

DOBRE INTENCJE



NIEOFICJALNA PRZYGODA DO DARK HERESY II

Blondynki Tox Grayz

POLSKA EDYCJA DARK HERESY DOBRE INTENCJE

AUTOR:
Jarosław Iwański

REDAKCJA:
Michał Bańka, Agnieszka Gutowska

KONSULTACJA MERYTORYCZNA:
Krzysztof „Jaxa” Rudek

GRAFIKA NA OKŁADCE:
Kinga Spyra („Blondynki też grają”)

DTP:
Andrzej Karlicki

PODZIĘKOWANIA

Podziękowania dla autorki video bloga „Blondynki też grają”, Kingi Spyry, która zgodziła się udostępnić swoją pracę graficzną na potrzeby stworzenia okładki dla tej przygody.

Mapy do przygody można pobrać ze strony www.DarkHeresy.pl.



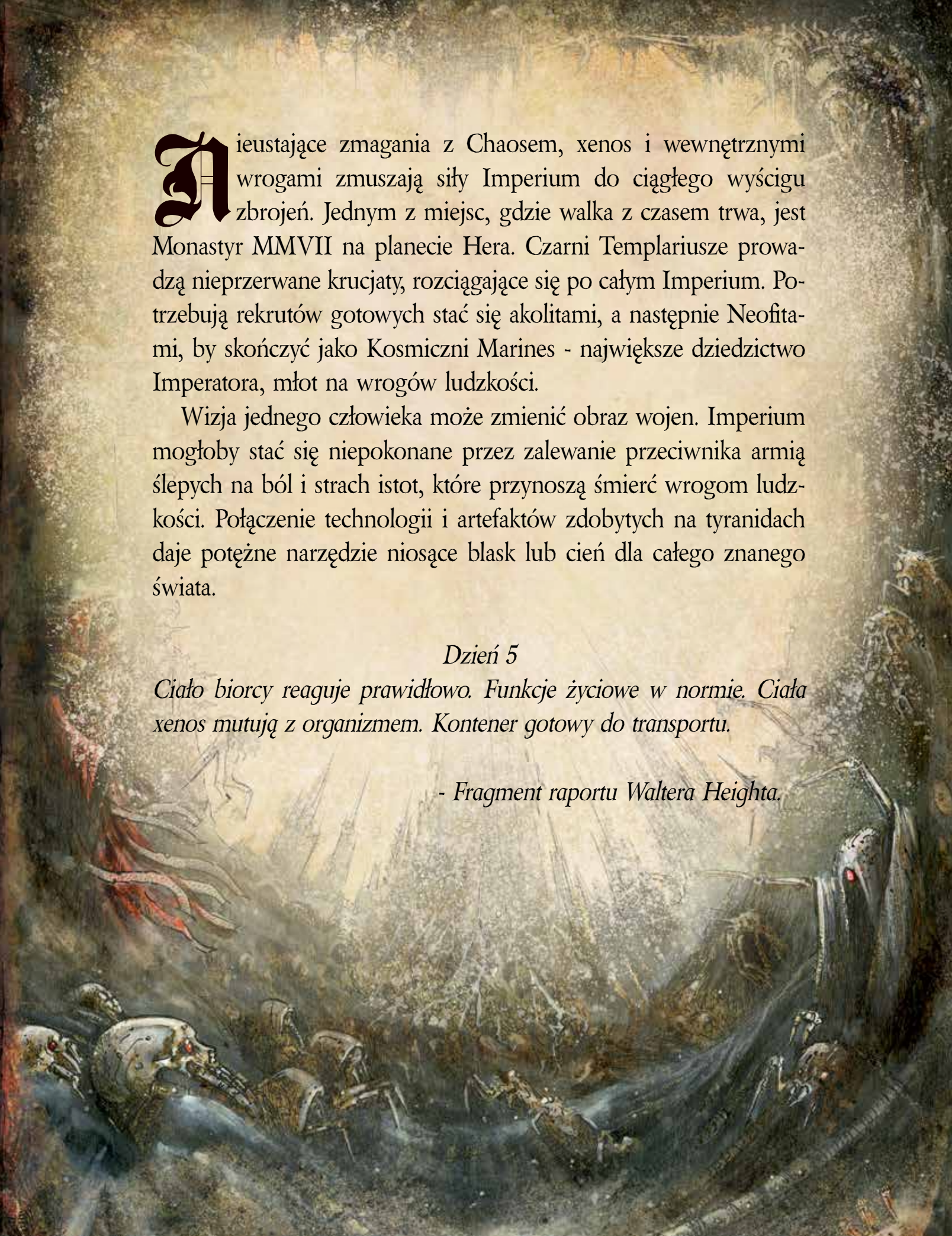
Przygoda jest dziełem fana i została napisana dla miłośników Dark Heresy.
Wersja elektroniczna przygody nie jest sprzedawana i nie przynosi nikomu żadnych korzyści finansowych.

Jeżeli szukasz informacji na temat Dark Heresy, bezpłatnych plików do pobrania, odpowiedzi dotyczących pytań o zasady gry, lub po prostu chcesz przekazać pozdrowienia, odwiedź naszą stronę www.darkheresy.pl.

Przygoda została wydana z okazji Free RPG Day 2016.



Copernicus Corporation
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
Polska
www.copcorp.pl



Nieustające zmagania z Chaosem, xenos i wewnętrznymi wrogami zmuszają siły Imperium do ciągłego wyścigu zbrojeń. Jednym z miejsc, gdzie walka z czasem trwa, jest Monastyr MMVII na planecie Hera. Czarni Templariusze prowadzą nieprzerwane krucjaty, rozciągające się po całym Imperium. Potrzebują rekrutów gotowych stać się akolitami, a następnie Neofitami, by skończyć jako Kosmiczni Marines - największe dziedzictwo Imperatora, młot na wrogów ludzkości.

Wizja jednego człowieka może zmienić obraz wojen. Imperium mogłoby stać się niepokonane przez zalewanie przeciwnika armią ślepych na ból i strach istot, które przynoszą śmierć wrogom ludzkości. Połączenie technologii i artefaktów zdobytych na tyranidach daje potężne narzędzie niosące blask lub cień dla całego znanego świata.

Dzień 5

Ciało biorcy reaguje prawidłowo. Funkcje życiowe w normie. Ciała xenos mutują z organizmem. Kontener gotowy do transportu.

- Fragment raportu Waltera Heighta.

DOBRE INTENCJE

Dobre intencje to przygoda traktująca o wrogu wewnętrznym. Akolici zmierzają się z potężnym przeciwnikiem powstałym w szalonym umyśle naukowca, który urzeczywistnia swoją wizję. W obliczu zagrożenia Bohaterowie Graczy będą zmuszeni stawić czoła bionicznym istotom, jak i niechętnie ujawniającym swe tajemnice zakonnikom Czarnych Templariuszy. Akolici poprowadzą śledztwo w oparciu o poszlaki, pościg i walkę. Ostatecznie dotrą do jednego z Monastyrów – klasztoru, gdzie zakon Czarnych Templariuszy prowadzi nabór i szkoli swoich akolitów. Tam zaś stawia czoła herezji, która trawi Adeptus Astartes od środka. Akolici będą nękani atakami tajemniczego Kultu Odnowienia, który pragnie zaskarbić sobie wiedzę o nowej mutacji.

INSTRUKCJE DLA MISTRZA GRY

Dzieło, które mam zamiar niedługo przedstawić, zachwyci cię. Jest proste i niezwykle skomplikowane zarazem. Ale czyż my, dzieci Imperatora, nie mamy czynić podobnie jak i on sam, kiedy powołał pierwszego Kosmicznego Marine?

- Fragment dziennika Waltera Heighta

Akolici w tej przygodzie staną w obliczu nowego zagrożenia, grożącego Imperium. Musi ono zostać zduszone w zarodku. Słudzy Inkwizycji będą świadkami mutacji i wizji spoza znanego im świata. Stawia czoła zarówno heretykiemu kultowi jak człowiekowi, który sądzi, że może stanąć ponad prawem Imperium.

TŁO PRZYGODY

Akolici pojawiają się w mało rozwiniętym podsektorze Cyklopie. Na mniej szczegółowych mapach nie są oznaczone trzy planety jednego układu gwiazdowego nadające się do życia: Eos, Hera i Elipsa. Na planecie Eos rozwija się przemysł metalurgiczny. Tam pierwszy raz BG spotkają się z obiektem Hydra i skutkami jego ataków. Pierwsza walka zaowocuje zarażeniem jednego z Akolitów i nawiązaniem więzi psionicznej z xenos. Bohaterowie Graczy będą także mieli okazję, by powiązać kilka poszlak i wątków, które nakierują ich na sąsiednie planety: Herę i Elipsę. Polecą tam, by jak najszybciej udaremnić szaleńcowi dalsze prace i badania.

Druga część przygody toczy się na planetach Hera i Elipsa, na których rozwija się górnictwo, przemysł i hodowle. W małych, porzucanych miastach żyją ludzie twardzi i surowi. Rejon ten zwrócił uwagę zakonowi Czarnych Templariuszy. Ze względu na wrodzoną wytrzymałość na warunki atmosferyczne, w których żyją mieszkańcy układu, rekruci z tych planet zawsze mieli obiecujące wyniki. Tym samym dali obywatelom chlubną historię wielkich dokonań członków Adeptus Astartes, wywodzących się z podsektora Cyklopie.

Słońce układu gwiazdowego jest małe i nie daje wystarczająco dużo energii, by ogrzać całe planety. Hodowla roślin odbywa się wyłącznie na pasach równikowych. Zaraz za pasmem zieleni pojawiają się miasta. Za nimi nie ma już nic prócz skał, lodu i kopalń. Wieczna zmarzlina kryje w sobie pokłady złóż transportowanych na planety produkcyjne. To właśnie z planet Hery i Elipsy wysyłane są materiały do produkcji podzespołów dla Tytanów i czołgów Gwardii Imperialnej. Montowane są one w kuźniach układu podwójnego Sevanus lub Cerix Magnus.

Wybudowany kilka wieków temu Monastyr ściągał ku sobie najlepsze jednostki spośród ludności podsektora Cyklopie. Szkoleni i przygotowani tam akolici poddawani byli rygorystycznym testom i intensywnej indoktrynacji, spędzając całe dni na treningach i medytacjach. Wąska grupa nauczycieli, pod przewodnictwem Patrona Keth Locka, sprawowała opiekę nad Monastyrem i szkolącymi się akolitami.

Tam też odnajdujemy źródło herezji. Jeden z nauczycieli, Walter Height, zorganizował własne laboratorium, po czym zaślepiony pychą i arogancją zapragnął stworzyć super istotę. Miało nią być połączenie człowieka i xenos. Nawiązując kontakt z Kultem Odnowienia, otrzymał dostęp do artefaktów i pozostałości z tyranidzkich flot rojów, które nękały Imperium. Wyrażając zgodę na dzielenie się wynikami badań, dostał potrzebne środki. Połączenie wiedzy Adeptus Astartes, bibliotek Imperium oraz własnych doświadczeń pozwalały mu sprawnie pracować nad swoim wielkim dziełem.

W końcu osiągnął sukces. Jako Chirurg zabierał niektórych akolitów Monastynu do swego laboratorium i czyniąc na nich eksperymenty, wyhodował mieszkankę człowieka i xenos. Poddawał swoich pacjentów lobotomii i wstrzykiwał neurotoksynę, bazującą na tyranidzkim DNA. Ludzie, tracąc poczucie własnej osobowości, poddawali się przemianom organizmu. Czynnikiem zmieniającym kod genetyczny nosiciela i poprzez mutację przejmował nad nim kontrolę. Nauczyciel tłumaczył zniknięcia akolitów śmiercią w wyniku wstępnych mutacji, które czekają każdego kandydata na Kosmicznego Marine.

Obiekt Hydra posiadał inteligencję człowieka, zwierzęcy instynkt i niewątpliwie stanowił potężną broń. Walter Height ignorował fakt, że tyranidzkie stworzenia łączą się w sieć psioniczną, ponieważ uważał, że ludzki umysł i ciało nie przyjmie ciężaru psioniki xenos. Tyranidzkie osobniki, przyzywając i komunikując się ze sobą, tworzyły wielką siatkę powiązań i ostatecznie jeden umysł roju. Jeżeli wśród nich pojawiałaby się istota z wystarczającym talentem psionicznym, mogłoby to spowodować wysłanie sygnału daleko w kosmos, budząc uśpioną maskę kolejnej floty tyranidzkiej, która najpewniej zmiołaby potowę galaktyki.

Height testował Hydrę, chciał badać jej efektywność w terenie i warunkach bojowych. Udało mu się wyhodować dwa obiekty. Jeden został przetransportowany na planetę wysoce zurbanizowaną, Eos. Drugi zatrzymał w swoim laboratorium. Jak się wkrótce okazało, wysoka inteligencja pozwalała na komunikację z Hydrą, jednak nie poddawała się ona kontroli. Po czternastu dniach kontakt się urwał, a obserwujący ją agenci Kultu Odnowienia zniknęli. Ich następcy przybywają tym samym transportem, co nasi Akolici. Kult wie, że jeżeli Hydra zaatakuje miasto, to z pewnością zainteresuje się tym Inkwizycja, a to zniweczy plany i zagrazi całej instytucji. Siatka agentów i obserwatorów zwierza więc szyki, wiedząc, że przedstawiciele lokalnych służb porządkowych, Preatorzy, prędzej czy później zrozumieją, iż stają przed nieznanym zagrożeniem, co w konsekwencji przyciągnie czujne oczy agentów Inkwizycji.

Geny obcego pochodzenia mutują w organizmie, powodując zahamowanie rozwoju komórek nosiciela. Zamiast nich pojawia się coraz więcej komórek xenos, ostatecznie zmieniając nosiciela w istotę podobną do genokrada. Stwór ten, po ukąszeniu i wstrzyknięciu swojej toksyny do nowego organizmu, powoduje rozpoczęcie przemiany w kolejnym nosicielu. Obiekt Hydra potrafił zarażać toksyną, tworząc podporządkowaną sobie armię, sterowaną psionicznym umysłem roju, którego sam jest centrum. W ciele zarażonego osobnika w ciągu kilku dni następuje mutacja kodu genetycznego, następnie nawiązana zostaje więź psioniczna z najbliższą Hydrą, a po czterech dobach jest gotowy do zarażania

kolejnych ludzi. Hydra poluje głównie na osoby obdarzone talentem psionicznym, poszukując ofiar na tyle potężnych, by próbować połączyć się z wielkim umysłem Roju. Po nawiązaniu kontaktu i połączeniu, może wezwać ofiarę do siebie i przynieść zagładę części kosmosu.

CZYNNIK PRZEMIENIENIA

Tyranidzkie stworzenia nieustannie mutują, dostosowując się do nowych warunków. To samo dotyczy zarażonych organizmów. Obiekt Hydra może różnić się wyglądem, w zależności od środowiska, w jakim się znajduje. Na planetach zurbanizowanych może wywoływać mutację skóry, sprawiając, że stanie się ona mocniejsza i będzie przypominać bioniczny pancerz. Dodatkowo, zmutowanemu organizmowi nie sprawi problemu oddychanie skażonym powietrzem. Na dzikich światach może wyspecjalizować się w kamuflażu lub wykształcić dodatkowe kończyny ze szponami przeznaczonymi do walki wręcz i wspinaczki. Zakres mutacji jest zróżnicowany w zależności od specjalizacji, w jakiej dany obiekt Hydra chce się rozwijać.

Czynnik przemienienia sprawia, że Hydra staje się istotą bardzo bliską tyranidom, które także nieustannie mutują dostosowując się do otoczenia. Przykładowo, jeżeli Hydra zarazi zbyt wielką ilość ludzi, będzie zmuszona do rozbudowywania swoich komórek mózgowych, by móc panować nad ruchami powiększającej się sieci psionicznej. Może to spowodować redukcję pozostałych członków ciała.

Początkowo zarażeni przez Hydre są w głębokim letargu. Sen utrzymuje się przez czterdzieści osiem godzin. Po przebudzeniu są gotowi wypełniać polecenia Hydry, dzięki więzi psionicznej. Później następuje dynamiczny rozwój komórek xenos i po czterech dobach osobnik jest gotów zarażać. Po kolejnych siedmiu zaczynają się pierwsze mutacje. Po czterdziestu dniach osobnik wyglądem przypomina genokrada i może zacząć działać niezależnie od więzi psionicznej Hydry. Staje się również nowym źródłem psionicznym.

Śmierć Hydry wywołuje szok dla wszystkich osobników powiązanych więzią psioniczną. W zależności od stopnia zmutowania, część zarażonych pada na ziemię, będąc niezdolnymi do podejmowania jakichkolwiek działań, część będzie agresywna wobec wszystkiego wokół siebie, a pozostali rozbiegają się w panice szukając schronienia.

Hydra zaraża 2k5 osób dziennie, działając skrycie i 5k10 dziennie, działając jawnie.

KULT ODNOWIENIA

Kult Odnowienia to grupa fanatyków uważająca, że tyranidzi są boskimi stworzeniami, którym należy się poddać. Twierdzą, że ludzkość jest tak zdegenerowana, iż lepiej dla niej, gdyby wymarła i na nowo przebudziła się jako doskonalsze istoty w ciałach xenos. Kult gardzi wszczępami i sztucznymi modyfikacjami. Pozwala jednak na mutacje, także te spowodowane wpływem Osnowy, uznając psionikę za najwyższą formę rozwoju człowieka. Ich celem jest uzyskanie wszystkich możliwych danych do hodowli Hydry oraz wywiezienie z sektora Askellon jak największej ilości zbiorników z dojrzałymi osobnikami.

Agenci Kultu rozmieszczeni są na wszystkich planetach podsektora Cyklopa. Obserwują i czekają na rozkazy od Zaxa Wasdina, przełożonego komórki Kultu Odnowienia. Ukryta baza znajduje się na Elipsie, w opuszczonych budynkach Gwardii Imperialnej. Wierzą, że dzięki badaniom Heighta oraz obiektowi Hydra, zdołają nawiązać kontakt i porozumieć się z tyranidami.

PODRÓŻOWANIE MIĘDZYPLANETARNE

Na rzecz przygody przyjmuje się, że Akolici mogą podróżować na dwa sposoby. Pierwszy to transport liniowy pomiędzy planetami. Trwa on dwa razy dłużej, ale pozwala pozostać niezauważonym. Transporty liniowe wylatują dwa razy w ciągu dwudziestu czterech godzin.

Drugim sposobem jest przemieszczanie się własnym środkiem transportu, np. wynajętym lub zdobytym statkiem kosmicznym, który odznacza się szybkością, małymi rozmiarami i wygodą. Z uwagi na owe udogodnienia, mogą go kupić tylko najbogatsi obywatele lub wyjątkowi notable. Akolici z pewnością będą się wyróżniać, podróżując w ten sposób.

Dla uproszczenia należy przyjąć, że podróż transportem liniowym między planetami trwa trzy dni. Natomiast lot statkiem kosmicznym tylko jeden.

ZARYS PRZYGODY

CZEŚĆ I: ŚLADY WALKI

Akolici rozpoczynają zadanie, przybywając na planetę Ceres w podsektorze Cyklopa. W ostatnim czasie dochodzi na niej do tajemniczych zniknięć. Nikt nie potrafi wskazać, kto jest temu winien. Po omówieniu sytuacji z przełożoną Preatorów, Kaldrą Sith, następuje kolejny atak nieznanego zagrożenia. Walka z tajemniczą istotą skutkuje ugryzieniem jednego Akolity, a co za tym idzie, nawiązaniem psionicznej więzi z obiektem Hydra. Tropienie stwora zaprowadzi bohaterów na stare złomowisko, gdzie spotkają się z Kultem Odnowienia i będą świadkami próby pojmania Hydry. Koniec walki rzuci nowe światło na sprawę, zaś poszlaki zaprowadzą do Waltera Heighta i na planetę Hera.

CZEŚĆ II: ZIMNA STAL

Przylot na planetę Eos, zaowocuje wpisaniem bohaterów do rejestru przybywających, by określić ich miejsce w systemie kastowym. Przynależność do najwyższej kasty pozwala na swobodne poruszanie się po mieście Arka. Akolici rozeznają się w sytuacji. Zdobędą informacje na temat Monastynu Czarnych Templariuszy na Herze oraz jego mieszkańców. Udadzą się tam od razu lub spróbują uzyskać glejt zezwalający na wejście do klasztoru od prefekta Austina DeFelice. Użytkując pozwolenie zostaną poinformowani, że na Herze rozpoczęła się wielka zamieć zakłócająca wszelką komunikację z planetą. Gdy będą wyjeżdżać z miasta, zaatakują ich Kult Odnowienia. Ostatnie chwile walki zaowocują tropem prowadzącym do opuszczonego posterunku Gwardii Imperialnej TN9. Finałowa walka z Kultem doprowadzi do zakończenia jednego wątku i być może rozpoczęcia kolejnego.

CZEŚĆ III: PRAWO MIECZA

Akolici zostaną wpuszczeni do monastynu Czarnych Templariuszy. Tam po rozmowie z Patronem Keth Lockiem spróbują powstrzymać heretyka Waltera Heighta, który przyzna się do winy i będzie chciał współpracować. Od decyzji Akolitów zależy dalszy rozwój wydarzeń. Zaskoczenie klasztorowi wywoła bunt i walkę.

FABUŁA PRZYGODY

PLANETA EOS

Akolici dostają zlecenie od swojego Inkwizytora, aby udać się do podsektora Cyklopie, na planetę Eos i tam spotkać się z kapitanem Preatorów, Kaldrą Sith. Jej podwładni nie potrafią poradzić sobie z nowym, tajemniczym zagrożeniem. Znikają ludzie. Nie ma o nich żadnych informacji. Zniknięcia wydają się nie mieć jednego celu.

Eos to planeta zurbanizowana, rozwinięta produkcją metalurgiczną. Posiada wielkie miasto Eon, wokół którego rozpościera się sieć fabryk, odlewni i pól startowych dla superciężkich transportowców, przywożących rudy metali z sąsiednich planet: Hery i Elipsy. Po przeróbce, produkty wysyłane są do sieci odbiorców rozlokowanych po tej części Imperium.

Po przybyciu BG spotkają się z długą kolejką do rejestracji na planecie. Okazuje się, iż Preatorzy w sposób bardzo regulaminowy spisują każdego podróżnego, powodując ogromne zastoje i nerwowość wśród oczekujących.

Następnie, mają się spotkać z Kaldrą Sith. Raport wykaże, że od ponad pięćdziesięciu dni, bez śladu, nocami giną całe załogi hal i hangarów. Najczęściej ofiarami są ludzie pozbawieni modyfikacji ciała oraz krewni osób wykazujących zdolności psioniczne (tak naprawdę są to głównie osoby posiadające taki talent, ale wciąż nieodkryty, o czym nikt z Preatorów nie wie). Po raporcie bohaterowie udadzą się na spoczynek. Nocą nastąpi kolejny atak. Akolici będą mieli okazję pierwszy raz spotkać się z nowym zagrożeniem. Po walce jeden z bohaterów ulegnie zakażeniu i nawiąże więź psioniczną z obiektem Hydra na tej planecie. Zainfekowany Akolita będzie nękanym wizjami i nocnymi koszmarami.

Po ataku śledztwo ruszy w kierunku poszukiwań i likwidacji niebezpieczeństwa. Okazuje się, iż agenci Kultu Odnowienia mają swoich ludzi także wśród Preatorów. Żaden z gangów czy informatorów nic nie wie o nowym zagrożeniu, a świadkowie giną w dziwnych okolicznościach. BG dowiedzą się, że pierwsza informacja o zniknięciu ludzi pochodziła ze statku „Sanctu Pedro” przywożącego rudy żelaza z Elipsy. Od tamtego czasu rozpoczęły się tajemnicze zaginięcia. Celem ataków zwykle są małe grupy i odosobnione miejsca. Śledztwo doprowadzi BG na złomowisko, gdzie odbędzie się walka. Zobaczą tam próby obezwładnienia xenos przez kultystów Odnowienia oraz odnajdą kolejny trop, prowadzący do Waltera Heighta.

PLANETA ELIPSA

Powinno być to pierwsze miejsce, do którego dotrą bohaterowie po wylocie z Eosu. Z tej planety wylatują supertransportowce wypełnione surowcami i zmierzające do Eosu. Choć ogromne pasy startowe umiejscowione są w obszarze wiecznej zmarzliny i oddalone od miasta o wiele kilometrów, to lądowania i starty maszyn są odczuwalne nawet tam.

Planeta słynie z bogatych złóż mineralnych. Jej pas równikowy jest szerszy o sześćdziesiąt kilometrów, dając możliwość egzystencji większej społeczności ludzkiej. Znajduje się tam także siedziba gubernatora, Austina DeFelice, arystokraty, który opływa w bogactwo. Rodzina DeFelice pozbywszy się konkurencji, zazdrośnie strzeże informacji o złożach i wydobywaniu. Stolicą globu jest Arka - rozległe miasto, nie

budowane jako kopiec ze względu na częste wstrząsy. Mieszkańców podzielono na kasty, a samą metropolię na strefy, do których obywatele mają wydzielone pozwolenia na wejście. Akolici zostaną zaproszeni do pałacu gubernatora.

Preatorów niewątpliwie można nazwać brutalnymi i bezwzględnymi wobec naruszeń. Miasto jest naszpikowane siecią czujników wizyjnych i agentami. Choć miejsce to stanowić może wzór bezpieczeństwa, cenę za niezwykle skrupulatne zabezpieczenia płacą mieszkańcy Arki.

Po przybyciu Akolici zostaną poddani bezwzględnej rejestracji oraz wpisaniu do kasty. Unikną niedogodności, ponieważ prefekt wyśle po nich swoich podwładnych i zostaną odeskortowani do pałacu Austina DeFelice. Otrzymają glejt oraz propozycję umowy: Monastyr na Herze ma zostać zamknięty, w zamian za to BG uzyskają cenne profity. Po opuszczeniu pałacu, na terenie doków, Akolici zostaną zaatakowani przez Kult Odnowienia. Jeden z kultystów przeżyje, a jego przesłuchanie pozwoli uzyskać nowe informacje. Na tej planecie znajdują się także siedziba Kultu Odnowienia, więc bohaterowie będą mogli ostatecznie rozwiązać problem heretyków. Atak na opuszczoną placówkę Gwardii Imperialnej zaowocuje nowymi wątkami przygody.

PLANETA HERA

Mała planeta najbardziej oddalona od słońca. Hodowla żywności odbywa się w pasie stu dwudziestu kilometrów wokół równika. Hera jest intensywnie eksploatowana ze złóż ukrytych głęboko w wiecznej zmarzlinie. Rozwija się tutaj górnictwo. Surowce transportuje się na Elipsę, gdzie następuje wstępne obrabianie i przygotowywanie do transportu na Eos.

Tutaj znajduje się Monastyr Czarnych Templariuszy. Statek z czarnym krzyżem przybywa po kolejnych uczniów co pięć lat. Informacje o bieżących wydarzeniach nie wzbudzają ich zainteresowania. Żyją za wysokimi murami klasztoru w przeświadczeniu o własnej wyższości. Obecnie znajduje się tam pięćdziesięciu uczniów, przygotowywanych pod okiem czterech nauczycieli:

Walter Height jest Chirurgonem *Adeptus Mechanicus*, odpowiedzialnym za przygotowywanie akolitów do transformacji, jakim będą poddawani na statkach Czarnych Templariuszy. Dokonuje wstępnych selekcji na podstawie wyników badań wytrzymałościowych i zdrowotnych.

Zak Kolonel to były członek *Adeptus Aribites*, odpowiedzialny za fizyczne i sprawnościowe przygotowywanie akolitów do służby Imperium. On rozsądza sporne kwestie, z którymi nie radzą sobie miejscowi Preatorzy.

Mose Isaf to skryba *Adeptus Administratum*. Uczy swoich podopiecznych wiedzy o Imperium, historii, zagrożeniach i doktrynie Czarnych Templariuszy. Jest także odpowiedzialny za przyjmowanie nowych akolitów, których osobiście transportuje do Monastynu.

Wil Tamta to mistrz ceremonii *Adeptus Ministorum*. Kapłan przygotowujący adeptów do wiernej służby ludzkości.

Patron Keth Lock to Hierofanta z *Adeptus Administorum*, opiekun i przełożony klasztoru. Odpowiada on na wszelkie komunikaty wpływające do Monastynu. Jest starcem, który przedłuża swoje życie dzięki mechanice. Pragnie spokoju i nie toleruje, gdy ten jest zakłócany. Bezwzględnie oddany zakonowi Czarnych Templariuszy i jego członkom.

Dostanie się na teren Monastynu to niezwykle trudne zadanie, gdyż nie wpuszcza się tam żadnych osób z zewnątrz. Tylko glejt gubernatora, Austina DeFelice, pozwala na przekroczenie bram. Zatwardziałość i przekonania Patrona Keth Locka sprawiają, że Akolici nie przekonają go do współpracy nawet, gdy się ujawnią. Lock ugnie się tylko przed osobistym pojawieniem się Inkwizytora.

Sam Monastyr składa się z niewielkiego kompleksu, znajdującego się poza pasem równika. Wbudowano go w górę, gdzie panuje wieczna zima. Jako obiekt Adeptus Astartes strzeżony jest przez wieżę uzbrojoną w działo Gatlinga chroniące przed potencjalnymi atakami z powietrza lub ziemi.

Bohaterowie po przybyciu na miejsce nie będą mogli dostać się na teren monastynu, jawnie lub skrycie. Tylko glejt od prefekta pozwoli na wejście na teren klasztoru. Pozostanie im próbować zebrać informacje w rozsianych osadach górniczych i wyruszyć na planetę Elipsa.

FINAŁ

Akolici po przylocie na Herę zastaną trudną sytuację. Zamiast śnieżnej ogarnia większą część planety, uniemożliwiając komunikację na powierzchni globu i wysyłanie wiadomości poza nią. Po dotarciu do Monastynu bohaterowie zostaną wpuszczeni do środka. W zależności czy ujawnią swoje zamiary wobec Heighta od razu, czy próbując kontynuować śledztwo, cały personel będzie im nieprzychylny. Mieszkańcy Monastynu nie przywykli do gości, tym bardziej, że zakon Czarnych Templariuszy zazdrośnie strzeże wszystkich swoich tajemnic. Do klasztoru Akolitów wpuści Zak Kolonel i zostanie ich opiekunem. Walter Height ukrywa się w swoim laboratorium.

Zak Kolonel najpierw zaprowadzi Akolitów do Keth Locka. Po rozmowie z nim będą mogli bez przeszkód zatrzymać heretyka. Lock będzie chciał osobiście rozliczyć się ze zdrajcą i razem z Akolitami uda się do laboratorium. Jeżeli BG nie zgodzą się na spotkanie z patronem Monastynu, dojdzie do konfliktu. Nie uzyskają wtedy żadnej formy pomocy od nauczycieli i pozostałych mieszkańców klasztoru.

Bardzo dobrze wyposażone laboratorium zadziwi każdego. Samo spotkanie z Heightem przebiegnie spokojnie. Patron Monastynu oraz niedoszły heretyk okażą skruchę i będą usiłowali przekonać Akolitów, by klasztor mógł funkcjonować dalej. Height przyzna się do winy i będzie chciał współpracować. Jeżeli Akolici uznają, że klasztor należy zamknąć (co i tak nie będzie tak łatwym zadaniem, a nawet wręcz niemożliwym bez bezpośredniego udziału samego Inkwizytora) lub w jakiś sposób ograniczyć formę jego działalności, wywołają gniew i oburzenie. W ostateczności zostaną zaatakowani przez zdesperowanych opiekunów Monastynu. Może być to zarazem końcem tej przygody, jak i jej wstępem.



CZEŚĆ I: ŚLADY WALKI

Dzień pierwszy. Lobotomia zakończona. Obiektowi 02 zostało podane serum.

- Notatki z infoczytnika Waltera Heighta

Przygoda zaczyna się odprawą u pośrednika Inkwizytora na statku zmierzającym do planety Eos w podsektorze Cyklopie. Akolici zaznajomieni zostają z sytuacją: pojawiło się nowe zagrożenie, znikają ludzie, a źródło problemu jest nieznane. Należy wytropić ewentualną herezję i oczyścić planetę z jej przejawów. Bohaterowie dostają wolną rękę, choć zaleca się, by skontaktowali się z Kaldrą Sith, która jest kapitanem Preatorów zmagających się z nowym problemem.

Po wylądowaniu statku transportowego na planecie, Akolici staną w długiej kolejce. Każdy nowo przybyły zostaje spisany oraz poddany rewizji. Odprawa może się ciągnąć nawet przez dwanaście godzin. Wokoło panuje duży ruch. Lądowisko jest olbrzymim kompleksem, w którym następuje załadunek elementów konstrukcyjnych dla Gwardii Imperialnej i Adeptus Mechanicus. Skrzynie oznaczone najróżniejszymi symbolami ładuje się na kontenery, które następnie są przenoszone do hangarów supertransportowców. Ryk silników, starty i lądowania powodują, że ziemia się trzęsie.

Infonadzorca z *Adeptus Administratum* w towarzystwie Preatorów spyta o cel wizyty, czas pobytu i miejsce zatrzymania się. BG dowiedzą się, gdzie można odnaleźć Kaldrę Sith. Okaze się, że pani kapitan ma swój posterunek w Bramie Kowadeł, kwaterze głównej miejscowych Preatorów.

Brama Kowadeł to duży fort będący łącznikiem między magazynami a kopcem Eos. Stanowi formę kontroli transportu. Wszelkie materiały zostają gruntownie sprawdzone przez *Adeptus Administratum* nim pozwoli się wjechać pojazdowi na teren kopca lub go opuścić. To miejsce nazywa się także Małym Kopcem. Biurokracja Imperium tak bardzo spowalnia przepływ towarów, że wokół Bramy Kowadeł rozbudowała się cała siatka pozostałych budynków i dzielnic. Droga do niej wiedzie wokół olbrzymich magazynów i hal produkcyjnych, które nieustannie pracują. W powietrzu unosi się duszący dym, a wokół miasta wisi olbrzymia chmura spalin, która, przysłaniając słońce, rzuca wieczny cień na mieszkańców. Serwitory transportujące gotowy wyrób wyjeżdżają z jednej hali, by zniknąć w kolejnej. Ogromne młoty wybijają rytm miasta. Żar odlewni zapiera dech. Olbrzymie budynki, z których wydobywa się nieustający huk, przypowiadają o zawrocie głowy. Wzdłuż dróg szeregi studzienek kanalizacyjnych tłumią kolejne fale gorących oparów i gazów płynących prawdziwymi podziemnymi strumieniami. Graczom należy przedstawić miasto jako autonomiczną fabrykę.

Po przybyciu do Bramy Kowadeł Akolici będą mogli swobodnie wejść do środka. Fort podzielono na dwie części. Pierwszą z nich zajmuje *Adeptus Administratum*, jest przepełniona księgami i dokumentami, nad którymi pracują serwitory. Olbrzymie tomiska pełne niepotrzebnych spisów zalegają w każdym rogu. Powolne szuranie adeptów niosących kolejne spisy do dokumentacji oraz zapach kurzu i dźwięk setek piór nieustannie skrobiących po kartach, potrafi przytłoczyć świeżo przybyłych. Druga część należy do miejscowych Preatorów, którzy zapytani o dowódcę, zaprowadzą do jej gabinetu. Kaldra Sith jest młodą kapitan z ambicjami. Rzeczowo i szybko przechodzi do sedna sprawy. Drażni ją nowa sytuacja i nie potrafiąc samej rozwiązać zagadki na swoim terytorium, z niechęcią przyjmuje pomoc.

Informacje, jakie Akolici powinni otrzymać od pani kapitan:

- Od ponad trzydziestu dni znikają ludzie. Na początku pojedynco, teraz w coraz większych grupach.
- Pierwsza informacja o zniknięciu ludzi pochodzi ze statku „Sanctu Pedro” przywożącego rudy żelaza z układu Helios Zeta.
- Znikają ludzie pozbawieni wszczepów i sztucznych kończyn. Osoby zmodyfikowane są zabijane. Serwitory nie są atakowane.
- Ataki odbywają się nocami.
- W ostatnim czasie celami ataków są członkowie rodzin, w których ktoś wykazywał zdolności psioniczne.
- Żaden z miejscowych gangów nie przyznaje się do tych wydarzeń.

Pani kapitan może zasugerować, by odwiedzić miejsce ataku z ostatniej nocy. Zgadząc się, Akolici wraz z kapitan Sith oraz kilkoma Preatorami udadzą się na miejsce. Skierują się na rubieże magazynów, do hangaru nr 22. Hala będzie zamknięta, zaś po otwarciu, wszyscy wejdą do środka. Hangar posiada swój habitat, w którym żyli robotnicy. Cała hala wypełniona jest materiałami wyprodukowanymi w pobliskiej fabryce. Kapitan zaprowadzi Akolitów do miejsca, w którym egzystowali pracownicy hangaru. Mieszkało w nim około czterdziestu ludzi, z których wszyscy zniknęli. Wyraźnie widać ślady walki. Dokonując oględzin terenu tego budynku, Akolici trafią na następujące poszlaki:

- Nie stosowano broni palnej.
- Nic nie skradziono.
- Nie ma żadnych świadków.

Następnie zajmą się dokładniejszym badaniem miejsca dziwnego zajścia. Sukces w Trudnym (-20) teście **spostrzegawczości** pozwoli zauważyć małe plamy krwi i jakąś substancję na łóżkach i wokół nich. Pobranie próbki oraz jej analiza wykaże, że jest to substancja obcego pochodzenia, bardzo inwazyjnie zachowująca się wobec wszelkich innych komórek, z którymi się styka. Trudny (-20) test **analizy** wykaże, że część ofiar zaatakowano w łóżkach w czasie snu, pozostałe ofiary broniły się po przebudzeniu. Rutynowy (+20) test **plotkowania** pozwoli od Preatorów dowiedzieć się, że jest to już czwarty hangar w okolicy, który został zaatakowany w ten sposób i wszędzie zostają takie same ślady. Znikają stopniowo coraz większe grupy ludzi. Wśród robotników fabryk zaczyna szerzyć się strach. Jeżeli ataki nie ustaną, robotnicy zaprzestaną pracy. A вина za ten stan rzeczy może zostać przypisana pani kapitan.

Po zakończeniu oględzin kapitan Sith zaprowadzi BG do Bramy Kowadeł i nadejdzie noc. Akolici mogą zapoznać się z poprzednimi raportami Preatorów dotyczących zniknięć. Przeciętny (+0) test **analizy** wykaże, że część raportów została wykasowana. Wyraźnie ktoś zaciera ślady. Zwyczajny (+10) test **plotkowania** pozwoli Akolitom dowiedzieć się od Preatorów, że wokół zagrożonych atakiem miejsc roztawiono teraz czujki ruchu.

SPOTKANIE TRZECIEGO STOPNIA

Nocą włączy się alarm. Jeden z czujników przysłał sygnał o zagrożeniu. Pani kapitan zawiadomi o tym Akolitów, którzy wraz z grupą Preatorów udadzą się do hangaru nr 45. Podjeżdżając na miejsce, Akolici zobaczą otwartą główną bramę hangaru. Pani kapitan wraz ze swoimi ludźmi natychmiast wbiegną do środka. Trudny (-20) test **spostrzegawczości** pozwoli zauważyć Akolitom grupę ludzi, którzy uciekają bocznym wyjściem w mrok między halami i magazynami.



Ze środka hali zaczną dobiegać odgłosy walki i krzyki Preatorów. Bohaterowie mogą udać się w pościg za tajemniczymi postaciami lub pomóc kapitan Sith. Halę nr 45 wypełniają regały sztabek stali, pomiędzy którymi snują się serwitory. Walka może też toczyć się w oddzielnym habitatcie na piętrze magazynu. Ilość osób biorących udział w walce zależy od decyzji MG.

W czasie walki z uciekającymi lub w habitatcie zaleca się, by jeden z Akolitów został ugryziony przez zarażonego. Ugryzienie ma być krótkie albo powierzchowne. Poprzez ten zabieg nawiąże się więź psioniczna z Hydrą. Jeżeli w drużynie jest psionik, powinien on być głównym celem ataku. Choć nie jest to konieczne, pozwoli na większe zaangażowanie drużyny w śledzenie Hydry oraz nieco ułatwi samo zlikwidowanie jej. Ugryzieni Preatorzy leżą w letargu. Zraniony Akolita uzyska karę -20 do wszystkich testów wykonywanych w najbliższych dwunastu godzinach. Poczucie się wyraźnie osłabiony, z narastającym bólem głowy.

Atakującymi są ludzie, którzy przeszli pierwszy etap mutacji pozwalający im samym zarażać. Po zakończonej walce Akolici mogą przystąpić do analizy ciał atakujących. Rutynowy (+20) test **spostrzegawczości** pozwoli Akolitom zauważyć, że ciała atakujących posiadają pierwsze zewnętrzne zmiany wywołane jakąś mutacją. Trudny (-20) test **medycyny** pozwoli spostrzec, że atakujący są zmutowani w różnym stopniu zaawansowania. U najbardziej zniekształconych w klatce piersiowej pokazują się załączki dwóch nowych kończyn chwytnych. Ich skóra ciemnieje, a ciało powoli się deformuje. Organizm mutuje w celu zwiększenia swoich możliwości bojowych.

ZMIANY PO UGRYZIENIU

W czasie pierwszego snu po ugryzieniu zarażony Akolita ma wizję. Odczuwa coś na wzór tęsknoty, pragnienia przywołania czegoś na prawdę potężnego. Potencjał psioniczny istoty będzie przytłaczający. Myśli Akolity zaleje szum zwierzęcych pisków, warknięć, chrobotania, wywołujący strach i panikę. Najsilniejszym uczuciem będzie nienasycony głód. Wizja powinna zakończyć się testem Strachu (2) (patrz strona 285 podręcznika głównego *Dark Heresy*).

Po przebudzeniu Akolicie nie będą przypisane żadne stałe kary do testów. W toku przygód w jego głowie mogą się jednak pojawiać wizje podobne tym ze snu, wówczas otrzyma karę -10 do wszystkich testów na okres trzech rund. Do MG należy decyzja, kiedy wizje będą nękać Akolitę. Sugeruje się, by taki „atak” następował po każdym nieudanym teście mocy psionicznej wykorzystywanej przez zarażonego gracza (lub teście Siły Woli zakończonym porażką, jeśli bohaterem zarażonym nie jest psionik). Poza tym Akolita zacznie odczuwać więź z kimś lub czymś obcym. W jego głowie pojawią się głosy: nawołujące, przyzywające i wymagające posłuszeństwa. Akolita intuicyjnie będzie wiedział gdzie można odnaleźć Hydrę.

W czasie bezpośredniego spotkania z Hydrą, Akolita musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test Siły Woli. Jeżeli zakończy się porażką, bohater będzie kontrolowany przez Hydrę i zdolny do atakowania innych postaci tylko bronią białą. Co trzy rundy Akolita ponawia test i jeżeli zakończy się sukcesem, BG odzyskuje władzę nad swoimi poczynaniami.

ZDRADA

Po powrocie do Bramy Kowadeł, gdy Akolici odzyskają siły i nabiorą nowego rozeznania w sytuacji, będą mogli wyruszyć, by zdusić zagrożenie w zarodku. Wizje Akolity wskażą miejsce pełne rdzy, złomu, zniszczonego sprzętu, starych kontenerów i wyrzuconych resztek z obróbki stali. Rutynowy (+20) test **plotkowania** pozwoli ustalić, że obraz pasuje do Magazynów Rdzy.

Akolici sami lub z pomocą ludzi pani kapitan Sith udadzą się w kierunku Magazynów Rdzy. Jest to opuszczone złomowisko, na którym składuje się wszystko, czego nie da się przetopić. Odosobnione i niebezpieczne miejsce, pełne trujących gazów i rozsypujących się stalowych konstrukcji.

Podczas opuszczania Bramy Kowadeł nastąpi atak wymierzony w BG. Jeden z Preatorów okaże się zdrajcą i spróbuje zabić zarażonego Akolitę. Po krótkiej walce, dzięki Ambitnemu (+0) testowi **spostrzegawczości**, BG odnajdą przy zdrajcy okrągły medalion z wizerunkiem zwierzęcia próbującego pożreć swój ogon. To czarny emblemat na jasnożółtym tle. Znajdująca się na nim istota przypomina węża zamkniętego w kręgu. Wizerunek z medalionu przedstawia istotę xenos.

MAŁA BITWA

Wjazd do Magazynu Rdzy prowadzi przez torowisko. To miejsce wysokich hałd i stalowych śmieci - pozostałości z budowy oraz eksploatacji hal i hut. Kontenery transportowe, pojemniki i beczki z niebezpiecznymi substancjami stoją ustawione piętrami, a pracują tu wyłącznie serwitory. Mają zniszczone do granic możliwości ciała oraz wszczepy, ale wciąż uparcie próbują segregować odpady, powodując tym samym jeszcze większy zamęt i bałagan.

Nad głowami BG przeleci nie oznakowany statek transportowy, który zacznie kołować i wyląduje gdzieś pomiędzy kontenerami. Akolita połączony więzią psioniczną z Hydrą poczuje coraz mocniejsze przywoływanie. Uświadomi sobie, że jest oczekiwany. Wezwanie kusi i przyciąga - nie pozwala skupić myśli.

Droga prowadząca za lądującym statkiem prowadzi do kontenera oznaczonego HZ-H-256. Akolici będą mieli okazję zobaczyć, jak załoga statku porozumiewa się z jakąś dziwną istotą, jednak szum silników zagłuszy całość rozmowy. Po chwili owo stworzenie spojrzy w stronę Akolitów. Kontakt wzrokowy zarażonego z Hydrą wywoła Trudny (-20) test Siły Woli. Porażka spowoduje, że Akolita zostanie zmuszony do zaatakowania załogi statku. Jeżeli to możliwe zastosuje wybraną przez MG bojową moc psioniczną w pierwszej kolejności. Jeżeli zarażona postać nie posiada żadnej bojowej umiejętności psionicznej, zaszarżuje na najbliższego



wroga z załogi statku transportowego. W jego głowie pojawi się informacja, że ma przed sobą Hydrę. Załoga statku wystrzeli w stronę Hydry siatkę, starając się pojąć istotę żywca. Następnie dojdzie do walki między załogą statku a Hydrą i jego zarażonymi.

Przy bezpośredniej konfrontacji zarażony Akolita musi wykonywać Bardzo trudny (-30) test Siły Woli (patrz Zmiany po ugryzieniu). Miejsce walki usłano wszelkim złomem, a wiele konstrukcji grozi zawaleniem. Beczki mogą zawierać substancje wybuchowe, zapalające lub wywołujące rozprzestrzenienie się trującego gazu. MG powinni brać pod uwagę, że złomowisko daje sporo możliwości do ukrycia się, ale zarazem jest bardzo niebezpieczne.

Hydra najpierw zaatakuję załogę statku, a następnie uderzy w Preatorów i Akolitów. Ilość uczestników walki oraz zarażonych przez Hydrę zostaje w gestii MG. Walka powinna być trudna i wyczerpująca. Śmierć Hydry wywoła efekt opisany w **Czynniku przemienienia** - zarażonemu Akolicie ustąpią wszelkie negatywne skutki związane z obecnością więzi psionicznej.

KURZ PO BITWIE

Po zakończonej walce Akolici będą mieli okazję zebrać poszlaki i tropy. Jeżeli nie zniszczyli statku kosmicznego, a któryś z Akolitów potrafi go pilotować, mogą go przejąć. Statek jest nieuzbrojonym, małym transporterem, przeznaczonym dla maksymalnie sześciu członków załogi wraz z pilotem.

Pośród ciał załogi bohaterowie znajdą trochę broni i środki usypiające. W statku stoi pojemnik przeznaczony najprawdopodobniej do transportu Hydry, na którym widnieje symbol Czarnych Templariuszy. Akolici odnajdą także infoczytnik pilota. Zwłoki zarażonych są pozbawione jakichkolwiek przedmiotów, a ciała stanowią mozaikę mutacji. Dla niedoświadczonej drużyny ich widok oznacza test Strachu (1) (patrz strona 285 podręcznika głównego Dark Heresy). Ciało Hydry posiada największe mutacje. Z jego korpusu wyrosła dodatkowa para kończyn chwytnych zakończonych pazurami.

Wymagający (-10) test **spostrzegawczości** pozwoli bohaterom odnaleźć między ciałami załogi ten sam symbol, który miał przy sobie zdrajca Preatorów. Ambitny (+0) test **korzystania z technologii** pozwoli odczytać dane z infoczytnika. Akolici dowiedzą się, że pilot był najemnikiem. Zlecenie obejmowało transport z Elipsy na Eos. Zwyczajny (+10) test **plotkowania** pomoże ustalić BG, że pojemnik ze statku może pochodzić z Hery, gdzie ten zakon ma swój Monastyr.

PRZELOT

Ambitny (+0) test **plotkowania** na terenie Bramy Kowadół pozwoli Akolitom dowiedzieć się, że Monastyr Czarnych Templariuszy na Herze to klasztor przemieniony w twierdzę. Szkołą się w niej przyszli Kosmiczni Marines, zanim zabierze ich statek zakonu. Znajduje się tam kilku nauczycieli oraz kilkudziesięciu uczniów. Nikt oprócz wybranych i rekrutów nie wchodzi za bramę klasztoru. Aby zostać wpuszczonym należy być wysłannikiem zakonu lub posiadać specjalny gład prefekta Austina DeFelice. Jest on samozwańczym władcą Hery, Eos i Elipsy. To arystokrata mający w swym ręku wszystkie kopalnie i część fabryk na tych trzech planetach. Akolici stają przed decyzją, gdzie oraz jakim środkiem transportu się udać (jeżeli są w posiadaniu statku kosmicznego). Zaleca się, żeby polecieć na Elipsę, by zdobyć gład potrzebny na wejście do Monastynu.

CZEŚĆ II: NOWE ROZDANIE

Przybywając na Elipsę transportem liniowym, Akolici zostaną przywitani podobnym widokiem, jaki zastali przylatując na Eos. Długa kolejka oczekujących na rejestrację, z tą różnicą, że po zarejestrowaniu przybywającym ludziom są przekazywane karty wstępu w różnych kolorach. Stolica Eos, Arka, nie jest kopcem, lecz rozległym miastem. Z budowy kopca zrezygnowano ze względu na wydobywanie oraz wstrząsy spowodowane tąpnięciami ziemi. Karta wstępu oznacza przypisanie do konkretnej kasty. Posiadacz odpowiedniego koloru wpuszcza się na rejony, sektory, a nawet do konkretnych budynków. Oczywiście kwitnie łapówkarstwo, zwłaszcza wśród handlarzy, którzy, chcąc sprzedawać swoje towary w bogatych dzielnicach, muszą mieć odpowiednią kartę wstępu.

Akolici, stojąc w kolejce, zostaną wychwyceni przez miejscowych Preatorów. Okaże się, że gubernator chce się z nimi zobaczyć. BG do pałacu Austina DeFelice, w dzielnicy Światła, zostaną odeskortowani przez grupę Preatorów. Pałac można nazwać warownią. Znaczący techniki wojskowej poznają, że mury, choć okryte pięknymi freskami i zdobieniami, to w zasadzie żelbeton, a wieże okalające teren z pewnością kryją w sobie działa przeciwlotnicze. Strażnicy są Preatorami, co oznacza, że gubernator ze sług prawa uczynił swoją prywatną armię. Akolici zostaną zaprowadzeni do niewielkiego pomieszczenia, gabinetu. Obsługa wniesie suto zastawione tace i najlepsze trunki, oznajmiając gościom, by czuli się swobodnie. W gabinecie uwagę zwraca duży, bardzo ozdobny, dwugłowy orzeł – godło Imperium.

Po chwili wejdzie, zapowiedziany głosem lokaja, Austin DeFelice. Jest starym człowiekiem, wspieranym technologią z najwyższej półki. Trudno ocenić jego właściwy wiek. Ubraniałożył gustowne, bez przepychu. Postawę Austina charakteryzuje dostojeństwo. Gubernator zachowuje się praktycznie i dba wyłącznie o własne interesy. DeFelice wie, kim są Akolici i zna ich dokonania. Jego agenci również działają i patrzą na Preatorów z innych planet. Prefekt przyzna, że wrażenie zrobiło na nim sprawne załatwienie sprawy z xenos. Domyśla się, że Akolici chcą udać się na Herę, by tam dostać się do Monastynu Czarnych Templariuszy.

Wobec takiego rozwoju sytuacji Gubernator proponuje układ. Da Akolitom potrzebny gład, a nawet swoich ludzi do pomocy, ale tylko pod warunkiem, że Inkwizycja postawi zarzuty i zamknie klasztor. Interesem Austina jest wydobywanie minerałów z góry, na której swój Monastyr postawili Czarni Templariusze. Zasoby surowców niezbędnych dla produkcji powoli się kończą, a zakon nie pozwala rozpocząć wydobywania. Nieprzekonanym Akolitom, gubernator proponuje siedzibę na tej lub innej planecie pod jego jurysdykcją. BG mogą mieć swoją bazę wypadową w sektorze Askellon. Prefekt postara się wytłumaczyć, że Imperium bardziej skorzysta na minerałach do produkcji czołgów Gwardii niż na kilku Kosmicznych Marines spod znaku czarnego krzyża. Zasugeruje, by Akolici zgodzili się na ten układ, a on sam jako sojusznik może niejednokrotnie przydać się Inkwizycji.

HEREZJA?

Akolici mogą uznać, że propozycja Gubernatora to herezja wobec Lex Imperialis. To, w jaki sposób potoczą się wydarzenia z udziałem samego Austina pozostawiamy Mistrzowi Gry, który musi być w tym miejscu przygody gotowy na nowy obrót sprawy.

REWANŻ

Akolici z gładem powinni udać się w rejon doków startowych dla statków kosmicznych. Zostaną odwiedzeni przez Preatorów gubernatora. Mijając poszczególne dzielnice, mogą spróbować zakupić lub sprzedać sprzęt. Podczas przebywania na terenie doków zostaną zaatakowani przez Kult Odnowienia, który pod przykrywką grupy pielgrzymów uderzy z zaskoczenia. Wmieszani w tłum czekają na odpowiedni moment. Ilość przeciwników należy dostosować do liczby Preatorów będących z BG.

Dojdzie do paniki. Okoliczna ludność będzie przeszkadzać w prowadzeniu ognia, a kultyści wejdą pośród cywili. Preatorzy zaczną strzelać na oślep, wzywając egzekutorów do pomocy. Kultyści zaatakują nie zważając na straty, widząc brak szans na zwycięstwo i wyeliminowanie Akolitów. Rzucą się samobójczo z granatami w dłoniach mają nadzieję, że w ten sposób osiągną Bohaterów Graczy. Wmieszanie się w walkę oraz styl jej prowadzenia będzie mieć wpływ na Subtelność Akolitów. Pomiedzy ciałami, odnalezione zostaną okrągłe symbole zwierzęcia próbującego pożreć swój ogon.

JASKINIA POTWORA

Jeden z kultystów przeżył walkę i BG mają okazję go przesłuchać. Mogą to zrobić na statku lub skorzystać z gościnności miejscowych Preatorów, którzy wiedzą, że Akolici są pod protekcją gubernatora. Wszelkie testy przesłuchiwanie będą obarczone karą -10.

Okazuje się, że kultysta jest ranny w klatkę piersiową. Mieszka na planecie Ceres. Nie dożyje swojej egzekucji, a teraz jedyne, czego się boi to ból. Stosując metody przesłuchania, Akolici wydobędą następujące informacje:

- Siedziba kultu jest na Elipsie, na terenie opuszczonego posterunku obserwacyjnego TN9
- Kult jest religią, która ma wyleczyć ludzkość.
- Rannego zwerbował Zax Wasdin, przywódca.
- Przesłuchiwany nic nie wie na temat obiektu Hydra, choć często słyszał o jakimś cudownym dziecku Heighta, które uzdrowi całą ludzkość.
- Zax Wasdin nakazał im atak, by wyeliminować główne zagrożenie i zdobyć czas na ewakuację.

Otwarty atak Kultu Odnowienia oraz jego styl świadczą o desperacji. Akolici muszą zdecydować czy zniszczyć Kult Odnowienia na tej planecie czy udać się na Herę.

MŁOT IMPERATORA

Wskazane przez pojmanego kultystę miejsce jest oddalone o kilkadziesiąt kilometrów. Dawniej stacjonowała tu Gwardia Imperialna i testowano broń masowego rażenia. Posterunek TN9 to nic innego jak mała placówka wojskowa przeznaczona do obserwacji testowanych ładunków. Akolici wiedzą, że przywódca Kultu chce uciec z planety. Mogą skorzystać z pomocy gubernatora lub zaatakować bez wzywania posiłków.

Posterunek TN9 znajduje się na otwartym, równinnym terenie. Składa się z trzech budynków i niskiego muru, które są w fatalnym stanie. Czas i działanie natury odcisnęły na nich swe piętno. Na obszarze posterunku porzucono stare skrzynie, zniszczone korozją zbiorniki

i drobny sprzęt wojskowy. Jeden budynek jest hangarem, dwa pozostałe to część mieszkalna i laboratoryjna. Strefa do samego końca wydawać się będzie opuszczona.

W odpowiednim momencie ukrywająca się reszta antagonistów otworzy ogień, a z ciemności hangaru wystartuje statek kosmiczny z przywódcą kultu na pokładzie. Stara się uciec z danymi służącymi do tworzenia Hydry. Do decyzji MG należy, czy mu się powie, dając okazję do kontynuowania przygody. Kultyści wiedzą, że to już koniec. Została ich garstka, a jedynym, co mogą zrobić jest odciągnięcie uwagi atakujących od swojego uciekającego lidera. Są świadomi, że nie mają szans, przez co decydują się również na ataki samobójcze. Decyzja MG dostosowuje poziom trudności walki na terenie kompleksu gwardii.

Akolici na obszarze posterunku TN9 odnajdą trochę sprzętu oraz sejf. Jednak dostęp do niego wymaga Uciążliwego (-40) testu zabezpieczeń. Co bohaterowie odnajdą w środku? Infoczytnik z listą planet, na które miała zostać wysłana Hydra? A może tylko dużo amunicji? Decyzja należy do Mistrza Gry.

CZEŚĆ III: U BRAM

Na planecie Hera panują bardzo złe warunki pogodowe. Szaleją straszne zawieje i zamiecie śnieżne. Utrudniona jest komunikacja międzyplanetarna. Jedyne duże lądowisko znajduje się przy Monastyrze. Służy ono głównie do załadunku kontenerów z urobkiem, a gdy przybywa statek Czarnych Templariuszy, zostaje wyłączony z ruchu. Choć Akolici mogą spróbować zebrać wywiad pomiędzy porzucanymi miastami górniczymi, nie otrzymają od mieszkańców żadnych nowych informacji. Ludność jest niezwykle dumna z faktu, że na ich planecie wybudowano zakon Czarnych Templariuszy i że pomiędzy nich wybiera się przyszłych zakonników. Sam Monastyr to twierdza, dobrze przygotowana do obrony. Droga prowadząca do bram wiedzie przez rozpadliny tak, że klasztor wydaje się wrosnięty w zbocze góry. Z trzech stron otacza go pionowa ściana żelbetonu, a z tyłu chroni szczyt góry. Zdobiona brama klasztoru ukazuje chwalebne historie zakonu. Jest zarazem tak mała, iż żaden pojazd nie dostanie się do środka i na tyle duża, by swobodnie mógł wejść Kosmiczny Marine.

Po uderzeniu w bramę, do Akolitów przyleci serwozaszka. Wyświetli ona obraz patrona Keth Locka, który wypowie krótką inkantację powitalną i zażąda pokazania gładu gubernatora. Akolici, jeżeli nie zdobyli do tej pory dokumentu, nie zostaną wpuszczeni do środka. Ich zawziętość spowoduje, że do bramy podejście Zak Kolonel, były egzekutor Adeptus Arbites, barczysty człowiek, po którym widać, że nie jedną zbrodnię widział i niejednego heretyka odesłał do grobu. Na jego piersi wiszą odznaczenia. Jest służbistą o jasnych celach i duchu żołnierza. Wyjaśni, że bram nie może przekroczyć nikt obcy, a jeśli BG są sługami Inkwizycji, mają przedstawić specjalny dokument z podpisem i pieczęcią głównego Inkwizytora. Egzekutor doda, że służba Imperium nakazuje strzec tajemnic Czarnych Templariuszy i nie ma od tego odwołania, po czym odejdzie. Zostanie serwozaszka z zapętloną wiadomością powitalną.

JASKINIA SMOKA

Jeżeli bohaterowie mają glejt, serwoczaszka zeskanuje dokument. Po jego analizie brama do klasztoru otworzy się, a na spotkanie Akolitom wyjdzie wspomniany wcześniej Zak Kolonel. Nie odpowie na ich pytania, oznajmiając, że najpierw musi ich zaprowadzić do patrona Monastynu, Keth Locka. Zapytany o Waltera Heighta oznajmi, że Chirurgom znajduje się w swoim laboratorium i ostatnio często tam przebywa.

Idąc długimi, zimnymi korytarzami, Akolici będą mogli oglądać na ścianach liczne freski i rzeźby przedstawiające bohaterów Imperium i ich heroiczne czyny. Mogą mijać małe grupy uczniów ubranych w długie, białe szaty z czarnym krzyżem. Z kaplicy, ukrytej gdzieś za ścianami, dobiegną śpiewy i tubalny głos adepta Ministorum opowiadającego o Imperatorze. Cały kompleks sprawia wrażenie surowego, ale jest również zadbane i czysty. Plac zebrani stale odsńcżą serwitory, a pod każdym symbolem Imperium palą się świece. Były egzekutor poprowadzi Akolitów do gabinetu przełożonego klasztoru. Wejdzie pierwszy, zapraszając gości do środka.

Patron Keth Lock siedzi za dużym, granitowym biurkiem. Ma na sobie czarną szatę z małym białym krzyżem na lewej piersi. Pod strojem ukrywa wiele sensorów i bionicznych udoskonaleń ciała przedłużających żywot. Przy wysokim, czarnym fotelu stoi kij. Oba przedmioty ozdobił u szczytu orłem Imperium trzymającym w szponach godło zakonu. Wyposażenie pomieszczenia składa się wyłącznie z dużego biurka i fotela patrona. Na podłodze wykuto ogromne godło zakonu.

Po wejściu BG do środka, patron z trudem wstanie ze swego fotela, po czym zażąda wyjaśnień. Poinformuje także Akolitów, iż domyśla się, że działają z ramienia Inkwizycji, bo tylko w ten sposób mogli uzyskać glejt od gubernatora. Nikt inny nie chciałby tu przychodzić nie będąc wzywany. Przybycie członków Inkwizycji bardzo go niepokoi. Odpowie na pytania zdawkowo, ale niczego nie będzie ukrywał. Twierdzi, że ma zaufanie do wszystkich swoich nauczycieli, a Walter Height nigdy go nie zawiódł. Przedstawi Heighta jako Magos Biologis opiekującego się mieszkańcami tego klasztoru i prowadzącego za pozwoleniem swoje badania. Nie wie, co dokładnie się dzieje w laboratoriach, gdyż sam ma zbyt wiele trosk i zadań na głowie. Patron

uważa, że gdyby działo się coś niepokojącego, z pewnością ktoś by go poinformował, a oskarżenia BG uzna za absurdalne. Zapiera się, że nie uwierzy w żadną z historii, dopóki Akolici nie przyniosą ze sobą dowodów. Lock sam proponuje, by Akolici wraz z nim udali się do laboratorium i będzie chciał uczestniczyć w przesłuchaniu.

WILK I OWCA

Laboratorium ukryto w głębi klasztoru, prowadzi do niego szeroki korytarz. Na czele pójdzie Zak Kolonel, gdyż Keth Lock idący o lasce narzuca wolne tempo. Przewodnik opowie Akolitom o historii klasztoru, także o adeptach, którzy opuścili to miejsce. Patron w pełni oddaje się sprawie i służbie. O pracach Heighta wie tyle, że w ostatnich miesiącach zdarzyło się więcej zgonów wśród akolitów niż miało to miejsce w poprzednich latach. Ciało zajmował się Chirurgon. Organizmy części akolitów miały nie wytrzymywać prób wstępnych mutacji, jak podawał w raportach Height. Była to najczęstsza przyczyna zgonu wśród uczniów Monastynu. Lock miał świadomość tego, że tylko elita może stać się zakonnikami, więc przemyślał kiedy któryś z akolitów okazywał się być niegodnym i zbyt słabym, by przyjąć to brzemię. Tylko Kosmiczni Marines mogą uchronić ludzkość przed przerażającymi zagrożeniami czającymi się w każdej części kosmosu. Cena jest wysoka, ale tylko w ten sposób oddawało się pełnowartościowych ludzi godnych i zdolnych do stania się Czarnymi Templariuszami.

Drzwi wejściowe do laboratorium zastaną otwarte. Za nimi będzie czekała wyłączona serwoczaszka. Pierwsze pomieszczenie wygląda jak skład ksiąg i infoczytników, najwyraźniej pełni rolę biblioteki. Dalej znajduje się już laboratorium, w którym mieści się szeroki stół do badań, wypełnione po brzegi szafy oraz półki ze stojami i kasetami. Obecne są tam także konsole i szereg maszyn. Wyposażenie laboratorium i jego stan świadczą o dobrym zaopatrzeniu oraz bogatej wiedzy Heighta. Akolici mają szansę się rozejrzeć, lecz nie znajdą niczego podejrzanego. Kolejne drzwi są zamknięte.

Próba ich otwarcia spowoduje uruchomienie się serwoczaszki, która chwilę będzie unosić się w powietrzu, po czym rozlegnie się głos Waltera Heighta. Poinformuje, że zajmuje się czymś w głębi laboratorium, spyta, kto przyszedł i czego potrzebuje. Jeżeli BG nie przejmą ini-



cjatywy, odpowie Lock. Swojemu nauczycielowi oznajmi, że przybyli Akolici Inkwizycji oraz stawiają mu poważne zarzuty. Height przekaze, że zaraz przybędzie.

Po chwili zamknięte drzwi zaskrzypią, a zza nich wyłoni się członek Adeptus Mechanicus, niemal całkowicie przemieniony już w maszynę. Mechadendryty wystające z pleców otaczają całą postać. Przy nim unosi się serwoczaszka. Czerwone szaty zakonu Mechanicus przyozdobione są także znakiem Czarnych Templariuszy. Height nie jest wrogo nastawiony, lecz zaskoczony. Nie spodziewał się, że badania mogły zwrócić uwagę Inkwizycji. Wyjaśni, że jego intencją było stworzenie nowego rodzaju wojownika do walki z wrogami Imperium. Przyzna się do stawianych zarzutów i będzie chciał współpracować. Jediną nadzieją i troską obojga nauczycieli Czarnych Templariuszy jest dyskretne zakończenie sprawy. Lock zgodzi się na każdą karę wymierzoną w Heighta, byle Monastyr mógł istnieć dalej. Tłumaczy, że wartość tego miejsca dla Imperium jest ogromna. Zakon Czarnych Templariuszy nie może utracić swojego ośrodka szkoleniowego, gdyż zmniejszona liczba Kosmicznych Marines grozi bezpieczeństwu całego Imperium. Height proponuje swoje usługi Akolitom. Choć nie zdolny do walki, chce służyć Imperium wiedzą na nowo, by odkupić swoje winy. Wyjawi, że to jeden ze szkolonych akolitów, przekonał go do eksperymentowania i sam poddał się pierwszym badaniom z próbkami xenos. Potem przybywali kolejni – ochotnicy – jak sami określali. Przemycali do Monastynu wszystkie potrzebne materiały. On miał tylko stworzyć najważniejsze dzieło swojego życia. Wszystkie wyniki badań przekazywał za pomocą transmitera. BG, oglądając urządzenie, rozpoznają technologię xenos - najprawdopodobniej eldarską. W głębi laboratorium zobaczą drugi okaz Hydry, zamknięty w pojemniku gotowym do transportu. Czy Walter Height się do niego przyzna? Decyzja należy do Mistrza Gry.

SUGEROWANE ZAKOŃCZENIE

Kończąc przygodę bohaterowie graczy staną przed decyzją. Pozwalając na dalsze funkcjonowanie Monastynu narażają się gubernatorowi Austini DeFelice, który będzie działał na szkodę Akolitów. Oczywiście nie w sposób jawny, ale z pewnością w tej części sektora mogą zacząć się dziwne wypadki z udziałem BG. Jeżeli Akolici uznają Monastyr za heretycki, zamykając go lub w jakiś inny sposób uderzając w działalność zakonu, wywołają oburzenie i gniew patrona Locka oraz Heighta. Nieustępliwość Akolitów spowoduje walkę. Magos Biologis skoczy do konsolety i uruchomi proces otwierania pojemnika z Hydram, zaś jej wypuszczenie wywoła Bardzo Trudny (-30) test Siły Woli dla bohatera zarażonego na początku przygody. Jedyne Zakolony, stanie po stronie Akolitów, uznając wyższość prawa Inkwizycji. Niezależnie od wyniku walki, przełożeni zakonni Czarnych Templariuszy dowiedzą się o wewnętrznym rozłamie w Monastyrze. Spowoduje to w niedalekiej przyszłości zamknięcie i opuszczenie go przez zakon Czarnych Templariuszy. Zlikwidowanie Monastynu dla gubernatora DeFelice jest ogromnym zyskiem. Miejsce straci status ochronny, dzięki czemu wkrótce rozpocznie się wydobywanie z tego obszaru. Akolici zyskają potężnego sprzymierzeńca, gdyż kontakty gubernatora sięgają daleko w całym sektorze Askellon. Będą mogli wybrać sobie miejsce na założenie tajnej bazy wypadowej, o której dowie się tylko gubernator. Jak zakończy się ta przygoda zadecydują Akolici. Mistrzowi Gry zostawia się dwa najprostsze przeciwstawne zakończenia oraz ich konsekwencje.

NAGRODY DLA BOHATERÓW

Bohaterowie Graczy powinni uzyskać po 400 Punktów Doświadczenia za każdy przebyty etap (każdy za jedną część z trzech tej przygody). Za ocalenie Monastynu dodatkowe 200 PD. Akolici uzyskają także cennego sprzymierzeńca, jakim jest pani kapitan Kaldra Sith.

Jeżeli poszli na współpracę z gubernatorem DeFelice, powinni uzyskać dostęp do usprawniania zdobycznego statku transportowego, o ile go posiadają po wydarzeniach na Magazynach Rdzy. Jeśli Akolici doprowadzili do zamknięcia Monastynu, Mistrz Gry powinien przydzielić Akolitom zdolności wróg (Czarni Templariusze) oraz znajomości (arystokracja Elipsy). Z drugiej strony, jeśli bohaterowie zdecydowali się na odrzucenie propozycji gubernatora, zaowocuje to zdolnościami odwrotnymi, czyli wróg (arystokracja Elipsy) oraz znajomości (Czarni Templariusze). Jakiegokolwiek zakończenie przygody nie przyniesie zmian wartości cechy Wpływ u bohaterów.

ZAKOŃCZENIE PRYGYODY

Jak na te wydarzenia zareaguje zakon Czarnych Templariuszy? Czy za całą sprawą ukrywała się chciwość i władza gubernatora Austina DeFelice? Czy to on zlecił heretyckie badania i wypuszczenie Hydry na sąsiedniej planecie? Może w samych szeregach zakonnych Czarnych Templariuszy zrodziła się herezja? Skąd brano próbki tyranidów? Czy za Kultem Odnowienia znajduje się ktoś jeszcze, a Zax Wasdin jest tylko pionkiem? Skąd uzyskał technologię xenos? Czy Walter Height mówi całą prawdę? Czy Hydra występuje na innych planetach? Czy eldarskie knowania miały sprowadzić na tę część Imperium człowieka kolejną odnogę floty roju tyranidów? Te pytania stoją przed Akolitami, ale tylko MG zna prawdę.



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Preator - proszę zastosować profil postaci Sankcjonitów ze strony 385 podręcznika głównego Dark Heresy.

Członek Kultu Odnowienia - proszę zastosować profil Żołnierza Gangu Buziek ze strony 439 podręcznika głównego Dark Heresy.

ZARAŻONY PRZEZ HYDRE (TREP)

ZARAŻONY PRZEZ HYDRE (TREP)					5
G ³ 01-10 2		WW 40		US -	S 45
PR ¹ 11-20 3	LR ¹ 21-30 3	WT 40	Zr 50	INT -	
K ¹ 31-70 3		PER 40	SW -	OCD -	
Pn ¹ 71-85 3	LN ¹ 86-00 3	WP -			
POŁOWA 5	PEŁNY 10	SZARŻA 15	BIEG 30	P. ZAGROŻENIA 4	
PIĘŚCI KLASA: BIAŁA					
ZAS. —	SZBST. —	OBR. 1K5+4 ^{1+PS} (UD)			
PEN. 0	MAG. 0	LAD. 0	OBC. 0 KG	DOST. 0	
UWAGI:					
UGRYZIENIE KLASA: BIAŁA					
ZAS. —	SZBST. —	OBR. 1K5+4 ^{1+PS} (UD)			
PEN. 0	MAG. 0	LAD. 0	OBC. 0 KG	DOST. 0	
UWAGI: TRUJĄCA - ZARAŻENIE TOKSYNĄ PRZEMIENIENIA					

Umiejętności: spostrzegawczość (Per)

Psioniczna więź: po śmierci Hydry następuje zerwanie więzi. Rzut k10 decyduje o efekcie.

1-4 Autoagresja: zarażony atakuje najbliższą mu osobę lub katuje swoje ciało.

5-8 Panika: zarażony ucieka jak najdalej od Hydry, po czym wpada w katatonię.

9 Śmierć: zarażony pada na ziemię, jego mózg przestał pracować.

10 Brak efektu.



ZARAŻONY PRZEZ HYDRE (ELITA)					8
G ⁴ 01-10 4		WW 50		US -	S 50
PR ² 11-20 7	LR ² 21-30 7	WT 40	Zr 50	INT -	
K ² 31-70 7		PER 45	SW -	OCD -	
Pn ² 71-85 7	LN ² 86-00 7	WP -			
POŁOWA 5	PEŁNY 10	SZARŻA 15	BIEG 30	P. ZAGROŻENIA 8	
PIĘŚCI KLASA: BIAŁA					
ZAS. —	SZBST. —	OBR. 1K5+6 ^{1+PS} (UD)			
PEN. 0	MAG. 0	LAD. 0	OBC. 0 KG	DOST. 0	
UWAGI:					
UGRYZIENIE KLASA: BIAŁA					
ZAS. —	SZBST. —	OBR. 1K5+6 ^{1+PS} (UD)			
PEN. 0	MAG. 0	LAD. 0	OBC. 0 KG	DOST. 0	
UWAGI: TRUJĄCA - ZARAŻENIE TOKSYNĄ PRZEMIENIENIA					

ZARAŻONY PRZEZ HYDRE (ELITA)

Umiejętności: spostrzegawczość (Per), unik (Zr) +10

Psioniczna więź: po śmierci Hydry następuje zerwanie więzi. Rzut k10 decyduje o efekcie.

1-4 Autoagresja: zarażony atakuje najbliższą mu osobę lub katuje swoje ciało.

5-8 Panika: zarażony ucieka jak najdalej od Hydry, po czym wpada w katatonię.

9 Śmierć: zarażony pada na ziemię, jego mózg przestał pracować.

10 Brak efektu.



HYDRA (MISTRZ)

HYDRA (MISTRZ)					20
G 1 01-10 6		WW 50		US 40	S 55
PR 1 11-20 7	LR 1 21-30 7	WT 45	Zr 55	INT 45	
K 1 31-70 7		PER 50	SW 65	OGD -	
PN 1 71-85 7	LN 1 86-00 7	WP -			
POŁOWA 5	PELNY 10	SZARŻA 15	BIEG 30	P. ZAGROŻENIA 20	
PIĘŚCI			KLASA: BIAŁA		
ZAS. —	SZYST. —	OBR. 1K5+6 ^{1+PS} (UD)			
PEN. 1	MAG. 0	LAD. 0	OBC. 0 KG	DOST. 0	
UWAGI:					
UGRYZIENIE			KLASA: BIAŁA		
ZAS. —	SZYST. —	OBR. 1K5+6 ^{1+PS} (UD)			
PEN. 0	MAG. 0	LAD. 0	OBC. 0 KG	DOST. 0	
UWAGI: TRUJĄCA - ZARAŻENIE TOKSYNĄ PRZEMIENIENIA					

Umiejętności: parowanie (WW), spostrzegawczość (Per) +20, unik (Zr) +20, wyczucie Osnowy (Per) +30

Zdolności: kontratak, potęgą woli, szybki atak

Moce psioniczne: psioniczny wrzask

Psioniczna więź – kontroluje wszystkich zarażonych, po jego śmierci następuje natychmiastowe przerwanie więzi z wszystkimi zarażonymi przez tę Hydre.

PANI KAPITAN KALDRA SITH (ELITA)

PANI KAPITAN KALDRA SITH (ELITA)					14
G 4 01-10 8		WW 50		US 40	S 55
PR 4 11-20 8	LR 4 21-30 8	WT 45	Zr 55	INT 45	
K 4 31-70 8		PER 50	SW 65	OGD -	
PN 4 71-85 8	LN 4 86-00 8	WP -			
POŁOWA 5	PELNY 10	SZARŻA 15	BIEG 30	P. ZAGROŻENIA 8	
PISTOLET BOLTOWY			KLASA: PISTOLET		
ZAS. 30 M	SZYST. P/2/-	OBR. 1K10+5 (EKs)			
PEN. 4	MAG. 8	LAD. 1 RUNDA	OBC. 3.5 KG	DOST. NS	
UWAGI: DRUZGOCZĄCA					
GRANAT OGŁUSZAJĄCY (1)			KLASA: RZUCANA		
ZAS. 15 M	SZYST. P/-/-	OBR. —			
PEN. 0	MAG. 1	LAD. 0	OBC. 0.5 KG	DOST. PW	
UWAGI: OGŁUSZAJĄCA (2), WYBUCHOWA (3)					

Umiejętności: spostrzegawczość (Per) +10, Analiza (Per), plotkowanie (Ogd) +10, atletyka (S), Unik (Zr), Atletyka (S)

Zdolności: rozbrajanie, szybkie dobycie, trudny cel

Wypożyczenie: pancerny mundur Preatora, kajdanki, mikrokomunikator, maska przeciwgazowa

Pani Kapitan! Preatorzy będący w zasięgu 10 metrów od swojej przełożonej otrzymują premię +10 do wszystkich testów.



WALTER HEIGHT (MISTRZ)

WALTER HEIGHT (MISTRZ)				20
G ² 01-10 6		WW	US	S
PR ⁴ 11-20 10		40	45	45
	LR ⁴ 21-30 10	WT	ZR	INT
		55	35	60
	K ⁴ 31-70 10	PER	SW	OGD
		40	55	20
PN ⁴ 71-85 10	LN ⁴ 86-00 10	WP		
		40		
POŁOWA 3	PEŁNY 6	SZARŻA 9	BIEG 18	P. ZAGROŻENIA 35
TOPÓR OMNISJASZA				KLASA: BIAŁA
ZAS. –	SZBST. –	OBR. 2k10+8 ^{4+PS} (EN)		
PEN. 6	MAG. –	LAD. –	OBC. 8 KG	DOST. WY
UWAGI: DRUZGOCZĄCA				

Umiejętności: korzystanie z technologii (Int) +30, logika (Int) +20, medycyna (Int) +30, zakazana wiedza (tyranidzi) (Int) +30, Wiedza (Adeptus Mechanicus) (Int) +20, Wiedza (Czarni Templariusze) (Int) +10, Wiedza (Adeptus Astartes) (Int) +20

Zdolności: techmodlitwa, używanie mechaendrytu, świetlisty podmuch

Właściwości: maszyna (3), wszczepy Mechanicus

Wyposażenie: ciężkie szaty, multinarzędzie, przenośny transponder głosowy

Cybernetyka: mechaendryt manipulacyjny oraz medyczny

ZAK KOLONEL (MISTRZ)

ZAK KOLONEL (MISTRZ)					20
G ¹ 01-10 5		WW US S			
PR ⁵ 11-20 8		45	40	35	
	LR ⁵ 21-30 8	WT	ZR	INT	
		45	30	30	
	K ⁵ 31-70 8	PER	SW	OGD	
		40	40	40	
PN ⁵ 71-85 8	LN ⁵ 86-00 8	WP			
		—			
POŁOWA 3		PEŁNY 6		SZARŻA 9	
BIEG 18		P. ZAGROŻENIA 30			
MIECZ ENERGETYCZNY				KLASA: BIAŁA	
ZAS. —		SZBST. —		OBR. 1k10+8 (EN)	
PEN. 5	MAG. —	LAD. —	OBC. 3 KG	DOST. NS	
UWAGI: ENERGETYCZNA, WYWAŻONA					

Umiejętności: atletyka (S), dowodzenie (Ogd), korzystanie z technologii (Int), spostrzegawczość (per) +10, nawigacja (Int), unik (Zr), zastraszanie (S)

Zdolności: mistrz walki, odporność (strach), prawdziwe męstwo, szybkie dobyte, rozbijanie, żelazna szczeka

Wyposażenie: lekki pancerz skorupowy

Sędzia: Może powtórzyć nieudane testy dowodzenia i zastraszania.

PATRON KETH LOCK (MISTRZ)

PATRON KETH LOCK (MISTRZ)					15
G ¹ 01-10 6		WW 50		US 45	S 40
PR ² 11-20 8		WT 40	ZR 30	INT 45	
	LR ² 21-30 8	PER 40	SW 50	OCD 45	
	K ² 31-70 8		WP 50		
PN ² 71-85 8	LN ² 86-00 8				
POŁOWA 3		PEŁNY 6		SZARŻA 9	
BIEG 18		P. ZAGROŻENIA 30			
Kij			KLASA: BIAŁA		
ZAS. –		SZBST. –		OBR. 1k10+4 (Ud)	
PEN. 0		MAG. –		LAD. –	
OBC. 1 KG		DOST. LI			
UWAGI: PRYMITYWNA (7), WYWAŻONA					

Umiejętności: lingwistyka (Int) +10, nauka (legendy) (Int) +20, wiedza (Adeptus Astartes) (Int) +10, wiedza (Czarni Templariusze) (Int) +20, wycucie Osnowy (Per) +10, zawód (historyk) (Int) +10

Zdolności: broń specjalna (laserowa)

Wyposażenie: kij

Starzec: Na czas walki wartości Ruchu zostają obniżone o połowę.

