

Ordo Militarum

„Tam, gdzie umierają gwardziści, czyha śmierć, a obok niej Bogowie Chaosu”

Ilian Maxwell

Ordo Militarum to niewielka jednostka Inkwizycji zajmująca się ekstremalnymi naruszeniami Imperialnego Credo wśród szeregow Gwardzistów oraz kapłanów Eklezjarchatu. Jej istnienie utrzymywane jest w głębokiej tajemnicy ze względu na dość specyficzne zadania, jakie ma przed sobą postawione. Zachwianie wiary Gwardzistów związane z wiedzą, że wśród nich są osoby składające modły ku przeklętym artefaktom czy ludzie korzystający z niedozwolonych wszczepów xenos, mogłoby być katastrofalne w skutkach. Większość członków Ordo Militarum jest rekrutowana spośród nieustraszonych kapłanów Eklezjarchatu bądź Komisarzy.

Aktualnie w jej szeregach w Sektorze Askellon działa około trzynastu inkwizytorów, a liczba agentów działających w ich imieniu jest nieznana. Niejednokrotnie wykazali, iż zwycięstwa odniesione z pohańbieniem ideałów Imperium Człowieka, są tak naprawdę porażkami. Przechytrzenie śmierci zawsze było kuszące dla słabych jednostek, pokusa łatwego zwycięstwa jest jeszcze większa. Każdy powinien jednak pożądać tylko chwalebnej śmierci na polu bitwy i prosić o to, by Imperator przyjął ją z wdzięcznością. Największym marzeniem żołnierza jest być tarczą chroniącą niezliczone liczby ludzkich istnień na niezliczonej liczbie planet.

Powołanie Ordo do życia:

992.999.M41 Noc Tysiąca Rebelii – Uznawane za wydarzenie formalizujące odpowiednimi dekretemi Ordo Militarum. Począwszy od niego, zadaniem OM jest zapobieganie buntom oraz innym przejawom nieposłuszeństwa pośród Gwardii Imperialnej.

„Nikt nie wie, ile śmierci trzeba, by obronić Imperium, jednak z pewnością sprawdzimy”

Lens Flac

Najlepszym wykorzystaniem tego Ordo na swoich sesjach jest prowadzenie misji podczas kampanii wojennych. W ten sposób można w ciekawy sposób połączyć przygodę związaną z Gwardią Imperialną, wieczną wojną oraz herezją, która czyha na Bohaterów Graczy na każdym rogu.

Oblężenia, pogoń za dezterterami, przejmowanie podejrzanych transporterów wojskowych, badanie herezji w obozach wojskowych, tropienie zdradzieckich Komisarzy. Być może Agenci twojego Inkwizytora są uśpieni i tylko czekają na pewien sygnał, by zbadać jakąś sprawę, bądź obserwować któregoś dowódcę? Może ktoś odnosi zbyt dużo, zbyt nierealnych sukcesów i nie mają się go kule? Warto to sprawdzić...

Przykładowe misje

OBLĘŻENIE

Twierdza Planetarna jest oblegana przez Orków. Siły garnizonu twierdzy podupadają moralnie. Podobną ilość śmierci jak ataki zielonoskórych przynoszą egzekucje dezertorów wykonywane przez Komisarzy. Planetarne barki, mogące służyć do ucieczki z twierdzy, zostały ze sobą zespawane, uniemożliwiając ucieczkę. Każdy wyczekuje odsieczy, która jednak nie nadchodzi. **Lord Generał Tanros** informuje jednak, iż część osób próbuje przełamać oblężenie, urządzając wypadki za twierdzą. Nic by w tym dziwnego nie było, gdyby nie to, iż wracają z obrażeniami, które powinny ich zabić. Kapłani Eklezjarchatu oraz psionicy nie wykrywają jednak zagrożenia. Ten stan jest akceptowalny przez Lorda do momentu, w którym znika cały IV Regiment Oblężniczy, a samo oblężenie ustaje. Siły Orków wycofują się na wzgórza odległe o dzień drogi od twierdzy. Porzucili wszystko w pośpiechu, kilka dni później zaczynają ginąć ludzie w twierdzy. Ktoś musi zbadać sprawę...

OPUSZCZONA KATEDRA

W pustce kosmosu pojawił się ogromny statek, który według wszelkich zapisków zaginął ponad 300 lat temu podczas ataku Tyranidów na skraju sektora. Statek nie odpowiada na wezwania i zdaje się dryfować bez celu. Ciszę zakłóca jednak psioniczne wezwanie o pomoc. Na statku jest regiment lekkiej piechoty, a z luków wyrzeliwane są barki do zrzutu orbitalnego. Z racji zbyt niewielkiej odległości od orbity planety agrarnej jego zestrzelenie jest zbyt niebezpieczne. Trzeba zbadać sprawę, jak najszybciej przejąć nad nim kontrolę i dowiedzieć się co się dzieje.

WOJNA NIE Z TYM WROGIEM

Na jednej z pochłoniętych przez wojnę planet siły przeciwników przeważają nad gwardzistami. Ci jednak schodzą do jaskiń niezajętych przez wrogów. Kapłan Eklezjarchatu znalazł grupkę miejscowych ludzi, do których nie dotarł jeszcze płomień Imperatora. Żyli nie wiadomo jak długo w nieświadomości. Mają jednak pewną maszynę, praprawną technologię, która po poświęceniu treści organicznej człowieka (najlepiej całego żywca) powoduje kontrolowane wycieki magmy i wyładowań elektrycznych. Wolą Inkwizytora jest aby odnaleźć tych gwardzistów i zabić ich za kolaborację z Bogami Chaosu oraz użytkowanie zakazanej technologii.

SCHOLA PROGENIUM

W Imperium nikt nie powinien być sam. Dokładniej rzecz mówiąc, nikt nie powinien zostać zmarnowany jako zasób. Dlatego też istnieje organizacja, która zajmuje się szkoleniem, wychowaniem i indoktrynacją sierot oraz wybranków z klasy wyższej, chcących zyskać wpływy. Tak zwana Schola Progenium ma za zadanie upewnić się, że dzieci nie zostaną opuszczone ani zmarnowane, dlatego po śmierci rodziców są natychmiast transportowane do najbliższej placówki Scholi, gdzie jako wartościowy surowiec, będą kształtowane na wzór cennych sług Imperatora. Pobyt w Scholi jest wyjątkowo ciężką szkołą życia, wielu nie dotrzymuje tempa, przez co zostają wydaleny z placówki, a wszelki słuch ginie po nich bez śladu. Każdy dzień zawiera w sobie modlitwę, lekcje, ćwiczenia w walce, przez co kadeci są niemal wiecznie wyczerpani. W Scholi intensywnie rozwijana jest wiara kadeta, każdemu dziecku, które tam trafiło, wpajana jest miłość do Imperatora oraz Imperium. Uczą się w placówkach znajdujących się w całej galaktyce, których położenie jest utajnione. Osiągnąwszy odpowiedni wiek, uczniowie opuszczają Scholę Progenium, bezsprzecznie akceptując rolę, jaką im nadano. Niepokojące wieści dochodzą z niewielkiej orbitalnej Schola Progenium. Znalezione tam kultystę boga mordy. Czy to tylko brutalne metody wychowania obudziły drzemiącą w nim od narodzin skazę, czy problem jest o wiele większy?

OSACZENI

Mocno uszczuplony Regiment Zwiadowczy zapuścił się na zwiad na nieprzyjacielskiej planecie. Wszystko idzie zgodnie z planem, aż odkrywają artefakty xenos. Tutaj zaczynają się problemy, żołnierze wysyłają sygnał ratunkowy. Nikt jednak nie chce wysłać ludzi, by ci przepadli i misja zostaje spisana na straty. Demony, xenos czy inne pomioty Chaosu pochłaniają nieszczęśników bez oznak życia. Kilka miesięcy później do przekaźników dociera sygnał radiowy.

„Pylony aktywowane, 0010010000001000001000001001110101001”. Sygnał jest zapętłony jednak wysyłany od niedawna. Ktoś rozpoznał głos gwardzisty wysłanego wraz z regimentem Zwiadowczym. Na okolicznych planetach psionicy zaczynają tracić swe zdolności. Trzeba zbadać, co się tam wydarzyło. Sprawa może okazać się niebezpieczna dla całego sektora.

NIE MOJE WSPOMNIENIA

W obozie wojskowym od kilku dni coraz więcej szeregowych skarży się na złe sny. Nic by w tym dziwnego nie było, gdyby nie to, iż po pierwszej rozmowie z Komisarzem owe szeptki nie ustały, a wręcz przybrały na sile. Problem stał się zauważalny w momencie, gdy kapłan Eklezjarchatu również padł ofiarą dziwnych snów. Zawiadomił Inkwizycję w obawie, iż może to podchodzić z pewnych zakazanych źródeł. Nikt nie chciał wydać wyroku śmierci, nie dowiadując się, co jest przyczyną snów, które początkowo były niegroźne, aż pojawiły się pierwsze szaleńcze jednostki, działające w sposób autodestrukcyjny chcąc pociągnąć za sobą jak najwięcej ofiar. Owe sny to wizje bądź wspomnienia jednego z Komisarzy z poprzedniego rzutu szkoleniowego. Podczas poprzedniego turnusu zginęło kilku kadetów. Jak okaże się w trakcie śledztwa, jeden z nich był psionikiem i nie odszedł do końca. Znajduje się w transporcie ciał poległych żołnierzy przechwyconym przez korsarzy. Baza wojskowa zostaje zamknięta, a gwardziści uwięzieni. Trzeba jednak odnaleźć wpółżywego psionika i powstrzymać go. Tym razem na zawsze.

CÓRKA LORDA GENERAŁA

Lord Generał przed wyruszeniem na kolejną wyprawę wojenną musi uregulować życie rodzinne. Prosi o pomoc w odnalezieniu córki, która popadła w złe towarzystwo w Desoleum. Słuch zaginął o niej kilka dni temu. Teraz trzeba ją odnaleźć przed wyruszeniem na misję, która rozpoczyna się za 7 dni. Inaczej ktoś mógłby szantażować wpływowego wojskowego. Sprawa nie byłaby przez was poruszana, gdyby nie to, iż w sprawę zaginięcia mogą być wmieszani kultysty, a córka może być jedynym prowadzącym do nich tropem. W toku postępowania ilość śladów maleje z każdym przesłuchanym świadkiem, ktoś widział kogoś, jednak brak tu jakichkolwiek konkretów. Okazuje się, iż Lord Generał nie posiada córki, a przynajmniej żadnej żywej. W zamian za przywrócenie jej do życia poproszono go tylko o wpuszczenie w pułapkę sług Inkwizycji. Ożywiona córka jednak nie będzie posiadała świadomości dawnej siebie, a osadzonego wewnątrz jej ciała xenos, pragnącego zdobyć kolejnych nosicieli.

STRACONE POKOLENIE

Czasem podczas masowej planetarnej rekrutacji do Gwardii Imperialnej wciela się całe pokolenie młodych mężczyzn z danej planety. Skutki takiego naruszenia mogą być okropne, jednak są konieczne, by poświęcając jedną generację, uratować wszystkie przyszłe. W przypadku wojen podbojowych po oswobodzeniu jakiejś planety gwardziści często mają przywilej zostania pierwszymi osadnikami i ściągają swe rodziny z odległych światów. Tak też było tym razem. Jednak wkrótce po tym pojawiły się komunikaty, iż po osiedleniu byli gwardziści zachowywali się bardzo dziwnie. Początkowo tłumaczono to wojną, jednak pewnej nocy większość z nich zniknęła. Teorie były różne, po miesiącu wszyscy jednak wrócili. Właśnie wtedy, gdy ponownie byli potrzebni. Trzeba jednak ustalić co się z nimi działo, gdzie byli i dlaczego nic nie pamiętają. Czas rozpocząć śledztwo.