

Stalowa Aquila

Apel!

Witam Cię, Mistrzu Gry. Chciałeś zagrać w grę fabularną osadzoną w uniwersum Warhammera 40,000? Jasne, że tak! Tylko od czego zacząć? Uniwersum jest olbrzymie, wypakowane po brzegi wydarzeniami, bohaterami, konfliktami, zależnościami, informacjami o historii, artefaktach, nazewnictwie, zaszłościach i w całości pokryte gotycką aurą. Wejście w ten klimat bez przygotowania wydaje się trudny. Dlatego przygotowaliśmy mini kampanię, w której w prosty i przystępny sposób przedstawimy graczom elementarne podstawy świata i samej gry Dark Heresy 2 edycja.

Oto przedstawiam Ci krótką historię; przygodę do rozegrania w ramach tzw. jednostrzałówek. Gdzieś w czeluściach kosmosu, na jednej z setek tysięcy planet należących do Imperium Ludzkości, dochodzi do buntu. Lord i protektor planety Soria zaprzestał wysyłania trybutu. Kontakt z planetą został przerwany. Wszystkie wysłane kontrole przepadły bez śladu. Nadszedł czas na konkretniejsze działania. Do akcji wkracza Gwardia Imperialna!

Uwaga: Ta przygoda jest przeznaczona dla początkujących graczy. Składa się z czterech etapów; każdy z nich jest liniowy i prowadzi bohaterów wedle ustalonej historii.

Prolog dla Graczy

Wasza drużyna jest oddziałem komandosów, prawdziwych Marines. Elita żołnierzy Gwardii, jesteście wyszkoleni do chirurgicznych uderzeń. Sabotaż, eliminacja celów, dywersja lub zasadzki każda z tych rzeczy jest dla was chlebem powszednim. Jako drużyna uzupełniacie się, każde z was to specjalista w swojej dziedzinie. Wraz z doskonałym wojskowym sprzętem stanowicie broń, której nikt nie lekceważy.

Macie wspólną przeszłość – wyszkolenie jako żołnierze Gwardii Imperialnej.

*Służba to wierność, oddanie i poświęcenie,
a skutkiem ubocznym powyższych jest walka.*

Adamus Wict – żołnierz Gwardii Imperialnej w stopniu sierżanta.

UWAGA!

Do tej przygody dołączono zestaw gotowych postaci. Nie jest wymagane, by z nich korzystać. Gracze mogą być już Akolitami Inkwizycji, a ta przygoda może być rozegrana jako misja poboczna; jako przerwa od głównego toku śledztwa.

Rozdział I

Kropla krwi w oceanie poświęcenia

Planeta agrarna jest jedną z najważniejszych w kruchym układzie planetarnym. Priorytetem jest sprawne działanie wszystkich procesów na takiej planecie. Nie można dopuścić, by zagroziło jej jakiejkolwiek niebezpieczeństwo, tak z zewnątrz, jak i od środka. Gdy jednak występują choćby pozory zagrożenia, uruchamia się najpotężniejsze środki zapobiegawcze.

Gubernator planety Soria w układzie Askellon rozpoczął bunt. Odłączył się od Imperium Ludzkości i nadał sobie tytuł boga. Jego szaleństwo pochłonie setki tysięcy istnień. Lord Audan Quelto poddał się podstępnyemu wpływowi Osnowy i jest gotów poświęcić planetę dla spełnienia swoich chorych aspiracji. Jego ciało toczy choroba, a umysł jest już stracony. Należy jak najszybciej usunąć jego i jemu podobnych dla ratowania planety i całego systemu. Bunt i herezja rozchodzą się niczym wirus. Jedynym lekarstwem jest Gwardia Imperialna. Jej siła i moc zakończą bezprawie i sprowadzą pokój dla wiernych obywateli, żyjących na tej planecie.

Instrukcje dla Mistrza Gry

Rodacy, ludu wierny, dość tej bezpłodnej służby! Dość wyzysku i zniszczenia! Wkrótce oddam w wasze ręce prawdziwy dar! Nie będzie trzeba więcej pracy; zostaniemy obdarowani i ten dar poniesiemy na wszystkie światy Imperium!

- Lord Audan Quelto we fragmencie przemowy do Wiecu Starszych

Przygoda „Stalowa Aquila” to cztery misje bojowe, podczas których Bohaterowie Graczy wystąpią w roli wojsk desantowych. Ci przyszli Akolici stanowią drużynę bojową przypisaną do konkretnej Valkirii, obdarzonej silnym Duchem Maszyny. BG są świetnie przeszkoleni, ale nie posiadają doświadczenia bojowego. Stanowią zwarty i znający się oddział. Od pierwszej misji towarzyszyć im będzie tajemniczy człowiek, który o sobie powie bardzo niewiele, chowając twarz za hełmem ozdobionym godłem Inkwizycji. Przekaze on towarzyszom podstawową wiedzę o Imperium. Opowie im w skrócie o jego historii, strukturach, podziałach i występujących w nim zagrożeniach.

Istotą nadchodzących przygód jest opowieść o Imperium, wprowadzenie do świata, zarysowanie go dla nowych graczy i opowiedzenie im o nim.

Tło przygody

Przygoda toczy się na terenie planety agrarnej. Słońce na tej ziemi świeci przez 20 godzin z 26-godzinnej doby. Takie nasłonecznienie wywołuje gigantyzm wśród roślin. Warunki oscylują między dwudziestoma stopniami w ciągu nocy, a trzydziestoma w ciągu dnia. Wysokie

i zaawansowane techniki inżynierii rolniczej potęgują i tak niesamowite możliwości tej planety w produkcji plonów rolniczych.

To miejsce spokojne i uregulowane schematycznością. Siew, wzrost i żniwa. Te trzy zapętlone okresy nie dają czasu i szans na odejście od boga - Wielkiego Karmiciela - jak jest tu przedstawiany Imperator. Wielkie rody planety prowadzą spokojny i dostatni żywot.

Niestety lenistwo i gnuśność prowadzi do zepsucia. Sam Gubernator dał się złapać na obietnice potęgi i panowania nad wszystkimi planetami, do których wysyłane są transporty żywności i zaopatrzenia. Omamiły go wizje panowania nad armiami, władzy nad eklezjarchami i prawem planetarnym.

Tak oto lenistwo i obżarstwo zniszczyło spokój planety Soria. Jej Gubernator Audan Quelto oddał się Bogu Chaosu – Nurgle’owi. Przewrotność idei, jaka opanowała jego umysł, polega na zanieczyszczeniu całej żywności planety, by zaraza i zepsucie rozszerzyło się na cały sektor. Spożycie żywności z Sorii wywoła zarazę i epidemię, której kontrolowanie będzie możliwe tylko dzięki błogosławieństwu Pana Zepsucia, który obdarzy nim Gubernatora Audana po wykonaniu jego rozkazów.

Gubernator planety znudzony hermetyczną powtarzalnością dni zapragnął poznać świat i jego tajemnice. W zgromadzonej w swym pałacu kolekcji trzyma wiele artefaktów, których historia przekracza czasy panowania ludzi. Wiele z nich to tylko archeologiczne znaleziska. Jednak ostatnim zakupionym przez niego przedmiotem jest czarna matowa kula wielkości zaciśniętej pięści. Jest to artefakt xenos przesiąknięty Osnową. Kupiony od Czarnego Kartelu za ogromną sumę. Od kiedy jest w jego posiadaniu, nie potrafi odeprzeć pokusy, jaką jest przyjmowanie wizji, które zsyła na niego kula.

Nurgle, który krył się za wizjami, obiecywał władzę, której zwiastunem ma być zesłanie plagi zepsucia. Gubernator planety w swej pysze i ambicji zapragnął tej władzy, godząc się na przyjęcie daru Boga Zepsucia. Od tego czasu Gubernatora Sorii zaczęła toczyć choroba obejmująca zarówno ciało, jak i umysł. Wierni słudzy Imperium, którzy dostrzegli zmiany zachodzące w Lordzie Audanie, zginęli w tajemniczych okolicznościach, jednak nim to się stało, zdolali wysłać ostrzegający komunikat do siedziby Inkwizycji w systemie Askellon. Oficjalne kontrole wysłane na planetę zniknęły bez śladu. Brak zapłaty trybutu dla Imperium stał się jednoznaczną informacją, że na planecie zapanował Chaos. Podejrzenia Inkwizycji potwierdził oschły komunikat z planety mówiący, że Lord Audan Quelto, gubernator planety Soria, ogłasza się bogiem i zrzuca z siebie jarzmo Imperium, jednocześnie nawołując wszystkich innych Gubernatorów do przyłączenia się do niego. Wykazując dobrą wolę i chęć współzycia, wysłała transport żywności zgodnie z wcześniej ustalonym harmonogramem.

Konsekwencją jego decyzji była wojna domowa. Wielcy panowie na Wiecu Starszych ulegli podziałowi; a Wojska Obrony Planetarnej zaczęła walczyć w bratobójczej wojnie. Gwardia Imperialna stacjonująca w Porcie Lokhart wraz ze swymi okrętami ruszyła w kierunku planety ogarniętej chaosem.

W niedługim czasie MDCVV regiment wojsk Sektora Askellon dowodzony przez Generała

Używanie tej przygody razem z Mrocznymi Żądzami

Ta przygoda może posłużyć jako preludium do **Mrocznych Żądz** – scenariusza zawartego w podręczniku Dark Heresy. Tam fabuła krąży wokół handlu artefaktami xenos. W tej przygodzie BG pierwszy raz spotykają się z nazwą Czarnego Kartelu, który może służyć jako tło i wprowadzenie do przygody **Pustkowie umarłych** wydanej jako dodatek do **Ekranu Mistrza Gry**. W każdej z tych trzech przygód występuję Czarny Kartel oraz wrogowie w postaci pomiotów Nurgle’a.

Po przejściu **Stalowej Aquili** bohaterowie graczy mają gotowe tło historyczne dla swoich postaci, a kontakty i znajomości z Gwardii Imperialnej wielokrotnie mogą okazać się przydatne podczas innych przygód.

Dane Colo przybywa na orbitę planety. Bohaterowie Graczy stanowią jedną drużynę w kompanii, plutonu porucznika Primusa Odon, który jest bezpośrednim przełożonym przyszłych akolitów. Dowódcą kompanii stojącym nad porucznikiem jest kapitan Pravo Sarkin i to on prowadzi odprawę, wydając polecenia dla plutonów. Bohaterowie Graczy są żołnierzami X drużyny, III plutonu XIII kompanii.

Streszczenie przygody

Stalowa Aquila składa się z 4 części.

Część I: Ewakuacja przygoda zaczyna się przed odprawą. BG znajdują się na Lotniskowcu Floty klasy Nemesis „Wieczna krucjata”. Jest to siedmiokilometrowa stalowa bestia zdolna do przewożenia dużych ilości sprzętu wojskowego. Żołnierze trzynastego oddziału zostają odprowadzeni przez Porucznika Primusa Odon do ich nowej maszyny: Valkirii 813-713X. Po krótkiej rozmowie dowódca zostawia ich przy transporterze. W środku siedzi mechanik i pilot Augus-Ślepy-Karczalin, który zaznajamia ich z maszyną.

Po skończonej rozmowie cała kompania ma się zgłosić na odprawę, gdzie otrzyma swoje pierwsze zadanie bojowe.

Sala odpraw jest dużą przestrzenią pozbawioną wygod. Duże holoekrany precyzyjnie pokazują, o czym mówi kapitan Pravo Sarkin. Drużyna Trzynastki, osłaniana przez pozostałe, ma wylądować na terenie pałacu gubernatora, by ewakuować stamtąd obiekt. Towarzyszyć im będzie dodatkowy członek załogi, który ma za zadanie ochraniać ich cel.

Po odprawie drużyna zbiera się przy transportowcu i oczekuje na sygnał do startu. W ostatniej chwili na pokład wbiega człowiek z hełmem uwieńczonym znakiem inkwizycji.

Valkiria po krótkiej walce z myśliwcami dociera do celu. Sprawnie unika ognia przeciwniczego. Lądując, BG mają moralną decyzję do podjęcia. Transporter, który miał zabrać komandosów, uległ poważnemu uszkodzeniu. „Trzynastka” musi podjąć decyzję czy zabrać ze sobą dziewięciu komandosów, czy zostawić ich na śmierć. Miejsca i udźwigu wystarczy im na 6 dodatkowych osób. By zabrać pozostałą trójkę, muszą szybko zdemontować i wyrzucić zbędny balast. Ogień nieprzyjaciela nie daje czasu do zastanawiania się.

Valkiria 813-713X

Ten konkretny egzemplarz cieszy się złą sławą ze względu na dwie trzynastki w numerze bocznym. Do tej pory ten pojazd powietrzno-desantowy miał cztery załogi. Wszystkie zginęły, a maszyna ucierpiała w znikomym stopniu.

Mechanik-Pilot Augus-Ślepy-Karczalin mówi, że ta maszyna ma duszę i należy się z nią odpowiednio obchodzić. Traktować nie jako transporter, ale jako członka załogi. Mówić do niej, dbać o nią i pilnować, żeby była w dobrym stanie, a wtedy z pewnością będzie dobrze służyć.

Ślepy często gada do tej maszyny, kiedy przy niej majstruje.

Wśród załogi Regimentu chodzą już wymyślne legendy na temat pecha tej maszyny i tych, którzy w niej latali. I puki coś nie odmieni tej opinii, żaden z żołnierzy (poza Ślepym) nie zgodzi się dobrowolnie w niej latać.

Notka dla MG

Warto by BG nazwali w jakiś sposób tę maszynę. I poculi się z nią związani. Można zaaranżować scenę, gdzie BG posprzeczą się z jakimś innym żołnierzem, ten przechodząc obok Valkirii, zostanie uderzony lotką skrzydła, która samoistnie opadła; lub spadł mu na stopę pocisk zawieszony pod skrzydłem. V813-713X jest bardzo charakterną maszyną, co mogą również odczuć BG, np. przez niespodziewane awarie lub niezapowiedziane katapultowanie pilota.

W podsumowaniu MG w ukryciu podliczy BG na podstawie ich decyzji. Dowództwu zależało na czasie, w jakim oddział wykona zadanie. Wśród pozostałych żołnierzy rozniesie się wieść na temat tego, jaką decyzję podjęli BG.

Adnotacja.

W pierwszej połowie wykonywanego zadania MG może przedstawić graczom ogólny zarys Gwardii Imperialnej, religii, systemowi politycznemu. Może tę opowieść włożyć w usta akolity inkwizycji.

Część II: Skalpel

Tak jak w pierwszej części BG zaczynają przy swoim transporterze. Mogą udać się do zbrojowni, kajut, kaplicy, kantyny i innych miejsc na okręcie.

W zależności od ich wyboru moralnego z pierwszej misji BN-i będą reagowali adekwatnie. Od przychylności i dobrego słowa na temat przerywania złej passy „Trzynastki” po lekceważenie i odcinanie się od BG.

Poznanie pokładu zostanie przerwane przez wezwanie na odprawę, gdzie kapitan przedstawia im plan operacji „Skalpel”.

Oddziałowi trzynastemu (w ramach nagrody za świetnie wykonane zadanie lub „nagrody” za sprawne wykonanie zadanie) przypada najtrudniejsza robota. Pokierują precyzyjnym atakiem na fort Lorda Audana Quelto. Mają go ująć i doprowadzić żywego przed sąd lub, jeżeli zajdzie taka konieczność, zlikwidować.

Z pomocą mapy taktycznej przedstawiany jest plan działania. Porucznik wydaje rozkaz ujęcia lub jeśli to niemożliwe likwidacji celu.

Będąc już w maszynie, BG w porozumieniu z Akolitą Inkwizycji (który przez swoją pozycję może wpływać na osobę Porucznika) decydują o dwóch rozwiązaniach. Frontalny atak całego dywizjonu na dobrze umocniony fort celem odwrócenia uwagi broniących od dywersji lub cicha infiltracja bez zbytecznego poświęcania życia żołnierzy. Decyzja, jaką podejmą, będzie rzutować na postrzeganie drużyny przez innych z dywizjonu.

W pierwszym wypadku BG lecą w obstawie trzech innych Valkirii. Wszystkie są uzbrojone w rakiety, bomby oraz ciężkie karabiny. Atak wojsk naziemnych spotka się z dużą zawziętością obrońców. Broń artyleryjska zniszczy część umocnień, ale obrońcy będą walczyli do ostatniego. Sam fort został skonstruowany w ten sposób by stosunkowo niewielka ilość żołnierzy mogła bronić się przed atakami; dzięki silnie ufortyfikowanym wieżom obronnym (Patrz mapa). Nie znana jest dokładna liczba zbuntowanych żołnierzy. Wojska naziemne raportują o podniesionych polach ochronnych i aktywnych wieżach. Oddział trzynasty w trakcie ataku straci dwie maszyny z obstawy, i będzie musiał samotnie desantować się w ogniu walki, a następnie mozolnie przebijać przez krzyżowy ogień wrogów i sojuszników.

W drugim przypadku BG zeskoczą z wysokości pięciu tysięcy metrów. Ślepy pilotując Valkirię będzie czekał na sygnał do lądowania w wyznaczonym przez BG miejscu.

Akolita Inkwizycji Gabriel Mederion.

– dla niewtajemniczonych.

Notka MG: Akolici Inkwizycji stanowią rodzaj agentów specjalnych.

Ich rolą jest obserwować, kontrolować i raportować.

Dla ułatwienia spróbuj sobie wyobrazić miks takich postaci:

Agent Federalny, Kapelan, Oficer Polityczny i Żandarm Wojskowy.

Na potrzeby tej przygody; Inkwizycja w osobie Akolity Gabriela ma rolę zwierzchnictwa i duchowej pieczy nad tą kampanią. Gabriel został obdarzony specjalnym glejtem, w którego mocy jest możliwość wpływania na decyzje wojskowe.

Sugerowanym rozwiązaniem jest, by oddział trzynasty zdecydował się na cichą akcję wobec przeciwnika spodziewającego się frontalnego ataku. Ujęcie gubernatora zależeć będzie od decyzji i postępowania BG.

Sam fort będzie wydawać się opuszczony. Pozostała tam nieliczna załoga, która obsługuje stanowiska ogniowe w wieżach. Potyczki z tymi żołnierzami będą proste. Ciała obrońców noszą na sobie znamiona jakiejś choroby.

Ewakuacja z fortu w obu przypadkach powinna pójść sprawnie dzięki kilku zaskakującym unikom i manewrom Valkirii 813-713X.

W obu przypadkach towarzyszyć im będzie Akolita Inkwizycji.

Podsumowanie misji: MG rozliczy BG na podstawie ich decyzji. Dowództwu zależy na tym, żeby dostarczyli gubernatora żywego. Wśród szeregowych żołnierzy rozejdzie się informacja o decyzji BG na temat popchnięcia Porucznika Primusa Odon do wezwania lub powstrzymania frontalnego ataku na fort.

Adnotacja:

Tak jak poprzednio. W pierwszej połowie wykonywanego zadania MG może przedstawić graczom ogólny zarys zagrożeń, jakie ciążą nad Imperium. Mowa tu o kultach w tym konkretnym przypadku o walce z Nurgle'em, o Inkwizycji i jej roli w zwalczaniu herezji.

Część III: Oblicze zepsucia

Bohaterowie Graczy po dobrze przespanej nocy przechodzą na kantinę zjeść śniadanie. W połowie posiłku zostają wezwani na odprawę. Część żołnierzy przeczuwa, że zbliża się czas na decydujący atak. W powietrzu czuć lekkie podekscytowanie.

Cały regiment MDCVV dowodzony przez Generała Dane Colo ma wysokie morale ze względu na bliskie zwycięstwo i ostateczne pokonanie przeciwnika. Wszyscy oczekują szybkiego zakończenia tej, (na szczęście) krótkiej kampanii.

W czasie odprawy BG zostaje przedstawiona operacja o kryptonimie „Odwet”. Jej celem jest zniszczenie głównej fabryki produkującej zanieczyszczoną żywność. Najskuteczniejszym rozwiązaniem będzie dotarcie do głównego węzła energetycznego i doprowadzenie do jego przegrzania. Wykonaniem tego samobójczego zadania przypada na Trzynasty oddział. BG będą osłaniani przez pozostałych żołnierzy, którzy stworzą dywersję. Valkiria bohaterów zostanie wyposażona w najcięższą broń przeznaczoną do akcji frontowych.

Po przedstawieniu zarysu misji BG udadzą się do doków, żeby przygotować się do zadania. Jeżeli ostatnie dwie misje zostały wykonane zgodnie z wizją dowództwa, bohaterowie graczy uzyskają pełen dostęp do zbrojowni oraz możliwość manipulowania wyposażeniem według potrzeb.

Jeżeli ostatnie dwa zadania zostały wykonane po myśli innych żołnierzy, a opinia o ich poczynaniach będzie pozytywna, to gracze w czasie przygotowań uzyskają dostęp do dokładnego planu podziemi i umiejscowienia samego rdzenia. Jest to informacja uzyskana w ostatniej godzinie przez wywiad. BG dowiadują się o tym jeszcze przed dowództwem. Oddziałowi Trzynastemu nadal towarzyszy akolita Inkwizycji.

Jeżeli gracze nie uzyskali sukcesów w poprzednich misjach, nie powinni otrzymać żadnego z powyższych bonusów.

Lot w strefę zrztu przebiega spokojnie, a sam atak na fabrykę jest niezwykle spektakularny. Gwardii Imperialnej pokazuje swoją wyższość i wyszkolenie. Fabryka kultystów posiada

umocnienia, linie obrony i stanowiska przeciwlotnicze, ale dobrze skoordynowane ataki niszczą każdy napotkany opór. Oddziały powietrzno-desantowe szturmują cały zakład. Oddział trzynasty także desantuje się w określone miejsce celem infiltracji obiektu. Ich pilot czeka w pogotowiu.

Zejsście do podziemi kompleksu wymusza walkę w maskach gazowych. Tam też bohaterowie graczy pierwszy raz spotykają się z dziwnymi wynaturzeniami. Czekają ich walki z pomiotami Nurgle'a i mutantami. Dotarcie do wskazanego węzła okaże się trudne. Samo otoczenie, w jakim oddział trzynasty się pojawi, będzie wymagało testów wytrzymałości. (Adnotacja dla MG: może Gracze zasłużyli na maski przeciwgazowe lub stymulanty?)

Samo zniszczenie factorii nie będzie stanowiło problemu. Ewakuując się z terenu fabryki, BG będą mogli podziwiać fale wybuchów i reakcje łańcuchowe z tym związane.

Część IV: Święty ogień

Bohaterowie Graczy spędzają czas na kantynie. Ich zajęcia przerywa „cichy sygnał” wzywający na zebranie w pokoju odpraw. Cichy Sygnał jest przeznaczony dla zadań specjalnych, w których udział bierze tylko część personelu.

Kapitan wraz z towarzyszącym mu Akolitą Inkwizycji omawiają plan szturm, pokazując BG ukrytą fortyfikację na południowym biegunie planety. Zgodnie z informacjami zdobytymi w forcie, w którym ukrywał się były Gubernator. Tam, wśród płaskowyżów, znajduje się ostatni bastion buntu. Generał chce szybko i cicho zakończyć ten konflikt. Nowy Gubernator planety już zaprowadza porządek wśród Adeptus Administratum, a cenne ładunki ze zdrową żywnością już opuszczają doki zgodnie z planem.

Trzynastka z drużyny Porucznika Primusa Odoni ma za zadanie przeprowadzić desant i wyeliminować zagrożenie. W wyniku ostatnich doświadczeń oraz zgodnie z wiedzą i doświadczeniem w walce z pierwszymi pomiotami Nurgle'a uderzą bezpośrednio w serce wroga. Ich zadanie to zrobić miejsce dla wsparcia, które poznają dopiero na miejscu.

Będąc nad samym fortem Valkiria 813-713X zostanie krytycznie uszkodzona. Bohaterowie Graczy wraz z towarzyszącym im akolitą zmuszeni będą do ewakuacji. Ich Valkiria rozbija się za linią umocnień wroga. BG dostaną się pod silny ogień nieprzyjaciela. Na komunikatorze pilota zostanie samodzielnie uruchomiona sekwencja autodestrukcji. Odliczając do zera, maszyna zatrzyma czas na trzeciej sekundzie, by wrogi oddział mógł podprowadzić ciężkie działka automatyczne, które miały zabić BG. Po rozstawieniu się przy maszynie odliczanie się wznowi. Oddział Trzynasty będzie świadkiem eksplozji, która pochłonie ze sobą dużą liczbę wrogów.

Po wyeliminowaniu większości wrogów ziemia w okolicy się zatrząsie. Z nieba nadleci duży transportowiec Thunderhawk, który z niskiej wysokości zrzuca transporter Rhino. Jego emblematy rozpoznawcze nie dadzą złudzeń. Oto w ostatniej misji Oddziału Trzynastego będą walczyć z doborowymi wojowniczkami Adeptus Sororitas.

Transporter Rhino otworzy im drogę do podziemi fortu. Z luku pojazdu wyjdzie w pełnym opancerzeniu dziesięć Sióstr Bitwy. Dowódczyni zamieni kilka słów z akolitą Inkwizycji. Liczba wrogów na powierzchni wciąż się powiększa.

Akolita w ogniu walki staje przed Drużyną Graczy i zleca im najważniejsze zadanie. On wraz

Zniszczenie Valkirii 813-713X

Autodestrukcja powinna nieść ze sobą duży ładunek emocjonalny dla graczy. Sama scena jest filmowa i teatralna. MG powinien z wyczuciem podejść i przygotować się do tego wydarzenia. Warto przeżyć udane trzy misje bojowe, by móc poczuć realny związek i poczucie straty związane z tym elementem przygody.

z Adepta Sororitas zostaje, by ich osłaniać. Oddział Trzynasty ma zejść pod ziemię i zniszczyć źródło, przez które na powierzchni pojawia się plugastwo Nurgle'a. Mogą doposażyć się wedle uznania z Rhino Sióstr Bitwy.

Następnie Oddział Trzynasty wejdzie do podziemi.

Święty gniew i ogień będą oczyszczać drogę do samego źródła zepsucia. Fort okaże się rodzajem świątyni. Ktoś umyślnie i świadomie tworzył w tym miejscu świątynię dla Nurgle'a. Finałowa walka przed samym ołtarzem zepsucia będzie toczyła się z osłabioną emanacją Herolda Nurgle'a. Podziemny Ołtarz stanowi bramę dla przejścia przez Osnowę na powierzchnię i przez to przejście między światami wchodzić będą kolejne pomioty boga zepsucia. Bitwa z udziałem Adeptus Sororitas, oddziału trzynastego i akolity Inkwizycji będzie prawdziwym wyzwaniem. Po zniszczeniu ołtarza; Siostry Bitwy rozłożą bomby fosforowe i wezwą do odwrotu. Uciekną przed eksplozjami w Rhino.

BG będą mieli realny czas na to, by się ewakuować lub zostać bezimiennymi bohaterami Imperium, osłaniając wycofujący się oddział Sióstr Bitewnych.

Wybuch zawali cały Fort-Świątynię w olbrzymim blasku fosforyzującego ognia, dymu i smrodu zgnilizny, grzebiąc również zniszczony ołtarz i bramę do Osnowy.

Stając na zgłiszczach, Oddział Trzynasty będzie świadkiem lądowania tego samego transportera typu Thunderhawk Z kolejnego Rhino, również oznaczonego heraldyką Adeptus Sororitas wyjdą święci ojcowie eklezjarchatu oraz tajemniczy, owiani niepokojącą mocą ludzie. Ostatnią i najbardziej wyróżniającą się postacią będzie sam Inkwizytor Augustis.

Jeżeli akolita towarzyszący BG przeżyje walkę, złoży szybki raport i potwierdzi przydatność oddziału trzynastego jako godnych zostania akolitami świętej inkwizycji.

Akolici Inkwizycji.

Jeżeli Bohaterowie Graczy zasłużą w opinii MG na zaszczyt służenia dostojnemu Inkwizytorowi; to w oficjalnym raporcie Gwardii Imperialnej, zgineli w podziemiach, a ciał nie odnaleziono.

W ramach pogrzebu, na wniosek Inkwizytora, wszyscy zostali „pośmiertnie” odznaczeni Stalową Aquillą; którą w ramach możliwości MG powinien wręczyć jako handout.

Część I: Ewakuacja

Imperialni Gwardziści, jesteście ostatnią linią obrony przeciwko hordom obcych zagrażających Imperium. Każdy z was, dzielnych wojowników, jest częścią ogromnej siły, która zostanie wezwana do służby podczas wiecznej wojny. Będziecie walczyć na niezliczonych polach bitew, na tysiącu różnych światów w całej galaktyce. I nieważne czy walczyacie w wielkich krucjatach, czy jesteście jedynie częścią małego garnizonu, bądźcie dumni z możliwości poświęcenia swego życia dla ocalenia ludzkości przed jej wrogami.

- Komisarz Yarrick

Na pokład!

Przygoda rozpoczyna się wraz z przybyciem na Lotniskowcu Floty klasy Nemesis „Wieczna krucjata” na orbitę planety Soria znajdującej się w systemie Askellon. Przez długą halę, w której stoją dziesiątki ton sprzętu wojskowego, drużyna Bohaterów Graczy idzie na spotkanie swojemu przeznaczeniu, jakim jest obsadzenie i obsługa Valkirii 813-713X. Prowadzi ich porucznik Primus Odon, który jest ich bezpośrednim przełożonym i ma pod swoją komendą dziesięć takich maszyn.

Rzeczowo opisuje swoim nowym rekrutom poszczególne segmenty statku i jakie stanowiska mogą objąć w ramach lotu bojowego, by wspomóc I Pilota – patrz ramka *Podział obowiązków na Valkirii*. Dochodząc do wyznaczonej maszyny, w kilku słowach przekazuje im numer identyfikacyjny. Żegna ich, rzucając przez ramię, że może tym razem nie będzie potrzebował kolejnej drużyny na ich miejsce.

Oglądając swoją maszynę, słyszą hałas dobiegający ze środka. Po sprawdzeniu okazuje się, że w kokpicie siedzi pilot-mechanik pokładowy „Ślepy”. Będzie sprawiał wrażenie, jakby gadał do maszyny. Opowiada jej, co ostatnio widział i o tym, co myśli o niedawnych wydarzeniach związanych ze śmiercią kolejnej załogi. Po zwróceniu na siebie uwagi **Augus-Ślepy-Karczalini** przywita się z nową załogą i wprowadzi ich do środka, mocno naciskając na to, by dbali o tę maszynę, bo jest wyjątkowa. Jeżeli to zrobią, to mogą być pewni, że ona zadba o nich. Zasugeruje im, by nadali jej nazwę, na przykład „Szczęśliwa Trzynastka”. Augus odpowie na wszystkie pytania BG, wskaże drogę do zbrojowni, kajut, kaplicy, kantyny i innych miejsc na okręcie.

Rozmowę przerwie sygnał. Przedłużające się wycie syreny sygnalizujące, by załogi zebrały się w Sali Odpraw.

Gromadzących się ludzi pod dużymi wrotami, na których wyrzyto Imperialnego Orła, otaczają serwoczaszki. Z ich głośników dobiega dźwięk litanii do Imperatora. Stalowe podłogi niosą dźwięk kroków; dziesiątki żołnierzy idzie z zaciętą miną, by dowiedzieć się o pierwszych zadaniach. Wchodząc na szeroki korytarz, żołnierze dzielą się tam na poszczególne sale odpraw. Załoganci eskadr wchodzą przez stalowe drzwi o numerze 10, a zero, które zostało dawno temu wyrzyte przy wejściu do Sali, jest niemal starte od dłoni, które głaszały to miejsce na szczęście, jak to wielu sobie tłumaczyło.

Byli i tacy, którzy w miejsce zera wpisywali krótką modlitwę do Imperatora, by nadgorliwi kapłani nie dopatrywali heretyckich odstępstw w utartym zwyczaju wśród pilotów.

Pozbawione jakichkolwiek wygód pomieszczenie jest surowe w swej formie. Szereg prostych krzeseł i telebim na frontowej ścianie.

Po chwili holoekrany rozbłyskują w swym bladoniebieskim światłem. Obok hologramu pojawia się kapitan Pravo Sarkin.

Żyłasty wysoki około pięćdziesięcioletni człowiek, o ciemnej skórze i czarnych krótko ściętych włosach. Ubrany w oficerski mundur pozbawiony zbędnych elementów prócz oznaczenia stopnia na pagonach. Ma zimne spojrzenie, w którym widać zaciętość i werwę do walki.

Jego słowom na bieżąco towarzyszy zmiana skali map i obiektów, które pojawiają się na holoeckranie.

Piloci drugiej eskadry, opuszczając salę, spoglądają litościwie na operatorów Trzynastki.

Opcjonalni operatorzy na Valkirii:

I Pilot „Ślepy” – odpowiedzialny za pilotowanie maszyny.

Strzelec pokładowy I - III – operator broni pokładowej. Przód-tył, zmiany amunicji, ostrzał precyzyjny, etc.

Nawigator – Kierunek, odległości, parametry zużycia mocy. Łączność z pozostałymi. Koordynowanie celów. Skanowanie i wytapywanie przeciwników.

Wiedzą że „świerzaki” dostały najgorsze zadanie. I wszyscy z tego powodu są szczęśliwi.

Treść komunikatu służby Inkwizycji:

Moje imię to Gabriel Mederion. Jestem akolitą Inkwizycji. Witam Augusta Karczalina i pozostałych członków załogi. Jestem waszym wsparciem w tej misji.

Udajemy się do pałacu gubernatora nie tylko po komandosów, którzy potrzebują tam ewakuacji, ale przede wszystkim po przedmiot, który jest w moim centrum zainteresowania; a który jest w posiadaniu tych dzielnych żołnierzy.

Lećmy, nie traćmy czasu. Resztę wyjaśnię w drodze do pałacu.

Treść odprawy:

Piloci. W ramach operacji „Igła” lecimy na sam pałac zdrajcy, gubernatora Lorda Audan Quelto. Leci cały dywizjon.

Trwa przegrupowanie wojsk Obrony Planetarnej, która podzieliła się w ramach buntu wobec władzy gubernatora.

Eskadra pierwsza odpowiadać za transport Gwardzistów. Wróć do was.

Eskadra druga. Wy leciecie bez żołnierzy. Waszym zadaniem jest dostać się do pałacu. „Trzynastka” macie wylądować na tarasach w pobliżu gabinetów byłego gubernatora. Operuje tam oddział komandosów. Waszym zadaniem jest podjąć ich i wracać od razu na nasz statek. Reszta was osłania. Spodziewamy się dużego oporu wroga.

Jeszcze nie panujemy na niebie; najpewniej będziecie walczyć w powietrzu i uwaga na obronę przeciwlotniczą. Wasze Valkirie są obecnie wyposażone do walki powietrze-ziemia. Cele szczegółowe macie już na komputerach.

BG podchodząc do swojej maszyny, widzą, jak podpinane pod nią jest sporo rakiet i innego wyposażenia bojowego. Długie pasy amunicji są precyzyjnie układane przez serwitory. Po kilku minutach ich maszyna jest gotowa do startu. Każdy z BG zajmuje swoje stanowisko.

I Pilot otrzymuje precyzyjne koordynaty i kody łączności:

Oddział komandosów – Gryf

Eskadra Valkirii (10szt) – Orzeł I do X. (Valkiria BG to I.)

Baza – Gniazdo

Wszystkie stanowiska zgłaszają swoją gotowość. Silniki są odpalane. Przed samym startem w słuchawkach dowódcy zgłasza się kapitan Pravo Sarkin. Nakazuje wstrzymać start. Do załogi Trzynastki ma dołączyć dodatkowy człowiek. Krótki komunikat jest pozbawiony jakiegokolwiek wytłumaczenia dla nowej sytuacji.

Po chwili do maszyny szybkim krokiem wchodzi postać w mundurze Imperialnego Gwardzisty. Od setek pozostałych żołnierzy nie różniło by go nic, gdyby nie to że nie posiadał stopnia wojskowego, oraz że na jego hełmie zamiast Orła Imperialnego znajdował się symbol Inkwizycji.

Po wejściu ściąga on hełm gwardzisty i zakłada słuchawki pokładowe. Wita się z załogą.

Pierwszy lot

Po czym siada na wolnym miejscu pasażerów i zapina pasy bezpieczeństwa.

Hala pustoszeje z pracowników i operatorów maszyn. Światła przygasają. Nad wielką bramą świeci się olbrzymie żółte światło.

Pilot otrzymuje zgodę na start. Światło zmienia się na zielone, a brama przed Valkirią otwiera się, pokazując pustkę kosmosu oraz widok na planetę. Jej obraz przedstawia sześciokolorowe pasy. U góry i dołu czapy lodowe, następnie żółć, która przechodzi w zieleń aż do równika, na którym widnieją łańcuchy światła miast, lądowisk, olbrzymich hal przetwórczych.

Tuż za okrętem liniowym eskadra tworzy formację i rusza w kierunku wypełnienia misji. BG ukazuje się szersze spojrzenie. Trwa początek kampanii na planecie. Eskadra BG mija dziesiątki transporterów z żołnierzami i ciężkim sprzętem. Przed nimi lecą myśliwce oraz klucze bombowców. Na samej planecie widać pierwsze oznaki walki. Błyski eksplozji niszczonych fortec, oraz transporterów wybuchających na orbicie w wyniku trafień obrony planetarnej.

W czasie przelotu na planetę. Akolita Inkwizycji może wprowadzić BG do historii Imperium (patrz ramka Wprowadzenie I)

Wprowadzenie I

W czasie lotu Akolita Inkwizycji może wprowadzić Bohaterów Graczy jak i samych graczy do historii Imperium.

Czym jest Imperium ?

W samym centrum jest planeta: Święta Terra, gdyż to na niej Bóg Imperator zasiada na Złotym Tronie.

Miliardy podwładnych stoją na straży prawa, porządku i bezpieczeństwa Imperium oraz jego obywateli. Zbiorczo te organizacje określa się jako Adeptus Terra.

Wśród długiej listy wyróżnia się:

Gwardia Imperialna - Młot Imperatora. GI to wojsko Imperium Ludzkości. Wojsko na skalę galaktyczną, tysiące żołnierzy zastęp milionami, miliony miliardami i dopiero otrzymasz przybliżoną liczebność GI. Gwardziści podzieleni są na regimenty zgodnie ze specjalizacją.

Oprócz liniowych żołnierzy są też jednostki pomocnicze, nie zawsze należące do Gwardii, ale wraz z nimi operujące.

Kapelani bitewni dbają o czystość ducha żołnierzy, Tech-Kapłani o to by duchy maszyn zamieszkujące czołgi były spokojne i sprawne a psionicy swoimi mocami (miks mocy psionicznych i/lub magii w rozumieniu fantasy) przeważają bitwę kosztem własnego zdrowia (psychicznego i fizycznego). Na osobną uwagę zasługują oficerowie polityczni, zwani Komisarzami, dbają oni by morale gwardzistów było niezachwiane

Systemy planetarne zostały podzielone na światy produkcyjne (Świat Kuźnia, Świat Agrarny); przemysłowe (Światy Kopce produkujące w swych fabrykach konieczne dobra), religijne (Światy Katedry) czy handlowe lub inne, z których zabiera się poborowych (Dziki Świat, Świat Graniczny itp.).

Na straży czystości naszych dusz stoi Adeptus Ministorum zrzeszające kapłanów Eklezji a Adeptus Mechanicus, nazywani też kapłanami Marsa, dbają o święte maszyny. Sami zresztą za pomocą cyborgizacji upodabniają się do swoich podopiecznych.

Opcja - Niespokojny lot.

W czasie wchodzenia w atmosferę planety; może zdarzyć się kilka wydarzeń. Ostrzał obrony planetarnej. Atak myśliwców przechwytyjących. Wejście prosto w wyładowania atmosferyczne. Wezwanie o pomoc przez jednostki naziemne. I wiele innych. Mistrzu Gry, jeżeli masz ku temu czas. Pozwól operatorom poszczególnych stanowisk wejść w rolę. Niech przetestują swoje umiejętności i talenty. Przykład:

Piloci, strzelcy, nawigatorzy – test Zręczności, dla wymijania ostrzału, Wytrzymałości dla przeciążeń w czasie nagłych zwrotów, Siły Woli wobec narastającego strachu lub testy Zręczności dla wyłączania i uruchamiania osłon, Percepcji dla dostrzegania nadchodzących informacji ze wskaźników i monitorów, Ogłady i inteligencji dla precyzyjnego przekazywania informacji, logiki i analizy dla określania koordynatów i odczytywania map. Strzelcy – testy Umiejętności Strzeleckich dla walki pojazdami powietrznymi i celami

naziemnymi. Siły dla ręcznego kierowania bronią pokładową. Zręczności i Percepcji dla koordynowania prowadzenia ognia.

Nawigator – testy Inteligencji oraz Percepcji dla wyłapywania nadlatujących rakiet i przeciwników. Także dla koordynowania mocy na pancerz, bronie termiczne. Oraz skanowanie przestrzeni i prowadzenie do miejsca docelowego.

Uwaga:

Nie udany test, który mógłby się skończyć uszkodzeniem maszyny zaskutkuje unikiem. Wolanty kierujące statkiem będą wyrwały się pilotowi z rąk. Duch Maszyny nie pozwoli na uszkodzenie swojego opancerzenia. Bohater Gracza powinien zostać zaskoczony nagłymi zwrotami maszyny, nad którymi Ślepy nie panuje. Choć można je uzasadnić, nagłym podmuchem silnego bocznego wiatru. Skokiem napięcia w silnikach sterujących lub chwilową blokadą steru.

Będąc na wysokości tarasów, Strzelcy mogą wykazać się kreatywnością we wspieraniu Gryfów siłą ognia Valkirii.

Będąc w zasięgu radiowym, BG w roli Nawigatora odbierze sygnał od Gryfa.

Tekst można odczytać lub przekazać dla stosownego BG.

+++++

Tu Gryf.

Orzeł I, widzimy was na radarze. Potrzebujemy wsparcia! Mamy *przedmiot* dla Inkwizycji. Okopaliśmy się na ostatnim piętrze w gabinetach gubernatora. Nie ma go tu.

Wszystkie zdolne do działań bojowych Valkirie się rozdziela. Pilot otrzyma informację o tym, że będą osłaniany przez resztę eskadry.

Gdy zbliża się do fortecy, rozbłyśnie ona w świetle ognia skierowanego do Valkirii 813-713X. Pilot będzie musiał wykazać się umiejętnościami pilotażu.

Pilot musi posadzić maszynę w ogrodach na tarasie. W międzyczasie Strzelcy mogą prowadzić ogień osłonowy a pozostali członkowie drużyny osłaniać odwrót Gryfa. Akolita Inkwizycji otworzy luk towarowy i wyskoczy ostrzeliwując się i podążając w kierunku komandosów.

Podjęcie przesyłki

Po krótkiej chwili Akolita, trzymając coś w rękach, wraca wraz z komandosami i dowódcą Gryfów. Oboje zakładają interkomu. Na ekranach Pilota ukazuje się komunikat, że Valkiria jest zbyt obciążona. Nie można wystartować.

Musi szybko nastąpić decyzja. BG mogą wybrać między dwoma najbardziej prawdopodobnymi rozwiązaniami.

1 – zostawić Gryfy i odlecieć.

2 – zdemontować część uzbrojenia, amunicji i paliwa i uratować komandosów.

Postawa BN:

Akolita Gabriel Mederion

Jego zadaniem jest ewakuowanie przedmiotu, który trzyma ze sobą. TO jest zadaniem dowódcy Valkirii. Wymaga on natychmiastowego działania. Jest skłonny uratować Gryfy pod warunkiem, że nie zagrozi to jego misji. Niezdecydowanie lub przeciągające się rozważania BG zaskutkują rozkazem wydanym dla dowódcy Gryfów, by ci wysiedli. Ci zgodzą się ginąć dla Imperatora. Pełni dumy i hardości rzucają się w kierunku wrogów ukrytych w pałacu gubernatora.

Dowódca Gryfów: Porucznik Orna Everwild

Nie pozostawi swoich ludzi. Cała ósemka wraz z nim albo zostanie w pałacu, albo odleci razem z BG. Wykona polecenia wydane przez agenta Świętego Officjum. Pozbędzie się swojego sprzętu i pomoże przy błyskawicznym demontażu balastu z Valkirii.

Podjęcie przez BG decyzji o pozostawieniu komandosów (nawet jeśli to wyniknie z polecenia BN-a) zaskutkuje negatywnym odbiorem wśród pozostałych członków eskadry. A wieść wkrótce rozejdzie się po pozostałych członkach personelu.

Natomiast uratowanie Gryfów z opresji wywoła skutek odwrotny od wyżej opisanego. Czy to znak, że mit Trzynastki upadł?

Dodatkowo jeżeli BG będą demontować sprzęt z Valkirii, pójdzie im to znacznie szybciej. Zawiasy same puszczają, zaczepy i śruby były już poluzowane.

Powrót

W czasie powrotu na pokład okrętu liniowego BG mogą się wykazać stosownymi umiejętnościami wymienionymi w czasie lotu na planetę. Pozostałe maszyny eskadry będą osłaniać Trzynastkę

Ładując na pokładzie okrętu „Wiecznej krucjaty” czekać będzie na nich personel przygotowany do udzielenia pomocy medycznej jak i technicznej oraz porucznik Primus Odon, który w raz z swymi adiutantami natychmiast podejmie Akolitę.

Tajemniczy przedmiot zostanie zamknięty w skrzyni ozdobionej nieznanymi emblematami. I cała ta grupa ludzi wraz z otaczającą ich uzbrojoną ochroną udadzą się w głąb statku.

„Ślepy” wysiądzie z maszyny i głaszcząc ją, podziękuje za jej pomoc. I wraz z pozostałą ekipą mechaników zacznie ją przygotowywać do kolejnego lotu.

I mówiąc niby to do siebie, do BG lub do samej maszyny skomentuje, że „Trzynastka” chyba się zmienia; i może nawet polubiła BG.

Część II Skalpel

Jakie to ma znaczenie, że nasz świat straci w bitwie całe pokolenie, jeśli bez jego straty nie będzie mieć żadnych pokoleń w ogóle?

- Imperialny dowódca Abrhest Kohlt o masowych poborach na Durant III

Druga część przygody zaczyna się przy transporterze. Oczyszczony z kurzu, z uzupełnionymi stanami paliwa i amunicji. BG mogą poświęcić najbliższy czas na jakieś swoje specjalne oznakowanie maszyny (malunki na burtach maszyn są powszechne wśród załogantów).

Jest możliwość odwiedzenia zbrojowni, kaplicy, kantyny, lazaretu. Stosowne krótkie opisy poszczególnych miejsc znajdują się na końcu przygody.

Załoga Trzynastki jest odbierana wśród pozostałych ludzi zgodnie z dwoma zachowaniami NPC.

W przypadku pozostawienia Gryfów BG będą spotykać się z ostracyzmem i niechęcią. Wszystkie testy związane z Ogładą są trudniejsze o -10.

W przypadku uratowania komandosów, BG będą rozpoznawalni. To „ci z tej akcji”. Kilka osób z eskadry może podejść do osławionej Trzynastki, by porozmawiać o wydarzeniach z ostatniej misji.

W czasie, który MG uzna za stosowny; rozmowy i zapoznanie ze strefami statku zostanie przerwane przez sygnał wzywający do zebrania się w Sali Odpraw.

Krucjata trwa

Wszystkie krzesła na Sali Odpraw są zajęte. Panuje lekki zaduch. Holo-ekrany rozświetlają w swym bładoniebieskim światłem. Obok hologramu pojawia się kapitan Pravo Sarkin. Wywołany zostaje Trzynasty oddział porucznika Primusa Odon. Eskadra ma się udać do sąsiedniego pomieszczenia. Piloci i załogi wstają i szeptać coś między sobą udają się do pokoju obok.

Sala jest o połowę mniejsza. Pośrodku niej znajduje się duży stół. Zespolony z nim jest serwitor, pozbawiony nóg przypomina pulpit stojący nad blatem. Szereg kabli przymocowanych do jego kręgosłupa i głowy unosi się do sufitu i w nim znika. Jego wychudzone i blade pół mechaniczne ręce nanoszą dane na holo-mapę z naniesionymi na niej danymi strategicznymi. Jego oczy są zasłonięte stalową płytką, spod której wydobywa się zielona poświata. Ukazuje on południową półkulę planety. Oznaczenia naniesione na mapę wskazują na koncentrację wojsk rebeliantów wokół jednego fortu. Wokół nich właśnie zamyka się pierścień Gwardii Imperialnej.

Do pokoju innymi drzwiami niż wchodzili piloci wchodzi kapitan Pravo Sarkin i porucznik Primus Odon wraz z Akolitą Inkwizycji. Stają obok serwitora, przyglądając się mapie.

Porucznik czeka aż kapitan i pozostali załoganci opuszczą pokój.

Porucznika Primus Odon

Odgrywanie.

Jest to człowiek na oko po pięćdziesiątce. Bardzo zasadniczy i surowy. Na jego piersi wiszą odznaczenia za odwagę i heroizm.

Potrójna czaszka

Skrzydłata czaszka

Order Purpurowego Skrzydła

Obie jego nogi są sztuczne, a na gołej czaszce wyryte są głębokie blizny.

Oddany w pełni służbie. Oschły i pozbawiony emocji, które stracił, walcząc na wielu polach bitew.

Treść odprawy:

Piloci. Sytuacja na planecie rozwija się pomyślnie. Oddziały Gwardii Imperialnej stopniowo przesuwają się w kierunku głównych linii obrony. Panujemy w powietrzu w 90%.

Dziś mamy zrealizować zadanie o kryptonimie „Skalpel”.

Naszej eskadrze przydzielono to zadanie. W ramach ostatniej misji (kapitan znacząco patrzy na BG. W zależności czy przydzielenie misji stanowi wyróżnienie/prestiż. Lub jako rodzaj spisania eskadry na straty. Reakcje BN-ów powinny być stosownie odegrane. BG mają okazję się odkupić w oczach kompanów, lub pograć jeszcze bardziej).

Treść odprawy:

Drużyno; wy macie pojmać Quelto. Powodzenie tego zadania ma znaczenie polityczne i strategiczne. Pojmanie i osądzenie zdrajcy ma zniszczyć morale wroga i szybko zakończyć konflikt. Jeżeli nie podołacie go złapać, jego egzekucją zajmie się Akolita Inkwizycji; na miejscu.

To jest wasz rozkaz.

Jak tego dokonacie zadecydujecie na miejscu.

Wymaszerować!

Pierwszym rozwiązaniem jest frontalny atak wojsk piechoty i czołgów na fort celem odwrócenia uwagi broniących od dywersji.

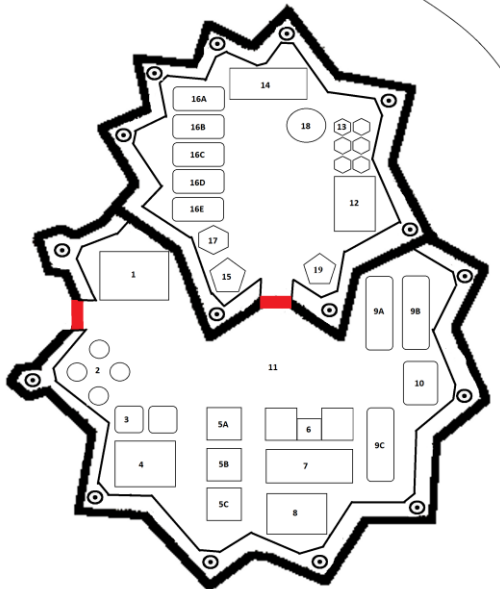
Drugim rozwiązaniem jest cicha infiltracja bez zbytecznego poświęcania życia żołnierzy.

Decyzja, jaką podejmą będzie rzutować na spostrzeganie drużyny przez innych BN-ów.

W pierwszym wypadku BG polecą w obstawie trzech innych Valkirii. Wszystkie uzbrojone w rakiety, bomby oraz ciężkie karabiny. Atak wojsk naziemnych spotka się z dużą zawziętością obrońców. Broń artyleryjska zniszczy część umocnień. Ale obrońcy będą walczyli do ostatniego. Oddział trzynasty straci dwie maszyny z obstawy, i sami w ogniu walki będą musieli desantować się, a następnie mozolnie przebijać przez linie obrony.

W drugim wyborze, opisanym niżej, BG zeskoczą z wysokości pięciu tysięcy metrów. Ich Valkiria będzie czekała na sygnał do lądowania w wyznaczonym przez BG miejscu.

Graczom zostaje przedstawiona mapa fortu. Załącznik.



Wprowadzenie II

W czasie lotu Akolita Inkwizycji może wprowadzić Bohaterów Graczy jak i samych graczy do świata Świętego Officjum.

INKWIZYCJA I JEJ ROLA.

Nie ma człowieka bardziej świętego niż Inkwizytor. Został on opromieniony przez Blask Złotego Tronu, realizuje zaś Jego Wolę.

Inkwizytorzy nie stoją ponad prawem. To oni są prawem. Skupieni tylko na jednym, obronie Imperium Ludzkości. Niektórzy działają subtelnie przez siatkę szpiegów, inni zaś preferują bombardowanie orbitalne.

Inkwizytorzy podzieleni są na różne Ordo, w zależności od zakresu działań.

Zaufanych agentów Inkwizytora nazywa się Akolitami, są to osoby wykonujące jego rozkazy oraz wolę. Nawet najwspanialszy człowiek nie może być w wielu miejscach jednocześnie. Spływa na nich łaska samego Inkwizytora, jego moc i wpływy. Jak duże? To już zależy od danego mistrza.

Po zakończonej odprawie dalsza część przygody może się rozpocząć od lotu Trzynastki w kierunku fortu Lorda Audana Quelto. Wraz z BG leci Akolita Inkwizytora. Jest to dobry moment na wprowadzenie kolejnego fragmentu opisującego uniwersum Warhammera 40k i Dark Heresy 2ed.

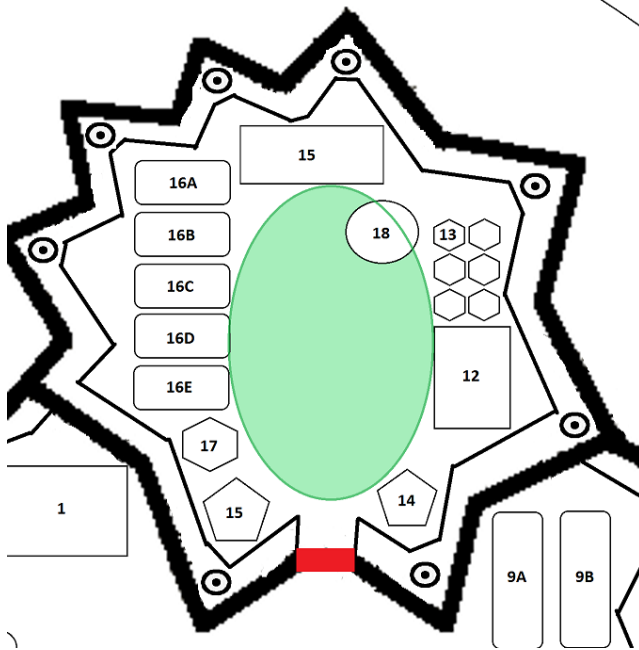
Lot przejdzie spokojnie. W komunikatach wyłapanych w radiu słyszać dobre morale żołnierzy, którzy cieszą się ze stosunkowo prostej kampanii. Oddziały naziemne metodycznie pacyfikują rebeliantów, przynosząc panowanie Imperium na planecie.

Gdby będą zbliżać się do miejsca akcji, skanery wychwycą zgromadzone wokół fortu oddziały Gwardii Imperialnej. Należy wówczas skontaktować się z dowódcą wojsk naziemnych. Przedstawić plan działania i go zrealizować.

Sam fort jest już ostrzeliwany z dział. Odgłosy wystrzałów niosą się echem w przestrzeni. A tarcza uniesiona w półkolu wokół murów absorbuje energię pocisków. Kont ostrzału dla dział jest za wysoki. Wojska naziemne czekają na transport rakiet, które zdołają ominąć tarczę energetyczną.

Sam fort to duża struktura podzielona na dwie strefy. Niższa, na której zgromadzone są budynki związane ze skoszarowaniem i trzymaniem sprzętu, i druga umiejscowiona na wzniesieniu. Starsza część, która stanowiła pierwotny zbudowany na skarpie fort, za którym wartkim nurtem płynie rzeka. W tej części zgromadzone są budynki administracyjne, energetyczne oraz centra taktyczne. I właśnie tam ma ukrywać się gubernator.

Pilot musi się wznieść na pułap poza zasięg obrony przeciwlotniczej. I zawisnąć bezpośrednio nad pierwotnym fortem. BG, spadając na spadochronach, muszą się zmieścić w przestrzeni wewnątrz fortu i ominąć tarczę energetyczną, która może ich spopielić. Innymi słowy, muszą wylądować w wewnętrznej części fortu.



Bezpieczna strefa lądowania zaznaczona w zielonym półkolu.

Sugestia:

Swobodne spadanie może się wiązać z następującymi utrudnieniami:

- brak skoordynowania ostrzału jednostek naziemnych. BG mogą trafić pod ostrzał sojusznicy

- silny boczny wiatr może spychać BG poza strefę lądowania*
- wadliwy sprzęt może utrudnić samo lądowanie*
- źle przymocowane oporządzenie może odpaść w czasie lotu*

Gdy BG wraz z Akolitą Inkwizycji wylądują na terenie fortu. Okaze się, że jest on podejrzenie pusty. Brak oświetlenia wcześniej wydawał się rozkazem zaciemnienia obiektu. Ale teraz wygląda na wręcz opuszczony. Sprzęt wojskowy leży bezładnie; tylko dwie trzecie wież obronnych leniwie się obraca w kierunku zgromadzonych wojsk; czekając na ich atak.

Przybycie BG wydaje się być obecnie niezauważone. Przed nimi staje kilka wyborów:

- zniszczyć lub wyłączyć Generatory Plazmowe (13) – skutek: wyłączają się tarcze energetyczne, oraz wieżyczki tracą zasilanie. Co w konsekwencji spowoduje alarm i atak na sabotażystów ze wszystkich stron.

- zająć Przekaznik Orbitalny (17) – skutek: odcięcie od przekazywania i nadawania informacji z pozostałymi rebeliantami. Zajęcie tego budynku pozwala ustalić BG miejsce, jakim jest ukryta fortyfikacja na południowym biegunie planety. Stamtąd dochodzi i wychodzi najwięcej komunikatów. Lecz dla samych BG są one nieczytelne. Akolita zbierze te dane do analizy. Po zdanym teście Przeszukiwania – trudny – BG mogą odnaleźć kartę weryfikacyjną przeznaczoną do czytników na terenie fortu.

- wejście do Centrum Taktycznego (15) – zrealizowanie głównego zadania misji. Co zaskutkuje błyskawiczną akcją ewakuacyjną.

Centrum Taktyczne to mały budynek. Można podejrzewać, że to tylko nadbudówka schronu, który ciągnie się niżej. Pozbawiony okien, z kilkoma rurami wentylacyjnymi umiejscowionymi na dachu. Drzwi wejściowe są pancerne. By je otworzyć, można skorzystać z ładunków wybuchowych, złamania kodu zamka elektrycznego, lub zeskanować kartę, którą można

znaleźć w budynku Przekaznika Orbitalnego.

Po wejściu do środka na BG będzie czekać trzech obrońców (Statystyki: Zainfekowany Żołnierz). Dwóch z nich obsługuje pulpit z ekranami. A trzeci siedzi naprzeciw ściany, na której jest włącznik alarmu. BG mają jedną rundę na eliminację tego rebelianta, nim ten podbiegnie i zdąży wszczać alarm. Żołnierze noszą przepocone mundury, a ich skóra nosi ślady infekcji. Na szyjach zaczęły się robić drobne pęcherzyki z jakimś płynem. Cały pokój jest nagrany od stale dających ciepło żaropalników.

Pokój, w którym znajdują się BG, to stosunkowo małe pomieszczenie. Na ekranach przewijają się dane dotyczące planety. Przebieg kampanii obronnej. Lista pozostałych bastionów. Raporty i rozkazy. Dalej prowadzą jedne drzwi. Zespalone zamkiem elektromagnetycznym. Po przyłożeniu karty zamek puszcza, a drzwi się uchylają. Stojący najbliżej drzwi musi zdać – Przeciętny – test wytrzymałości. Nie zdanie testu oznacza, że BG nie wytrzymał fetoru, jaki z tego pokoju został wypuszczony, i zwymiotował, a jego statystyki dotyczące Siły Woli i Oglądy są obniżone o -10 na czas 5 rund.

W środku znajduje się długi stół taktyczny, ściany są wypełnione holoe ekranami. Szeregi porzuconych krzeseł wieńczy koniec stołu. Za którym siedzi Lord Audana Quelto.

Całe pomieszczenie jest nagrzane niczym sauna. Posiadający dużą nadwagę lord ciężko oddycha w swoim olbrzymim fotelu. Jego łysa czaszka, z której spadła mokra peruka, kryje liczne implanty. Skóra na dłoniach nabrała bladzielonego koloru. Na stole przed nim leży pistolet plazmowy.

Gdy BG wchodzi do środka, lord ciężko wzdycha:

- Oto ci, którzy chcą zabić ideę. Jestem obietnicą, która się spełniła. Nie lękam się.

Akolita Inkwizycji wyciąga rejestrator obrazu:

- W imieniu Imperium i Świętego Oficjum skazuję cię na karę śmierci za zdradę.

I strzela w stronę Quelto. Pocisk zostaje zatrzymany przez pole siłowe (Współczynnik Obrony 30. Str. 169 PG). Audana zaczyna się szyderczo śmiać i kasłać jednocześnie. Sięga po pistolet plazmowy. I wciska alarm ukryty pod stołem. Całe pomieszczenie zalewa dźwięk alarmu i żółte migoczące światło.

Po wyeliminowaniu Lorda; BG może wezwać Valkirię by wylądowała na Lądowisku (18). BG czeka wymiana ognia z nielicznymi obrońcami. Gracze muszą przebić się na lądowisko i osłaniać je do czasu lądowania maszyny. Gdy Valkiria zostanie ostrzelana przez rebelianta, ku przerażeniu BG jedna z rakiet podwieszonych pod maszyną spadnie z zawiasów. Uderzy o ziemię. A po dwóch długich sekundach opali silnik i uderzy w cel, za którym schował się rebeliant, który chciał uszkodzić maszynę.

Po wystartowaniu uruchomi się wieżyczka obrony przeciwlotniczej – jeśli uprzednio nie zostały zniszczone/wyłączone Generatory Plazmowe (13). Kilka uników pozwoli uratować maszynę przed zniszczeniem.

Powrót:

W trakcie odlotu do BG odezwie się dowódca wojsk naziemnych. Dziękując za zaoszczędzenie im ludzi, czasu i energii na zajmowanie tego fortu. Obieca rewanż. Obrońcy twierdzy poddali

się po zorientowaniu się, że ich lider nie żyje. Obecnie trwa tam oczyszczanie i przejmowanie obiektu.

III Oblicze zepsucia.

Bohaterowie Graczy mieli okazję odespać poprzednią akcję. Mieli dobrą noc na odpoczynek i skontrolowanie swojej maszyny. Jest też to czas na formę relaksu. Napięcie się w kantynie; namówienie Ślepego na malunek-grafiti na burcie 13-stki. Sprzeczka i bójka z innymi załogantami o to kto ma większe bomby pod maszyną.

Wszystko to zostaje brutalnie przerwane przez sygnał to zbiórki w sali odpraw. W drodze do sali nr 10 członkowie eskadr mają dobre humory. Planeta jest już zasadniczo przejęta, czas na „ostateczny atak” i „wykończenie drani”. Morale jest wysokie.

Po zajęciu niewygodnych stalowych krzeseł, na Sali pojawia się kapitan Pravo Sarkin. Gratuluje żołnierzom dotychczasowych sukcesów. Dowództwo jest zadowolone z postępów kampanii. Dziś zostanie zaatakowana i zniszczona Faktoria Żywnościowa o symbolu FE-XIII (Faktoria Eksportowa). Wywiad donosi, że produkowana jest tam zatruta żywność, która była wysyłana na sąsiednie planety. Jest wiadome, że rebelianci zostali zainfekowani chorobą nieznanego pochodzenia, a źródłem ma być ta fabryka żywności. Wszystkich zainfekowanych należy eliminować.

Operacja nosi kryptonim „Odwet”. Zadaniem jest zrównanie faktorii z ziemią. Jest to duży kompleks, który ma ogromne ilości przyłączy i dróg kanałowych. Technicy uważają, że najefektywniejszą metodą zniszczenia tej fabryki jest przegrzanie Węzła Energetycznego znajdującego się w środku. Uszkodzenie reaktora wywoła efekt domina i w konsekwencji zniszczenie całej faktorii wraz z przyłączami.

Ten teren to ostatni bastion rebelii. Ostatni zdrajcy będą bronić się fanatycznie. Obszar samej faktorii jak i wokół niej został silnie umocniony. Dlatego Regiment MDCVV dowodzony przez Generała Dane Colo uderzy całą mocą.

Wywołany zostaje Trzynasty oddział porucznika Primusa Odon. Wykonanie zadania, jakim jest przegrzanie Węzła Energetycznego, przypada na Trzynasty oddział. I to BG będą osłaniani przez pozostałych żołnierzy. Wedle ich wskazówek otrzymają potrzebne wsparcie ogniowe. Ich Valkiria zostanie wyposażona w najcięższą broń przeznaczoną do akcji frontowych.

Po przedstawieniu zarysu misji BG udadzą się do doków celem przygotowania się do zadania. Jeżeli ostatnie dwa zadania zostały wykonane zgodnie z wizją dowództwa, bohaterowie graczy uzyskają pełen dostęp do zbrojowni oraz możliwość manipulowania wyposażeniem według potrzeb. Jedynym ograniczeniem jest czas. Mają na to osiem godzin.

Jeżeli ostatnie dwa zadania zostały wykonane tak, by opinia o ich poczynaniach wśród żołnierzy była pozytywna, to gracze w czasie przygotowań uzyskają dostęp do dokładnego planu faktorii i umiejscowienia samego rdzenia. Znajduje się on w budynku z oznaczeniem +991+. Jest to informacja uzyskana w ostatniej godzinie przed wylotem przez wywiad. BG dowiadują się o tym jeszcze przed dowództwem. Oddziałowi Trzynastemu nadal towarzyszy Akolita Inkwizycji.

Trzynastka ma wylądować na dużym placu załadunkowym dla kontenerowców. Następnie wejść do rozdzielni energetycznej. W środku po przejściu kilku pomieszczeń dostaną się do rozdzielni. Tam mają za zadanie podłożyć ładunki z czasownikiem i natychmiast się

ewakuować. Zadanie jest proste, ale wymaga szybkości działania; by nie utknąć w wymianie ognia na którymś etapie.

(Jeżeli w wyniku decyzji z poprzednich misji, BG nie zyskali przychylności żołnierzy, mają iść wzdłuż grubej żyły energetycznej, to gruby czarno-czerwono-żółty splot kabli prowadzący do głównego generatora.

Wprowadzenie III

W czasie lotu Akolita Inkwizycji **może** wprowadzić Bohaterów Graczy, jak i samych graczy, do historii Imperium.

WROGOWIE IMPERIUM.

Wyróżniamy trzy rodzaje zagrożeń. – **UWAGA, wiedza poniżej jest przeznaczona dla graczy nie dla postaci. Zgodnie z lore, sama wiedza i informacje na temat wrogów spoza rzeczywistości; czyli o bogach chaosu i demonach może być powodem do zabicia całych populacji. Bohaterowie Graczy mogą dowiedzieć się w tym wypadku o przeciwnikach kojarzonych z „Zepsuciem i Zgnilizną”.**

I Wróg spoza rzeczywistości - demony, stworzenia pochodzące z domen Chaosu z innego wymiaru, stąd nazwa

II Wróg zewnętrzny - plugawe xenos, które chce nam zabrać nasze światy. Zniewolić naszych braci, zhańbić nasze siostry. Orkowie, tau czy eldarzy poznasz ich po wyglądzie. A następnie zgładzisz. Podobnie jak każdego zawzonego kolaboranta. Kara może być tylko jedna, nie trać czasu na sąd.

III Wróg wewnętrzny - najbardziej plugawy, kryjący się wśród prawych obywateli. Może to być sąsiad, przełożony, a nawet brat. Pamiętaj Akolito podejrzliwy umysł to zdrowy umysł! A niewinność nie dowodzi niczemu! Plugawi heretycy i dysydenci knują z żądzą władzy albo tchórzostwa przeciwko świętemu Imperium i jego obywatelom. Przekłęci czarnoksiężnicy działają na zlecenie swoich demonicznych panów. Małostkowi głupcy krzyczą o “zemście”. Większość z nich służy jednej z czterech, ohydnych potęg. Są to:

Tzeentch - Pan Intryg

Slaanesh - Księżę Przyjemności

Khorne - patronujący furii oraz krwi

Nurgle - Siewca Plagi.

Ostrzegam was szczególnie przed tym ostatnim. Mami on chorych i umierających, gwarantuje im wieczne życie w zamian za służbę. Wieczne życie w cierpieniu gdy ich ciało jęczy choroba. Smrodzie fekaliiów i ropy. By przedłużyć swą nędzną egzystencję, rozsiewają choroby, narażając na śmierć miliony. Śmiaj jeszcze twierdzić, że ich pan dba o nich, dlatego nazywają go Papą Nurgle’em lub Dziadkiem Nurgle’em. Zaleca się profilaktyczne spalenie kultystów oraz wszystkiego, z czym mieli styczność. Święty ogień oczyszcza.

Wylatując z hangaru BG będą światkami jak setki ciężko uzbrojonych Valkirii wokół formuje szyki bojowe. Poszczególne formacje ustawiają się w locie nurkowym. Jest ciasno; pilot powinien ostrożnie dobierać kierunek lotu i moc silnika.

Zbliżając się do miejsca ataku, na horyzoncie pojawia się zarys słońca. Pod skrzydłami migotają setki kilometrów pól oraz potężne zbiorniki nieznanego żołnierzom przeznaczenia. Mijają olbrzymie kombajny, które zostały porzucone w środku ich pracy. Same z siebie

przypominają małe fabryki na szerokich gąsieniach. Ich lemiesze do zbiorów są szerokie na trzysta metrów.

Gdy pojawia się zarys factorii widać już odbywające się tam walki. Na kilka kilometrów przed samą faktorią. Rebelianci zbudowali szeregi wałów obronnych, zasieków i okopów. Obecnie ścierają się z naziemnymi jednostkami. Ciężkie czołgi typu Lemman Russ ostrzeliwują wszystkie umocnione pozycje. W powietrzu pojawiają się ostatnie maszyny latające, jakie pozostały rebeliantom. Zaczyna się ciężki terkot dział przeciw lotniczych. Ziemia i niebo zamieniają się wymianę ognia i stali.

BG mogą w tym momencie wspomóc oddziały naziemne. W zależności od ich fantazji przy uzbrajaniu się w hangarze.

To czas na walkę opisową z kilkoma testami dla poszczególnych stanowisk w Valkirii. Zachęcam Cię Mistrzu Gry do zrealizowania szalonych akcji z udziałem twoich Graczy. Niech zrzucą napalm i rzucą hasłem o zapachu o poranku. Piechociarze niech wezwą pomoc w zniszczeniu gniazd ciężkich karabinów maszynowych w ich obszarze. Wrogi myśliwiec siądzie Trzynastce na ogonie i w filmowej scenie zostanie zniszczony przez kompanów z ich oddziału. Uczyń z tych kilkunastu chwil moment poczucia siły i potęgi Gwardii Imperialnej.

Sam atak na faktorię przebiega spektakularnie. Ukazana jest siła ognia Gwardii Imperialnej. Fabryka posiada umocnienia i linie obrony. Także stanowiska przeciw lotnicze. Ale dobrze skoordynowane ataki niszczą każdy napotkany opór. Eskadry Valkirii ostrzeliwują cały zakład. Załoga Trzynastki desantuje się na obszarze załadunkowym kontenerowców - celem infiltracji obiektu. Ślepy z ich transporterem unosi się w niebo i czeka, wspierając ogniem z góry.

Teren załadunku to olbrzymi betonowy plac, który jest oświetlany przez wybuchy i eksplozje przy wschodzącym słońcu. Co jakiś czas jakiś odłamki i rykoszety odbijają się od płyty. Nie ma czasu na rozglądanie się. Wysokie kominy factorii zawalają się pod wpływem uderzeń pocisków. Poszczególne hale magazynowe stają w płomieniach. Powietrze jest ciężkie i sensory alarmują o truciznie wiszącej w powietrzu. Dalsze działanie wymusza używanie masek przeciwgazowych, co daje stały efekt -5 w testach Percepcji.

BG biegną przez plac w kierunku budynku z oznaczeniem +991+. Umiejscowiona na dachu wieżyczka ostrzeliwująca teren wokół eksploduje białym światłem nad głowami wbiegających BG. Skanery zatrucia powietrza pokazują wysoki poziom. Samo powietrze wydaje się być mokre, a całe ubranie i sprzęt pokrywa delikatna rosa. Okulary w maskach przeciwgazowych co jakiś czas trzeba przecierać. Testy w oparciu o Percepcję mają stały efekt -10.

Pierwsze pomieszczenie to magazyn z częściami. Panuje tu spokój, nie licząc przewracających się regałów mających po 5 metrów wysokości. Siła uderzeń i ostrzału wzbudza drżenie ścian i samych regałów. Na końcu hali są szerokie drzwi. Za nimi krótki korytarz.

Gdy BG wbiegają na korytarz, gaśnie światło. Po krótkiej chwili zapala się blade oświetlenie awaryjne. Budynkiem nadal wstrząsają wybuchy. W komunikatach daje się słyszeć, że obrońcy nie odpuszczają do samego końca. Według mapy GB mają wejść w ostatnie drzwi po prawej. Po drodze mijają wejścia do korytarzy do habitatów. Do magazynów chemii. Pryszniców; oraz do przetwórci.

Kruszejący tynk opada im na ramiona; a filtry w maskach wskazują, że są zapchane w 30%. Czas działa na ich nie korzyść.

Wchodząc do samej rozdzielni widzą dużą salę, w której znajduje się trzech pracowników. Próbuje oni ratować sytuację, przełączając energie pomiędzy systemami i ratując fabrykę przed wyłączeniem zasilania. Mają ze sobą broń krótką. (Statystyki: Pracownik Faktorii). Nie noszą oni masek, ani żadnego sprzętu ochronnego. Ich ciała noszą głębokie zmiany chorobowe. Są pokryci wieloma pęcherzykami, część z nich popękała. Noszą pierwsze ślady mutacji – wyrastające zgrubienia przypominające łuski, zanik uszu, pojawiające się grube i twarde narośla na czole.

Każdy z BG musi wykonać Test Strachu, z modyfikatorem +0. (strona 285 PG).

Po otrząśnięciu się z tego co zobaczyli. Podkładają ładunek i nastawiają licznik. Następuje ewakuacja.

Jako narzędzie narracyjne można opisać BG, że w wyniku walki i tego, co zobaczyli, zużyli zapas filtrów w maskach na poziomie 80%.

Biegnąc z powrotem, trafiają na korytarzu na dwójkę żołnierzy (statystki: Zainfekowany Żołnierz). Ich ciała także noszą bardzo wyraźne znamiona choroby. Wyglądają niczym ofiary ciężkiego poparzenia popromiennego, a mimo to ich wartość bojowa nie ulegała pogorszeniu. Po wybiegnięciu na plac załadunkowy zobaczają, że jest on usiany lejami po pociskach i gruzem, który posypał się z sąsiednich budynków. Leżą na nim także zwłoki rozszarpanych przez wybuchy ciała obrońców. Lądująca Valkiria ustawia się rampą załadunkowa w kierunku nadchodzących BG. Gdy wbiegają do niej, sama unosi się na mocnym ciągu silników. Zostaje nadany sygnał o natychmiastowym wycofaniu się wszystkich atakujących.

Akolita poleca, by wszyscy się rozebrali, a cały sprzęt, który mieli na sobie, natychmiast wyrzucili z maszyny. Będąc na wysokim pułapie BG są światkami spektakularnego wybuchu faktorii. Szeregi eksplozji roznoszą się od środka, zatapiając fabrykę w białym oślepiającym ogniu. Rozchodząc się na boki niczym w pajęczej sieci zgodnie z zasięgiem i rozłożeniem łączy energetycznych.

Powrót:

Odlatując, załoga Trzynastki słyszy w komunikatorach gratulacje za zrealizowanie zadania. Będzie okazja oblać odbicie planety w kantine. Imperium Victa!

Jednak Akolita Inkwizycji, w tle cieszących się żołnierzy, posępnie stwierdzi, że to nie jest koniec. Muszą wykonać jeszcze jedno zadanie.

IV. Święty ogień.

Bohaterowie Graczy spędzają czas w kantine. Długa przestrzeń gdzie wzdłuż ciągnącego się na dwadzieścia metrów baru ciągną się szeregi dyspozytorów. Można w nich wybrać mało procentowe napitki. Reszta hali to szeregi ław i stołów. Część z nich jest osłonięta kotarami z blachy. Najpewniej bardziej przedsiębiorczy żołnierze zorganizowali to\ minimum prywatności przez rozbiórkę kontenerów po częściach. Rozgrywane są szeregi gier karcianych i kościanych. A także trzy wydzielone przestrzenie na sparing. Oraz nieoficjalne pojedynkowanie się. Kwitnie drobny handel i wymiana łupów.

Zajęcia przerywa „cichy sygnał” wzywający Bohaterów Graczy na zebranie w pokoju odpraw. Cichy Sygnał jest przeznaczony dla zadań specjalnych, w których angażuje się tylko część personelu. Do I kapitana z cichym szmerem podlatuje serwowaczka, wygłaszając zapętloną wiadomość głosową o pilnym zebraniu w Sali Odpraw.

W zależności od tego, jaką renomą cieszą się BG, tak zostają odprowadzani do drzwi kantyny przez pozostałych żołnierzy. Czy to kpiącymi zwrotami, by szejli w bólu, czy z hasłami o powodzeniu misji.

Sala odpraw jest wyjątkowo pusta. Zostali wezwani tylko BG. Kapitan wraz z towarzyszącym mu Akolitą Inkwizycji omawiają plan szturmu, pokazując ukrytą fortyfikację na południowym biegunie planety. Zgodnie ze zdobytymi informacjami w forcie, w którym ukrywał się były lord, znajduje się główne źródło zepsucia. Tam wśród płaskowyżów jest miejsce, gdzie wszystko się zaczęło.

Zadanie jest delikatne. Należy działać natychmiast. Nie można narażać większej ilości żołnierzy, która nie jest przygotowana na spotkanie z pomiotami Nurgle'a. Bombardowanie orbitalne nie wchodzi w grę. Trzeba wejść do tego jądra ciemności i zniszczyć wszystko, co tam jest.

Zadaniem Trzynastki jest dostarczenie na miejsce Akolity Inkwizycji i jego ochrony. Nie można pozwolić mu zginąć. BG mają się tam okopać i czekać na wsparcie, które już jest w drodze. Wraz z oddziałem, który do nich dołączy, zniszczą i wypalą całe zło, które tam się zaleгло.

W wyniku ostatnich doświadczeń oraz zgodnie z wiedzą i doświadczeniem w walce z pierwszymi pomiotami Nurgle'a; uderzą bezpośrednio w serce wroga. Akolita osobiście poprosił, by to BG go eskortowali i chronili na miejscu.

Valkiria jest już gotowa. Została przystosowana do szybkiego lotu. Nie było czasu na jej dozbrajanie. Odlatując, BG zobaczą, jak część mechaników oraz dowódca Gryfów odprowadza ich w pełnym salucie, stojąc na jednej z barierek. Lot mija szybko, to ostatnie chwile na pytania i odpowiedzi do załogi i Akolity.

Wejście w atmosferę przebiega trudnościami. Grawitacja planety w tym miejscu jest silniejsza niż na pozostałych jej częściach. Szybko osadzający się szron na szybach ogranicza widoczność, a silniki wysyłają alarmy na temat zbyt gwałtownego ochładzania się przewodów paliwowych.

Na ekranach nawigatora pojawiają się sygnały o szeregach budowli osadzonych w kole. Ich układ wskazuje, że znajdują się na samym wierzchołku planety. Poniżej znajdują się podziemne instalacje. Wskaźniki pokazują, że pod powierzchnią ziemi panują wysokie temperatury.

Będąc nad samym fortem, Valkiria 813-713X zostanie krytycznie uszkodzona. Lewy silnik został trafiony pociskiem, który nie był wychwycony przez czujniki. Maszyna wpada w korkociąg i zaczyna gwałtownie tracić wysokość. System automatycznych silników próbują stabilizować lot, ale jest to daremny wysiłek. Maszyna jest stracona. Przy trudnym teście Spostrzegawczości załoga może dojrzeć, że jej lewa strona jest trawiona przez kwas.

Otwiera się tylna rampa. Ślepy wykonuje manewr lotu pionowego, co powoduje wyrzucenie załogi z maszyny. Puszczają wszystkie pasy bezpieczeństwa, a fotele wraz z pozostałą częścią wyposażenia wypadają w zimną przestrzeń.

Bohaterowie Graczy wraz z towarzyszącym im Akolitą są zmuszeni do desantu. Lądują na ciepłej ziemi smagani lodowatym wiatrem. Patrząc w niebo i widząc, jak maszyna zużywa sporą część paliwa, by wejść na maksymalny pułap. Ślepy się katapultuje, a następnie Valkiria, przechylając się na bok, spada, próbując korygować trajektorię w kierunku wrogów, którzy wychodzą spod ziemi i budynków na miejscu.

Valkiria uderzy, rozbijając się przed linią umocnień wroga. BG zostaną przykryci silnym ogniem nieprzyjaciela. Na komunikatorach BG pojawi się informacja o uruchomieniu się sekwencji autodestrukcji. Odliczając do zera maszyna zatrzyma czas na trzeciej sekundzie, by wrogie oddziały mogły doprowadzić ciężkie działka automatyczne, które miały zabić BG. Po rozstawieniu się przy maszynie, odliczanie się wznowi. Oddział Trzynasty będzie świadkiem dużej eksplozji, która pochłonie ze sobą dużą liczbę wrogów.

Po dalszym wyeliminowaniu wrogów na terenie potyczki ziemia zacznie się trząść. Słychać będzie głośny huk silników ciężkiej maszyny, która gwałtownie zniża lot. Z chmur wyłoni się duży transportowiec Thunderhawk, który zrzuca z niskiej wysokości, bez lądowania, transporter Rhino. Ciężkie uderzenie tej maszyny wzburzy duże ilości ziemi, która wyleci w powietrze. Stale kręcące się gąsienice płynnie wyciągną transporter z leja, a sprzężony ciężki bolter zacznie wypływać z siebie amunicję, siejąc zniszczenie i śmierć w szeregach wroga. Jego boczne emblematy rozpoznawcze nie dadzą złudzeń. Oto w ostatniej misji Oddziału Trzynastego będą walczyć z doborowymi wojowniczkami Adepta Sororitas.

Transporter Rhino otworzy swoimi gąsienicami drogę między zabudowaniami. Budynki to pozostałości po małej kopalni która tutaj stała, a po podejściu i przyjrzeniu się okaże się, że pracowała tutaj jednostka archeologiczna i badawcza. Pośrodku zabudowań znajduje się szerokie zejście do podziemi. Kamienne schody prowadzą do ciemności. Temperatura, jaka bije z tego miejsca, sprawia, że nawet wiatr staje się ciepły, co wzbudza jego siłę i porywistość. Z luku pojazdu wyjdzie w pełnym pancerzu dziesięć Sióstr Bitwy. Natychmiast przyjmą pozycje obronne wokół wejścia do podziemi. Dowódczyni zamieni kilka słów z Akolitą Inkwizycji, który najwidoczniej spodziewał się ich wsparcia. Przeorysza powie, że w drugim transporcie nadlatuje Inkwizytor. Należy bez zwłoki zejść do podziemi i zniszczyć portal, nim będzie za późno.

Ten po szybkiej konsultacji w ogniu walki podejdzie do żołnierzy oddziału Trzynastego. Adepta Sororitas zostaną na powierzchni, odpierając ataki pomiotów Nurgle'a, ale to BG muszą wejść do środka i zniszczyć to, co znajduje się pod ziemią.

Bohaterowie Graczy mogą się dozbroić w sprzęt, który jest w Rhino. Następnie Przeorysza odmówi modlitwę nad BG (dającą im premię do testów **Sily Woli +20** na czas walki) oraz Zdolność: **nienawiść** (str. 126 PD) wobec istot pochodzących od Nurgle'a. Pozostałe Siostry Bitwy, śpiewając Święte Pieśni Odkupienia, odprowadzą, osłaniając się ogniem, grupę po schodach w dół. Wprost do ciemności.

Grupa wejdzie do podziemi. Stal i ogień będą oczyszczać drogę do samego źródła zepsucia. Plan podziemia okaże się prosty. Długie zejście w dół kończy się szerokim pomieszczeniem, w którym czekać będą pomioty Nurgle'a. Widok tych stworzeń wywoła **Strach (3)**. Samo pomieszczenie to duża owalna komnata, w której przygotowywano ofiary do składania ich mrocznemu bogu. Są tu klatki wiszące u powały kamiennego sufitu, szeregi kamiennych ław i łańcuchów. W środku jest studnia, z której wydobywa się gorąco i straszliwy smród. Wszystko wokół jest pokryte śluzem. Nieostrożne kroki grożą upadkiem. Wszędzie roi się od najróżniejszych insektów i drobnych zmutowanych gadów.

Za kamiennymi wrotami, które z trudem się otwierają, czeka główny ołtarz i sanktuarium. Oczom wchodzących do środka ukaże się scena wywołująca **Strach (4)**.

W podziemnej kaplicy, na dwadzieścia metrów przed nimi, pomiędzy szeregami kamiennych ław, z obu stron tego przybytku przykuto ludzi. Wszystkie miejsca są zajęte. Ciała ludzi pokryte są wszelkiej maści chorobami i zepsuciem. W ich oczach i na ich skórze biesiaduje wcześniej spotkane robactwo. Bohaterów Graczy przeraża świadomość, że każdy z tych ludzi żyje.

Broń, kombinezony i wszystko inne powoli zaczyna trawić kwas, który unosi się w wilgotnym powietrzu.

Sam ołtarz emanuje w górę jakiś rodzaj widzialnej energii. Jest pilnowany przez odrażającą istotę.

Siewca Zarazy

Sam jego widok wystarczy, by na człowieka sprowadzić obłąd lub chorobę, ponieważ jest uosobieniem największych obaw ludzkości i reprezentuje to, co w niej najbardziej obrzydliwe. Posiada jeden róg i cyklopie oko. Rozkładające się ciało i supły tętniących wnętrzności sprawiają okropne wrażenie, potęgujące niepokojącą aurę, otaczającą wszystkie istoty z Osnowy. Kiedy Siewca Zarazy rusza do ataku, intonuje pieśń, w której wymienia nieprzeliczone choroby, jakie Nurgle ofiarował galaktyce.



Finałowa walka przed samym ołtarzem zepsucia będzie toczyła się z elitarnym wojownikiem Nurgle'a, Siewcą Zarazy i jemu podobnym pomiotom, które w raz ze sobą przywiódł do świata materialnego. Ołtarz stanowi wyrwę na Osnowę i przez to przejście między światami wchodzić będą kolejne pomioty boga zepsucia. Bitwa z udziałem Adepta Sororitas, Oddziału Trzynastego jak i Akolity Inkwizycji będzie prawdziwie heroiczna.

Po zgładzeniu wszystkich wrogów w krypcie pozostaje zniszczyć ołtarz. On sam stanowi kamienny blat pokryty wieloma warstwami rozkładających się tkanek. Można go zniszczyć metodami konwencjonalnymi. Strzelając do niego z broni aż do jego rozkruszenia, wysadzeniem, lub fizycznymi atakami. Po jego złamaniu energia wydobywająca się z jego środka zniknie, a portal na powierzchni zostanie zamknięty. Temperatura otoczenia zacznie

szybko spadać, co będzie znakiem powodzenia misji. Arktyczny chłód bieguna znów powróci, przynosząc uspokojenie w postaci silnych wiatrów. Siostry Bitwy, po rozłożeniu na terenie wykopalisk bomb fosforowych, wezwą do odwrotu.

Ostrzeliwujące się Siostry Bitwy będą czekać w swoim pojeździe na wyjście Oddziału Trzynastego. Po wejściu BG do pojazdu, natychmiast ruszą. Po odjechaniu kilkudziesięciu metrów teren wykopalisk rozbłyśnie światłem, które będzie można zaobserwować z kosmosu. Blask i temperatura wybuchów dokona ostatecznego oczyszczenia splugawionego miejsca. Nawet wewnątrz pojazdu stanie się oślepiająco jasne, a ze ścian zaczną odpadać farba. Część elektroniki wyłączy się przez stopienie obwodów.

Gdy kurz i temperatura znów opadnie, Siostry Bitwy zawrócą na pogorzelisko, by sprawdzić, czy coś zostało. Po wyjściu z pojazdu oczom BG ukaże się wielki słup dymu, który unosi się wysoko w górę. Cały teren został zrównany z ziemią, nie pozostał ani jeden budynek. Sam kompleks podziemia zawalił się, a w jego wnętrzu nadal fosforyzują się niedopałki. Gdy BG oglądają pogorzelisko, z nieba uderza huk lądujących silników. Z chmur wyłania się Thunderhawk, który dostarczył Rhino. Teraz także ma podczepiony ten pojazd. Po wylądowaniu i odczepieniu zawiasów na teren walk podjedzie transporter z ikonografią Inkwizycji.

Z środka wysiądzie szereg postaci. Będą to kapłani niosący święte przedmioty.

Na końcu wysiądzie olbrzymia postać ubrana w potężny pancerz wspomagany. Gabriel natychmiast uklęknął przed nim, zdając raport z ostatnich wydarzeń. (jeśli nie przeżyje, uczyni to najstarsza stopniem Siostra Bitwy).

Po odsłuchaniu pełnego raportu Inkwizytor wezwie do siebie BG.

Przedstawi się jako Augustis. Spyta ich tylko raz.

Czy są gotowi nieść brzemień sług Imperium, gdzie tylko śmierć zakończy ich służbę?

Jeżeli tak, osobiście ich nobilituje jako swoje sługi i każe wejść do Thunderhawka. Od dziś przestali być Gwardzistami. Zostali Akolitami Inkwizycji.

Jeżeli nie, rozkaże Akolicie Gabrielowi Mederionowi na zabicie świadków tych wydarzeń, którzy zagrażają bezpieczeństwu Imperium. Ten wraz z Adeptrą Sororitas otworzy ogień w kierunku Oddziału Trzynastego.

Po oficjalnej lub nieoficjalnej śmierci BG zostaną pośmiertnie odznaczeni Stalową Aquillą.

Zachęcam Mistrzów Gry do stworzenia handoutów tego odznaczenia.

Gratuluje, ukończyliście tę przygodę.

Pozdrawiam

Jarosław -Iwan- Iwański



- **Stalowa Aquila** - nadawany tym, którzy mimo poważnego niebezpieczeństwa, zwyciężyli wroga i powrócili do czynnej służby. Niełatwo zdobyć to odznaczenie, przyznawane jedynie z dobrego powodu. Zdobędą je jedynie ci, którzy mimo iż przeżyli najbardziej brutalne i spektakularne spotkanie z wrogiem, zachowali zimną krew.

