** Нет.

†Слово святого Друза: Оракул разделяет особую связь с Лжесвятым и, используя способности, аналогичные тем, которые используют астропаты, он может общаться со своим учителем на межзвёздных расстояниях. Это позволяет ему передавать пожелания Лжесвятого непосредственно дому Дрейкон, не прибегая к услугам постороннего.

## РЕШЕНИЕ ВОЗМОЖНЫХ ПРОБЛЕМ

Важно помнить, что любой план является идеальным до первого контакта с врагом. В то время как МИ должен сделать всё возможное, чтобы провести персонажей через миссию (используя подсказки и советы лейтенанта Зоколова), невозможно предсказать действия игроков и то, как они отреагируют на те или иные ситуации. Если игроки кажутся растерянными или застыли в нерешительности по поводу наилучшего варианта действий, мягкое подталкивание МИ через лейтенанта Зоколова или одного из его доверенных сержантов может помочь сдвинуть приключение с мёртвой точки.

Направ на комплекс и расследуя сообщения Оракула, ПИ преследуют довольно чёткую цель, а их ранг и статус оперативников Святого Ордоса дают им изрядную власть. Оракул не заинтересован ни в переговорах, ни в том, чтобы просить пощады, ни даже в том, чтобы позволить захватить себя в плен, и будет сражаться насмерть. Гвардейцам 4-го взвода, несмотря на значительное численное превосходство, удастся разбить друзианских ополченцев и захватить комплекс. А ПИ, так или иначе, обнаружат улики, которые приведут их в улей Тertiам. Если ПИ потерпят серьёзные неудачи или их расследование просто зайдёт в тупик, можно воспользоваться следующими советами:

- Если ПИ упустят важные подсказки или полезные предметы (например, археотех аугметику в бункере для конфиската), лейтенант Зоколов или один из его доверенных гвардейцев могут обратить на это их внимание.
- Любой получивший значительный уровень усталости или ранений ПИ может быть вылечен полевым медиком 4-го взвода. Профиль медиков идентичен обычному гвардейцу 9-го Канопуса, но с умением Медика на уровне +20 и имеют при себе полностью укомплектованную аптечку.
- У раненых ПИ мало шансов противостоять Оракулу. В этом случае МИ мог бы дать Ошеломление на первый ход (например, Оракул был оглушён гранатой при атаке на командный бункер). Либо по причине нездоровья Блейза уменьшить его характеристики.
- Если ПИ грозит поражение из-за потери поддержки со стороны гвардейцев, истощения в их рядах или простой усталости, у МИ есть несколько способов смягчить удар. Возможно, их оттесняют взбешённые друзианские ополченцы, и лейтенант приказывает своим оставшимся гвардейцам отступить к Химерам для переоценки тактической ситуации. Или, возможно, Оракул сбегает в своё поместье в улье Тertiам, и ПИ должны выследить его там.

Данная глава предназначена для того, чтобы бросить вызов ПИ и подготовить их к предстоящим долгим битвам. Хотя она позволяет им возглавить славную, пусть и небольшую атаку и искоренить ересь в виде Оракула, но также может наказать опрометчивых и глупых.



## Опыт и время простоя

Как только бункерный комплекс будет взят под охрану, а Оракул побеждён, МИ должен воспользоваться возможностью вознаградить ПИ опытом и очками Судьбы. ПИ также могут воспользоваться доступным временем для связи с покровителем-инквизитором, углубленно просканировать когитаторы в командном центре, собрать больше информации о текущей ситуации в улье и обыскать бункер для конфиската на предмет любых упущенных ценностей.

Их покровителю требуется чуть больше двух стандартных недель, чтобы обработать полученные данные, а ПИ — чтобы составить планы по проникновению в поместье Дрейкон. В течение этого времени они могут разбить лагерь на территории комплекса (который будет полностью защищен в течение 48 часов после штурма) или отступить на орбитальный корабль (если он у них есть). Это также даёт ПИ возможность оценить любые найденные трофеи и начать искать связи для их продажи. По истечении этого времени выходит на связь инквизитор-покровитель и определяет новую миссию: обнаружить местонахождение «Пророка святого Друза» и доставить этого еретика живым или мёртвым.

**Опыт:** Каждый игрок должен заработать не менее 500 очков опыта. Рекомендуется распределять так:

- **Базовые:** 150 ОО
- Преодолели баррикаду с минимальными потерями или успешно проникли на территорию комплекса, пройдя снизу: 75 ОО
- Захватили главный комплекс, казармы и ангар-штрафстоянку: 100 ОО
- Повели Оракула: 100 ОО
- Обнаружили доказательства причастности дома Дрейкон к восстанию без помощи инквизитора-покровителя: 75 ОО



# НОВАЯ ПЛОТЬ

ДОБРО  
ПОЖАЛОВАТЬ В  
ПОМЕСТЬЕ

•

ЧАСОВНЯ  
УЖАСОВ

•

БЕЗУМНЫЙ  
ПРОРОК

## ГЛАВА II: НОВАЯ ПЛОТЬ

*“В знаниях нет ничего постыдного, и нет физического или психического недуга, который нельзя было бы вылечить правильным применением технологий. Крепы Марса имеют на это право. Плоть слаба, но их близорукая догма делает слепыми к истинному потенциалу аудиетики. То, что я создал здесь, не просто заменяет или восстанавливает плоть; оно позволяет человеку превзойти саму человечность”.*

— лорд Виктор Дрейкон

**В**о второй главе аколиты должны отправиться на самые высокие шпили улья Тертиам, чтобы расследовать преступления могущественного благородного дома Дрейкон и найти Молокора Камбиса, так называемого пророка святого Друза.

Поскольку путь к улью свободен и охраняется союзниками из 9-го полка Канопуса, у ПИ есть несколько способов добраться до нужного места. В то время как преодолеть два километра от КПП Службы досмотра до подножия улья несложно, войти внутрь решительно невозможно. Магистраль входит в улей чуть выше промышленных уровней, разделяясь на головокружительное множество бульваров и широких проспектов, которые ныряют прямо в бьющееся сердце торгового района. В самом улье есть ещё один контрольно-пропускной пункт, но охраняемый предателями из Гвардии и Арбитрес. У них есть строгие приказы относительно регулирования движения в улей и из него, и получение пропуска должно стать деликатным делом.

Самый простой и наименее заметный способ — пройти два километра до улья пешком. Вражеские силы регулярно совершают походы по магистрали за припасами, отпуском или с сообщением. Поэтому одинокая группа ополченцев мало у кого вызовет подозрение. На КПП полно униформы, лазганов и другого снаряжения, которое сделает легенду более убедительной. Проникновение в улей под видом друзианских ополченцев требует **Встречного Ординарного (+10) теста на Обман против Проницательности охранников (Восприятие 35)**. Провал означает, что ПИ раскрыты и должны попробовать другие способы проникновения. Недостатком представления себя как друзианских ополченцев является то, что как только ПИ оказываются внутри улья, то подвергаются дальнейшему контролю со стороны патрулирующих гвардейцев и арбитров, или нападению со стороны преступников. Они также находятся во власти темпераментной внутренней транспортной системы улья, хоть и позволяющей преодолевать большие расстояния. Многие части улья вообще не допускают друзианских ополченцев, особенно элитные шпили, где находится поместье Дрейкон.

Второй вариант — замаскироваться под арбитров и использовать Носорог со штрафстоянки. Осуществить это сложнее, но в долгосрочной перспективе потенциально выгоднее. Для возврата к полной функциональности требуется лишь незначительная доработка (**Серьёзный (+0) тест Техпользования**). Однако одна из насущных проблем заключается в том, что на машине нанесён номер участка Службы досмотра, который не присягнул Лжесвятому и был истреблён гвардейцами-предателями. Если они ещё этого не сделали, то ПИ-арбитры из числа ПИ могут провести **Сложный (-10) тест Обыденного знания (Адептус Арбитрес)**. Успех покажет, какие участки остались лояльными, а какие встали на сторону Лжесвятого. Если арбитр из Фенксворлда, сложность теста снижается на один шаг до **Серьёзного (+0)**. С помощью полученной информации достаточно легко нанести новый номер поверх старого.

Что касается униформы то простого удаления нашивок и закрашивания любых номеров, нанесённых по трафарету на броню, достаточно. Это обычная практика среди отвернувшихся от Империиума, факт, который может быть подтверждён с помощью **Рутинного (+20) теста Обыденного знания (Война)**. Замаскированные таким образом ПИ должны успешно пройти **Сложный (-10) тест на Обман**, однако им нужна правдоподобная история о том, почему полный арбитров Носорог проходит именно через этот контрольно-пропускной пункт. МИ следует не стесняться снижать сложность этого теста, если ПИ смогут придумать убедительную историю или если кто-либо из них является уроженцем улья Тертиам. Передвижение в качестве арбитров на служебном транспортном средстве, особенно таком мощном, как патрульный Носорог, предоставляет аколитам невероятную свободу передвижения, поскольку Арбитрес-предатели безнаказанно действуют в улье, и мало кто подвергает сомнению действия отряда вооружённых и бронированных людей, к тому же подкреплённых мощью боевой машины.

Третий вариант — использовать одну из гражданских машин. Возможно, это курьеры или торговцы из соседнего улья, или контрабандисты, пытающиеся проникнуть в улей по делам, которые облегчают себе путь россыпью тронов. Въезд в улей в качестве гражданских лиц требует **Тяжёлого (-20) теста на Обман**, так как охранники сразу же начинают что-то подозревать. МИ могут смело снижать сложность этого теста, если ПИ смогут придумать особенно убедительную историю и подмажут кого-надо тронами или контрабандой из бункера. Оказавшись внутри улья ПИ могут передвигаться относительно свободно, но по-прежнему подвергаются допросам патрулей и в дальнейшем могут ожидать обысков и острых вопросов на внутренних КПП.

Какой бы ни была легенда, ПИ сначала нужно собрать одну из выбранных машин. Для чего сначала необходимо пройти **Серьёзный (+0) тест Техпользования**, чтобы проверить остальные машины на наличие

достаточного количества хороших деталей для ремонта одной, и **Сложный (-10) тест на Поиск** для прочёсывания территории в поисках любых других доступных деталей и инструментов. Для приведения одного транспортного средства в рабочее состояние требуется восемь степеней успеха в пяти **Сложных (-10) тестах Техпользования**. В случае успеха ПИ получают надёжную, в меру роскошную машину.

Миновав контрольно-пропускной пункт, ПИ оказываются в оживлённом центре коммерческого района улья Тertiам. Кажется, мало что изменилось, за исключением очевидного присутствия Имперской Гвардии на каждом углу и усиления патрулей Адептус Арбитрес. Улицы по-прежнему переполнены людьми, идущими по своим повседневным делам. Магазины всё ещё открыты, хотя в некоторых количество товаров сильно сократилось из-за вызванного восстанием дефицита. Всё кажется настолько нормальным, насколько можно ожидать в улье Тertiам.

Однако в воздухе витает большое напряжение. ПИ слышат жаркие споры и становятся свидетелями драк, когда горожане высказывают различные мнения о текущих событиях. В общественных местах также наблюдается большая концентрация проповедников и набожных мирян, члены культа обращаются к прохожим с речами и призывают население трудиться во славу святого Друза и поддержать его крестовый поход против каликсидских грешников и отверженных.

Сбор информации о делах и местонахождении дома Дрейкон в коммерческих районах — непростая задача для ПИ. Население улья в целом подозрительное и быстро обижается, поэтому нужно действовать осторожно, дабы не привлечь к себе слишком много внимания. Проповедники, владельцы магазинов и рядовые граждане постоянно оспаривают лояльность друг друга, и подолгу беседуют на тему святого Друза. Тertiам — это болталивый улей, населённый склонными к пререканиям людьми. И МИ следует провести ряд тестов на Трёп, Обаяние и Обман, пока ПИ занимаются здесь своими делами. МИ должны предоставить игрокам полную свободу действий, позволяя проводить расследование так, как они считают нужным, и в равной мере предлагая шансы на большой успех и ужасную катастрофу.

Аколитам не следует торопиться в коммерческом районе и лучше познакомиться с жителями улья Тertiам, прислушиваться к слухам и праздно болтовне, и вообще ознакомиться с местностью. Во время предварительного расследования ПИ также должны были изложить детали того, как они планируют проникнуть в хорошо охраняемую резиденцию и выкрасть Пророка святого Друза. Если ПИ найдут археотех аугметiku, то смогут использовать её в качестве рычага для получения пропуска в поместье Дрейкон и, возможно, даже для встречи с самим хозяином дома. Они также могли бы использовать снаряжение Адептус Арбитрес, наряду с изрядной долей двуличия и трёпа. Как только игроки изложат план, переходите к следующему разделу.



## ДОМ ДРЕЙКОН

Относительно новая кровь среди знати улья Тertiам, дом Дрейкон является одним из наиболее амбициозных благородных домов на всём Фенксворлде. Построенный на покровительстве и деньгах, а не на благородном наследии, дом Дрейкон воспринимается более авторитетными благородными семьями свысока, как простые торговцы и невоспитанные поставщики безделушек, и считаются ничем не лучше прославленных ремесленников. Однако это мало что значит для хозяина поместья Виктора Дрейкона, талантливого техноадепта и мирянина-жреца Марса.

Дрейкон выложил себе путь в каликсидскую знать тронами, заработанными в качестве главы одного из самых уважаемых производителей аугметики в Пределе Жозе. Аугметика с клеймом дома Дрейкон, это, как правило, нейронные имплантаты и улучшенные сенсорные дополнения, такие как кибернетические глаза и тонко настроенные персональные системы ауспекса, пользующиеся большим спросом у наёмников и богачей. Репутация отличного качества и надёжности пополнила казну дома и позволила лорду Дрейкону играть в политику, покупать влияние и преследовать свою конечную цель — стать равным величайшему из благородных домов Каликсиды.

Однако последние слухи говорят о серьёзных проблемах. Говорят, что младший сын страдает каким-то таинственным недугом, который не смогли вылечить даже лучшие врачи улья Тertiам. Ходят также разговоры о таинственных фигурах, приходящих и уходящих из поместья в любое время суток, и мрачные слухи о богохульстве, ереси, занятиях тёмными искусствами или связях с Разрушительными Силами. Большинство отвергло это как досужие сплетни и мелкую зависть, но лорда Дрейкона видели в компании печально известного еретика Молокора Камбиса. Кроме того, известно, что в поместье проживают различные странные личности, которые, как полагают, являются эмиссарами Механикуса.

## ПОМЕСТЬЕ

*Дорожка из инкрустированного латунью полированного рокрита вьётся через широкую лужайку из декоративного камня. Территория усеяна абстрактными скульптурами из латунного металла, напоминающими мотив черепа и шестерёнки Механикус, и тщательно ухоженными растениями. Подъезд к поместью Дрейкон — это упражнение в откровенно благочестии и самоозерцании, отражающее тихую роскошь самого дома. Вы выходите из машины, и дом вырисовывается перед вами.*

*Поместье окружено высокими витиеватыми заборами. Ворота открыты, и из караульного помещения выходит ухоженный и аугментированный охранник с массивными сервиторами позади. Он приближается и твёрдым, но вежливым тоном требует сообщить цель визита.*

Поместье лорда Дрейкон представляет собой внушительное сооружение из жемчужно-белого камня, отделанное латунью, серебром и золотом. На внешней стороне поместья почти нет украшений, за исключением повторяющегося мотива черепа и шестерёнки, и барельефов, напоминающих зубчатые передачи и схемы. Дом представляет собой огромный блок с главной центральной конструкцией и двумя большими крыльями. В задней части дома возвышается украшенный символами Адептус Механикус массивный медный купол, сочетающий в себе библиотеку и часовню Марса. Входные двери представляют собой цельные адамантиевые плиты высотой в пять метров, вырезанные из корпуса древнего эксплораторского судна и украшенные гравировкой в виде эмблем Механикус и дома Дрейкон.

Если у ПИ не назначена встреча с лордом Виктором или его представителями, что, возможно, было подстроено ранее, им будет трудно пробраться внутрь. Охранники профессиональны и подозрительны, а для прохода требуется **Тяжёлый (-20) тест на Обман или Трёп**. Провал приводит к активации защитных систем поместья. Если аколиты имеют при себе археотех аугметику, сложность теста снижается на один шаг. Если аколитам удастся раз-

говорить охранника или если у них назначена встреча и есть соответствующие документы, приходит лакей, который отводит их в дом.

## ФОЙЕ

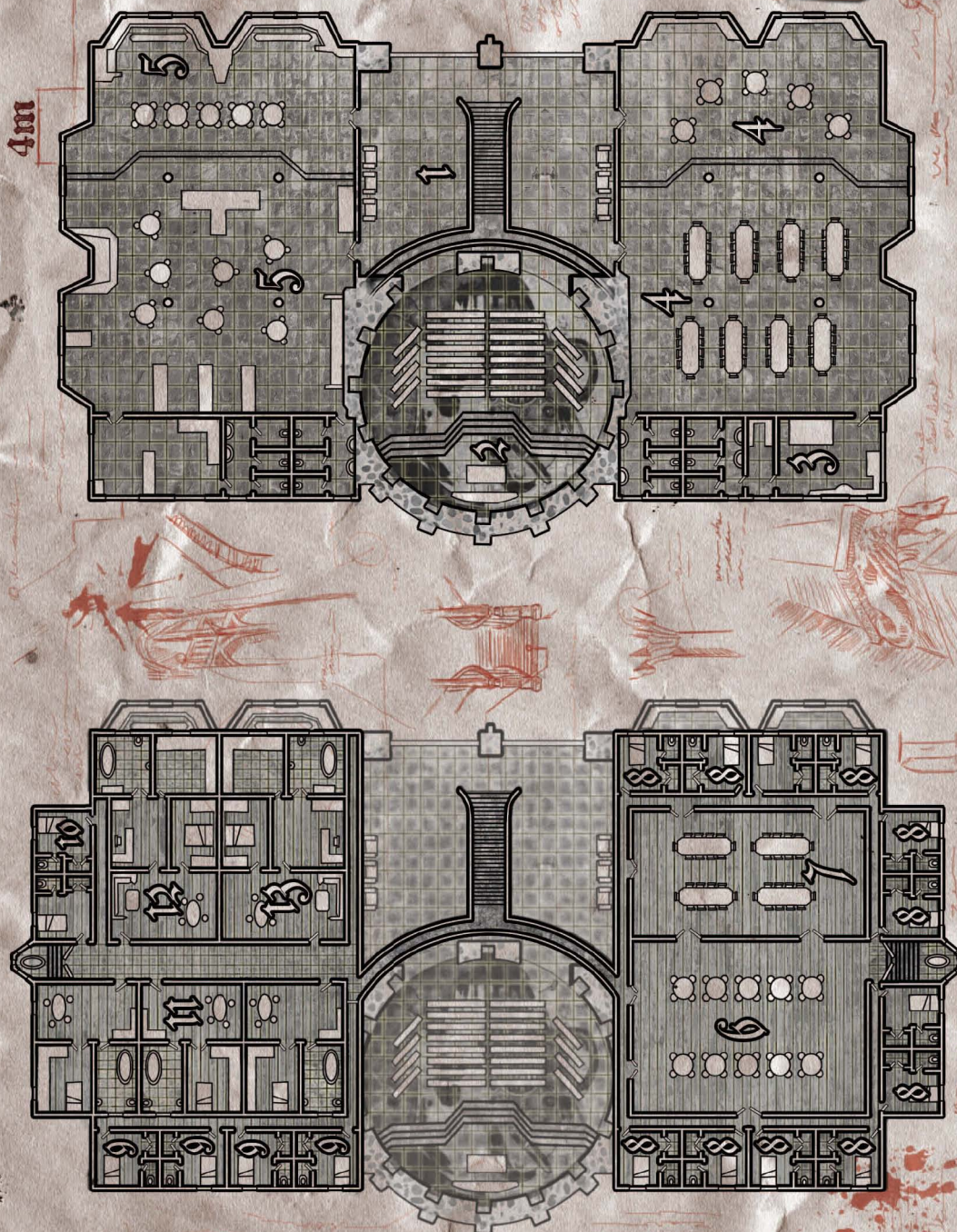
*Вы проходите через большие двойные двери в фойе — величественный вестибюль, спроектированный таким образом, чтобы с первого взгляда показать богатство семьи. Стены из жемчужного камня поднимаются к кобальтово-синему и усеянному крошечными лапками потолку, изображающему ночное небо Фенксворда, который поддерживают изящные посеребрённые контрфорсы. Огромные витражи, воссоздающие историю семьи Механикус и Дрейкон, прорезают стены и заливают комнату разноцветными светом. Пол выложен из того же перламутрового камня, что и стены, а в центре помещения доминирует массивная мозаика из цветного мрамора и драгоценных металлов, изображающая геральдику семьи Дрейкон.*

*Перед вами широкая элегантная мраморная лестница, ведущая к мезонину с перилами из адамантина. Худощавый мужчина с резкими чертами лица, тщательно подстриженной бородкой и “вдовьими козырьками” подходит к вам и с формальными поклонами говорит: “Доброе пожаловать в поместье Дрейкон. Я Бальтазар, камердинер лорда Дрейкона. Чем мы можем вам служить?”*

Фойе — главный вестибюль усадьбы. Спроектированный так, чтобы внушать благоговейный трепет посетителям, он в равной мере говорит о благочестии и богатстве. Бальтазар, камердинер лорда Дрейкона и глава прислуги дома, с сожалением сообщает, что хозяина поместья только что отозвали по делам и он вернётся через несколько дней. После нескольких минут расспросов о делах ПИ с домом Дрейкон и небольшой светской беседы Бальтазар предлагает, что, если у ПИ нет другого жилья, они могут остановиться в комнатах для размещения деловых партнёров. Здесь они могут дожидаться возвращения Виктора и отдохнуть после своего путешествия, наслаждаясь гостеприимством дома Дрейкон.



4m



- 1 Ойе
- 2 Часовня
- 3 Бухта
- 4 Большой зал
- 5 Гостиная
- 6 Обедная зона
- 7 Гостиная-столовая
- 8 Апартаменты
- 9 Отдельные апартаменты
- 10 Апартаменты Малого Общества
- 11 Апартаменты Малого Общества
- 12 Апартаменты Малого Общества
- 13 Личные апартаменты лорда Дрейкона



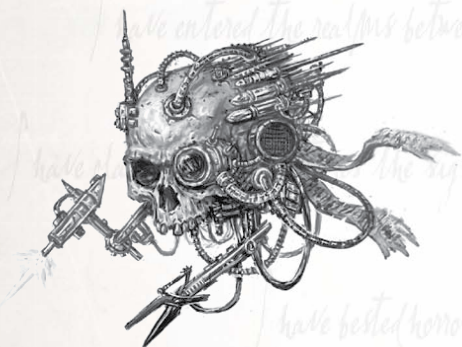
- Особняк лорда Дрейкона -

## II: НОВАЯ ПЛОТЬ

Подозрительные ПИ могут счесть это предложение сомнительным и провести Встречный **Серьёзный (+0) тест на Проницательность** против **Серьёзного (+0) теста на Общительность Бальтазара (50)**, чтобы понять, что скрывает мажордом, если вообще что-то скрывает. В случае успеха аколиты чувствуют, что этот человек действительно что-то скрывает, но точную природу секрета определить невозможно. Бальтазар – сдержанный профессионал, и он достиг своего ранга не потому, что его легко разгадать.

Если предложение принимается, ПИ показывают комнаты в южном крыле дома на верхнем этаже. Комнаты окружают большую, удобную и модно обставленную общую зону, которая включает в себя официальную гостиную и обеденную. В каждой спальне есть смежная уборная со всеми удобствами. ПИ имеют свободный доступ в общественные зоны дома, которые включают фойе, залу, гостиную, садик и часовню Механикус, и, если аколиты попросят об этом, к их комнатам могут быть приставлены личные камердинеры. Блюда, по крайней мере для ПИ, подаются в общей столовой, и обо всех их потребностях заботится компетентный и расторопный персонал поместья.

Если предложение гостеприимства отклоняется, Бальтазар для вида вежливо настаивает, а затем соглашается. Затем он спрашивает, где они остановились и как с ними связаться, записывает эту информацию в инфопланшет и вежливо желает хорошего дня.



## ГОСТИНАЯ

*На первом этаже северного крыла расположена огромная гостиная. Вы входите в тускло освещённое и богато обставленное помещение и обнаруживаете, что оно пусто, если не считать эконолки, поддерживающей огонь в камине. По вашему прибытии эконолка кланяется и тихо выходит, оставляя вас одних в тепле и уюте гостиной.*

Это официальное помещение отделано панелями из тёмного дерева и со вкусом обставлено глубокими мягкими креслами и диванами из звериных шкур с тиснением в виде черепа и шестеренок, тяжёлыми столами из латуни и железа и богато украшенными лострами. Тут и там висят картины с изображениями каликсидских святых и героев, освещённые встроенными в потолок светильниками. Массивный камин из мрамора доминирует над одной стеной, а у противоположной стены находится массивный шкаф из стекла и меди, в котором находится множество хрустальных графинов, наполненных различными крепкими спиртными напитками, головокружительный ассортимент стеклянной посуды и незаметный автомат для подачи воды, льда и различных жидкостей для смешивания. Именно здесь, в гостиной, лорд Дрейкон встречается с гостями и деловыми партнерами и проводит все публичные сделки.

Если ПИ решат провести здесь какое-то время, то могут на досуге полистать книжные полки и отведать спиртного. Шкафчик с напитками скрывает проход и лестницу, которые ведут в личные покои лорда Дрейкона, и их можно найти с помощью **Серьёзного (+0) теста на Поиск** (если у ПИ всё ещё при себе осадный ауспекс из первой главы, то **тест Ординарный (+10)**). Как только потайная дверь (часть шкафа, которая поворачивается на скрытых петлях) будет обнаружена, ПИ могут попытаться открыть её. Мудрые ПИ перед открытием сперва тщательно осмотрят дверь и заметят как сложный замок, так и пиктокрад, подключённый к небольшому ауспексу с ПНВ. Для деактивации пиктокрада требуется **Серьёзный (+0) тест Техполь-**

## Продано!

ПИ могут с подозрением отнестись к предложению Бальтазара о гостеприимстве, и это оправданно. Правда в том, что они были преданы членом штаба их инквизитора, радикалом и приверженцем Лжесвятого, и дом Дрейкон ожидает их. Первые полтора дня их пребывания в поместье проходят приятно и без происшествий. Это должно дать аколитам достаточно возможностей понаблюдать за домом. Поздно вечером во время второй ночи в поместье на них в постелях нападают охранники дома при поддержке оружейных сервиторов.

Атака начинается с того, что охранники закачивают в комнаты ПИ нервно-паралитический газ, который вызывает сильную боль и потерю сознания. Каждый аколит должен успешно пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость** или потерять сознание. Затем охранники входят в комнату, чтобы оглушить всех, кто не поддался воздействию газа. Если все ПИ без сознания, их забирают в секретную лабораторию под часовней Механикус, где запирают в камерах. Аколитов ждёт ужасная участь подопытных или сервиторизация. См. -3 этаж на стр.46 для получения подробной информации об их заключении.

Если ПИ отказываются от гостеприимства, через 36 часов Бальтазар отправляет группу агентов разобраться с ними в их жилище. Агенты – смешанная группа из предателей гвардейцев и арбитров, которые выжидают наиболее подходящего момента для нанесения удара, имея приказ устранить ПИ как можно более кровавым и публичным способом, чтобы отправить сообщение тем, кто встанет на пути последователей Лжесвятого. На каждого аколита должно приходиться по два агента, для отображения характеристик используйте профиль солдат Канопуса из **главы I**.

Если ПИ выживут в любой из засад, должно быть сразу очевидно, что они скомпрометированы и что вся миссия висит на волоске. МИ должен дать им понять, что время дорого и что, если они хотят, чтобы их миссия была успешной, им нужно немедленно нанести удар по поместью Дрейкон. Как они это сделают, зависит от игроков и от того, подвергнутся ли они нападению в доме или в другом месте улья.

зования, а для обхода блокировки требуется **Тяжёлый (-20) тест на Безопасность**. Описание личных апартаментов см. на стр. ЧЧЧ34.

Беглый осмотр текстов в кожаных переплётах на полках показывает типичный набор книг в благородных домах: различные религиозные трактаты, популярные романы, исторические хроники и тому подобное. Более тщательное исследование выявляет среди пыльных фолиантов несколько увлекательных и слегка тревожащих рукописей. Успешно пройдя **Серьёзный (+0) тест на Поиск**, ПИ могут найти несколько обсуждающих древние технологии книг, подробный и почти еретический отчёт о ТЭТ и несколько вложенных в книгу о Марсе брошюр, в которых подробно описывается запрещённая и шокирующая информация о Механикус и различных сектах еретехов, практикующих модификацию человека. В разное время аколиты также могут встретить здесь домочадцев и других гостей и вовлечь их в непринуждённую беседу.

## ЗАЛА

Этот обширный, гулкий зал представляет собой комбинацию столовой и бального зала и занимает весь этаж южного крыла. Мраморные стены украшены портретами лорда Дрейкона, его покойной жены леди Элизабет, их детей и различных родственников и домочадцев. Пол представляет собой повторяющийся узор из ромбовидных плит красного мрамора и полированной меди, а массивная люстра из хрусталя и платины (более десяти метров в поперечнике) возвышается над потолком; за ней ухаживает стайка слуг-херувимов. По обе стороны висят одинаковые люстры поменьше, и такие же бра заливают стены мягким светом. Здесь мало что представляет непосредственный интерес, и единственными постоянными обитателями зала являются слуги, которые снуют туда-сюда из подсобных помещений. Однако, в зависимости от времени суток, стол может быть накрыт для трапезы с использованием лучшего в доме сукна и медной посуды; здесь могут обедать различные члены семьи или гости. Трапеза в зале, в отличие от трапезы наверху в общей столовой, является отличным способом для ПИ получить больше информации о многочисленных деловых операциях дома.

## ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

В поместье Дрейкон есть довольно много апартаментов наверху, где могут разместиться как члены семьи, так и многочисленные гости и деловые партнёры. Большинство комнат для гостей похожи на те, что занимают ПИ: с удобными и хорошо обставленными спальнями, разделяющими общую комнату и столовую. Все они расположены в южном крыле дома и укомплектованы различными горничными, камердинерами и мелкой прислугой. На втором этаже северного крыла расположены личные жилые помещения семьи Дрейкон, а также отдельные, более просторные апартаменты для особых гостей. Этот этаж в значительной степени изолирован от остальной части дома. Единственный путь – через запертую и охраняемую дверь в фойе или через хорошо замаскированную дверь в гостиной. В то время как многие комнаты пустуют, некоторые из них в настоящее время заняты и содержат ценные свидетельства о происходящем в доме Дрейкон.

Некоторые комнаты для вскрытия требуют **Серьёзного (+0) теста на Безопасность**. Затем бросьте 1d10, при результате 1-4 они заняты либо торговцем, либо техножрецом низкого ранга, либо домашней прислугой, наслаждающейся тайным свиданием.

Следующие помещения содержат подсказки и информацию, имеющую отношение к миссии аколитов. Каждая из них заперта и для вскрытия требует **Сложного (-10) теста на Безопасность**.

## АПАРТАМЕНТЫ МОЛОКОРА КАМБИСА

*Когда вы входите, на вас обрушивается запах несвежих благовоний и испорченной еды. Апартаменты небольшие, всего одна спальня и небольшая общая зона, и находится в полном беспорядке. Бумаги, свитки и рукописи в неплотных переплётах устилают пол, а в некоторых местах стопки книг достигают лентровой высоты. Десятки ярких иллюстраций святого Друза, Бога-Императора, а также многочисленных кашксидских героев и второстепенных святых в беспорядке прикреплены к стенам, как будто случайно. Тарелки и миски сложены стопкой на письменном столе вместе с многочисленной стеклянной посудой и пистолетными инструментами. Всё покрыто тонким слоем пыли и, хотя в шкафах висит одежда, а в комодах она сложена, ясно, что здесь никого не было много дней.*

Эта засранная комната принадлежит Молокору Камбису, безумному пророку святого Друза. Беглый осмотр разбросанных рукописей и записок и **Ординарный (+10) тест на Поиск** показывают, что обитатель – фанатичный последователь Лжесвятого, и возможно совершенно сумасшедший. Рукописи в основном представляют собой дневники, в которых подробно описывается впадение Камбиса в безумие, его видения и растущая одержимость святым Друзом – недуг, который поразил его задолго до того, как Лжесвятой раскрыл себя.

Одна степень успеха показывает, что Камбис является дальним родственником лорда Дрейкона, вызвался добровольцем и в настоящее время проходит некое лечение где-то в доме. В дневниках говорится, что уже несколько месяцев он посещает комнату, которую называет “покоюми”. Он пишет о своей “новой плоти” с большим энтузиазмом, а также упоминает об увеличении силы и частоты своих видений святого Друза. Кажется, что его каким-то образом “улучшают”, и он вполне доволен результатами. ПИ также замечают, что самая последняя запись в дневнике Камбиса датирована двухнедельной давностью.

С двумя и более степенями успеха аколиты обнаруживают среди бумаг Камбиса повторяющееся упоминание о сооружении, возвышающемся над глубокой пропастью. Он, кажется, одержим этой идеей, хотя, кроме того факта, что здесь есть древнее сооружение, глубокая пропасть, и это как-то связано со святым Друзом, мало связанной информации. Есть даже грубые, похожие на детские рисунки иллюстрации, вероятно, выполненные самим Камбисом, на которых изображён святой Друз, возвышающийся над тем, что кажется зданием в форме аквилы над бездонной пропастью. В комнате больше нет ничего ценного, и все ПИ уходят со смутным чувством беспокойства.

## АПАРТАМЕНТЫ МАГОСА ОФЕЙМЕРА

*В этой анфиладе комнат есть что-то сбивающее с толку, что вы не можете точно определить. Возможно, это висящие на стенах оформленные в рамки иллюстрации теловетеских тел без кожи, в мельчайших деталях обрисовывающие группы мышц и структуру скелета, или тёмные витрины, демонстрирующие загадочные и опасно выглядящие хирургические инструменты. Это может быть то, что медель расставлена с математической точностью, в противоположность какому-либо заметному чувству эстетики. Или бутылки и баночки в шкафу с заспиртованными теловетескими конечностями и органами. Что бы это ни было, у вас возникает ощущение, что ответственный за оформление этой комнаты разум обладает одновременно высокой аналитической способностью и глубоким, фундаментальным расстройством.*

Эта комната принадлежит Ростову Офеймеру, бывшему члену Магос Биологис и закоренелому еретику, разыскиваемому Инквизицией за занятия запрещёнными науками. Магос Офеймер, больше мясник, чем целитель, известен своей работой в области еретических генетических наук и совершенствованием запрещённых хирургических методов, которые вызывают мутации у людей в попытке осуществить, по его словам, “следующий эволюционный шаг для человека”. Блестящий, но, к сожалению, страдающий манией величия магос, скитался по Каликсиде на протяжении целого поколения, собирая знания и оставляя после себя череду сломанных жизней и чудовищных творений.

**Сложный (-10) тест на Поиск** выявляет среди бумаг и книг ряд заметок и набросков рукописи, в которой обсуждается возможность пересадки ксеноских и даже демонических частей тела человеку. Есть также заметки и несколько медицинских карт, свидетельствующих о том, что в настоящее время он проводит свои исследования где-то на территории поместья, и этот факт должен заставить аколитов задуматься. Даже в этой начальной форме детали его работы настолько шокирующе богохульны, что потрясают до глубины души даже самого закоренелого ПИ. Любой, кто читает рукопись магоса, должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли** или получить 1d5 очков Безумия и Порчи.

**Серьёзный (+0) тест на Поиск** выявляет скрытый сейф за деревянными панелями комнаты. Для открытия сейфа требуется **Тяжёлый (-20) тест на Безопасность**, внутри хранится деактивированный сервочереп и зашифрованный инфопланшет. Сервочереп может быть активирован с помощью **Серьёзного (+0) теста Техпользования**, но если ПИ не включают его хотя бы с одной степенью успеха, то он сразу после активации становится враждебным и атакует ближайшего аколита лазипистолетом из глазницы (60 м, S/-/-, 1d10+2 Энерг, Бронь 0, Магаз 30). Если его активировать осторожно (или после долгого умиротворения после активации), он, при некотором уговоре, приведёт ПИ к скрытой лестнице в часовне Механикус, но не последует за ними в лабораторию.

Данные на инфопланшете зашифрованы и для взлома требуют **Тяжёлого (-20) теста Учёного знания (Криптология)** или **Очень тяжёлого (-30) теста Техпользования**. В случае успеха аколиты найдут огромное количество

информации об экспериментах, проводимых в секретной лаборатории дома Дрейкон. Они также обнаружат его местоположение под часовней Механикус, коды доступа и командные слова для управления охранными сервиторами.

## АПАРТАМЕНТЫ ЛОРДА ДРЕЙКОНА

*Когда вы входите в апартаменты лорда Дрейкона, вас поражает их спартанский вид. Здесь по-прежнему сохранились богатые панели, пышный ковёр и окна со свинцовыми переплётами, на которых попеременно изображены тереп с шестерёнкой, а также герб дома Дрейкон. Но сама комната на удивление строгая, как будто в ней живёт аскет. Мебели самый минимум, а единственным украшением является большой, невероятно реалистичный портрет молодой и красивой женщины в состоянии благодущного покоя. В воздухе всё ещё витает слабый запах трубного дыма и ашсека.*

Апартаменты лорда Дрейкона состоят из пяти просторных, но скудно обставленных комнат: спальни, гардеробной, гостиной, кабинета и уборной. Спальня хорошо обставлена: большая кровать с балдахином и постельным бельём цвета полированной латуни, покрытым листом прозрачного, похожего на пластик материала, два прикроватных столика и небольшая мягкая кушетка, втиснутая в пространство, ограниченное эркерным окном. Диван выглядит неуместно, поскольку не соответствует стилю остальной мебели, а **Лёгкий тест (+30) на Восприятие** выявляет подушку и сложенное стёганое одеяло под кушеткой. В сочетании с тем фактом, что кровать заправлена, а диван выглядит изрядно потрёпанным, это наводит на мысль, что хозяин поместья спит здесь вместо своей удобной кровати.

В гардеробную и уборную можно попасть через спальню. Гардеробная полна шкафов, развешанной одежды, стоек с богато украшенной обувью, а также всех аксессуаров и украшений, которые составляют гардероб могущественного лидера консорциума и аристократа. В уборной есть богато украшенный туалетный столик, огромная медная ванна на мраморном возвышении и туалет. Ни в одной из этих комнат нет ничего интересного, если только аколит не захочет порыться в одежде лорда Дрейкона, чтобы насладиться его великолепием.

В гостиной, под обрамлённым канделябрами портретом молодой женщины в позолоченной раме, находится небольшой буфет. На каждом канделябре изображён герб дома Дрейкон, и в каждом по дюжине серебряных свечей, а на серванте стоит большой букет свежесрезанных цветов. ПИ может пройти **Рутинный (+20) тест на Восприятие** и заметить, что вся мебель расставлена таким образом, что независимо от того, где кто сидит, он всегда может видеть картину. Сочетание портрета, странной расстановки мебели и неуместных свежих цветов создаёт впечатление, что находишься в морге или на поминках, а не в гостиной respectable дворянина.

Кабинет так же отличается от остальных комнат, как личные апартаменты от остального дома. Здесь ПИ могут лучше узнать этого человека, а также почерпнуть ценную информацию, касающуюся дел дома Дрейкон. Отделанные панелями из дорогого тёмного дерева, с ковром того же медного цвета, что и в остальной части, комната мягко

освещается встроенными светильниками в потолке и настенными бра из зелёного полупрозрачного стекла. Письменный стол представляет собой массивную конструкцию из стали и латуни с цельной плитой из адамантина в качестве столешницы. В верхней части стола расположены несколько вокс-систем и когитаторов, встроенные пикт-мониторы и ряд портов для блока мыслеуправления. Стену за письменным столом занимает большой, богато украшенный шкаф со стеклянными дверцами, полный сувениров, наград, памятных вещей и личных вещей, собранных за долгую жизнь в сфере торговли и политики.

На другой стороне комнаты находится большой игровой стол с зелёным сукном, хорошо укомплектованный буфет, похожий на те, что стоит в покоях ПИ, несколько боковых столиков с медными столешницами в форме шестерёнок и несколько обтянутых кожей стульев и кушеток с медными вставками. Инертный сервитор-писец безмолвно стоит в неглубокой нише. Там, где стены не уставлены высокими книжными полками, они увешаны техническими иллюстрациями, картинами с изображением знаменитых сражений Имперского флота, семейными портретами и портретами важных магосов Жречества Марса. Вся комната создаёт ощущение мужской силы, уверенности и джентльменской утонченности, причём каждый предмет мебели или схема корабля в рамке выбраны как из-за его эстетической ценности, так и из-за воздействия на посетителей, приглашённых в это самое уединённое из святилищ.

Конечно ПИ захотят тщательно обыскать эту комнату, и здесь действительно можно узнать многое, что представляет огромную ценность. Здесь также много скрытых опасностей, и неосторожные или опрометчивые ПИ должны дорого заплатить своим здоровьем, рассудком и даже жизнью, если они будут слишком быстры или неосторожны в изучении. При беглом осмотре кабинета аколиты находят три основные представляющие интерес области: письменный стол, буфет и один из книжных шкафов.



## Письменный стол

Богато украшенный письменный стол — это нечто большее, чем простое рабочее место. В него встроен небольшой и мощный когитатор, населённый несколькими хитрыми машинными духами, которые управляют многими механическими функциями дома, такими как системы безопасности, электроснабжения и вентиляции. Этот когитатор также подключён к аналогичному устройству в подземной лаборатории под часовней Механикус и содержит подробную информацию о секретных проектах и богохульных экспериментах, проводимых там под руководством магоса Офеймера. Из-за своей важности и деликатности хранимой информации, здешние духи машин довольно капризны и защищены очень агрессивной системой безопасности.

Для доступа к когитатору требуется использовать порт БМУ. Как только ПИ подключится, то должен будет пройти **Тяжёлый (-20) тест Техпользования** для обхода систем безопасности. Успешное прохождение теста предоставляет доступ ко всем хранящимся данным. При каждой дополнительной степени успеха аколит обходит ещё один уровень безопасности и получает контроль над одной домашней системой (см. врезку Домашние системы). Провал теста означает, что аколит стал жертвой машинных духов и должен немедленно пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость**, чтобы противостоять атаке. В случае успеха ПИ может отключиться от стола, но получает один уровень усталости. В случае провала ПИ должен ещё раз пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость** или потерять сознание. В любом случае ПИ начнёт биться в конвульсиях, а из портов повалит дым и, начиная со следующего раунда, он получает 1d5 урона Интеллекту за раунд, пока остальные либо его не отключат, либо Интеллект не снизится до нуля. Этот урон является постоянным и не может быть восстановлен. Независимо от того, отключается ли он сам или его отсоединяют товарищи, аколит получает 1d10 очков Безумия.

Большая часть информации является обыденной: бухгалтерские отчёты, счета-фактуры на материалы, транспортные накладные, списки клиентов и поставщиков, и другие важные документы, которые можно найти в архивах любого успешного каликсидского делового человека. Однако, пройдя **Серьёзный (+0) тест на Грамотность**, аколит может просеять огромное количество информации и найти действительно странные вещи. Существует множество тщательно зашифрованных сообщений от лорда Дрейкона магосу Офеймеру, Молокору Камбису и двум неназванным контактам, одному на Сцинтилле и одному на малоизвестном мёртвом мире Гранголд. Письма к Офеймеру — это просьба магосу посетить поместье Дрейкон, осмотреть сына лорда Блейза и предложить какие-либо советы или методы лечения для облегчения боли молодого человека. Письмо от Камбиса — это просьба о предоставлении убежища, которая была быстро удовлетворена, действительно обличительное письмо. Анонимное коммюнике с Сцинтиллы было получено за день до того, как ПИ посетили дом. Оно от предателя из штаба инквизитора-покровителя, предупреждающего лорда Дрейкона о прибытии ПИ и предлагающего ему устранить их.

## ДОМАШНИЕ СИСТЕМЫ

Обладающий необходимыми навыками и удачей аколит может проникнуть прямо в самое сердце когитаторных массивов поместья Дрейкон. За каждую степень успеха в тесте Техпользования для доступа к системе через рабочий стол лорда Драйкона, ПИ получает доступ к одной домашней системе. Доступ осуществляется по порядку, а не случайно, поэтому чем лучше ПИ справится с тестом, тем больше контроля он получит.

- **Безопасность:** Аколит подключён к множеству пиктокрадов и датчиков движения, разбросанных по дому и на территории. Он также может активировать или деактивировать любые замки или сигнализации.
- **Электроэнергия:** позволяет аколиту подключиться к электросети поместья. Он может перенаправлять энергию в разные части дома и устраивать всевозможные беспорядки. Важно отметить, что секретная лаборатория не питается от бытовой электросети, ибо у неё есть собственный генераторий.
- **Лабораторный массив когитаторов:** самый высокий уровень позволяет ПИ получить доступ к управляющими секретной лабораторией когитаторам. Аколиты могут получить записи испытаний и экспериментов, наблюдать за лабораторией через пиктокрады, открыть потайной вход в часовню Механикус и подготовиться к поимке Молокора Камбиса. Слишком внимательное чтение отчётов об испытаниях и экспериментах приводит к тому, что читатель получает 1d10 очков Безумия и 1d5 очков Порчи, если только не пройдёт **Сложный (-10) тест на Силу воли**.

Сам когитатор также сильно испорчен Губительными Силами, хотя на первый взгляд это трудно заметить. Как будто само наличие файлов данных фундаментально исказило его. Каждый раз, когда ПИ получает доступ к лабораторному массиву когитаторов, то должен пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли** или получить 1d5 очков Порчи.

Последнее письмо, адресованное неназванному контакту на Грангоде, представляет собой просто сборник хорошо известных религиозных стихов о святом Друзе и Анжуйском крестовом походе. Любой прошедший **Сложный (-10) тест Обыденного знания (Империи или Экклезиархии)** знает, что на Грангоде есть древний, посвящённый святому Друзу собор. И что единственными обитателями одинокого мира являются пара почтенных дредноутов из ордена Железных рук. Для взлома шифра этих файлов требуется **Тяжёлый (-20) тест Учёного знания (Криптология)**. Провал шифрует файлы, делая их нечитаемыми без дополнительной обработки, подобной той, которая доступна их инквизитору.



## ВИТРИННЫЙ ШКАФ

Шкаф за письменным столом — это история о хорошо прожитой жизни. Награды, почётные грамоты и похвалы со всех уголков каликсидского общества: от Экклезиархии и Адептус Механикус до многочисленных гильдий и академий, есть даже звание почётного офицера от самого лорда-адмирала боевого флота Каликсиды. Наряду с его профессиональными и политическими наградами, на стеклянных полках с особой тщательностью расставлено множество сувениров и безделушек от семьи и друзей. **Сложный (-10) тест на Поиск** выявляет потайное отделение с богато украшенным кольцом, инфопланшет и большой мельта-пистолет в кобуре из натуральной кожи грокса. Кольцо небольшое, изготовлено из тяжёлого блестящего серебристого металла и инкрустировано драгоценными камнями. Очевидно, это женское кольцо, и, судя по внешнему виду, обручальное. **Серьёзный (+0) тест Оценки** показывает, что оно изготовлено из платины, камни — редкие оксидные алмазы из рудников далёкого Линда и что на нём стоит клеймо одного из самых уважаемых ювелиров Сцинтиллы. Внутри кольца выгравированы слова “Виктор и Элизабет — Amatoria Indominatus” и дата примерно 170-летней давности.

Мельта-пистолет неизвестного образца, который даже на дилетантский взгляд выглядит антикварным. Он изысканнее большинства мельта-пистолетов, с более длинным стволом, встроенным красным лазерным целеуказателем и канистрой для горючего в рукоятке. На кобуре выбиты латунная шестерня и череп, но других опознавательных знаков ни на оружии, ни на кобуре нет. Пистолет полностью заряжен и готов к использованию (15 м; S/-/ —; 2d10+5 Энерг; Бронев 12; Обойма 5; Перез Полн; Перезарядка, Нестабильное; 2,5 кг). **Сложный (-10) тест Ремесла (Оружейник)** или **Тяжёлый (-20) тест Оценки** показывает, что оружие действительно довольно древнее и имеет ряд сходств с образцом мельта-пистолетов, которых не видели в Каликсиде более пятисот лет.



Инфопланшет содержит дневник лорда Дрейкона и защищён самым лучшим шифрованием, которое только можно купить за троны. Для взлома необходим **Очень тяжёлый (-30) тест Учёного знания (Криптология)**. Провал на пять и более степеней навсегда стирает данные, делая инфопланшет бесполезным. Если аколиту удастся взломать шифрование, он обнаруживает множество информации, как обличающей, так и трагической. В дневнике описывается потеря любимой жены, болезнь сына и неспособность лорда вылечить его. Затем медленное погружение в одиночество, пьянство и безумие, разложение от рук магоса Офеймера и окончательное принятие Разрушительных Сил. В дневнике также содержатся коды доступа лорда Дрейкона к скрытой лаборатории и командные слова для управления охранными сервиторами.

## КНИЖНЫЙ ШКАФ

Среди множества технических, экклезиархических и исторических текстов есть ряд литературных странностей. Главным среди них является декалогия книг, которые являются личными дневниками старшего члена давно потерянной Тулианской эксплораторской миссии. На первый взгляд они кажутся если и не настоящими, то очень подробными и в высшей степени интересными записями о жизни на борту исследовательского судна. Однако более глубокое прочтение серии раскрывает нечто более зловещее. Декалогия не только увлекательное чтение, но и инструмент Разрушительных Сил, часто используемый еретиками для обольщения неосторожных. Эти книги были частично ответственны за падение лорда Дрейкона — коварный подарок магоса Офеймера. Любой, кто дочитает первые нескольких глав любой книги, должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**

или развить в себе нездоровую одержимость и желание прочитать следующую книгу декалога. Если ПИ продолжает читать, его незаметно развращают скрытые значения и завуалированные подтексты, давая 1d5 очков Порчи каждую неделю (в среднем на прочтение одной книги уходит две недели).

## АПАРТАМЕНТЫ ЛЕДИ ДРЕЙКОН

*Едва вы входите в эту комнату, как вас встречает сильный запах благовоний и жужжание механизмов. Гостиная — откровенно женственное помещение утопает в кружевах, атласе и тюле, без дела стоят два медицинских сервитора. Из спальни доносится низкое жужжание и звук, похожий на хлопанье крыльев, а также тихое пение гимнов. Когда вы отправляетесь на разведку, медицинские сервиторы отслеживают ваши передвижения, но не пытаются остановить вас. В спальне вы обнаружите рваные останки леди Элизабет Дрейкон, мирно потивающей в своей постели. Её тело заключено в мощное стазисное поле, а кровать окружена херувимами, которые поют ей колыбельные.*

Здесь находится место последнего упокоения леди Элизабет, любимой жены лорда Виктора Дрейкона. Сами комнаты являются более мягким, женственным зеркальным отражением комнат её мужа; они светлее, воздушнее, а мебель более изысканная. В гостиной мало что представляет интерес для ПИ, за исключением неподвижных медицинских сервиторов и массивного портрета молодого лорда Дрейкона в позолоченной раме.

Когда леди Элизабет скончалась, это ускорило погружение её любящего мужа в безумие. После долгой, изнурительной болезни, которая подорвала её энергию, пыл и легендарную жизнерадостность, превратив в прикованный к постели овощ, лорд Дрейкон не смог расстаться со своей любимой женой. В горе и безумии он превратил её спальню в мавзолей. Её тело было забальзамировано, облачено в лучшее платье и драгоценности и навечно погребено в стазисном поле. Вокруг её кровати Виктор Дрейкон разместил дюжину херувимов, чтобы те пели её любимые гимны, а горничные каждый день расставляют по комнате свежие букеты её любимых цветов. Если жестокосердный ПИ нарушит стазис-поле или иным образом вмешается во что-либо в спальне, по всему дому раздастся сигнал тревоги, дверь в спальню захлопнется и запрет их, а для расследования будет вызван отряд охраны.



## ОХРАНА ДОМА ДРЕЙКОН

Дом Дрейкон содержит хорошо обученный и экипированный отряд для охраны. Их можно найти патрулирующими и стоящими на страже по всему дому, по территории и, как правило, удерживающими сброд подальше от поместья. В чрезвычайной ситуации и при патрулировании нижних уровней лаборатории они объединяются в отряды по пять человек во главе с сержантом и в сопровождении одного тяжеловооружённого сервитора. Эти мужчины и женщины чрезвычайно опасные, компетентные воины, к которым не следует относиться легкомысленно.

## ОХРАННИК ПОМЕСТЬЯ

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 40 | 40 | 40 | 45  | 35  | 35  | 40  | 35 | 30  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 15

**Умения:** Бдительность (Вос), Шифры (Военные коды), Лазание (Сил), Уклонение (Лов), Запугивание (Сил), Грамотность (Инт), Проницательность (Вос), Поиск (Вос), Тайный язык (Военные, жаргон дома Дрейкон) (Инт), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик, Диалект улья Тертиам) (Инт), Техпользование (Инт).

**Таланты:** Химическое оскопление, Мастер Рукопашной, Плечом к плечу, Бесстрашие, Нокдаун, Ритуал освобождения.

**Черты:** Ночное зрение, Обострённые Чувства (Зрение), Обострённые Чувства (Слух), Машина (1).

**Бионика:** Бионические руки, Массив авгуров хорошего качества, Кибернетические глаза хорошего качества (Ночное зрение, Телескопический прицел), Кибернетические уши хорошего качества (Встроенная микробусина), Блок мыслеуправления хорошего качества.

**Броня:** Панцирь сциона лучшего качества (всё 7).

**Оружие:** Дробовик лучшего качества (30м; S/3/-; 1d10+2 Ударн; Бронь 3; Обойма 18; Перез Полн; Надёжное, Разлёт), Цепной меч лучшего качества (1d10+6† Режущ; Бронь 2; Сбалансированное, Разрывающее), 1 граната «Фотонная вспышка» ([бонус Силы]х3м; Пройти тест на Выносливость или получить статус «Ослеплён» на 1d5 раундов), 2 Дымовые гранаты ([бонус Силы]х3м; Дымовое).

†Включает бонус Силы

## ОРУЖЕЙНЫЙ СЕРВИТОР

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | 45 | 50 | 40  | 15  | 10  | 20  | 30 | 05  |

**Передвижение:** 1/2/3/6

**Раны:** 15

**Умения:** —

**Таланты:** Обострённые Чувства (Зрение).

**Черты:** Бронированное, Автостабилизация, Крупный, Ночное зрение, Машина (5).

**Броня:** Нет (Руки 7; Корпус 7; Голова 7; Ноги 7).

**Оружие:** Картечица (40м; S/3/-; 2d10 Ударн; Бронь 0; Обойма 24; 2 Полн; Разлёт, Ненадёжное) или Тяжёлый Ог-

нёт (30м; S/-/-; 2d10+4 Энерг; Бронь 4; Обойма 10; Перез 2 Полн; Зажигательное).

**Снаряжение:** Внутренняя микробусина, 3 магазина/канистры для оружия.

## СЕРЖАНТ ОХРАНЫ

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

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 15

**Умения:** Бдительность (Вос), Шифры (Военный жаргон), Лазание (Сил), Командование (Общ) +10, Уклонение (Лов), Запугивание (Сил) +10, Грамотность (Инт), Проницательность (Вос), Учёное знание (Тактика Импералис) (Инт), Поиск (Вос), Тайный язык (Военные, жаргон дома Дрейкон) (Инт), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик, Диалект улья Тертиам) (Инт), Техпользование (Инт).

**Таланты:** Аура Власти, Химическое оскопление, Мастер Рукопашной, Плечом к плечу, Бесстрашие, Железная дисциплина, К демону в пасть, Нокдаун, Ритуал освобождения, Каменная кожа.

**Черты:** Ночное зрение, Обострённые Чувства (Зрение), Обострённые Чувства (Слух), Машина (2).

**Бионика:** Бионические руки, хорошего качества, Массив авгуров, Кибернетические глаза хорошего качества (Ночное зрение, Телескопический прицел), Кибернетические уши хорошего качества (Встроенная микробусина), Блок мыслеуправления хорошего качества.

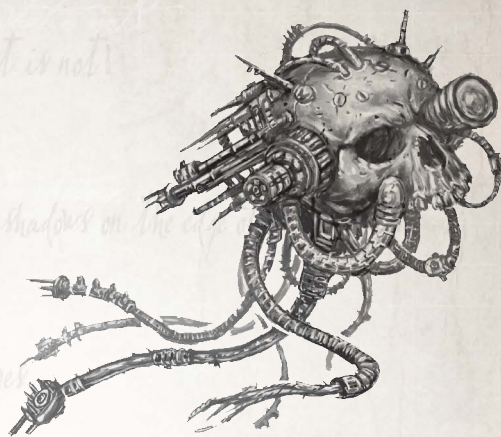
**Броня:** Панцирь сциона лучшего качества (всё 7).

**Оружие:** Дробовик лучшего качества (30м; S/3/-; 1d10+2 Ударн; Бронь 3; Обойма 18; Перез Полн; Надёжное, Разлёт), Плазма-пистолет лучшего качества (30м; S/-/-; 1d10+6 Энерг; Бронь 6; Обойма 10; Перез 4 Полн; Пере-зарядка, Перегревающаяся), Цепной меч лучшего качества (1d10+6† Режущ; Бронь 2; Сбалансированное, Разрывающее), 1 Граната «Фотонная вспышка» ([бонус Силы]х3м; Пройти тест на Выносливость или получить статус «Ослеплён» на 1d5 раундов), 2 Дымовые гранаты ([бонус Силы]х3м; Дымовое).

†Включает бонус Силы



Вы проходите через тяжёлые латунные двери с изображением шестерёнки и черепа и попадаете в симфонию золотого света и щелкающего, пульсирующего звука работающих машин. Свет струится сквозь витражи в куполе высоко над головой, ярко освещая латунные, медные и бронзовые механизмы. Множество сервиторов заняты своими делами, ухаживая за таинственными машинами в многотисленных нишах, и гул молитв и бинарный кант наполняют пространство, возвещая славу Омниссии. Сервотереп скользит к вам, вопросительно щёлкает на канте Механикус. Он останавливается перед вами, сканирует с помощью аудиоспексных матриц и терпеливо ждёт вашего ответа



Часовня Механикус — это огромное, нарочито вычурное пространство, отданное для поклонения Омниссии. Построенная позади главного здания и доступная из фойе, часовня представляет собой большую открытую площадку с равномерно расположенными нишами по идеально круглому периметру, из-за чего при взгляде сверху часовня выглядит как гигантская шестерня. Стены поднимаются на несколько метров в высоту до куполообразного потолка, покрытого панелями из платины и латуни. Оттуда на цепях толщиной с человека свисают массивная шестерня и череп, отлитые из железа с инкрустацией из латуни, бронзы, золота и платины. Высокие витражи обрамляют стены и купол, превознося достоинства упорного труда, открытый и уважения к Омниссии.

Приблизившийся сервочереп принадлежит старому библиотечарю, который был привязан к этому миру после смерти по его просьбе. Если кто-либо из ПИ говорит на бинарном канте Механикус, то может поговорить с сервочерепом, который просто интересуется, чем он может быть полезен. Если ПИ остаются немymi, сервочереп приходит в возбуждение, а затем ускользает за техножрецом, чтобы тот помог аколитам.

Алтарь Омниссии отлит из чистого золота, инкрустирован медью, платиной и латунью, и стоит напротив входных дверей под подвешенным символом Механикус. Он находится на вершине огромного возвышения, а перед ним расположены шестнадцать рядов полукруглых скамей, разделённых на две группы центральным проходом. Скамьи, как и алтарь, выполнены из чистого золота, инкрустированы другими драгоценными металлами и снабжены плюшевыми подушками медного цвета. В другом месте часовни находятся полки с книгами, инфопланшетами и свитками, посвящёнными различным школам знаний, которым следуют Механикус. А также несколько больших столов для учёбы и несколько рабочих когитаторов. Сервиторы и техножрецы снуют тут и там среди стеллажей, расставляя книги по полкам и проводя исследования.

Расположенные вокруг часовни ниши, которые образуют зубья шестерёнки, являются местами тихой медитации для набожных последователей Омниссии. Каждая из них отделе-



на от общей зоны запирающейся раздвижной панелью с рельефным изображением черепа и шестерёнок, а также техно-тайным полем приватности, которое работает как Молчун (см. стр. 175 ОКП Dark Heresy rus 0.7), нейтрализуя все окружающие звуки внутри ниши. В каждой нише находится небольшой, богато украшенный алтарь из позолоченной латуни и платины. Эти молитвенные киоты состоят из компактного и мощного когитатора, нескольких мерцающих экранов на витиеватых литых подставках, обитых плюшем и медным сукном подставки для колен и подлокотников, а также порта для блока мыслеуправления. Для молитвы послушник становится на колени на подставке для коленопреклонения, подключается к порту БМУ и выполняет **Серьёзный (+0) тест Техпользования**. Затем его разум наполняется славой Омниссии на всё время причащения.

Ниша непосредственно за алтарём скрывает глубочайшую тайну поместья. Если аколит проходит мимо этой ниши, то может пройти **Серьёзный (+0) тест на Восприятие**. Альтернативно если ПИ обыщут всю часовню, то могут провести **Ординарный (+10) тест на Поиск**. При успехе на мраморном полу обнаруживаются небольшие царапины, которые указывают на то, что что-то тяжёлое неоднократно протаскивали по полу по короткой дуге. Эта ниша является входом в секретную лабораторию. Если ПИ обнаружили в покоях магоса Офеймера или лорда Дрейкона информацию о проходе, то могут просто подключиться и ввести коды доступа. Если аколиты не нашли нужную информацию, но заметили потёртости и обыскали нишу, то **Сложный (-10) тест Техпользования**

и небольшие споры с машинными духами когитаторов или **Серьёзный (+0) тест на**

**Поиск** выявляют дыру в системе безопасности. Затем потребуется **Очень тяжёлый (-30) тест Техпользования** для убеждения машинных духов в том, что ПИ имеет необходимый уровень доступа и что он может открыть скрытый вход. Провал вызовет отряд охраны. Как только доступ будет получен, дверь отодвигается в сторону, немного зацепившись за выступ в полу, и взору ПИ предстаёт короткий коридор с крутым спуском, заканчивающийся винтовой лестницей.

# ЛАБОРАТОРИЯ

**Л**аборатория представляет собой трёхуровневый подземный комплекс, где Дрейкон проводит свои сверхсекретные исследования в области аугметики. На минус первом этаже находится пост охраны и жилые помещения для еретехов. Второй уровень — это собственно лаборатория, где проводятся все богохульные эксперименты. Наконец, на минус третьем этаже расположена тюрьма, в которых содержатся результаты экспериментов или личные враги Виктора Дрейкона. Все три этажа усиленно патрулируются как охраной поместья, так и оружейными сервиторами. А обслуживающие комплекс еретики день и ночь заняты выполнением работы Разрушительных Сил.

Лестницы между этажами контролируются усиленными дверями и техно-магическими силовыми полями. Помимо постов охраны и патрулей на каждом этаже, за комнатами и коридорами неустанно наблюдают машинные духи мощного основного когитатора лаборатории, расположенного на втором уровне. Перемещение осуществляется с помощью грузового лифта и двух лестниц. Проникновение в лабораторию — невероятно опасное предприятие, но ПИ необходимо предпринять его, если они хотят выполнить свою миссию, поскольку именно здесь находится Молокор Камбис.

## -1 ЭТАЖ

Первый подземный этаж лаборатории содержит входную камеру, пост охраны и жилые комнаты еретехов. Этот уровень охраняют шесть охранников поместья, а также два оружейных сервитора.



## ВХОДНАЯ КАМЕРА

*Лестница спускается в небольшую пустую прихожую примерно в пятидесяти метрах под поверхность. Кажется, что всё помещение выполнено из дёшевого арлопласта, и освещается единственной мощной лампой за защитной решёткой в низком потолке. Установленный над единственной дверью пиктокрад вращается на ножке, радужная оболочка внутри его линзы сужается по мере того, как дух машины сканирует комнату. Дверь наполняет корабельный люк — тяжёлая, с массивными маховиками в центре и запорными планками сверху и снизу. Рядом с дверью находится вокс-приёмник и клавиатура в корпусе из арлопласта.*

Входная камера — первое препятствие, которое необходимо преодолеть. Если у ПИ есть коды доступа из апартаментов лорда Дрейкона или магоса Офеймера, они могут ввести их на клавиатуре и спокойно войти в лабораторию. Если аколиты обнаружили входную камеру путём расследования или случайно, то есть другие способы проникнуть внутрь. Если игроки были взяты в плен (**см. врезку Продано!**), то МИ следует пропустить данный раздел и перейти к **разделу -3 этаж**.

Чтобы проникнуть в лабораторию хоть как-то незаметно, аколитам нужно разобраться с установленным над дверью пиктокрадом до того, как он сможет их увидеть. Если ПИ осторожно спускаются по лестнице и успешно проходят **Серьёзный (+0) тест на Бдительность**, то слышат жужжание и щелчки задолго до того, как пиктокрад их замечает. Затем они могут выстрелить в него с лестницы при помощи **Сложного (-10) теста Дальнего боя**. Однако при результате 1-2 при броске 1d10 охранники замечают, что камера отключилась, и 1d5-1 (минимум один) охранник приходит разобраться. У аколитов есть элемент неожиданности, что игромеханически выражается в Ошеломлении противника на первом ходу. Однако, если ПИ не смогут нейтрализовать охрану до конца первого хода, то поднимется тревога и весь комплекс встанет на уши.

Если уничтожение пиктокрада прошло гладко, то затем аколитам нужно открыть дверь. Для отпирания двери необходим успешный **Серьёзный (+0) тест на Безопасность или Сложный (-10) тест Техпользования**. Провал блокирует клавиатуру на десять минут, но по истечении этого времени ПИ могут предпринять ещё одну попытку. Если тест провален на три и более степени, клавиатура блокируется, звучит сигнал тревоги и в камеру закачивается газ. Не имеющие респираторов, противогазов или герметичной брони должны немедленно пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость**. Преуспевшие получают уровень усталости, но в остальном в порядке. Провалившие получают 1d10+5 урона Выносливости за ход, пока не потеряют сознание.



## ЖИЛЫЕ КОМНАТЫ ЕРЕТЕХОВ

Каждая из этих спартанских и неудобных комнат достаточно велика, чтобы в ней мог лежать человек, и содержит жесткий матрас для сна и что-то похожее на панель управления когитатором с портом БМУ. В любой момент времени 1d5 комнат заняты, и если ПИ их обследуют, то обнаружат отдыхающих еретехов в кататоническом ступоре, подключённые к когитаторам через БМУ.

Есть также два охранника, идущих противоположными маршрутами патрулирования по коридорам вокруг камер. Здесь мало что полезного для аколитов, кроме инфопланшета под одной из кроватей, который можно найти с помощью **Сложного (-10) теста на Поиск**. Инфопланшет выглядит как ежедневник и рассказывает о работе еретеха в качестве ученика аугментиста под руководством магоса Офеймера. Тема глубоко тревожная, и любой читающий должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли** или получить 1d10 очков Безумия.

Когитаторы с БМУ – совсем другое дело. Ибо каждый из них подключён непосредственно к лабораторному массиву когитаторов, и каждый еретех должен проводить в сети несколько часов в день для “получения благословения Омниссии”. Эти благословения приходят в форме проповедей магоса Офеймера, превозносящим достоинства еретических наук, тщательно отредактированных Священных Писаний Механикус, что оправдывают еретическую работу, и постоянного монотонного бинарного напева. Любой достаточно глупый, чтобы подключиться к одному из

этих “собеседников литании”, должен пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли**. Прошедшие тест остаются незапятнанными, но провалившие очарованы откровенной и постоянной речью магоса Офеймера, получая 1d10 очков Порчи от подключения к лабораторному когитатору, плюс дополнительные 1d5 очков Порчи от прослушивания богословных проповедей.

## АУГМЕНТИСТЫ ДОМА ДРЕЙКОН

Эти молодые мужчины и женщины, некогда были техножрецами Магос Биологис, но теперь находятся во власти Разрушительных Сил. Поражённые мелочностью, ревностью, личными и моральными неудачами, они отвернулись от Омниссии, обвинили других в собственных недостатках и связали судьбу с известными еретиками во главе с еретехом и опасным шарлатаном магосом Офеймером.



### АУГМЕНТИСТ

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | 30 | 35 | 30  | 30  | 50  | 45  | 40 | 30  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 10

**Умения:** Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Обыденное знание (Культ Машины, Имперское Кredo, Империиум, Техника) (Инт), Оценка (Инт), Запретное знание (Демонология, Ересь, Инквизиция, Археотех, Адептус Механикус) (Инт), Допрос (СилВол), Дознание (Общ), Грамотность (Инт), Логика (Инт), Медика (Инт) +10, Учёное знание (Химия, Оккультизм) (Инт), Проницательность (Вос), Тайный язык (дом Дрейкон, Техника) (Инт), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик, Диалект улья Тертиам) (Инт), Техпользование (Инт) +10.

**Таланты:** Двоичный диалог, Химическое осклопление, Электрическая поддержка, Электропривой, Энергетический запас, Резонансный визг, Светоносный взрыв, Мастер Хирургeon, Механодендрит (Оптический, Медицинский, Вспомогательный, Стрелковый), Ритуал благоговения, Ритуал страха.

**Черты:** Имплантаты Механикус, Машина (4), Обострённые Чувства (Зрение, Слух).

**Бионика:** 2 Бионические руки хорошего качества, Бионические ноги хорошего качества, Массив авгуров хорошего качества, Кибернетические глаза хорошего качества, Кибернетические уши хорошего качества (Встроенная микробусина), Медицинский механодендрит, Вспомогательный механодендрит, Оптический механодендрит, Блок мышлеуправления хорошего качества.

**Броня:** Нет (всё 4).

**Оружие:** Плазма-пистолет модели Кронос Mk. III (30м; S/-/-; 1d10+6 Энерг; Бронь 6; Обойма 10; Перез 4 Полн; Перегревающееся, Перезарядка), Вивисектор (1d5+8† Режим; Бронь 0; Разрывающее, Громоздкое, Отравленное).

†Включает бонус Силы

## СМОТРОВОЙ МЕЗОНИН

Яркий белый свет струится в коридор из толстых окон. Окна, выполненные из плотного фронестекла в асбестовых рамах, и выходят на ярко освещённую операционную. Примерно в двадцати метрах под валии громоузкая одинокая фигура в красном одеянии с цепкими механодендритами оперирует ужасное существо, привязанное ремнями к сверкающему металлическому операционному столу. Существо подключено к различным медицинским аппаратам и, похоже, бодрствует и разговаривает с хирургом.

Это смотровой мезонин хирургического отделения, расположенного на минус втором этаже лабораторного комплекса. Хотя ПИ не знают, но они невольно стали свидетелями того, как сам магос Офеймер работает над своим последним и самым мощным творением, Молокором Камбисом. Сам вид ужасающего существа и богохульной процедуры вызывает глубокое беспокойство — ПИ должны пройти тест на Страх (1).

## -2 ЭТАЖ

Второй уровень лабораторного комплекса — это то место, где происходит основная работа магоса. Именно здесь еретехи и магос Офеймер проводят исследования и богохульные эксперименты. Здесь же расположены основные мануфактуры и генераторы, которые обеспечивают энергией эту нечестивую деятельность, а также когитаторы, содержащие тщательно скрытую информацию о творимых ересях.

Из лифта ПИ попадают во входную камеру, которая ведёт к посту охраны, аналогично той, что находится на входе в лабораторный комплекс. Наряду со спешащими по своим делам многочисленными еретехами и медицинскими сервиторами, аколитами также следует опасаться патрулей охраны. На этом этаже есть несколько важных комнат; содержимое некоторых весьма полезно для ПИ.



## МАНУФАКТОРУМ

Воздух в цехе затуманен дымом и насыщен запахами священных масел, благовоний и тлеющего металла. Небольшие автоматизированные мануфактуры, каждая из которых представляет собой набор таинственных приборов и дюжину тонких роботизированных рук, деловито собирают аугметику под бдительным присмотром нескольких еретехов. Конвейерная лента змеится по цеху, перемещая детали от станции к станции, в то время как еретехи снуют с курительницами и маслораздатчиками, успокаивая души машин и следя за тем, чтобы они оставались умиротворёнными. В конце конвейера вереница сервиторов забирает готовую аугметику и упаковывает в ящики.

Хотя дом Дрейкон владеет рядом массивных и мощных мануфактуров размером с улей, в которых производится основная часть их коммерческой аугметики, здешний цех производит небольшие партии по индивидуальному заказу на основе проектов, совместно созданных лордом Дрейконом и магосом Офеймером. Производимая здесь аугметика предназначена для богатых и могущественных Каликсида, и даже такая простая вещь, как кибернетический глаз, может стоить дороже, чем годовая зарплата представителя среднего класса. Несмотря на исключительное качество и красоту, каждый образец также является опасным и невероятно могущественным источником порчи, посвящённым одной из Разрушительных Сил.

Используя запрещённые схемы и еретические технологии, отдельные компоненты каждой аугметики трижды посвящаются одному из богов Хаоса (бог зависит от функции аугметики) и выгравированы микроскопическими глифами и богохульными молитвами. Хотя при беглом осмотре их заражение не очевидно, **Серьёзный (+0) тест Психичества** выявляет демоническую природу импланта. Любой аколит, который захочет более подробно изучить предмет, может сделать это с помощью **Ординарного (+10) теста Запретного знания (Демонология)**.

Успех показывает, что будучи имплантированными, эти импланты со временем медленно развращают своих владельцев, пока те не встанут на путь Хаоса. Многие из этих порченных образцов уже находятся в обращении, медленно извращая души самых могущественных лидеров Каликсыды.

## ГЕНЕРАТОРИЙ И КОГИТАТОРНАЯ

Это настоящее сердце лаборатории и центр промышленности дома Дрейкон, поэтому неудивительно, что доступ в генераторий строго контролируется. Чтобы попасть внутрь, аколитам нужно разобраться с двумя оружейными сервиторами у двери, затем пройти **Сложный (-10) тест на Безопасность** для обхода систем безопасности и открыть дверь. Оказавшись внутри, ПИ могут свободно изучить это место и находиться в безопасности от гнева оружейных сервиторов до тех пор, пока не потревожат защищающее главный когитатор силовое поле.

Как только ПИ попадут сюда, прочтите вслух следующее:

*Воздух в этой холодной комнате потрескивает от напряжения. Одну половину помещения занимают четыре тихо жужжащих плазменных генератора, за ними ухаживают несколько люнозатных сервиторов. Остальную часть помещения занимает главный когитатор лаборатории: массивное сооружение из латуни, золота и полимера, закрытое силовым полем и охраняемое отрядом оружейных сервиторов. Когитатор гудит и пульсирует светом, пока его машинные духи занимаются управлением многотисленными системами лаборатории.*

Генераторы плазмы — массивные, потрескивающие, вообще выглядящие изделия из меди, адамантина и молекулярно связанных кристаллов, соединены последовательно и подключены ко всевозможным распределительным коробкам и адаптерам питания, которые модулируют и стабилизируют их выходную мощность. Генераторы подключены к блоку управления, который позволяет распределять питание по всему объекту. **Серьёзный (+0) тест Техпользования** позволяет аколиту вмешаться в подачу электроэнергии в лабораторию, что может быть использовано для диверсии. Эти генераторы очень мощные и могли бы запитать всё поместье и территорию вокруг него.

Чтобы получить доступ к главному когитатору, ПИ должны сначала разобраться с четырьмя оружейными сервиторами внутри комнаты. Они управляются командным словом, которое при произнесении может активировать или деактивировать их. Если ПИ успешно собрали информацию либо в апартаментах лорда Дрейкона, либо мага Офеймера, то должны были найти кодовое слово. Если аколиту этого не сделали (например, их поймали из-за предательства), то они должны найти другой способ справиться с сервиторами. Если среди ПИ есть техножрец, он может попытаться деактивировать сервиторов напрямую. Для этого он должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**. Провал на три и более степени приводит сервиторов в неистовую ярость, и они немедленно атакуют ближайшую цель.

Следующим шагом является деактивация силового поля. Чтобы найти элементы управления полем требуется **Серьёзный (+0) тест на Поиск**, поскольку они скрыты за путаницей силовых кабелей и автоматических выключателей. Затем аколиту должен выполнить **Сложный (-10) тест на Безопасность** для обхода блокировки на блоке управления. При провале теста на три или более степени, срабатывает блокировка и на посту охраны звучит тихий сигнал тревоги, после которой приходит отряд охранни-

ков для расследования. Как только ПИ получают доступ к элементам управления, выключить поле так же просто, как щёлкнуть переключателем, хотя набожные ПИ сперва могут захотеть вознести молитву Омниссии.

Этот когитатор — древняя реликвия прошлого, дом для множества невероятно хитрых машинных духов. Он был подарен дому Дрейкон за выдающиеся заслуги перед жречеством Марса, считается святым и принадлежит Омниссии. Однако он также трагически и безвозвратно испорчен. Годы использования еретехами в погоне за богохульными технологиями сделали машинных духов совершенно безумными. И без того капризные при установке, постоянное воздействие еретехов и стрессы, связанные с управлением лабораторными системами, сделали его машинных духов злобными и кровожадными. Теперь всё настолько запутано и злобно, что только магос Офеймер может общаться с духами машин с какой-либо степенью безопасности.

Хранящиеся в когитаторе данные являются настоящей сокровищницей для Инквизиции, но извлекать их невероятно опасно. Для получения доступа к когитатору ПИ необходимо пройти **Очень тяжёлый (-30) тест Техпользования**. Успех предоставляет доступ ко всем данным внутри: подробные записи запрещённых экспериментов и прочая богохульная деятельность дома Дрейкон. МИ также может включить любую другую необходимую информацию, такую как коды доступа и командные слова (если аколиту не смогли обнаружить их ранее), плюс даже зацепки для будущих приключений. Как только ПИ обойдёт системы безопасности и вступит в контакт с духами машин, затем он должен пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли** или получить 1d5 очков Порчи. Провал теста Техпользования означает, что аколиту стал жертвой злобных машинных духов когитатора. Поэтому для противостояния атаке он должен немедленно пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость**. В случае успеха ПИ может отключиться, но получает один уровень усталости. В случае провала ПИ должен ещё раз пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость** или потерять сознание. В любом случае из когитатора в ПИ бьёт синяя молния, он начинает биться в конвульсиях, а из портов повалит дым. И, начиная со следующего раунда, ПИ получает 1d5 урона Интеллекту за раунд, пока остальные либо его не отключат, либо интеллект не снизится до нуля. Этот урон является постоянным и не может быть восстановлен. Независимо от того, отключается ли он сам или его отсоединяют товарищи, аколиту получает 1d10 очков Безумия.



## ИЗБРАННАЯ КЛИЕНТУРА

Немного покопавшись и проявив настойчивость, ПИ могут найти список всех тех, кто приобрёл порченную аугметику. Необходим **Сложный (-10) тест на Поиск**, чтобы найти список среди другой важной информации. МИ волен сам определить, кто находится в списке; там должно быть довольно много людей, о которых ПИ слышали, влиятельных мужчин и женщин в Каликсидском Синоде, местном Администратуме, Флоте и знати. Эта информация представляет огромную ценность для Инквизиции и должна быть немедленно передана верными аколитами своему покровителю.

## Кладовая

По всему этажу разбросано несколько складских помещений, в которых хранятся инструменты и медицинские принадлежности. Каждое из них оборудовано простым замком, для обхода которого требуется **Ординарный (+10) тест на Безопасность**. Комнаты полны шкафчиков и сундуков, в каждом из которых находится множество мистических инструментов, медицинских приспособлений и различных расходных материалов. С помощью **Серьёзного (+0) теста на Поиск** аколит может найти множество полезных предметов. В случае успеха МИ должен сделать бросок 1d10 по следующей таблице, и дополнительно 1d10 за каждые две степени успеха. Кроме того, МИ может изменить состав находок на свои.

ТАБЛИЦА 2-1: ПРЕДМЕТЫ В КЛАДОВОЙ

|    |                                                                                                                                                                                                              |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Банка с таинственной жидкостью, содержащая законсервированные останки отвратительного ксенона. Просмотр содержимого вызывает <b>Серьёзный (+0) тест на Силу воли</b> . Провал приносит ПИ 1d5 очков Безумия. |
| 2  | Маслёнка со Священным машинным маслом на 1d5 применений (см. стр. 173 ОКП Dark Heresy rus 0.7).                                                                                                              |
| 3  | Комби-инструмент (см. стр. 174 ОКП Dark Heresy rus 0.7).                                                                                                                                                     |
| 4  | Различные очень острые медицинские инструменты и приспособления (1d5+2 Режущ; Сбалансированное).                                                                                                             |
| 5  | Набор истязателя (см. стр. 174 ОКП Dark Heresy rus 0.7).                                                                                                                                                     |
| 6  | Портативный ауспекс (см. стр. 174 ОКП Dark Heresy rus 0.7).                                                                                                                                                  |
| 7  | 1d5 доз Жутика (или другого наркотика) (см. стр. 173 ОКП Dark Heresy rus 0.7).                                                                                                                               |
| 8  | Неисправные аугметические глаза в коробке.                                                                                                                                                                   |
| 9  | Медпакет (см. стр. 172 ОКП Dark Heresy rus 0.7).                                                                                                                                                             |
| 10 | Диагностор (медицинское устройство, дающее +20 к любым тестам Медики или Восприятия для диагностики пациента).                                                                                               |

## СТЕРИЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

На минус втором этаже расположено несколько стерильных исследовательских кабинетов, где еретики в герметичных костюмах выполняют свою богохульную работу с помощью медицинских сервиторов. Некоторые из этих комнат забиты когитаторами и автоматами, используемыми для тестирования аугметических систем, другие полны кипящих химических аппаратов или различных странных механизмов, выполняющих загадочные математические или научные функции. Наконец, есть кабинеты генной терапии. Здесь, заполненным большими резервуарами и эзотерическим оборудованием, проводятся исследования по пересадке демонических конечностей и органов в человеческие тела. Половина резервуаров содержит подопытных, погруженных в молочную вязкую жидкость. У этих субъектов бесчисленные трубки и провода, пронзающие их пятнистую плоть, и они находятся на различных стадиях ужасающей мутации. Именно с помощью подобных процедур был изуродован Оракул и Молокор Камбис принял свою нынешнюю форму. ПИ, наблюдающие за извращенными, богохульными существами в генных резервуарах, должны пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли** или получить 1d10 очков Безумия.

## МЕДИЦИНСКИЙ СЕРВИТОР

Эти сервиторы встречаются по всему лабораторному комплексу. Обычно они помогают еретикам в работе, но также выполняют ряд специализированных задач, включая обслуживание медицинского оборудования и даже проведение хирургических операций.



### МЕДИЦИНСКИЙ СЕРВИТОР

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 30 | 15 | 45 | 40  | 45  | 30  | 35  | 15 | 10  |

**Передвижение:** 4/8/12/24

**Раны:** 10

**Умения:** Бдительность (Вос), Медики (Инт) +10.

**Таланты:** Мастер Хирургеон.

**Черты:** Ночное зрение, Машина (3), Природное оружие, Коренастое, Отравленное.

**Броня:** Нет (всё 3).

**Оружие:** Медицинские инструменты (1d10+4† Режущ; Бронь 2; Отравленное).

†Включает бонус Силы



## ОПЕРАЦИОННАЯ

В этой огромной комнате Магос Офеймер проводит богохульные медицинские эксперименты. Это округлое помещение почти двадцать метров в поперечнике. Комната двухуровневая, верхняя зона фактически является частью первого этажа (**см. раздел Смотровой мезонин**). Нижний проход к которому осуществляется с этого этажа, является операционной. Комната очень ярко освещена, с белыми кафельными стенами и белым полом. По периметру стен расположены шкафы с хирургическими инструментами и медицинскими принадлежностями, а также ряд вспомогательных техно-мистических приборов на подставках на колесиках и ниши для медсервиторов. Для взлома замка и входа в операционную требуется пройти **Сложный (-10) тест на Безопасность**. Как только ПИ войдут сюда, зачитайте следующий отрывок:

*Когда вы открываете дверь в операционную, то слышите булькающий, леденящий кровь крик и звук, похожий на работу мясника. Вы входите осторожно, в воздухе витает тяжёлый запах крови и говна, смешанный с неописуемо тошнотворными сирадол, который вы не можете определить. Сцена, которая вас встречает, ужасает. Повсюду на блестящих белых кафельных стенах разбрызгана кровь, а также какие-то тёмные пятна, которые выглядят как смесь машинного масла, мозгового вещества и желчи. Посреди колонаты стоит скрюченное, залитое кровью существо со сгорбленной спиной и телом-то ужасным, кричащим из центра его груди. Оно освещено множеством ярких лампочек под потолком; позади существа вы можете видеть перевернутый и сложенный операционный стол из адамантина.*

*В одной руке существо держит кибернетическую руку, а в другой бледную и босую ногу человека. У его ног лежит окровавленная грудa органов, конечностей, аугметики и обрывков красной ткани — френные останки магоса Офеймера. Чудовище поворачивается к вам, выкидывает ужасные трофеи и воет, царапая когтями свою перекошенную шорду. Пока вы находитесь в шоке от увиденного, чудовище фросается в атаку.*

После долгих поисков ПИ, наконец, нашли Пророка святого Друза, Молокора Камбиса. Аугметика, пересадка плоти и генная терапия, которые покойный магос Офеймер провёл над ним, исказили Камбиса до неузнаваемости, а теперь и вовсе свели с ума. Он сломался во время необычно долгой и болезненной операции, вырвался из-за операционного стола и напал на ничего не подозревающего магоса, разорвав того на части. Сцена невероятно ужасна даже для закалённых духом аколитов. Каждый ПИ должен пройти **тест на Страх (3)** или получить 1d5 очков Безумия.

Как только Камбис замечает аколитов, то немедленно атакует. Хотя он и в бешенстве, но всё осознаёт и может использовать пси-способности. Молокор начинает бой с того, что воздвигает стену пламени вокруг ПИ, а затем бомбардирует издали биомолниями и огненными снарядами. Это невероятно изнурительная битва, как физически, так и духовно, и для выживания должны потребоваться все навыки ПИ. Если МИ хочет усложнить задачу, то может задействовать нескольких медицинских сервиторов, а то и парочку оружейных.

## МОЛОКОР КАМБИС

Дальний родственник лорда Дрейкона, Молокор Камбис — несанкционированный псайкер и печально известный пророк Лжесвятого. Камбиса разыскивают по всему Пределу Жозе и прилегающим подсекторам.

Он провёл большую часть юности, путешествуя по звёздам и используя свои таланты для обмана и наживы как слабых, так и сильных мира сего. С возрастом постоянное, ничем не ограниченное использование пси-способностей начало сказываться на его психике. В результате чего у него развился ряд странных расстройств, включая нездоровую одержимость святым Друзом. К тому времени, когда Лжесвятой раскрыл себя, Камбис был в полной власти своей психотической одержимости. Когда до него дошла весть о том, что святой Друз воскрес из мёртвых, Камбис потратил всё до последнего трона своего нажитого нечестным путём немалого состояния, чтобы выследить Лжесвятого и добиться у него аудиенции. Деи-фаг распознал в Камбисе гибкий ум и мощное орудие. Потребовалось совсем немного усилий, чтобы развратить душу Молокора и, как только он полностью поддался Лжесвятому, его отправили в Каликсиду распространять весть о втором пришествии святого Друза.

В течение нескольких месяцев Камбис путешествовал по сектору, распространяя учение Лжесвятого и собирая последователей под знамёна Друза. Именно Камбис отвернул многие полки Имперской Гвардии от света Императора, и он также сыграл важную роль в разжигании восстания на Фенксворде и захвате местных мануфактур. Всё это время Молокор оставался на шаг впереди Инквизиции. Он пережил попытки покушения, проскользнул сквозь блокаду и неоднократно исчезал из-под стражи. В то время как Камбис становился всё более нестабильным, его видения грядущего приобретали тревожащую точность. Несмотря на очевидную силу и точность пророчеств, он всё ещё чувствовал, что ему чего-то не хватает, и искал другие способы увеличить как свою силу, так и свою полезность хозяину.

После множества ложных зацепок и изнурительных поисков он, наконец, обратился за помощью к своему двоюродному брату Виктору Дрейкону. Так случилось, что лорд Дрейкон недавно сам начал впадать в безумие и подпадал под влияние еретика магоса Офеймера. После нескольких встреч с харизматичным и склонным к манипулированию Офеймером Камбис поддался уговорам магоса. Его тело быстро и яростно реагировало на генную терапию, по-разному мутируя, его организм также отвергал многочисленные импланты, пока магос, наконец, не нашёл правильный баланс между богохульными демоническими трансплантатами и порченной аугметикой. В конце концов, его душа и тело были опустошены, а остатки здравомыслия улетучились. Он стал тем существом, которым является сегодня. Невероятно могущественный как телом, так и духом, Камбис только кажется безмозглым монстром. Несмотря на то, что терапия разрушила его и без того хрупкий разум, и состояние, в котором его находят ПИ, Камбис всё ещё способен здраво мыслить. Его увеличенные возможности и чрезмерная верность Лжесвятому делают его невероятно опасным противником.

## МОЛОКОР КАМБИС



| ББ | ДБ | С  | Вын       | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----------|-----|-----|-----|----|-----|
| 40 | 25 | 55 | (8)<br>40 | 45  | 40  | 45  | 55 | 40  |

**Передвижение:** 4/8/12/24

**Раны:** 32

**Очков Судьбы:** 3

**Умения:** Бдительность (Вос), Шифры (Оккультизм), Обыденное знание (Имперское Кredo, Имперурум) (Инт), Запретное знание (Культы, Демонология, Мутанты, Псайкеры, Варп) (Инт), Воззвание (СилВол), Грамотность (Инт), Псичувство (Вос), Учёное знание (Легенды, Нумерология, Оккультизм) (Инт), Тайный язык (Культы) (Инт), Языкознание (Высокий готик, Диалект улья Тертиам).

**Таланты:** Благосклонность варпа, Истово верующий, Пси-рейтинг (5), Могучий разум, Прикосновение судьбы.

**Черты:** Страх (2), Потустороннее, Природная броня (5), Природное оружие (Когти), Регенерация, Размер (Крупный), Странная физиология, Порождение кошмаров, Сверхъестественная Выносливость (x2).

**Психическая дисциплина:** Биомантия, Пиромантия, Прорицание.

**Пси-способности:** Хамелеон, Исказить зрение, Биомолния, Кипение крови, Пережечь, Скульптор плоти, Дальний взор, Проблеск, Запредельная осведомлённость, Слепящая вспышка, Призвать пламя, Огненный заряд, Огненный шторм, Испепеление, Стена огня.

**Броня:** Природная (всё 5).

**Оружие:** Когти (1d10+5† Режущ).

**Снаряжение:** Нет.

†Включает бонус Силы

## -3 ЭТАЖ

Минус третий этаж представляет собой набор камер, расположенных вокруг шахты лифта. И все они находятся под бдительным присмотром охраны дома Дрейкон. Здесь две дюжины камер, в шести блоках по четыре камеры в каждом. Каждая камера рассчитана на двух человек и содержит две стальные койки, светильник в потолке и водосток в полу. Два блока специально экранированы и укреплены для содержания псайкеров или сильно аугментированных. Половина камер занята, но обитатели слабы и жалки — они сошли с ума от ужаса и боли.

На этом этаже находится дюжина охранников, а также четыре боевых сервитора. На посту охраны рядом с подъёмником всегда дежурят три охранника и оружейный сервитор; остальные охранники и сервиторы постоянно патрулируют территорию.

Если ПИ окажутся здесь в заключении, либо из-за ночного налёта, либо по какой-то собственной глупости, то они окажутся в очень опасном положении. Каждый из аколитов будет заперт в одиночной камере и лишён всего оружия и снаряжения. Однако все они находятся в пределах слышимости друг друга, поэтому возможно общение через смотровые щели в дверях. Все псайкеры и сильно аугментированные в отряде заперты в специально экранированных блоках и обнаруживают, что не могут использовать пси-силы, и аугметика не работает.

Хотя побег очень труден, он не невозможен. Каждый ПИ может пройти **Тяжёлый (-20) тест на Поиск** для обыска своей камеры в поисках чего-либо, что могло бы облегчить побег. Прошедшие тест могут найти спрятанные бывшими заключёнными мусор или грубые инструменты, чтобы попытаться взломать замок на двери. Для чего потребуются **Сложный (-10) тест на Безопасность**, однако провал ломает самодельные инструменты. Как только один или несколько ПИ выйдут, будет достаточно легко вытащить остальных с помощью тестов на Безопасность и ловкого использования самодельных отмычек. Как только все ПИ будут освобождены, то смогут планировать следующий шаг.





### БРОНЗОВЫЙ МАЛИФЕКТ

| ББ | ДБ | С      | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|--------|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | 20 | (8) 40 | 60  | 35  | 10  | 35  | 40 | —   |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 20

**Умения:** Бдительность (Вос).

**Таланты:** Нет.

**Черты:** Машина (4), Многорукое, Размер (Крупный), Странная физиология, Коренастое, По две руки на каждое горло†, Ещё две, чтобы сдержать их††, Сверхъестественные чувства (100 метров), Сверхъестественная Сила (x2).

**Броня:** Нет (всё 4).

**Оружие:** Кулаки (1d5+7††† Ударн), Медицинские инструменты (1d10+8††† Режуш; Бронев 2; Несбалансированное, Отравленное).

†**По две руки на каждое горло:** Обладая множеством пар рук, в каждом раунде малифект может совершать по две атаки на каждую цель в пределах досягаемости.

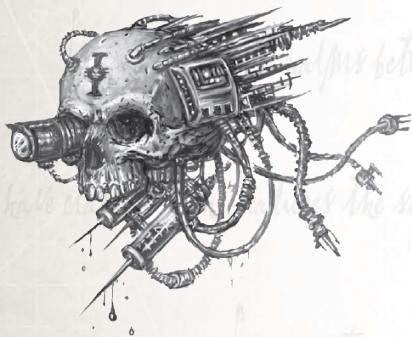
††**Ещё две, чтобы сдержать их:** Малифект обычно пытается схватить всех противников, которых атакует. Он может совершать по одной дополнительной атаке в каждом раунде против успешно схваченных противников, получая обычные бонусы от Захвата.

†††**Включает бонус Силы**

Сначала аколитам нужно переодеться. **Серьёзный (+0) тест на Поиск** показывает, что вся одежда свалена в кучу в пустующей камере вместе с вещами нескольких других заключённых. Когда ПИ открывают эту камеру, то замечают в дальнем углу груду проржавевших аугметических конечностей и ржавых хирургических инструментов. **Серьёзный (+0) тест Психуества** выявляет присутствие демона в комнате, и любое движение в сторону вещей ПИ показывает, что то, что поначалу казалось простой кучей хлама, на самом деле является демонической конструкцией, известной как Бронзовый малифект.

Если ПИ прошёл тест Психуество и обнаружил присутствие демона, то в первом раунде они не оказываются в статусе Ошеломлён. Кроме того, перед началом боя каждый аколит может взять одно своё оружие из кучи в качестве Свободного действия. Как только Бронзовый малифект соберётся в одно целое, то сразу же атакует. Он будет пытаться хватать и разрезать всех, до кого сможет дотянуться своими ржавыми и покрытыми запёкшейся кровью лезвиями.

Как только с существом будет покончено, ПИ смогут забрать остальное снаряжение. К сожалению, шум боя привлекает внимание патруля, и в течение 1d10 раундов после окончания боя прибывают охранники.



## БРОНЗОВЫЙ МАЛИФЕКТ

Уникальная для Предела Жозе техно-ересь. С этими существами впервые столкнулись в 8 веке М41. Порождение помешанных на варпе техноадептов, известных как аугметические схолы, эти существа представляют собой немногим больше, чем грубую сборку бракованных аугметических конечностей и ржавых хирургических инструментов, приводимых в движение простым и агрессивным духом варпа. Нет двух одинаковых, поскольку каждый конструкт собран исключительным безумием своего создателя: масса металлических конечностей, силовых кабелей, мигающих линз ауспекса и ржавых лезвий с еретическими символами, и постоянным бессмысленным потоком машинного канта. Когда эти создания видят цель, то быстры и смертоносны. Малифекты немедленно сближаются, чтобы схватить врагов в вихре конечностей и клинков, и, кажется, находятся везде одновременно. Помимо кулаков, они также атакуют многочисленными тупыми, ржавыми и забрызганными кровью клинками. Эти ножи наносят ужасные рваные раны, которые к тому же сразу заносят инфекцию.



## НЕОБХОДИМЫЕ ВЕЩИ

Если ПИ были захвачены в плен без оружия, возможно, во время ночной атаки в поместье, то им не совсем повезло. Прежде чем малифект заработает в полную силу, каждый аколит может пройти **Серьёзный (+0) тест на Восприятие** и найти какое-нибудь оружие в куче и схватить его. Прошедший тест может взять либо лазерный пистолет (30 м; S/-/-; 1d10+2 Энерг; Бронь 0; Обойма 30; Перез Полн; Надёжное), либо помповый дробовик (30 м; S/-/-; 1d10+4 Ударн; Бронь 0; Обойма 8; Перез 2 Полн; Разлёт), либо цепной меч (1d10+2 Режущ; Бронь 2; Сбалансированное, Разрывающее). Лазерпистолеты и дробовики полностью заряжены, но нигде нет дополнительных боеприпасов.

## ПЛЕНЕНИЕ И ЗАЧИСТКА

Как только Молокор будет схвачен или убит, аколитам нужно будет вынести его сперва из лаборатории, потом с территории поместья, а затем доставить своему инквизитору. Это нелёгкий подвиг, учитывая, что к этому времени лаборатория (если не всё поместье) поднята по тревоге из-за действий ПИ. Побег осложняется и тем фактом, что в своей нынешней форме Камбис в два раза выше человека и почти в три раза тяжелее. Аколитам нужно найти какой-нибудь способ его транспортировать, поскольку таскать через весь комплекс обременительно. От игроков требуется вся хитрость, скрытность и грубая сила, на которые способны их персонажи, наряду с отличной командной работой.

Как только ПИ успешно сбегает из поместья, а затем и из улья Тертиам, то с ними на связь выходит лейтенант Зоколов. Он говорит, что для них пришло шифрованное сообщение из Сцинтиллы. Когда ПИ встречаются с Зоколовым в бункерном комплексе Службы досмотра, который быстро превращается в оживлённый аванпост Имперской Гвардии, то обнаруживают, что сообщение содержит приказы от их инквизитора. Аколиты должны немедленно вернуться на Сцинтиллу и доставить заключённого на борт инквизиторского судна Потерянный долг – небольшого, невзрачного корабля, который в настоящее время их инквизитор использует в качестве оперативной базы. На орбите их уже поджидает шлюп Дубина Друза, на котором ПИ путешествовали в Стоунгарден в последней главе **The Church of the Damned**. Лейтенанту Зоколову приказано сопроводить ПИ и их груз до лихтера Арвус.

## РЕШЕНИЕ ВОЗМОЖНЫХ ПРОБЛЕМ

В данной главе ПИ должны проникнуть в поместье Дрейкон, найти Молокора Камбиса и доставить его (или его останки) своему инквизитору. Это чрезвычайно опасная и деликатная задача, и есть множество причин, по которым миссия может застопориться или вообще провалиться. Если ПИ в какой-то момент зайдут в тупик в расследовании, есть несколько способов сдвинуть приключение с мёртвой точки:

Если ПИ не найдут доказательств наличия скрытой лаборатории ни в апартаментах лорда Дрейкона, ни в комнате магоса Офеймера, то они могут подслушать, как кто-то в часовне Механикус говорит об определённой молитвенной нише, которую регулярно посещают оба подозреваемых.

Если ПИ не смогут найти доказательств существования потайного хода из гостиной в апартаменты Виктора Дрейкона, то попросите что-нибудь подсказать им о его существовании. Например, сквозняк или маленькое насекомое, использующее из ранее незамеченной щели.

Если ПИ будут схвачены охранниками во время ночной атаки и у них не хватит ни удачи, ни умения сбежать из камер, то пусть один беспечный охранник придёт покормить их или странное колебание мощности откроет одну из дверей.

## ОПЫТ И ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Путешествие с Фенксворлда на Сцинтиллу занимает несколько недель. За это время ПИ могут отдохнуть и оправиться от ран, пройти любое необходимое обучение или исследование, связаться с кем-либо и написать рапорт.

Если ПИ убили Молокора Камбиса и несут его труп вместо живого полудемонического безумца (который может проснуться в любой момент и сбежать из стазисного поля), они также могут захотеть остановиться по пути для пополнения запасов, покупки нового снаряжения или даже продажи ранее найденного конфиската.

**Опыт:** Каждый игрок должен заработать не менее 500 очков опыта. Рекомендуется распределять так:

- Базовые: 200 ОО
- Проникновение в поместье Дрейкон: 100 ОО
- Открытие потайного хода из гостиной в апартаменты лорда Дрейкона: 25 ОО
- Обнаружение доказательства порчи дома Дрейкон: 75 ОО
- Проникновение в лабораторию (или побег из заключения): 100 ОО
- Получение данных из лабораторного когитатора: 100 ОО
- Победа над Молокором Камбисом и побег из поместья: 100 ОО





# САМАЯ ДЛИННАЯ НОЧЬ

СМЕРТЕЛЬНЫЙ  
ДОПРОС

•

КАМЕРА  
КАЮЩЕГОСЯ  
ГРЕШНИКА

•

ОХОТА  
НА ОХОТНИКА

•

ПОСЛЕДНИЕ  
СЛОВА МОЛОКОРА  
КАМБИСА

# ГЛАВА III: САМАЯ ДЛИННАЯ НОЧЬ

*“Некоторые говорят, что лёдом можно привлечь больше мух, чем говном, но в своей работе я никогда не сталкивался с этим”.*

— экспликатор Иеронимус Восс

После относительно ничем не примечательного варп-перехода ПИ прибывают в систему Сцинтилла на борту Дубины Друза. Сразу после перехода в реальное пространство шлюп встречает Потерянный долг. После взаимных любезностей маленький Долг подлетает к Дубине и пришвартовывается к одному из стыковочных отсеков. Инквизитор вместе со старшим дознавателем, экспликатором Воссом, поднимаются на борт, чтобы лично поблагодарить капитана Калавара за его своевременную и профессиональную службу Святому Ордосу. Затем Камбис (или его останки) доставляется на Потерянный долг четырьмя сёстрами Эбеновой чаши. Покровитель ПИ желает капитану Калавару всего наилучшего, приказывает аколитам собрать свои вещи и следовать за ним. У аколитов есть немного времени, чтобы попрощаться с добрым капитаном или любым другим NPC на судне.

*Вы стоите на мостике Дубины, когда она выходит из варпа на границе системы Сцинтилла. Офицер связи по воксу подаёт сигнал на квартердек, докладывая капитану Калавару, что корабль вызывается по малоиспользуемому и сильно зашифрованному каналу. Калавар фросает на вас многозначительный взгляд и требует переслать входящий сигнал на главный экран.*

*На вас смотрит суровое и величественное лицо вашего покровителя. “Я рад видеть вас, мои аколиты. Вы доставили мне то, что я просил?” Пока вы делаете свой первоначальный доклад, маленький и быстрый серовато-коричневый корабль выскальзывает из-под ледяного метеора рядом с Дубиной и направляется прямо к шлюпу.*

В большой каюте на борту Долга ПИ подвергаются тщательным расспросам со стороны инквизитора и экспликатора Восса. Это длительный и изнурительный процесс, граничащий с полноценным допросом, который большинству ПИ, проработавших на службе какое-либо время, не по нраву. Успешно прошедший Тяжёлый (-20) тест на Проницательность получает отчетливое впечатление, что покровитель серьёзно обеспокоен, даже в панике от того, что, по его мнению, могли сделать ПИ. Одна или несколько степеней успеха показывают, что экспликатор действительно допрашивает ПИ, хотя и без многих стандартных инквизиторских приёмов. Оба мужчины, кажется, на взводе и внимательно следят за каждым словом и жестом ПИ, как будто ищут признаки Хаоса.

## 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 реквизирована 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 нашли доказательства предательства в поместье Дрейкон, сейчас самое подходящее время сообщить эту информацию. Оба мужчины заявляют, что у них были подозрения, но предатель был осторожен и оставил мало улик. Они рассказывают, что интенсивный разбор полётов был задуман для того, чтобы прошупать ПИ на предмет любых признаков порчи или предательства, поскольку они обеспокоены тем, что ПИ могли быть обращены или развращены их недавними действиями и появлением Лжесвятого. Как только инквизитор и экспликатор будут удовлетворены отчётом, что и должно быть, если ПИ ничего не скрывают (или достаточно хорошо справляются с сокрытием любых доказательств своей двуличности или порчи), аколитов отправляют во временный отгул до допроса Камбиса или его трупа.

## С НОГ НА ГОЛОВУ

Хотя ПИ предоставлен отгул, на борту такого маленького и высокоавтоматизированного корабля мало где можно отдохнуть. Как бы то ни было, творческие люди всегда могут найти способ скоротать время. Так, на камбузе можно приготовить вполне приличные блюда, имеется небольшая библиотека и вполне сносная кают-компания, рядовые и мичманы отдыхают за чтением, общением, играми или другими доступными развлечениями. При помощи **Ординарного (+10) теста на Поиск** ПИ могут найти в библиотеке некоторое количество полезных текстов (по количеству степеней успеха). Точный характер этих текстов оставлен на усмотрение МИ, но они должны содержать некоторую полезную информацию о демонах, культах или текущих событиях, связанных с возвращением Лжесвятого.

Как бы ПИ ни предпочитали проводить своё время, они наслаждаются несколькими тихими часами на борту кора-

бля. Той же ночью, где-то в середине вахты, по всему кораблю раздаётся аварийный сигнал тревоги, будящий ПИ в их каютах и повергающий крошечный корабль в бедлам. Вскоре после того, как звучит сигнал тревоги, по корабельному воксу раздаётся голос, вызывающий аколитов и медицинскую бригаду в камеру кающегося 1А. Прошедшие **Лёгкий (+30) тест на Интеллект** вспоминают, что именно в ней инквизитор и экспликатор допрашивали Молокора Камбиса (или проводили спиритический сеанс над его останками).

## КАМЕРА КАЮЩЕГОСЯ ГРЕШНИКА 1А

*Вы со всех ног прибываете в камеру кающегося, обгоняя корабельную медицинскую команду. Две высокие, сурово выглядящие сёстры-милитант стоят на страже у дверного проёма, держа ботеры наготове. Входная дверь сорвана с петель и валяется рядом, а по коридору в сторону от камеры тянется цепотка больших, окровавленных, нетеловетеских отпечатков ног. Когда вы пытаетесь войти одна из сестёр пытается остановить вас, но пропускает, когда узнаёт, кто вы такие.*

*Сцена внутри камеры представляет собой бойню. Кровь разбрызгана по стенам, мебели и в большом количестве растекается по полу. Ваш инквизитор валяется лицом в пол в растущей луже собственной крови, а экспликатор скорчился в углу. Обезглавленное и изуродованное тело Молокора Камбиса сидит пристёгнутое ремнями в массивном кресле для допросов: оно разорвано от шеи до пояса, на колени вывалились внутренности, а у ног растеклась тёрная, вязкая слизь. Его плоть разорвана, а кости сломяны и выгнуты наружу, как будто что-то изнутри в ярости вырвалось на свободу.*

Прежде чем предпринимать какие-либо действия, каждый ПИ должен пройти **тест на Силу воли против Страх** (2), настолько ужасающей является сцена. Как только тесты будут проведены и устранены последствия любых провалов, аколиты должны немедленно проверить состояние покровителя и экспликатора. Беглый осмотр и **Серьёзный (+0) тест Медики** показывают, что у инквизитора зияющая рана на горле и глубокие порезы на ладонях и предплечьях; инквизитор ранен гораздо серьёзнее, чем Восс. Для стабилизации состояния потребуются **Тяжёлый (-20) тест Медики**. Если ни у одного из ПИ не умения Медика, то в комнате есть рабочий медсервитор с Медикой +20 и талантом Мастер-хирургон. Если аколиты-псайкеры используют свои способности, чтобы помочь покровителю, то обнаружат, что повреждения заражены варпом, что делает их попытки бесполезными. Как только состояние инквизитора стабилизируется, прибывает медицинская команда Долга, чтобы взять ситуацию под контроль (и при необходимости принять меры для стабилизации). ПИ могут выполнить **Серьёзный (+0) тест на Запугивание**, чтобы приказать медицинской команде в первую очередь сосредоточиться на инквизиторе.

Скорчившийся в углу Восс, начинает приходить в себя, когда ПИ ухаживают за ним. Он делает вид, что собирается встать, несмотря на то, что у него сложный перелом правой ноги, и требуется **Сложный (-10) тест на Обаяние или Тяжёлый (-20) тест Командования**, чтобы заставить его сидеть неподвижно, пока команда медиков не сможет им

## ПОТЕРЯННЫЙ ДОЛГ

**Корпус:** Внутрисистемный патрульный корабль.

**Класс:** Молот

**Размеры:** длина 602 метра, ширина 210 метров.

**Масса:** около 50 000 тонн.

**Ускорение:** максимальное устойчивое ускорение при 34 гравитации.

**Экипаж:** 25 человек, 970 сервиторов.

Один из множества небольших анонимных кораблей, которые Инквизиция использует в особо деликатных и сомнительных миссиях. В настоящее время *Долг* находится на дальних окраинах системы Сцинтилла. Небольшой по имперским стандартам, он изначально был заложен как быстроходный штурмовой корабль, предназначенный для быстрого сближения и сброса особо мощной бомбы на более крупные варпоходные суда. Быстрый, скрытный и прочный, данный экземпляр был полностью переработан и оснащён современным медицинским оборудованием и множеством нестандартных и квазизаконных систем, таких как воксифраторы и “маяки друга”. Официально зарегистрированный под именем Божественный самаритянин как медицинский катер, он, по сути, представляет собой космическую тюрьму и следственный изолятор. Экипаж состоит всего лишь из шести офицеров мостика (включая капитана), четырёх инженеров, четырёх сестёр-милитант и команды из десяти дознавателей и медиков, действующих под бдительным оком некоего Иеронима Восса, чрезвычайно хладнокровного и профессионального члена Священных Ордовос.

занияться. Если ПИ проваливают тест, то Восс падает, а нога повреждается ещё сильнее. Экспликатор всё ещё в шоке, погружается в угрюмое молчание, и обоих раненых быстро увозят в главный медотсек. Поскольку команда медиков ушла, а их покровителю и экспликатору делают операцию, ПИ остаются за старших. Они должны действовать быстро и решительно, поскольку демон невероятной силы и коварства теперь крадётся по коридорам корабля.

Для начала аколиты должны осмотреть камеру в поисках улик. **Ординарный (+10) тест на Поиск** выявляет заляпанный кровью инфопланшет с треснувшим экраном и обложкой, на которой выбита инквизиторская розета. Любой успешно прошедший **Серьёзный (+0) тест Запретного знания (Инквизиция)**, знает, что все вопросы, какими бы деликатными они ни были, записываются. Вооружившись этими знаниями, в ходе **Серьёзного (+0) теста на Поиск** аколиты находят пиктокрад и когитатор. Файл данных представлен в полноцветном виде и имеет звук. Запись показывает допрос (или спиритический сеанс) вплоть до самого конца, когда Восс задаёт Камбису вопрос. В ответ он отрицательно качает головой, затем голова взрывается, как осколочная граната, взрыв сотрясает камеру и отбрасывает экспликатора в угол, где его обнаружили аколиты. Теперь уже мёртвое тело Камбиса мерцает зловещим светом, затем в струе ихора и пламени цвета синевы из трупа вырывается существо, агрессивная форма которого неразличима из-за дыма в комнате и брызг крови на пиктокраде. Раздаётся крик, выстрел болт-пистолета,

звук лезвия о кость, булькающий вопль, а затем тишина. Мгновение спустя слышен скрежет раздираемого металла, и видео заканчивается.

Любой, кто смотрит эти кадры, должен пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли**. Прошедшие потрясены, но и только. Провалившие получают 1d5 очков Безумия и 1d5 очков Порчи. В комнате больше нет ничего ценного, кроме хирургических инструментов и прочих приспособлений для извлечения информации. Если среди аколитов есть псайкер и он хочет использовать Псичувство для чего-либо, то видит примерно ту же сцену, что на видео, с теми же ошеломляющими результатами. Как только они заканчивают изучение комнаты, входит пара сервиторов для уборки, а ПИ вызывают в медотсек.

## РАССКАЗ ЭКСПЛИКАТОРА

*Когда вы прибываете в медицинский отсек то видите, что Восс сидит скрестив руки на груди на кровати, с выражением едва сдерживаемой ярости на лице. "У вас, молодых дураков, странное представление о том, что такое "немедленно"! — раздражённо огрызается он на вас. "Неважно. Ваш господин лежит вон там", — говорит он, указывая на противоположную сторону, где над операционным столом столпились хирурги и медсервиторы. "У нас очень мало времени. Подойдите ближе и позвольте мне рассказать вам, что вообще происходит".*

В медицинском отсеке ПИ видят, что у Восса нога теперь в толстой армированной повязке, и ему дали препараты притупляющие боль, в то время как его разум остаётся ясным. Экспликатор подзывает всех поближе к постели и рассказывает им историю о том, что произошло в комнате кающегося грешника.

В то время как ПИ наслаждались отдыхом, их покровитель и Восс усердно добивались признаний от Молокора Камбиса. Если Камбиса доставили на борт живым, то допрос был относительно прямолинейным и следовал стандартному инквизиторскому стилю. Если доставили труп, то Восс проводил спиритический сеанс над телом, чтобы вызвать дух Камбиса и извлечь информацию. Как бы то ни было, допрос проходил хорошо, и экспликатор значительно продвинулся в изучении дела, когда столкнулся с сюрпризом, имплантированным в мозг Камбиса аугментистами дома Дрейкон.

Глубоко в голове Камбиса было спрятано маленькое техно-мистическое устройство, разработанное в качестве последней защиты от допроса. Ужасающий образец еретической технологии, это устройство при срабатывании взрывалось и не только разрушало мозг носителя, но и разрывало саму ткань материи. Взрыв открыл локализованные врата в Имматериум и вызвал демона-убийцу, который вырвался из тела Камбиса и напал как на инквизитора, так и на Восса. Теперь существо на свободе и ПИ единственные, кто может его остановить.

## ЭКСПЛИКАТОР ИЕРОНИМУС ВОСС

Иеронимус Восс — высококвалифицированный, хитрый и сварливый старик, давно служащий агентом Святого Ордоа. Экспликатор — почётное прозвище, под которым известны дознаватели высокого ранга, Восс полагается на осторожное и стратегическое применение грубой силы и террора для получения желаемого. Когда Восс не выступает в роли экспликатора, он словоохотлив, склонен к сугубо техническим дискуссиям по медицине и анатомии с любым, кто может сравниться с ним по интеллекту и манере речи. Он также удивительно хороший лидер — интуитивно ошущает, чего может и чего не может ожидать от подчинённых, хорошо разбирается в талантах при распределении задач.



### ЭКСПЛИКАТОР ВОСС

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

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 16

**Очков Судьбы:** 2

**Умения:** Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Химпользование (Инт) +20, Командование (Общ), Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Экклезиархия, Имперское Кredo, Империиум) (Инт), Обман (Общ) +20, Оценка (Инт), Запретное знание (Ересь, Инквизиция, Ордо Маллеус, Псайкеры) (Инт), Дознание (Общ), Допрос (СилВол) +20, Запугивание (Сил) +10, Грамотность, Учёное знание (Бюрократия, Химия, Имперское Кredo, Правосудие, Оккультизм) (Инт), Проницательность (Вос), Тайный язык (Экклезиархия) (Инт), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик, ) (Инт), Техпользование (Инт).

**Таланты:** Броня Презрения, Пугающий голос, Бесстрашие, Ненависть (Демоны), Истово верующий, Железная Челюсть, Всё видавший, Литания ненависти, Ортопраксия, Сопротивляемость (Психосилы), Могучий разум, Каменная кожа, Прикосновение судьбы, Непоколебимая вера.

**Бионика:** Массив авгуров, Бионические Зрение (Ночное зрение).

**Броня:** Ксено-ячеистая броня лучшего качества (Руки, Корпус, Ноги 5).

**Оружие:** Болт-пистолет "Мучитель" модели Синдер-Краг (30м; S/3/—; 1d10+5 Взрывной; Бронь 4; Обойма 6; Перез Полн; Надёжное, Разрывающее), Эвисцератор лучшего качества (2d10+8† Режущ; Бронь 5; Разрывающее, Громоздкое), Вивисектор (1d5+5† Режущ; Бронь 0; Разрывающее, Громоздкое, Отравленное).

**Снаряжение:** Личный вокс, Пыточные инструменты.

†Включает бонус Силы



*Пока вы обсуждаете планы борьбы с дилоном, звудит ещё один аварийный сигнал, и по воксу поступает сообщение с просьбой о срочной помощи в инженерии. Восс приказывает вам отправиться на разведку и доложить о результатах.*

*Когда вы приближаетесь к инженерии, то слышите крики и глухие, отдающиеся эхом выстрелы дробовиков. А когда входите в переднюю часть инженерии, то обнаруживаете растённые трупы двух техножрецов и двух сервиторов — их кровь просачивается сквозь сетку платформ и капает на механизмы далеко внизу. Пока вы рассматриваете ужасающую сцену, в глубине помещения раздаётся взрыв, и огни корабля на мгновение гаснут, затем гаснут. Вост сирена, включается тусклое красное аварийное освещение, и где-то вдалеке натаиваются крики.*

Пока ПИ осматривают тела технопровидцев, инженерии сотрясается от взрыва, запускающего цепную реакцию аварийных сигналов и автоматизированных систем контроля повреждений. Глубоко в недрах инженерии раздаётся грохот оружейного выстрела, затем крик, затем ничего, кроме долгого нисходящего гула, когда плазменный реактор корабля отключается.

Если ПИ хотят исследовать тёмное помещение инженерии дальше, чтобы точно определить повреждения систем корабля, то должны пройти **Сложный (-10) тест на Поиск** из-за извилистого лабиринта труб, переходов, лестниц и тайного оборудования, составляющего эту часть корабля. Для ПИ с умением Ремесло (Корабел) этот тест является **Серьёзным (+0)** благодаря их знакомству с корабельными системами. После достаточных поисков и некоторой удачи ПИ обнаруживают повреждения, а также останки третьего техножреца.

В результате взрыва был серьёзно повреждён ряд жизненно важных плазменных трубопроводов, а также некоторые устройства регулирования давления и отвода тепла. Это привело к самопроизвольному отключению реактора, что привело к отключению 70% энергии корабля и отключению двигателей. Пройдя **Серьёзный (+0) тест Техпользования**, Аколит может пообщаться с духами машин в инженерии и изучить реактор, который уже начал перезагрузку. Это занимает примерно 12 часов, хотя при достаточных усилиях можно ускорить. Данная авария ставит аколитов и экипаж корабля в опасное положение, ибо сейчас они дрейфуют в космосе, у них мало энергии, нестабильный плазменный реактор, в живых остался только один технопровидец, а по коридорам бродит демон. В этот момент Восс приказывает ПИ вернуться в медотсек.



*Когда вы возвращаетесь в медотсек с плохими новостями, то обнаруживаете, что Восс не один. Группа суровых и обеспокоенных лиц поворачивается к вам, когда вы входите. Здесь находится капитан Долга Симеон Бош, сестра Леона из Агента Сороритас, главный хирург Бурвейс и оставшийся технопровидец, который отсутствовал во время нападения дилона на инженерию. Восс отодвигает в сторону нервничающего доктора и устремляет на вас свой пристальный взгляд. "Ну?", — спрашивает он.*

Следующая глава разделена на часовые циклы, в которых ПИ пытаются остаться в живых и защитить экипаж корабля, в то время как их преследует демоническая сущность во время мучительно медленной перезагрузки реактора. Во-первых, аколитам рекомендуется проконсультироваться с Воссом и офицерами корабля для составления плана выживания. Они могут включать в себя: поиск укрепляемого и легко обороняемого участка корабля для использования в качестве убежища и командного центра; ремонт плазменных каналов, чтобы реактор мог завершить процедуру перезагрузки; охоту на демона и отправку его обратно в Имматиум и многое другое. Собранные данные показывают, что остановка реактора привела к срабатыванию автоматического аварийного маяка, и, учитывая их текущее местоположение, ожидается прибытие спасательного шаттла не раньше, чем через восемь часов. Они также узнают, что через шесть часов системы жизнеобеспечения начнут выходить из строя, и в тот момент все, кто ещё жив, будут должны проходить **Ординарные (+10) тесты на Выносливость** в начале каждого часа или получать один уровень усталости.

Игромеханически в настоящее время корабль имеет уровень повреждений 12. Вычитайте из этого значения один уровень в конце каждого цикла, когда реактор снова активируется. Как только это значение достигнет нуля, корабль ремонтируется; люмены снова загораются, и вся энергия снова доступна. Если отремонтированный корабль падает на шестой уровень, его необходимо вернуть на нулевой, чтобы снова полностью отремонтировать. Если уровень достигнет 20, то корабль слишком сильно повреждён и не подлежит ремонту.

В каждом цикле демон выполняет действие первым. МИ бросает 1d10 и сверяется с **таблицей 3-1: демон атакует!** После этого ПИ могут решить, что они хотят сделать. Аколиты могут разделить и попытаться выполнить несколько действий, хотя МИ должен подчеркнуть, что на корабле темно, по палубам бродит демон, и в целом не очень хорошая идея бродить в одиночку. Обратите внимание, что при необходимости проведения тестов для каждой группы в каждом цикле может быть проведён только один тест. Если демон атакует область, защищаемую только NPC, игроки должны разыграть сражение, играя за бойцов NPC.

Четыре сестры битвы твёрдо убеждены, что им следует остаться в медицинском отсеке для защиты раненых, хотя **Напряжённый (-40) тест Командования** или **Мучительный (-50) тест на Обаяние** могут убедить их в обратном. Аналогичный тест необходим для убеждения другой команды покинуть свои посты. Шесть хирургов и ме-

дицинских ассистентов также остаются в отсеке (**используйте профиль Матрос со стр. 392 ОКП Dark Heresy rus 0.7**). Шесть офицеров, включая капитана, остаются на мостике, чтобы наблюдать за спасением, а также следить за маяком. Технопровидец продолжает работать в инжинируме, ремонтируя плазменные каналы, чтобы перезагрузить маяк. Поэтому в распоряжении аколитов есть только 4 дознавателя.

## СЕСТРА БИТВЫ

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 30 | 40 | 40 | 30  | 30  | 22  | 40  | 40 | 30  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 10

**Умения:** Бдительность, Лазание, Обыденное знание (Экклезиархия), Обыденное знание (Имперское Кредо), Уклонение, Запретное знание (Ересь), Запугивание, Грамотность, Тайный язык (Военный жаргон Сороритас), Проницательность, Языкознание (Высокий готик).

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

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

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

**Снаряжение:** 2 обоймы, молитвенные свитки.

## ДОЗНАВАТЕЛЬ

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 36 | 35 | 33 | 34  | 30  | 37  | 35  | 36 | 31  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 10

**Умения:** Бдительность (Вос), Обыденное знание (Империйум) (Инт), Запретное знание (Инквизиция) (Инт), Дознание (Общ), Допрос (СилВол), Запугивание (Сил), Грамотность, Учёное знание (Бюрократия, Имперское Кредо) (Инт), Проницательность (Вос), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик) (Инт).

**Таланты:** Броня Презрения, Ортопраксия, Нокдаун.

**Броня:** Лёгкий флак-жилет (Руки, Корпус, Ноги 2).

**Оружие:** Хеллпистолет среднего качества (35м; S/2/-; 1d10+3 Энерг; Бронь 3; Обойма 20; Перез 2 Полн).

**Снаряжение:** Микробусина, 2 обоймы, Пыточные инструменты.

## ОФИЦЕР МОСТИКА

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 33 | 31 | 30 | 30  | 32  | 36  | 32  | 32 | 34  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 10

**Умения:** Бдительность (Вос), Лазание (Сил), Командование (Общ), Обыденное знание (Империйум, Космос, Имперский Флот, Война) (Инт), Навигация (Звёздная) (Инт), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик) (Инт).

**Таланты:** Связи (Имперский Флот), Броня Презрения, Ортопраксия, Нокдаун.

**Броня:** Лёгкий флак-жилет (Руки, Корпус, Ноги 2).

**Оружие:** Флотский пистолет (20м; S/2/5; 1d10+2 Ударн; Бронь 0; Обойма 15; Перез Полн; Надёжное, Разрывающее), Офицерская абордажная сабля (1d10+3† Режущ; Бронь 0; Шоковое).

**Снаряжение:** Микробусина, 2 обоймы.

†Включает бонус Силы

## ТЕХНОПРОВИДЕЦ

| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 32 | 31 | 32 | 37  | 30  | 41  | 33  | 35 | 21  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 9

**Умения:** Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Обыденное знание (Адептус Механикус) (Инт), Запретное знание (Адептус Механикус) (Инт), Логика (Инт) +10, Языкознание (Низкий готик, Технолингва) (Инт), Техпользование (Инт) +10.

**Таланты:** Двоичный диалог, Химическое осклопление, Электрическая поддержка, Энергетический запас, Благословение оружия, Светоносный заряд, Медитация, Механодендрит (Вспомогательный).

**Броня:** Флак-жилет (Руки 3, Корпус 3, Ноги 3).

**Оружие:** Лазпистолет (30м; S/-/-; 1d10+2 Энерг; Бронь 0; Обойма 30; Перез Полн; Надёжное).

**Снаряжение:** Блок мыслеуправления (БМУ), 2 обоймы, микробусина, Персональный когитатор, Вспомогательный механодендрит, Комбиинструмент, Респиратор, Инфопланшет.



Во время совещания с офицерами корабля появляется психическое варп-эхо Молокора Камбиса. Освободившись от безумия и демонической одержимости, он стремится искупить свою греховную жизнь. Без приглашения он рассказывает ПИ о демоне, с которым им предстоит столкнуться, о его привычках и о том, как лучше всего они могут победить его. Всё, о чём он просит в обмен на помощь — это чтобы его тело было похоронено в пустоте (правдивость его утверждений может быть проверена с помощью **Серьёзного (+0) теста на Проницательность**). Как только аколиты договорятся, варп-эхо исчезнет (см. стр. ЧЧЧ56 Последние слова Молокора Камбиса).

После того, как ПИ соберут всю возможную информацию, то должны принять решение о действиях в первом часу. Как только это будет завершено, первый цикл завершается, и демон выполняет действие начиная второй цикл. Ниже приведены некоторые из возможных действий ПИ, и как каждое из них влияет на их статус:

- **Усиление аварийного маяка (мостика):** ПИ выполняет **Сложный (-10) тест Техпользования** для



усиления передачи сигнала маяка. За каждые три степени успеха время прибытия спасательного судна сокращается на один час.

- **Ремонт корабля (Инженариум):** ПИ выполняет **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**. Каждая степень успеха вычитает единицу из уровня повреждения, в то время как каждый провал добавляет. Другие аколиты могут выполнить **Сложный (-10) тест на Поиск**, чтобы найти компоненты, которые помогут в тесте Техпользования. Каждые две степени успеха облегчают тест ремонта на один шаг в следующем цикле. Если технопровидец убит, немедленно добавьте +1 к уровню.
- **Охота на демона:** Для обнаружения демона группе необходимо пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Поиск**. Если у кого-то в этой группе есть умение Ремесло (Корабел), то тест становится на один шаг проще, как и в случае, если питание было восстановлено или если демон атаковал эту группу в предыдущем цикле. Если тест прошёл успешно, ПИ высладили его и могут напасть. Если аколиты получили шесть и более степеней успеха, то находят его в его сыром логове, забытом отсеке, заполненном кровью и потрохами. Если тест прошёл с тремя и более степенями провала, то в следующем цикле поиск становится на один шаг сложнее, поскольку ПИ потерялись. Псайкеры также могут использовать свои способности для поисков (получая результаты согласно приведённому ниже пункту Поиск демона), но в случае успеха получают 1d5 Порчи из-за его варповой природы.
- **Поиск демона (мостик):** Используя системы мостика и датчики корабля, ПИ могут попытаться удалённо найти демона. Для этого требуется **Очень тяжёлый (-30) тест Техпользования** или **Тяжёлый (-20) тест Техпользования**, если питание было

восстановлено. В случае успеха ПИ имеют некоторое представление о его местоположении, и в следующем часу поиск становится на шаг проще. С одним или двумя уровнями успеха аколиты находят демона и могут атаковать в следующий ход. Достижение шести и более степеней успеха означает, что ПИ обнаружили его логово. Провал на три и более степени приводит к повреждению датчика, поэтому тесты Техпользования становятся на уровень сложнее.

- **Охрана области:** ПИ занимают позиции и наблюдают за демоном, используя соответствующие Встречные тесты против его скрытной природы. Если ПИ проходят тест и демон атакует эту область в следующем цикле, они получают +1 к броскам на Инициативу. При трёх и более степенях успеха ПИ удерживают его от нападения и за счёт успешного **Тяжёлого (-20) теста Дальнего боя** даже наносят урон, прежде чем он скроется из виду. Провал означает, что демон получает +1 к своему броску на Инициативу при атаке на эту область в следующем цикле.
- **Забаррикадировать область:** ПИ приваривают переборки, возводят баррикады и создают защищаемую позицию, добавляя 5 очков Брони против любых дальних атак и первой атаки в ближнем бою. Для этого требуется **Сложный (-10) тест Техпользования**, при котором каждые две степени успеха добавляют единицу к очкам Брони, но каждая степень провала её вычитает.

В битве демон прекращает бой после одного раунда, если только ПИ не застали его в логове. Другие аколиты могут присоединиться к бою в логове после 1d5 раундов.

Если прибудет спасательный корабль (если он всё ещё нужен) или пройдёт восемь часов (или другое подходящее число, в зависимости от ситуации), демон атакует аколитов, не давая сбежать. Это также происходит, если ПИ – единственные оставшиеся в живых. Если корабль полностью отремонтирован, демон также атакует после двух циклов, но получает штраф -20 к тестам на Скрытность.

Демон, который называет себя Аранея, является опасным бойцом ближнего боя с множеством рук и сверхъестественной скоростью. Он также обладает рядом опасных пси-способностей, которые позволяют ему сливаться с окружающим миром и одурачивать людей. Независимо от того, кто на кого охотится, эта битва невероятно опасна.

ТАБЛИЦА 3-1: ДЕМОН АТАКУЕТ!

|      |                                                                                                                                                                                                                                               |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2  | Атака на инженариум. Если отбились, добавьте единицу к уровню урона.                                                                                                                                                                          |
| 3-4  | Атака на медотсек.                                                                                                                                                                                                                            |
| 5-6  | Атака на мостик. Если отбились, добавьте единицу к уровню урона.                                                                                                                                                                              |
| 7-8  | Атака на любую (самую маленькую) поисковую группу.                                                                                                                                                                                            |
| 9-10 | Тишина. Вместо этого демон преследует аколитов! В этом цикле вычитайте единицу из любого успешного теста на Поиск и прибавляйте единицу к провалу любого теста на Поиск. Если демон не атаковал в предыдущий ход, перебросьте этот результат. |

## АРАНЕЯ – ГЕРОЛЬД ПОСЛЕДНИХ ПЕРЕМЕН

Кровожадный ужас из глубин лабиринта Тзинча, Аранея – ужасающая демоническая сущность, вызванная магосами дома Дрейкон с целью устранения ПИ. Это ужасное существо со смутно гуманоидным телом, покрытым постоянно меняющимися рунами, испещрёнными узорами темно-синего пламени, четырьмя руками и гротескным лицом с щупальцами, имплантированным внутрь его туловища. Нечеловечески быстрый и проворный, он движется с плавной, гибкой грацией, которая выбивает из колеи любого, кто смотрит на него. Мастер угадывать действия своих целей, Аранея обладает огромным терпением и поразительным вниманием к деталям. Оно предпочитает сидеть в засаде и наносить удары из тени, но если на него давят или злят, то с радостью вступает в рукопашную схватку. Оно носит два смертоносных клинка варп-огня, предпочитая эти клинки дальнбойной психической силе. Неумолимая и беспощадная, Аранея не остановится ни перед чем, чтобы забрать свою добычу.



### АРАНЕЯ

| ББ | ДБ | С      | Вын | Лов     | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|--------|-----|---------|-----|-----|----|-----|
| 50 | 20 | (8) 45 | 40  | (12) 60 | 35  | 45  | 40 | 15  |

**Передвижение:** 12/24/48/96

**Раны:** 25

**Умения:** Акробатика (Лов) +20, Бдительность (Вос), Лазание (Сил) +10, Скрытность (Лов) +20, Уклонение (Лов) +20, Бесшумный шаг (Лов) +20, Выслеживание (Вос) +20.

**Таланты:** Амбидекстрия, Удар и отскок, Мастер клинка, Мастер Рукопашной, Контратака, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Разоружение, Двойной удар, Неистовый натиск, Пси-рейтинг (4), Шаг в сторону, Верный удар, Быстрая атака, Нокдаун, Парное оружие, Стена стали.

**Черты:** Демон, Ночное зрение, Страх (3)†, Потустороннее, Многорукое, Природная броня (4), Регенерация, Странная физиология, Порождение кошмаров, Отравленное, Сверхъестественная Ловкость (x2), Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная скорость (x2). †Если аколит пройдёт свой первый тест на Страх против демона, то получит +10 ко всем последующим тестам на Страх, если снова столкнется с демоном.

**Пси-способности:** Хамелеон, Огненный заряд, Предвидение, Ощутить присутствие, Хождение по стенам.

**Броня:** Нет (всё 4).

**Оружие:** Клинки варп-огня (2d10+10 Режущ; Специальное, Разрывающее).

**Клинки варп-огня:** Аранея использует эти демонические клинки с большим мастерством. Это эlegantное оружие, каждое с длинным, тонким, изогнутым лезвием около полуметра, изготовленным из цветного варп-пламени. Лезвия тонко зазубрены и исписаны богохульными литаниями и демоническими символами, которые тускнеют на фоне яркого огня. Каждое лезвие обладает следующими характеристиками (бонус к Силе также включён в профиль):

- Острый как грех: придаёт оружию особенность Разрывающее.
- Жаждающий: даёт оружию +5 к критическим ударам.
- Прикосновение варпа: даёт особенность Оружие варпа.

## ПОСЛЕДНИЕ СЛОВА МОЛОКОРА КАМБИСА

Информация о демоне, предоставленная кающимся варпом Молокора Камбиса, оказалась точной, что довольно удивительно. Если ПИ последуют его пожеланиям и похоронят тело в пустоте, он явится им в последний раз.

*Пока искалеченный труп лежит в шлюзе под фрезентом, сквозь варп-эхо доносится голос Молокора Камбиса. "Спасибо тебе", – говорит эхо. "Спасибо, что позволил мне сделать первый шаг в моём искуплении. За твою доброту я дарю тебе последний подарок. Ажесвятый находится на Грангоде, укрепленном соборе Окровавленного Святого. Он могущественен, и демон внутри него стремится полностью проявиться в этом царстве. Ты должен знать о последствиях этого". И с этими словами тело сотрясается в судорогах, громкий крик вырывается из того, что осталось от его шеи. Он истекает, когда открывается шлюз, выфрезенный в пустоте.*

## РЕШЕНИЕ ВОЗМОЖНЫХ ПРОБЛЕМ

Данная глава относительно линейна, хотя в ней есть место для инициативы и творческого мышления. Поскольку здесь нет критической информации для сюжета и более сложной цели, чем простое выживание, МИ вряд ли потребуются вводить новые события для продвижения приключения.

## ОПЫТ И ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Как только демон будет повержен, а Долг либо отремонтирован, либо доставлен на буксире на верфь, у аколитов после длительного разбора полётов будет мало времени, чтобы собраться с мыслями. Время Каликсиды на исходе, поскольку Ажесвятый собирает армию на Грангоде. У ПИ есть максимум неделя на восстановление и пополнение запасов, прежде чем они отправятся в путь.

**Опыт:** Каждый игрок должен заработать не менее 500 очков опыта. Рекомендуется распределять так:

- Базовые: 200 ОО
- Обнаружили пикт-запись допроса: 25 ОО
- Получили доступ к данным на повреждённом инфопланшете: 25 ОО
- Залечили раны своего покровителя-инквизитора: 50 ОО
- Успешно отремонтировали корабль: 50 ОО
- Разработали действенный план уничтожения Аранеи: 50 ОО
- Успешно сохранили в живых более половины экипажа: 150 ОО
- Повели Аранею: 150 ОО



# НА ПРОРЫВ

ДОБРО  
ПОЖАЛОВАТЬ В  
ГРАНГОЛДА

•

ГРОТ  
МНОГООБРАЗНОЙ  
МЫСЛИ

•

СТРАСТИ  
ОКРОВАВЛЕННОГО  
СВЯТОГО

•

ПОСЛЕДСТВИЯ

# ГЛАВА IV: НА ПРОРЫВ

*“Колиссар не указал, где нам нужно прорваться. Значит будем прорываться везде”*

— из беседы трёх гвардейцев-фелинидов

*Вы стоите на мостике в двадцати метрах над переполненными ангарами на борту Ковчег Святого Юрия. Это прикомандированный к вашей миссии из боевого флота Каликсиды десантный корабль. Под вами собрались мужчины и женщины из вашего ударного отряда, выстроившиеся для проверки, стоящие по стойке смирно с лязганием на плечах и снаряжении у ног. Вы узнаете несколько лиц в толпе и ловите на себе уставший, жёсткий взгляд капитана Сципио, лидера Пикирующих соколов и знакомое, радостное лицо недавно повышенного в звании капитана Петра Зокколова из полка тяжёлой пехоты Канопуса. Также перед вами выстроились сёстры из ордена Эбеновой таши, а также заклятые в силовую броню Адептус Астартес из 3-й роты Железных Рук.*

*Инквизиция собрала действительно мощную силу.*

Благодаря информации из дома Дрейкон, и благодарственным посмертным признаниям Молокора Камбиса, ПИ теперь знают местонахождение логова Лжесвятого — пронизанного штормами мёртвого мира Гранголд. После того, как инквизитор-покровитель был тяжёло ранен, а его свита оказалась в замешательстве после событий на борту Потерянного долга, экспликатор Восс занял место куратора аколитов. Используя с трудом добытые доказательства он разработал план нападения и собрал мощную ударную группу. Ударная группа Восса, собранная в большой спешке путём обращения за бесчисленными милостями и выкручивания множества рук, состоит из подразделений полка тяжёлой пехоты Канопуса, армии Сцинтиллийского протектората, нескольких отрядов сестёр битвы, отряда вспомогательных судов из боевого флота Каликсиды, и элементы из 3-й роты Железных Рук. Всем этим должны руководить ПИ, и у этой группы есть только одна цель — искоренение Лжесвятого и уничтожение его армии.

План, каков бы он ни был, требует, чтобы ПИ поднялись на борт десантного корабля имперского флота *Ковчег святого Юрия* со своими силами и как можно скорее отправились в Гранголд. Оказавшись там, передовые силы Железных Рук десантируются на поверхность и вступают в бой с армией Лжесвятого. Затем космодесантники осаждают собор Святого Друза и прорывают демоническую оборону, после чего прибывают ПИ и гвардейцы, уничтожают Лжесвятого с последователями, после чего захватывают собор. Это положит конец правлению демона, и можно будет начать работу по восстановлению расколотой Каликсиды. План простой на бумаге, но довольно сложный в исполнении.

## Ковчег святого Юрия

**Корпус:** Рейдер

**Класс:** Быстроходный десантный корабль типа “Плацдарм”

**Размеры:** длина 0,9 км, ширина в килях 0,22 км.

**Масса:** приблизительно 4,5 мегатонны.

**Максимальное устойчивое ускорение:** 6,3 гравит.

**Численность экипажа:** ок. 6300 человек.

*Ковчег святого Юрия* назван в честь каликсидского святого, считающегося покровителем пустотников. Судно является одним из немногих оставшихся быстроходных десантных кораблей типа “Плацдарм”, введённых в эксплуатацию исключительно для Имперского флота Каликсиды. Некогда вездесущий класс корпусов, “Плацдармы” были спроектированы так, чтобы быстро приближаться к планете и доставлять груз штурмовиков с помощью десантных капсул и спускаемых аппаратов, а затем быстро отступать, когда более тяжёлые корабли флота выдвигались для оказания поддержки. “Святой Юрий” — последний корабль такого типа в этом секторе, поскольку остальные были выведены из эксплуатации и распроданы. Более того, судно было отозвано из отставки и вновь направлено специально для перевозки ударных сил экспликатора Восса на Гранголд, что стало почти беспрецедентным событием в истории боевого флота Каликсиды. “Святой Юрий” находится под командованием Лидии Ундаинн, молодого и амбициозного, но пока ещё не обстрелянного младшего офицера, стремящегося оставить свой след в боевом флоте.

## Капитан Фиделий Сципио

Капитан Сципио — старый и седой солдат с многолетним боевым опытом, является командиром “Пикирующих соколов”. Родившийся и выросший в улье Сибеллус на Сцинтилле, он начал свою карьеру добровольцем-пехотинцем в СПО. Наделённый безграничной энергией и глубоким стремлением к службе, Сципио быстро поднялся по служебной лестнице и завоевал репутацию целеустремлённого и профессионального солдата.



## КАПИТАН СЦИПИО



| ББ | ДБ | С  | Вын | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 40 | 55 | 40 | 45  | 45  | 40  | 40  | 45 | 50  |

**Передвижение:** 4/8/12/24

**Раны:** 17

**Очков Судьбы:** 2

**Умения:** Бдительность (Вос) +10, Кутёж (Вын), Шифры (Военный жаргон) (Инт), Лазание (Сил), Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Администратум, Имперское Кредо, Имперская Гвардия, Империиум, Война) (Инт), Скрытность (Лов), Взрывотехника (Инт), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Запугивание (Сил), Медика (Инт), Навигация (Наземная) (Инт) Пилотирование (Гражданские суда, Военные суда) (Лов), Учёное знание (Бюрократия, Имперское Кредо, Правосудие, Тактика Импералис) (Инт), Поиск (Вос), Тайный язык (Военные) (Инт), Языкознание (Низкий готик, Диалект улья Сибеллус) (Инт), Выживание (Инт), Техпользование (Инт).

**Таланты:** Аура Власти, Универсальный солдат, Бой вслепую, Кошачье приземление, Мастер Рукопашной, Калечащий выстрел, Крепкий орешек, Плечом к плечу, Бесстрашие, Трудная мишень, Железная дисциплина, К демону в пасть, Железная Челюсть, Быстрая перезарядка, Уличный боец, Прикосновение судьбы, Каменная кожа.

**Бионика:** Бионические Зрение (Ночное зрение), Бионические руки, Блок мыслеуправления (БМУ).

**Броня:** Панцирная броня Пикирующих соколов лучшего качества (всё 7).

**Оружие:** Два хеллгана (110м; S/3/-; 1d10+4 Энерг; Бронь 3; Обойма 40; Перез 3 Полн; Прицел (Сложность всех тестов Дальнего боя снижена на один уровень)), Гранатомёт ауксиии (45м; S/-/-; 2d10 Взрывной; Бронь 0; Обойма 1; Перез Полн; Взрыв (4)), Штурмовой лазпистолет “Ярость” (20м; S/2/5; 1d10+2 Энерг; Бронь 0; Обойма 30; Перез Полн; Надёжное), Цепной меч лучшего качества (1d10+8† Режуш; Бронь 2; Сбалансированное, Разрывающее).

**Снаряжение:** Гравишют, хроно, микробусина, 2 запасные обоймы для каждого оружия, ребризер.

†Включает бонус Силы

## ПИКИРУЮЩИЕ СОКОЛЫ

Мужчины и женщины “Пикирующих соколов” являются одними из лучших и наиболее хорошо обученных солдат в Сцинтильском СПО. Названные в честь агрессивного хищника с острым зрением, который обитает среди шпилей больших ульев Сцинтиллы, соколы – это аэромобильное подразделение специального назначения, специализирующееся на использовании гравишютов небольшими подразделениями и тайных миссиях. С высокой степенью отбора, новобранцы проходят невероятно изнурительный, а часто и смертельно опасный режим тренировок, который включает в себя тренировки по выживанию, сопротивлению пыткам, партизанскую тактику и многочисленные прыжки с гравшютами. Обладая высокой универсальностью,



благодаря тренировкам, а также невероятной мобильностью, благодаря Валькириям, это подразделение может быстро адаптироваться и реагировать на ряд тактических ситуаций на постоянно меняющихся полях сражений 41-го тысячелетия. Возглавляемые капитаном Фиделием Сципио, отважным солдатом и высококвалифицированным лидером, Соколы заслужили репутацию элиты даже среди полков Имперской Гвардии.



## ПИКИРУЮЩИЕ СОКОЛЫ

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

**Передвижение:** 4/8/12/24

**Раны:** 13

**Умения:** Кутёж (Вын), Лазание (Сил), Обыденное знание (Имперское Кредо, Империиум, Имперская Гвардия, Война) (Инт), Взрывотехника (Инт), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный транспорт) (Лов), Медика (Инт), Тайный язык (Военные), Тайный язык (Военные) (Инт), Языкознание (Диалект улья Сибеллус, Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт).

**Таланты:** Крепкий орешек, Стальные Нервы, Быстрая перезарядка, Каменная кожа.

**Броня:** Панцирная броня Пикирующих соколов лучшего качества (всё 7).

**Оружие:** Лазкарабин модели Минерва-Эгида (60м; S/4/8; 1d10+2 Энерг; Бронь 0; Обойма 40; Перез Полн; Надёжное).

**Снаряжение:** Гравишют, микробусина, талисман, 2 запасные обоймы.

# ГРАНГОЛД

В пустынных регионах субсектора Адрантис находится одинокий мир Гранголд. Скалистые и бесплодные, его высокие утесы и невероятно глубокие каньоны вечно хлещут свирепые бури с едкими, обжигающими дождями и ураганными ветрами. Ни одно живое существо не может найти передышки на Гранголле, никакие растения не растут с подветренной стороны его многочисленных утёсов, и никакие паразиты не прячутся на дне каньонов или в пещерах, что пронизывают его кору. Это мрачное место на задворках, редко встречающееся даже на самых полных звёздных картах. Это никчёмная скала, враждающая в пустоте в ожидании коллапса своей древней, угасающей звезды. Несмотря на враждебное окружение, одинокий и довольно величественный собор возвышается на выступе над каньоном глубиной в десять километров. Это сооружение посвящено святому Друзу.

## СОБОР ОКРОВАВЛЕННОГО СВЯТОГО

Никто не знает, как этот поразительный собор оказался на Гранголле, и никакие записи не сообщают о его архитекторе или строителях. Дом только для пустоты, тишины и их хранителей — пары почтенных дредоутов Железных Рук. Собор Окровавленного святого невелик, даже занижен по нынешним стандартам имперского гражданского строительства. Крестообразный собор, форма которого при взгляде сверху напоминает имперскую Аквилу, построен из местного красного камня, облицованного клёпаными пластинами армопласта. Высокие, узкие, глубоко посаженные витражи обрамляют фасады, которые поддерживаются снаружи отлитыми из адамантина витиеватыми контрфорсами. Два шпиля обрамляют главный вход, уходя на 400 метров в небо, где ветер воет и гремит в гигантских железных колоколах. Собор окружает сад из камня и железа, рассказывающий историю святого в скульптурах, а величественная адамантиновая лестница поднимается от ковanej медной площади к большим адамантиновым дверям притвора.

Интерьер собора воспеваeт воинскую доблесть святого Друза. Витражи рассказывают историю Анжуйского крестового похода глазами благословенного святого. Высокие сводчатые потолки нефа расписаны сценами кровопролитных сражений как на суше, так и в космосе, в каждом из которых участвовал святой Друз. В честь тяжёлой жизни святого воина собор предельно аскетичен. Скамьи с прямыми спинками вытесаны из цельного камня без подушек или обивки, которые могли бы их смягчить. Ни один ковёр не устилает полированный камень нефа или проходов, а из отверстий в потолке льётся резкий свет. Это место созерцания и покаяния, место, где должно не найти помощи, но почувствовать себя никчёмным в глазах святого Друза.

В этом гулком, суровом месте поселился демон. Лжесвятый и его последователи-еретики осквернили собор, убив стражей, разрушив алтарь и открыв врата в самое сердце царства Повелителя Перемен. Именно здесь ПИ сталкиваются со своим величайшим испытанием, где они должны проникнуть в самое сердце Хаоса, чтобы спасти Каликсиду или погибнуть в процессе.

## ПЛОЩАДЬ

*Кованая медная поверхность входной площади скользкая от крови верных космодесантников, ополтeнцев-предателей и мерзких деионов. По площади разбросаны изуродованные тела Келезных Рук, а также груды теловетеских трупов в фронжисилетах и изломанные останки нескольких странных розовых и голубых деионов. Два Гроловых ястреба тлеют на дальнем краю площади. Сейчас здесь ничто не движется, кроме ветра и смерти. Эта ирратная сцена не сулит ничего хорошего для вашей миссии.*

Как только ПИ приземляются и высаживаются, их и их последователей встречает сцена ужасающего опустошения. Каждый ПИ и все именные NPC должны пройти **тест на Страх (1)**, настолько ужасна отвратительная сцена на площади. Красная кровь и чёрный иxor повсюду, скапливаясь в кратерах и стекая маленькими ручейками в каменные сады по обе стороны площади. Люди, демоны и космодесантники были разорваны на части, взорваны или сожжены в шокирующей демонстрации насилия. Судя по представшей перед ними сцене, ПИ могут видеть, что площади здесь не просили и не давали. Со **Сложным (-10) тестом Запретного знания (Демонология)** ПИ могут идентифицировать останки демонов как принадлежащие Ужасам, причудливым и опасным существам на службе Повелителя Перемен.

Приближаясь к широкой адамантиновой лестнице, ПИ натыкаются на остатки боевых позиций. Здесь разбросано ещё больше тел, как человеческих, так и демонических. С помощью **Ординарного (+10) теста на Проницательность** ПИ распознают знаки на доспехах мёртвых людей, как знаки Сподвижников Друза. На лестнице ещё больше крови и тел, а наверху остатки ещё одной боевой позиции. **Серьёзный (+0) тест на Восприятие** показывает, что здесь бои были самыми тяжёлыми, поскольку защитники пытались удержать оборону против наступающих космодесантников.





## ПРИТВОР

Массивные адамантовые двери собора взорваны — одна лежит плашмя в дёрном проеме, другая пьяно свисает на единственной петле. Вы переступаете через обезглавленный труп космодекантика, кровь сочится из трещин в его силовой фроне, и входите в Притвор, в воздухе витает тяжёлый запах смерти. Здесь все потерпело, как будто весь Притвор был охвачен пламенем. Тела обуглились до неузнаваемости, их доспехи и оружие расплавились и слились с потрескавшейся, иссохшей плотью. Здесь также есть несколько Железных Рук, металл тёрной силовой брони опалён и потускнел от копоти. Также есть несколько вязких луж, в которых плавают обрывки униформы и оружия, и один замороженный труп. В центре притвора лежит ужасное, изрешиённое пулями существо, по-видимому, состоящее исключительно из зияющей, полной зубов пасти и кожистой тёрной плоти. Вокруг неё натёк многоцветный ихор.

Притвор собора — это длинное и узкое помещение, куда входят верующие и где стоят кающиеся или другие лица, которым вход в неф на службу запрещён. Из притвора в неф ведут три ряда тяжёлых железных дверей: дверь Бога-Императора в центре и двери послушников по обе стороны, на каждой из которых вырезаны барельефы святого Друза. Рядом с каждой дверью стоят адамантиновые чаши со святой водой. Притвор украшен красочными фресками, иллюстрирующими радостные первые дни Анжуйского крестового похода, и изображающими юного святого Друза в начале карьеры.

Когда ПИ проходят через разрушенные двери, их встречает ещё большее опустошение. Тела друзианских ополчен-

цев и Железных Рук целиком или по частям разбросаны по входному залу. Прежнее убранство притвора было разрушено, фрески изъедены пламенем, а по углам громоздятся груды разбитых скульптур и штукатурки. Двери Бога-Императора выбиты взрывом и лежат в руинах в нефе. В центре притвора в луже радужного ихора лежит тело существа неопределённой цилиндрической формы длиной чуть более двух метров. Оно покрыто отвисшими, наполненными клыками пастями, а две тонкие руки свисают с боков, оканчиваясь открытыми ртами.

С помощью **Сложного (-10) теста Запретного знания (Демонология)** ПИ может идентифицировать существо как демона Огневика, который извергает алхимическое пламя и ядовитые газы. Как только ПИ собираются в Притворе, каждого посещает одно и то же ужасное видение: земля разверзается перед ними, и они стоят на краю ямы с разноцветным пламенем, в котором корчатся вопящие, тающие человеческие фигуры. Руки хватают их за ноги и подола одежды, когда каждый человек, которого они когда-либо убивали или которому позволили умереть из-за бездействия, выползает из ямы и молит о пощаде.

При виде этих горящих заживо людей каждый аколит должен пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли**. Провалившие тест получают 1d10 очков Безумия и 1d5 очков Порчи. Провалившие тест на три и более степени ещё и кричат и бормочут бессмысленные извинения, а затем впадают в кататонию на 1d10 минут. Когда пострадавший ПИ приходит в себя, то обнаруживает, что у него временное тяжёлое психическое расстройство на 1d5-1 дней, из-за которого он постоянно слышит молящих о помиловании голоса своих жертв. Что выражается в штрафе -10 на все тесты Бдительности.

## НЕФ

Вы входите в неф через неровный проём, где когда-то находились двери Бога-Императора. Центральный проход простирается на двести метров, и на вас обрушивается ещё больше разрушений, ещё больше крови и ещё более бессмысленной бойни. Стены и колонны в отделяющей неф от проходов галерее опалены лазерными разрядами и покрыты кратерами от болтеров. Многие из некогда величественных окон разбиты вдребезги, статуи разрушены, многотисленные фрески и мозаики безвозвратно повреждены, а большинство скамеек перевернуты или смяты. Центральный проход лестницы укреплен боевыми позициями из мешков с песком и опрокинутых скамеек.

Неф является основной частью собора и центральным входом в апсиду и алтарь. Обширное вертикальное пространство, оно обрамлено толстыми колоннами высотой пятьдесят метров. Колонны увенчаны массивными арками, образующими аркаду, отделяющую неф от проходов, которые обрамляют его с обеих сторон. Покрытый фресками о житии святого Друза и Анжуйском крестовом походе, сводчатый потолок тянется по всей длине центрального прохода, а витражи заливают пространство многоцветным светом. Некогда красивый и строгий, неф собора Окровавленного Святого теперь лежит в руинах.

Сцена кровавой бойни здесь худшая из тех, что когда-либо видели ПИ. Очевидно, это была последняя битва Же-



лезных Рук — их изуродованные тела устилают проход и громоздятся на лестнице, ведущей к разрушенному алтарю. Кровь и ихор скапливаются в воронках от гранат, и всё пропитано зловонием смерти. Здесь много мёртвых Огневиков и Ужасов — их трупы лежат вперемешку с друзианскими ополченцами, как дрова среди руин. Здесь не осталось ничего живого, и единственными звуками являются непонятный треск, жужжание, завывание ветра снаружи и низкий перезвон колоколов, когда те раскачиваются на колокольне. Непонятное чувство обречённости и отчаяния пронизывает неф, и становится сильнее по мере того, как ПИ приближаются к алтарю.

Когда ПИ и NPC идут по проходу, на них снова обрушиваются мощные видения. Как и в притворе у каждого аколита видение похоже: каждый из них подвергается безжалостному воспроизведению каждой ошибки, которую они когда-либо совершали. Их оплошности, разбитые надежды и неверные решения проигрываются перед ними, как на голопроекторе, и ПИ чувствуют, как вся боль и смущение этих моментов обрушиваются на них разом, наполняя эмоциями стыда и отвращения к себе.

Когда разыгрывается последнее из видений, по нефу разносится глубокий, раскатистый голос, который может принадлежать только Лжесвятому, разглагольствующему и принижающему аколитов как слабых и никчёмных. Каждый ПИ должен пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли**. Провалившие получают 1d10 очков Безумия и 1d5 очков Порчи. Провалившие на три и более степени кричат и падают на колени, безудержно рыдая, затем впадают в кататонию на 1d10 минут. Когда пострадавший приходит

в себя, то обнаруживает, что у него временное тяжёлое психическое расстройство, которое заставляет его сомневаться в каждом своём решении и даже в своей ценности как человека. Оно длится 1d5 дней, и на это время аколит получает штраф -10 на любой тест.

## ТРАНСЕПТ И СРЕДОКРЕСТИЕ

*Неф открывается грандиозной ротондой под золотыми куполом, поддерживаемыми асфальтовыми колоннами. Широкие коридоры с колоннами, расположенные перпендикулярно нефу, тянутся по обе стороны прохода, заканчиваясь небольшими богато украшенными часовнями. В центре ротонды, освещённой люминесцирующей с купола солнечными светом и окружённой стрельчатыми гильзами и трупами врагов, находятся останки защитников собора, брата Вантаса и брата Ифрагима. Потерпевшие поражение потные дредноуты стоят спиной к спине — один обращен к притвору, а другой к алтарю. Их шасси подожгли, а древние корпуса безвозвратно повреждены. Словно в довершение всего, саркофаги дредноутов были вскрыты, и иссохшие тела некогда гордых космодезистов лежат рядом с машинами. Атмосфера пелены окружает эту маленькую картину, как будто сами каины оплакивают своих старых и надежных хранителей.*

Трансепт занимает три четверти длины нефа и образует крылья Аквилы. Мозаика на полу описывает окончательную победу Анжуйского крестового похода и восхождение святого Друза на пост губернатора новосозданной Каликсиды. На обоих концах трансепта расположены небольшие часовни, отведённые для молитв, спокойного созерцания и бичевания. В них также располагаются техно-мистические устройства, которые использовались для поддержания дредноутов.

9 фанатиков друзианского ополчения прячутся в руинах, используя убитых дредноутов в качестве прикрытия. Они не должны стать проблемой для ПИ и их союзников, но должны способствовать поддержанию высокого напряжения сюжета. Если аколиты победят врагов слишком легко, МИ может использовать таблицу 4-1: столкновения в тупиках для включения дополнительных врагов здесь или в Апсиде.



По мере приближения к апсиде и массивному алтарю чувство страха становится настолько невыносимым, что простой шаг превращается в борьбу. На ступеньках валяется ещё больше тел, и всё скользко от луж крови. Алтарь — цельная плита из адамантина метровой толщины, сделанная из корпуса одного из космических кораблей Друза. Однако теперь он искривлён и согнут так, словно массивная рука отжала его, как тряпку. Треск здесь грохочет, и болезненный пурпурный свет мерцает за разрушенным алтарём, как полярное сияние. Поднимаясь по ступенькам, вы слышите треск полах вокс-приёмника и мучительный стон. Груда трупов на верхней площадке сдвигается, и тяжёло раненный космодесантник с грохотом скатывается по ступенькам к вашим ногам.

Апсида — это полукруглый свод в конце нефа, который скрывает алтарь собора и содержит большую кафедру. Окружённая колоннами и увенчанная золотым полукуполом с расписанными изображениями смерти, возрождения и окончательного воцарения святого Друза, эта область является самым священным и самым внушающим благоговейный трепет местом во всём соборе. К сожалению, как и остальная часть собора, апсида сильно пострадала в ходе боевых действий. Шесть ступеней к алтарной платформе изъедены ямами и потрескались от выстрелов. Некогда прекрасные росписи покрыты шрамами, а купол испещрён дырами, через которые проникает свет. Кафедра обрушилась, превратившись в обломки из камня, адамантина и экзотического дерева. А сам алтарь был искорёжен до неузнаваемости какой-то невообразимой силой.

Когда ПИ приближаются к лестнице, то находят выжившего брата-сержанта. Из последних сил он вырывается из кучи трупов врагов и наполовину ползёт, наполовину кувыркается вниз по лестнице и приземляется у ног ПИ. Его силовая броня пробита в бесчисленных местах, искрит и истекает жидкостью, а также измазана кровью и ихором. В какой-то момент сражения космодесантник потерял свой шлем, и одна половина его лица ужасно обожжена — плоть содрана, кости обнажены, а один глаз превратился в зияющую кровавую дыру.

Он поднимает искалеченную руку к ближайшему ПИ, чтобы тот подошёл ближе. Как только аколит опускается на колени рядом с умирающим космодесантником, тот задышающимся шёпотом передаёт следующее сообщение:

“Я последний... остальные жертвы. Святой Друз... ходил среди нас. Деоны... так много деононов... и предатели... Книга... проведи книгу через врата.... Деоны там. Отпусти за нас.”

Сказав последние слова брат-сержант кладёт руку на плечо ПИ, закрывает оставшийся глаз и отправляется на свою последнюю службу Императору. Теперь ПИ остаётся разобраться в этой новой информации. В приказах экспликатора Восса ничего не говорилось ни о книге, ни о вратах, и поэтому не было разработано никакого плана действий на тот случай, если Железные Руки потерпят поражение. Если ПИ поднимутся по ступеням, то сразу же станут жертвами третьего психического нападения. Но

на этот раз это не просто иллюзия, играющая на страхах и болезненных воспоминаниях ПИ, но полноценная атака, оставленная Деи-фагом психическая ловушка.

Когда ПИ поднимаются по лестнице, из-за алтаря раздаётся оглушительный хлопок, мерцающее фиолетовое сияние вспыхивает белым, а из центра вырывается зеленовато-чёрное пламя. Раздирающий нервы пронзительный вопль эхом разносится по собору, выбивая обломки и сотрясая здание до самого основания, и чёрные перья падают с полукупола над апсидой. Каждый аколит и именной NPC с ними должны пройти Сложный (-10) тест на Выносливость или получить 1d10 физического урона. Затем они должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли** и в случае провала получить 1d10 очков Безумия и 1d5 Порчи. Провалившие тест с тремя и более степенями кричат, убегают из собора, а затем впадают в кататонию на 1d10 минут. Придя в себя они обнаруживают, что не могут снова войти в собор, если не пройдут **Тяжёлый (-20) тест на Силу воли**. Теперь ПИ могут свободно исследовать собор, приглядывать за своими людьми и составлять новые планы.



## ВРАТА ХАОСА

Благодаря Серьёзному (+0) тесту на Поиск быстро становится понятен ряд важных фактов. Первый и самый важный заключается в том, что святого Друза нет в соборе. Этот факт быстро объясняется вторым открытием — источником мерцающего света за алтарём. На полированном каменном полу апсиды вырезана восьмиконечная звезда Хаоса четырехметрового диаметра, над которой в воздухе танцует мерцающее фиолетовое сияние. Рядом с символом лежит космический десантник, сжимающий обмотанную толстой цепью тяжёлую книгу. Предположительно, это врата и книга, о которых говорил покойный брат-сержант. С помощью **Тяжёлого (-20) Запретного знания (Демонология) или Учёного знания (Оккультизм)** аколит может идентифицировать вырезанный символ и таинственный танцующий свет как врата в Имматириум. Если ПИ или NPC ступит на символ, то в центре возникает энергетический вихрь, который переходит в потрескивающий портал овальной формы, полный клубящихся облаков синюшного цвета и искрящихся зеленоватых молний. Предположительно, эти врата ведут к Деи-фагу, но у ПИ нет возможности узнать это наверняка.

Книгу в руках космодесантника определить гораздо легче. Это Фолиант Толкований в переплёте из инкрустированных костью, латунью и ониксом клёпаных адамантиновых пластин и ультратонкими листами из адамантия и с текстом из сусального золота. Из переплёта тянутся несколько жёлтых и чёрных лент-закладок. Книга обмотана толстой железной цепью, как будто информация на её страницах опасна сама по себе. Чтение книги требует **Сложного (-10) теста на Грамотность** из-за насыщенного содержания, незнакомого диалекта и постоянного использования тайного жаргона. Успех показывает, что это каталог демонов, культов и других ужасов Хаоса, с которыми сталкивались Железные Руки в Каликсиде. Это кропотливый, очень подробный список демонов, их истинные имена, инструкции о том, как бороться с демонической активностью, известные культы и другие эзотерические знания, полезные любому, кто борется с Разрушительными Силами.

ПИ и их союзники теперь должны в буквальном смысле совершить прыжок веры. В соответствии со своими приказами и инструкциями умирающего брата-сержанта, аколиты должны рискнуть войти в потрескивающий варп-портал и найти свою добычу. В то время как ПИ (а также сёстры Эбеновой Чаши) и глазом не моргнут от перспективы войти в варп-портал в погоне за демоном, поскольку за долгую службу в Инквизиции они привыкли к ужасам вселенной, то гвардейцы — это совсем другая история. Хотя все до единого профессиональные солдаты и возглавляются одними из лучших командиров в Каликсиде, убедить их войти в портал — задача не из лёгких.

Данный миг — прекрасная возможность для героических речей и декламации Священных Писаний, чтобы напомнить гвардейцам об их долге и подготовить к



предстоящей задаче. Чтобы убедить гвардейцев войти во врата, требуется **Напряжённый (-40) тест на Обаяние или Командование**. Если произносящий речь обладает талантом “К демону в пасть”, он получает бонус +10 к тесту. МИ также может дать дополнительные +10, если аколиты заслужили уважение капитанов Сципио и Зокколова. Если ПИ проваливает тест, то гвардейцы просто отказываются поддаваться на красивые слова. В таком случае можно провести ряд тестов на Запугивание и Командование (сложность устанавливает МИ), но в случае успеха они сражаются с пониженной эффективностью (**-20 ко всем тестам Дальнего и Ближнего боя**) и дезертируют при первой же возможности.

### NPC, пси-атаки и СТРАХ

Имея на буксире примерно 200 человек, МИ невозможно проводить тесты на Силу воли и Выносливость для всех. Поэтому в целях упрощения попросите ПИ провести по одному тесту для каждой отдельной группы (Пикирующие Соколы, взвод Канопуса, Адепта Сороритас и т.д.), основываясь на перечисленных выше индивидуальных характеристиках. Те ПИ, которые не проводят тесты для NPC, могут попытаться укрепить моральный дух, проводя **Серьёзный (+0) тесты на Обаяние, Командование или Запугивание**. Успех даёт определенной группе разовый бонус +10 к тесту на сопротивление страху и пси-атакам. Для каждой группы может быть проведён только один бонусный тест.

# ГРОТ МНОГООБРАЗНОЙ МЫСЛИ

**А**колиты покинули физический мир, галактику, которую они знали всю свою жизнь, и вступили в сводящий с ума, постоянно меняющийся лабиринт Тзинча. Данная часть царства ужаса известна как “Грот многообразной мысли”, и представляет собой небольшое карманное измерение, вырезанное Деи-фагом из Лабиринта. Именно здесь демон отдыхает и замышляет свой приход к власти. Грот состоит из дьявольского, постоянно меняющегося лабиринта, состоящего из плотных, похожих на растения демонов, которые хватают непрощенных гостей и выпускают облака жгучих, психоактивных стрекал, если их потревожить. В его центре находится площадь с алтарём Тзинча, где демон проводит богохульные обряды.

*Когда вы проходите через ворота, то испытываете мимолётный момент мучительной боли, как будто вас разрывают на куски. Вы видите, как что-то корчится под поверхностью вашей кожи, и слышите хрипкое карканье, словно от бесчисленных птиц-падальщиков. Затем вы проходите завесу и выходите на широкую площадь с круглыми булыжниками под мерцающими зеленоватыми небом. Площадь имеет условно квадратную форму и окружена густыми высокими живыми изгородями, которые постоянно колышутся, несмотря на отсутствие ветра. Прежде чем вы успеете сориентироваться, стая маленьких розовых демонов выскакивает вприпрыжку из-за живой изгороди и набрасывается на вас.*

Когда ПИ и их силы входят в Грот, то сразу происходит множество шокирующих событий. Во время перехода из собора в это извращённое место, каждый участник группы чувствует себя так, словно его разрывают на куски. Они видят мимолётные видения ужасающих существ, ползающих у них под кожей, и разнообразные ужасы нащёптываются им на ухо. Каждый акалит должен пройти **Сложный (-10) тест на Силу воли** или получить 1d10 очков Порчи и 1d5 очков Безумия. МИ должен провести те же тесты для каждого именного NPC, а также для каждого подразделения (Пикирующие соколы, взвод Канопуса, сёстры Эбеновой чаши и т.д.). Проваленные тесты среди подразделений отражают беспорядок в рядах, поскольку более слабые поддаются ужасам лабиринта и впадают в истерику. Аколиты или названные NPC должны пройти **Тяжёлые (-20) тесты Командования или Запугивание**, чтобы вернуть под контроль охваченных паникой.

Когда ПИ пытаются успокоить паникующих солдат и привести группу к некоторому подобию порядка, на них нападает большое войско демонов Тзинча. И без того переполненную площадь немедленно наводняют Ужасы, Огневика и различные формы низших демонов, в то время как Крикуны спускаются с небес. В этой битве ПИ являются лишь второстепенными игроками, поскольку основную часть боевых действий ведут гвардейцы и сёстры битвы. Чтобы дать игрокам почувствовать вкус битвы, МИ должен выставить нескольких демонов, соответствующих их

рангу и силе. Их должно быть относительно легко победить (например, небольшую стаю Ужасов или пару меньших демонов или Огневиков), но должно быть достаточно, чтобы пустить кровь и дать представление о том, насколько отчаянной является ситуация. Как только ПИ справятся с демонами, зачитайте следующий текст:

*Сражение на площади ожесточённое и кровавое. Крики людей и вой демонов сливаются со стаккато треска лазганов и грохотом болтеров. Кровь, ихор и стреляные гильзы делают почву под ногами ненадёжной, а мертвецы и демоны лежат в иррациональных объятиях там, где упали. Волна за волной демоны падают против святой мощи сестёр битвы, но вы можете видеть, как всё больше портенных существ прибывают взамен. Когда вы уничтожаете последнюю из угроз вокруг вас, капитан Сципио вырывается из круговерти рукопашной и бросается к вам. Он сильно запыхался и лицо капитана ужасно обожжено и покрыто волдырями. Броня потрёпана и опалена. В его левой руке цепной меч, рукоять покрыт радужными ихорами, а ствол лазпистолета в правой расклеван дробью.*

*“Господа!” Говорит он, его голос изменился из-за израненного лица. “Демоны продолжают прибывать. Мы задержали их здесь, не дали заскучать. Мы проложим для вас путь; продолжайте свою миссию, и да пребудет с вами благословение Его на Земле”. С этими словами площадь сотрясается от взрыва, и раздаётся новая волна криков. Вы видите группу сапёров возле свежей, горячей дыры в изгороди, окутанных туманными облаками, кричащих в агонии и царапающих свою плоть. Сципио качает головой, отдаёт честь и снова бросается в бой.*



## ДЕМОНЫ ГРОТА

В Гроде многообразной мысли ПИ сталкиваются с многочисленными слугами Разрушительных Сил. Эти демоны хорошо служат своему хозяину и желают ПИ, и их союзникам только страданий.

## Низший воплощённый демон

Воплощённые демоны – пехотинцы вечно меняющейся армии Тзинча.

## Низший воплощённый демон

| ББ | ДБ | С  | Вын               | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-------------------|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | 25 | 35 | <sup>(8)</sup> 40 | 30  | 30  | 45  | 40 | 10  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 15

**Умения:** Бдительность (Вос), Психувство (Вос).

**Таланты:** Нет.

**Черты:** Демон, Ночное зрение, Демоническое присутствие, Страх (2), Потустороннее, Природное оружие (Зубы и когти), Варп-нестабильность.

**Броня:** Нет.

**Оружие:** Зубы или Когти (1d10+3† Режущ; Разрывающее).  
**Демоническое присутствие:** Все существа в пределах 20 метров получают штраф -10 ко всем тестам на Силу воли.

†Включает бонус Силы

## Ужас

Перекатывающиеся, дёргающиеся, бормочущие массы радужной плоти, когтей и пламени. Ужасы – одни из самых многочисленных демонов в зверинце Тзинча. Эти существа путешествуют кричащими, борющимися стаями и сражаются как слюнявый, кровожадный рой.

## УЖАС

| ББ | ДБ | С  | Вын               | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-------------------|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | 25 | 35 | <sup>(8)</sup> 40 | 30  | 30  | 45  | 50 | 10  |

**Передвижение:** 3/6/9/18

**Раны:** 15

**Умения:** Бдительность (Вос), Психувство (Вос).

**Таланты:** Пси-рейтинг (3).

**Черты:** Демон, Ночное зрение, Демоническое присутствие†, Страх (3), Пламя Тзинча††, Потустороннее, Природное оружие (Зубы и когти), Регенерация, Варп-нестабильность.

**Психосилы:** Огненный заряд, Полёт, Психический Вопль.

**Броня:** Нет.

**Оружие:** Зубы и когти (1d10+3††† Энерг).

†Демоническое присутствие: Все существа в пределах 20 метров получают штраф -10 ко всем тестам на Силу воли.

††Пламя Тзинча: Ужасы иммунны к Прорывам варпа.

†††Включает бонус Силы

## Огневик

Огневики – опасные и странные демоны Тзинча. Это безмозглые, легко управляемые монстры, которые извергают неестественное пламя и зловонные газы. Передвигаются прыжками или паря в воздухе. Само их присутствие разрушает всё вокруг, а их разноцветное пламя искривляет и изменяет всё, к чему они прикасаются.

## ОГНЕВИК

| ББ | ДБ | С  | Вын               | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-------------------|-----|-----|-----|----|-----|
| 31 | 45 | 41 | <sup>(8)</sup> 46 | 44  | 20  | 20  | 40 | 10  |

**Передвижение:** 8/16/24/48

**Раны:** 20

**Умения:** Бдительность (Вос), Психувство (Вос).

**Таланты:** Пси-рейтинг (3).

**Черты:** Существо варпа†, Демон, Ночное зрение, Демоническое присутствие††, Пламя перемен†††, Страх (3), Потустороннее, Парящее, Природное оружие (Зубы), Странная физиология, Сверхъестественная скорость, Варп-нестабильность.

**Психосилы:** Плавающий кулак, Огненный заряд, Огненный шторм.

**Броня:** Нет.

**Оружие:** Зубы (1d10+4†††† Режущ).

†Существо варпа: Огневики никогда не вызывают психические феномены.

††Демоническое присутствие: Все существа в пределах 20 метров получают штраф -10 ко всем тестам на Силу воли.

†††Пламя перемен: Любое существо, раненное психическими атаками Огневика, должно пройти Серьёзный (+0) тест на Силу воли или получить 1d5 очков Порчи.

††††Включает бонус Силы

## Крикун

Эти демонические небесные акулы с одинаковой лёгкостью бороздят варп и реальное пространство. Их грациозные, похожие на мант формы излучают мерцающие огни. А когда они охотятся, то готовы растерзать врагов колючими хвостами и мощными челюстями.

## КРИКУН

| ББ | ДБ | С  | Вын               | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|----|-------------------|-----|-----|-----|----|-----|
| 35 | 35 | 40 | <sup>(8)</sup> 40 | 50  | 15  | 35  | 40 | 10  |

**Передвижение:** 8/16/24/48

**Раны:** 15

**Умения:** Бдительность (Вос).

**Таланты:** Пси-рейтинг (3).

**Черты:** Существо варпа†, Демон, Ночное зрение, Демоническое присутствие, Страх (2), Летун (8), Потустороннее, Природное оружие (Варп-челюсти), Размер (Крупный), Странная физиология, Варп-нестабильность.

**Психосилы:** Биомолния.

**Броня:** Нет.

**Оружие:** Варп-челюсти (1d10+5†† Энерг, Бронь 12).

**Демоническое присутствие:** Все существа в пределах 20 метров получают штраф -10 ко всем тестам на Силу воли.

†Существо варпа: Крикуны никогда не вызывают психические феномены.

††Включает бонус Силы

## ИЗМЕНЧИВЫЙ ПУТЬ

*Когда вы проходите через быстро закрывающуюся дыру в живой изгороди, все звуки битвы затихают. Тишина здесь полная и удушающая, нарушаемая только шорохами растений-демонов, когда те шепчутся и перемещаются. Дорожки лабиринта из живой изгороди выложены из мелких камней неправильной формы и достаточно широки, чтобы двое мужчин могли идти рядом. За вами со вздохом закрываются отверстия, а из живой изгороди тянутся сутковатые ветви, хватая вас за ноги и подолы одежды.*

Лабиринт из живой изгороди в Гроде многообразной мысли — это живое существо, состоящее из бесчисленных растениеподобных демонов. Они вечно перемещаются, перекрывая дорожки, создавая небольшие площади и постоянно воссоздавая лабиринт в соответствии с каким-то внутренним планом. Передвигаться по лабиринту сложно и чревато безумием. Земля здесь мягкая и покрыта глубоким подвижным слоем мелких гладких камней. Эта шероховатая поверхность в сочетании с постоянно цепляющимися ветками считается Пересечённой местностью. Это означает, что скорость передвижения снижается вдвое, а прыжок или бег требуют **Сложного (-10) теста на Ловкость**. Провал означает, что аколит падает на землю, а при выпадении 1-4 на 1d10 ПИ врезался в живую изгородь. Упавший в изгородь получает 1d5 Энергетического урона и должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**. Провалившие тест подвергаются воздействию, как если бы в них попала граната с галлюциногеном (см. таблицу 5-8: эффекты галлюциногенов на стр. 161 ОКП Dark Heresy rus 0.7).

Лабиринт постоянно меняется по мере продвижения по нему ПИ. Для полного прохождения требуется десять степеней успеха в серии из пяти **Сложных (-10) тестов Навигации (Наземная) или Тяжёлых (-20) тестов на Интеллект**. При этом количество степеней провалов также важно. За каждые две степени провала ПИ сбиваются с пути и оказываются в тупике, где сталкиваются с новыми опасностями в соответствии с **таблицей 4-1**. Как только ПИ успешно преодолевают лабиринт демонической изгороди, они выходят на центральную площадь и сталкиваются с самим Ажесвятым.

**ТАБЛИЦА 4-1:  
СТОЛКНОВЕНИЯ В ТУПИКАХ**

|     |                                               |
|-----|-----------------------------------------------|
| 1-2 | 1d5 Ужасы                                     |
| 3-4 | 1 Огневик                                     |
| 5-6 | 1 Крикун                                      |
| 7-8 | 1d10 Друзианских ополченцев                   |
| 9   | 1d5 Низших воплощённых демонов                |
| 10  | Другой демон Тзинча или созданное МИ существо |

## СТРАСТИ ОКРОВАВЛЕННОГО СВЯТОГО

*“Отбрось тревоги и не бойся, ибо я с тобой”.*

— святой Друз

Наконец-то ПИ достигли конца пути и собираются пожирать плоды трудов своих. Деи-фаг найден, и он проводит ритуал, позволяющий полностью проявиться в материальном плане.

*В центре этой небольшой мощёной площади под гротескно украшенными навильонами находится демонический ритуальный круг. Четыре высоких факела, извергающих потоки зелёного и красного пламени, стоят дымясь и потрескивая по углам, а круг внутри потрескивает и вспыхивает, когда энергия варпа течёт по его серебристым линиям. В центре круга лежат подношения: оружие, свитки и обезглавленное, изуродованное тело одного из Келезных Рук. На коленях перед кругом, спиной к вам, стоит Ажесвятой. В одной руке он держит демонический текст, из которого титает вслух, а другой рукой он посыпает круг пеплом. Вы испытываете сильное головокружение, наблюдая, как святой Друз поднимает с земли рядом с кругом массивную двуручную булаву, встаёт и поворачивается к вам, в то же время продолжая свой ритуал. Обе фигуры на мгновение мерцают, полупрозрачные, как призраки, затем коленопреклонённая фигура исчезает, и высокий, блуждающий святой улыбается вам и приближается.*

## Ложный святой

Вселившись в тело святого Друза Деи-фаг подавил те фрагменты духа Святого, которые оставались связанными с телом. Проявляясь более полно, оно питалось скрытой святостью воина, извращая и развращая некогда великую душу в собственных гнусных целях. С почти неутолимой жаждой власти, привитой ему огнями Тзинча, Деи-фаг разработал план, который в случае успеха уничтожил бы Каликсида и угрожал существованию самого Имперiums. Демон стремится ни больше ни меньше, как полностью проявиться в физическом мире, став неудержимым воплощением Тзинча, способным противостоять даже Серым рыцарям. С этой целью он использовал как скрытую святость и силу святого Друза, так и ярое поклонение его последователей для подпитки.

К несчастью для Деи-фага, он не учёл стойкость человеческого духа. По мере того, как Деи-фаг поглощал душу Друза и искажал его силу, подавленный дух Друза медленно осознавал происходящее. Постепенно дух святого всё больше и больше начинал бороться с подавляющими психическими и демоническими силами. Теперь, когда демон отвлечён своим ритуалом и приходом аколитов, дух святого Друза выступил против своего захватчика. Дух Друза восстановил некоторый уровень контроля над своим телом, хотя демон всё ещё прочно владеет его бранными останками. Внутри Воскресшего святого бушует битва как за душу святого Друза, так и за будущее Каликсии.

Святой Друз приближается к вам неуверенными, тяжёлыми шагами, его лицо дергается, а глаза закатываются. Вы можете почувствовать бушующую в теле святого мощную психическую войну, поскольку Деи-фаг изо всех сил пытается сохранить контроль над пробуждающимися духами святого. Друз опускает булаву и быстро поднимает её снова с маниакальным выражением на лице. “Дети Святого Ордоса”, – говорит он – “Деион в этом теле, стремится... ауууууух!” Святой Друз запрокидывает голову и кричит. Из его тела исходит взрыв психической энергии, и массивные крылья с тёмными перьями прорываются сквозь заднюю часть его доспехов. Он опускает на вас взгляд, и борьба в его глазах истощается. Всё, что остаётся, – это стоическая маска с тлеющими нечеловеческими красными глазами. “Я вас прикончу!” – кричит он и бросается на вас.

### Ложный святой

| ББ | ЛБ | С      | Вын     | Лов | Инт | Вос | СВ | Общ |
|----|----|--------|---------|-----|-----|-----|----|-----|
| 59 | 49 | (8) 49 | (10) 59 | 49  | 39  | 49  | 62 | 39  |

**Передвижение:** 6/12/18/36

**Раны:** 49

**Умения:** Бдительность (Вос), Командование (Общ) +20, Обман (Общ) +20, Запретное знание (Культы, Демонология, Варп) (Инт) +20, Запугивание (Сил) +20, Грамотность (Инт), Логика (Инт) +20, Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт) +20, Проницательность (Вос) +10, Тайный язык (Бритвенное крыло) (Инт), Языкознание (Высокий готик, Низкий готик) (Инт).

**Таланты:** Мастер Рукопашной, Контратака, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Неистовый натиск, Верный удар, Быстрая атака, Пси-рейтинг 6, Стена стали.

**Черты:** Демон, Ночное зрение, Демоническое присутствие, Страх (4), Летун (6), Потустороннее, Дар Тзинча†, Природное оружие (Когти), Размер (Большой), Порождение кошмаров, Прикосновение Порчи††, Сверхъестественная Сила (x2), Одержимость, Регенерация.

**Пси-способности:** Все малые психосилы плюс Огненный шторм, Психическое сокрушение, Поиск разумов, и Устрашение.

**Броня:** Броня святого Друза (всё 8).

**Оружие:** Когти (1d10+8††† Режущ), Булава ложного святого (2d10+15†††† Энерг; Бронь 8; Несбалансированное, Специальное).

†**Дар Тзинча:** Лжесвятой никогда не вызывает Прорыва варпа.

††**Прикосновение порчи:** Когда ПИ поражается любой из атак Лжесвятого, то может принять урон в виде очков Порчи, а не физического урона. ПИ также должен пройти Серьёзный (+0) тест на Силу воли или получить 1d5 очков Безумия.



### Булава Лжесвятого

Нечестивая насмешка над благословенным оружием, которое носил святой Друз во время Анжуйского крестового похода, эта массивная двуручная булава – демоническое оружие невероятной мощи. Обиталище связанной великой демонической сущности (Сила воли 62), по форме она полностью идентична настоящей булаве святого Друза. Отлитая из цельного адамантина, булава представляет собой большой сжатый бронированный кулак на длинной рукояти. Всё оружие инкрустировано золотой филигранью и украшена гравировками того, что на первый взгляд кажется стихами из Священного Писания. Печати чистоты расположены по всей длине рукояти, и оно светится золотым светом. Булава невероятно опасна в руках Деи-фага и обладает следующими особенностями:

**Прикосновение варпа:** Булава имеет особенность Оружия варпа и игнорирует все обычные доспехи и укрытия.

**Тёмный огонь:** При ранении оружие поджигает цели (см. стр. 240 ОКП Dark Heresy rus 0.7), а тип урона Энергетический.

**Жаждающий души:** Наносящие урон попадания могут убивать сразу в соответствии с психосиловым оружием, использующим Силу воли Священного демона. При успешном ранящем ударе владелец булав может в качестве Свободного действия направить пси-силу в оружие для получения дополнительного урона. Рассматривайте этот эффект как пси-силу с порогом 6. При успешном попадании владелец и цель проводят Встречные тесты на Силу воли. За каждую степень успеха владелец наносит дополнительные 1d10 единиц урона, игнорируя Броню и бонус Выносливости жертвы.

†††**Включает бонус Силы**

††††**Включает бонус Силы и бонус психосилового оружия.**

## СРАЖЕНИЕ СО СВЯТЫМ

Это последняя, кульминационная битва за саму судьбу Калксида. Битва состоит из двух частей: физической битвы с одержимым телом святого Друза и психической битвы с демоном, пытающимся завершить ритуал и полностью проявиться в физическом мире. Деи-фаг разделил свою сущность – один фрагмент вселил в тело святого, а другой остался для завершения ритуала. Причём эти сражения происходят одновременно.

Те ПИ, которые сражаются с Друзом, сталкиваются с невероятно могущественным противником, который одновременно является воскрешённым святым и фрагментом могущественного демона Тзинча. Лжесвятый обладает как воинской доблестью и тактическим мастерством святого Друза, так и умопомрачительной пси-силой демона. Каждый ход после вступления в бой Истинный Святой в качестве Свободного действия проводит **Очень тяжёлый (-30) тест на Силу воли**. Если он преуспевает, то на этот раунд святой Друз берёт контроль над своим телом. Кроме того, все тесты Ближнего и Дальнего боя становятся **Тяжёлыми (-20)**, поскольку демон пытается восстановить контроль и теряет боевую эффективность. Также в это время Истинный Святой урывками сообщает аколита план Деи-фага. Когда Друз восстановит контроль над своим телом, зачитайте следующий отрывок:

*С душераздирающим криком Лжесвятый спотыкается, а затем быстро восстанавливает самообладание. Его лицо теперь спокойно, в глазах нет прежнего безумия. Его движения неуверенны, как будто он сдерживается, и вы можете увидеть борьбу за контроль на его вспотевшем лице. Сквозь стиснутые зубы он объясняет еще одну часть плана демона. Он произносит три или четыре коротких, отрывистых предложения, затем демон снова перехватывает контроль и переходит в атаку.*

В конце любого хода, в котором святой Друз общается с ПИ, Деи-фаг немедленно восстанавливает контроль и атакует снова. В ходе битвы Истинный Святой объясняет не только планы Деи-фага и их истинную опасность, но и наилучший способ остановить полное проявление демона.

Те ПИ, которые решили нарушить ритуал, сталкиваются с не менее опасной задачей. В Фолианте Толкований более образованные ПИ должны найти соответствующую информацию на огромном количестве страниц, всё это время подвергаясь пси-атакам со стороны фрагмента Деи-фага в круге. Каждый ход читающий книгу аколит должен пройти **Сложный (-10) тест на Грамотность**, чтобы найти нужную информацию. Необходимо количество степеней успеха, равное 10 минус [бонус Интеллекта] аколита. Эти степени успеха могут накапливаться в течение нескольких раундов, при этом провал вычитается из общей суммы.

ПИ должен сосредоточиться на книге, поэтому не может совершать никаких атакующих или защитных действий. Если его не прикрывают товарищи, то он подвергается психическому и физическому нападению со стороны фрагмента Деи-фага. Кроме того, каждый ход ищущий ПИ должен проходить **Серьёзный (+0) тест на Силу воли**, чтобы сохранить концентрацию. Провал означает, что концентрация нарушена, и он не сможет пройти тест на Грамотность в этом раунде.

Как только информация о Деи-фаге найдена, аколит должен произнести слова вслух с помощью **Серьёзного (+0) теста на Грамотность**. При успешном прочтении слов Деи-фаг должен пройти **Тяжёлый (-20) тест на Силу воли** или быть огушённым на 1d5 раундов. Кроме того, оружие всех аколитов в радиусе двадцати метров освящается на время боя, наделяя их особенностью, эквивалентной Оружию варпа.

Охраняющие читающего аколиты могут атаковать Деи-фага с помощью психосил. Для чего сперва необходимо пройти **Серьёзный (+0) тест Психувства** и выявить расплывчатую, клубящуюся, бесформенную форму демона в круге. После идентификации он может быть атакован с помощью психосил, психо-силового или освящённого оружия, поскольку невосприимчив ко всему обычному оружию. И у демона в круге, и у Лжесвятого единый набор характеристик и способностей. Поэтому все раны и другие вредные эффекты применяются к общему набору характеристик.

## ОСТАНОВКА РИТУАЛА

Деи-фаг слишком далеко продвинулся в ритуале, чтобы его можно было полностью остановить, но если ритуал прервать, демон не сможет завершить проявление. Истинный Святой объясняет, что если ПИ смогут изгнать Деи-фага из его тела и нарушить ритуал, то он сможет поглотить силу демона, навсегда заперев её в своем теле, но при этом став носителем демона, навсегда потерянным для Разрушительных Сил. Для срыва ритуала и изгнания демона требуется только чтобы Деи-фаг получил урон, равный его ранам.

Как только демон получит достаточный урон, прочтите следующий отрывок:

*Лжесвятый падает на колени, его доспехи разорваны и измяты, а булава с грохотом падает на каини рядом. Когда он раскатывается, взрыв чистой энергии варпа разрушает местность и там, где когда-то был круг, появляются пульсирующие, потрескивающие врата варпа. Мерцающее изображение отвратительной крылатой фигуры с птичьей головой появляется над Лжесвятым, визжащими и изрыгающими богохульные ругательства в адрес аколитов. Друз поднимает руки к небу и шепчет: "Приди ко мне". Существо пронзительно кричит, и его медленно засасывает в тело святого. Над головой раздаётся раскат грома. Святой Друз падает на четвереньки, кортась в конвульсиях и изрыгая тёрный ихор. Его тело натирает кортаться и изменяться. Кожистые крылья вырастают из спины, прорываясь сквозь фроню. Он произвольно отрицивает и сбрасывает конечности, а когда снова с трудом поднимается на колени, его лицо искажается нетеловетеской гримасой. Заложившими голосом он выкрикивает вам приказ: "ВПЕРЕД!" и взрывается сильней вспышкой на миллион крошечных тёрных пёрышек, которые немедленно всасываются в врата, которые быстро рушатся с оглушительными тресками. Небо над головой заволакивают тёрные тучи, вдалеке слышится карканье, и земля начинает дрожать.*

Деи-фаг изгнан. Поглощённый оставшимся духом святого Друза, он потерпел неудачу в стремлении стать могущественным повелителем демонов. Однако, что стало с этим существом, неясно, поскольку капризы варпа недоступны

разумам смертных. Что ясно, так это то, что с его исчезновением Грот многообразной мысли медленно разрушается, распадаясь без энергии своего хозяина, способного отделить его от лабиринта Тзинча. Земля дрожит, вспыхивают голубые молнии, и маслянистый, вязкий дождь хлещет с неба, когда крошечное карманное царство разрывается на части.

*Ваш вокс потрескивает, и усталый голос капитана Сципио звучит громко и отчётливо. "Господа! Ворота, через которые мы прошли, рушатся, и всё это место разрывается на части. Демоны отступили, и мы с Зоколовыми ведём наших людей обратно. Поторопитесь, у вас не так много времени."*

## ПОБЕГ

Теперь ПИ должны вернуться по своим следам через лабиринт. Хотя задача облегчается тем фактом, что живые изгороди быстро отмирают и превращаются в пепел. **Серьёзный (+0) тест Навигации (Наземная) или Сложный (-10) тест на Интеллект** позволяет сориентироваться и прорубить себе дорогу.

Местность по-прежнему считается Пересечённой, но у ПИ мало надежды добраться до разрушающихся ворот, если они не поторопятся. Как только аколиты выбираются из лабиринта, то они видят, как последние из оставшихся в живых отступают через поразительно маленькое отверстие. Каждый ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Ловкость**, чтобы протиснуться. Провалившие тест получают 1d5 Энергетического урона от искрящихся энергий варпа.

*Последний из вас проходит через врата как раз в тот момент, когда они рушатся фонтаном пламени и раздирающими душу треском. Вы снова в соборе Окровавленного святого. Когда вы оцениваете себя и своих союзников, то обнаруживаете, что ваши силы шокирующе уменьшились. Три четверти вошедших с вами в портал бойцов мертвы. Капитаны Сципио и Зоколов избитые, измученные и окровавленные, но победившие, приближаются к вам, пока их люди ухаживают за ранеными и пытаются разобраться в произошедшем. Сципио протягивает руку и говорит: "Вы сегодня проделали отличную работу, господа. Отличная работа. Я полагаю, мы возвращаемся на Сцинтиллу?"*



## ПОСЛЕДСТВИЯ

Лжесвятый низвергнут, Деи-фаг изгнан в недра логова Тзинча, и Каликсида спасена. Но надолго ли? Самая простая работа аколитов выполнена, и нужно уладить множество деталей. Остатки армии Друза, хотя и пали духом, всё ещё могущественны и владеют многими мирами в Каликсиде. Культы всё ещё проповедуют слово Лжесвятого, и среди добрых людей сектора процветает ересь. Теперь ПИ должны вернуться к своему покровителю и Воссу, для отчёта. А как же Друз? Что стало с этим великим человеком? В конце концов, он стал чем-то другим, прежде чем его навсегда затянуло в бурлящий водоворот, но чем? И сколько пройдёт времени, прежде чем жители Каликсиды узнают это на собственном горьком опыте, и навыки ПИ снова подвергнутся испытанию? Только время покажет.

## ОПЫТ И ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

ПИ стали свидетелями шокирующей ереси, прошли тропами, на которые никогда не отважился бы ступить ни один смертный, и вернулись победителями. Они увидели варп изнутри и выжили, чтобы рассказать об этом. Их души были изранены пережитым, и даже сейчас в них скапливается порча. Но несмотря на потрясающий разум ужас, они победили. Деи-фаг исчез, сердце друзианских ополченцев вырвано, а ПИ заслужили столь необходимый отдых.

**Опыт:** Каждый игрок должен заработать не менее 1000 очков опыта. Рекомендуется распределять так:

- Базовые: 500 ОО
- Выжили в психической схватке в соборе Окровавленного святого: 100 ОО
- Успешно провели войска через врата: 100 ОО
- Сражались на площади: 50 ОО
- Успешно прошли лабиринт из живой изгороди: 50 ОО
- Победили Лжесвятого/Деи-фага 200 ОО
- Лично казнили выживших солдат тяжёлой пехоты Канопуса и Пикирующих соколов, а также капитанов Сципио и Петра Зоколова за то, что те видели недозволенное: 500 ОО

## РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ: ПРИКАЗЫ ИНКВИЗИТОРА



### Авторизация:

Гамма-Слом-Омега 443.М38

Субкаликсидский шифр 443.

Передача Фамулос, окципитальный вектор

### Мысль дня

Пусть ваша вера в Императора  
станет огнём, сжигающим  
тысячи еретиков.

Агенты моей праведной ярости,

Как вы знаете, время, прошедшее с момента вашей миссии на Стоун-гардене, было трудным. В нашем секторе царит тревожная суматоха. Слух о пустой могиле распространился по сектору, и нечто, называющее себя нашим любимым святым Другом, явило себя массам на десятках миров. Эти события привели к восстаниям во многих системах и даже среди наших доблестных вооружённых сил. Слишком много лояльных подданных сейчас следуют этому нечестивому делу, и слишком многие потеряли доверие к Его представителям. Это отступничество должно быть пресечено, дабы наш сектор не впал в беспорядок и открытое восстание.

Мои коллеги и я собрали достаточно данных, чтобы отбраковать это болезнетворное движение, и наносим удары по нескольким местам, где опухоль растёт сильнее всего. Ваша миссия – Фенксворлд где, как я полагаю, многие высокопоставленные агенты этого еретического восстания внедрились подобно траншейным червям. Там, на главном подходе к улью Тертиам, находится ваша цель – массивный бункер, в котором находится множество этих так называемых “ополченцев” и других последователей зла. Вам отдан приказ возглавить штурм этого комплекса с подразделениями полка тяжёлой пехоты Канопуса для последующей полномасштабной атаки Имперской Гвардии. Лейтенант Пётр Зоколов – ваш основной контакт в этой операции. Он достойный боец и заслуживает вашего доверия в военных вопросах. Как только это место будет зачищено, Молот Императора можно будет поднять против предателей в самом улье.

Ваша истинная цель важнее, чем даже это дело. Оказавшись внутри комплекса, вы должны принести Его Свет в это тёмное место и найти тех, кто руководит этим грязным восстанием. Именно по этой причине вы должны возглавить эту операцию, дабы они не ускользнули от меня. Их могут охранять лояльные подданные, но не поддавайтесь неуместному милосердию. Те, кто следует этому ложному делу, много раз прокляли себя сами и не заслуживают пощады. Зоколов и другие участники штурма знают, что вы здесь только для того, чтобы предложить своё превосходное руководство и навыки, и им не нужно знать ничего больше.

Еретики и информация, которую вы обнаружите, будут бесценны для возвращения нашего сектора в надлежащее состояние. Вы – мои зоркие глаза и сильные руки в этом начинании, и, как всегда, я уверен, что вы выполните мои пожелания с целесообразностью и точностью.

Во имя Его и во славу Его,

# DARK HERESY™

## THE CHAOS COMMANDMENT™

**СУДЬБА КАЛИКСИДЫ ВИСИТ НА ВОЛОСКЕ!**

Гамбит предателя достигает кульминации, и заговор перерастает в открытое восстание. Теперь аколиты должны сражаться с еретиками от самых низших слоёв общества до самых могущественных дворян. Но хватит ли у них сил для спасения Каликсиды?

Данная книга — третья часть эпической трилогии о приключениях во вселенной Dark Heresy.

Аколиты должны сражаться по всему сектору, возглавляя атаки и уничтожая демонов в поисках стоящего за заговором истинного врага.

На руинах некогда гордого мира-святилища аколиты сталкиваются с величайшим испытанием.

**ВЫИГРАЮТ ЛИ АКОЛИТЫ ЭТУ ФИНАЛЬНУЮ БИТВУ ИЛИ ОДЕРЖИМЫЙ ДЕМОНОМ СВЯТОЙ ПОГУБИТ ВСЁ, ЧТО ОНИ С ТАКИМ ТРУДОМ ПЫТАЛИСЬ СПАСИТИ?**

Для использования приключения требуется копия ОКП DARK HERESY.



**GAMES  
WORKSHOP®**

[www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

The Chaos Commandment DH15  
ISBN: 978-1-58994-763-4

EAN 13



9 781589 947634



52495

1222JAN12