DARK HERESY

GRA FABULARNA

COP CORP

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

Polska edycja Dark Heresy

Redaktor naczelny:
Michał „Baniak" Bańka

Tłumaczenie:
Bartosz Chilicki, Andrzej Jakubiec, Krzysztof Kowalczyk, Marcin Roszkowski, Dominika Rycerz-Jakubiec

Korekta:
Michał Bańka, Agnieszka Gutowska, Krzysztof Kowalczyk

DTP:
Andrzej Karlicki

Redaktor merytoryczny:
Bartosz Chilicki

Podziękowania dla:
Szymon Gwiazda, Karol Kolbus, Przemysław Kozłowski, Daniel Lewandowski, Krzysztof „Jaxa" Rudek, Nikos Sawwidis, Michał Słowiński, Adam Waśkiewicz

Dark Heresy

Originally Designed by
Owen Barnes, Kate Flack, and Mikę Mason

Dark Heresy Second Edition

Designed by
Andrew Fischer

Produced by
Tim Huckelbery

Development and Writing
Dan Abnett, Owen Barnes, Mas Brooke, Tim Cos, John Dunn, Tim Flanders, Jordan Goldfarb, Andy Hoare, and Tim Huckelbery

Editing and Proofreading
Jim Jacobson, Andrew Kenrick, Mark Latham, and Alex Stragey

Managing RPG Producer
Chris Gerber

Graphic Design
Taylor Ingvarsson

Graphic Design Manager
Brian Schomburg

Cover Art
Mathias Kollros

Interior Art
David Ardila, A.L. Ashbaugh, Jacob Atienza, Cristi Balanescu, Lin Bo, Aleś Boca, Matt Bradbury, Filip Burburan, Jon Cave, Anna Christenson, Alesandre Dainche, Mauro Dal Bo, Vincent Deyault, Guillaume Ducos, Alvaro Calvo Escudero, Zack Graves, Ilich Henriquez, Imaginary FS Pte Ltd, Toni Justamante Jacobs, Nicholas Kay, Julian Kok, Anton Kokarev, Mathias Kollros, Alex Konstad, Sam Lamont, Clint Langley, Ignacio Bazan Lazcano, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Mark Molnar, David Auden Nash, Niten, Hector Ortiz, Shane Pierce, Yos Bayu Pratama, Neil Roberts, Michael Rookard, Martin de Diego Sadaba, Christian Schwager, Stephen Somers, Ray Swanland, Theo Sylinades, Thrung, Erie Tranchefeux, Ben Zweifel, and the Games Workshop Design Studio

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Andy Christensen

Production Management
Erie Knight

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks
To Marco for getting it rolling, Ross and Michael for keeping it alive, and of course Rick for starting it all. Special thanks aiso to our invaluable playtesters (see page 443 for the fuli list).

Games Workshop

Licensing Managers
John French and Graeme Nicoll

Head of Licensing
Jon Gillard

Business and Legae Adviser
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Copemicus Corporation
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
Polska
www.copcotp.pl

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Dark Heresy © Copyright Games Workshop Limited 2015. *Dark Heresy,* the *Dark Heresy* logo, GW, Games Workshop, Space Marinę, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FEG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-83-61656-36-4

Patron Medialny
Baniak Baniaka
POLTERGEIST POLTER.PL

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 wwwdarkheresy.pl.

YV podręczniku zawarto zmiany z oficjalnej Erraty 1.1 wydanej przez Fantasy Flight Games..;

Spis treści

W mrok 6
Niewinność nie dowodzi niczego 12
Czym jest gra fabularna 13
Początek gry 13
Zawartość podręcznika 13
Epoka Imperium 14
Zastępy wrogów ludzkości 16
Inkwizycja 18

Rozdział I: Podstawy rozgrywki

Podstawowe reguły 21
Podstawowy mechanizm 22
Testy umiejętności 23
Testy cech 23
Testy złożone 24
Testy przeciwstawne 24
Poziom trudności testu 24

Rozdział II: Tworzenie postaci

Tworzenie Akolity 28
Etap 1: Określ Pochodzenie 29
Etap 2: Określ Przeszłość 44
Etap 3: Określ Rolę 60
Etap 4: Wydaj Punkty Doświadczenia, dobierz ekwipunek 78
Etap 5: Tchnij życie w postać 82
Rozwinięcia Elitarne 86

Rozdział III: Umiejętności

Używanie umiejętności 94
Umiejętności specjalistyczne 95
Opisy umiejętności 98

Rozdział IV: Zdolności i właściwości

Zdolności 119
Opisy zdolności 123
Właściwości 134

Rozdział V: Zbrojownia

Dostępność i W pływ 140
Uzbrojenie 144
Sprzęt ochronny 167
Ekwipunek 170
Usługi 179
Cybernetyka 180
Pojazdy i wierzchowce 185

Rozdział VI: Moce psioniczne

Psionicy w Imperium 192
Psionicy w Dark Heresy 193
Współczynniki Psioniczne 193
Dyscypliny psioniczne 194
Korzystanie z mocy psionicznych 194
Pociski psioniczne 198
Moce psioniczne 198

Rozdział VII: Walka

Tryb sekwencyjny 215
Walka 216
Szczegółowy' podział tury 217
Akcje 217
Atak ...A 226
Okoliczności bojowe 229
Rany 232
Zmęczenie 233
Stan postaci i szczególne rodzaje obrażeń 242
Leczenie 244
Ruch 245
Walka z wykorzystaniem pojazdów 250
Prowadzenie pojazdów 250
Uszkodzenia oraz naprawa 257

Rozdział VIII: Narzędzia narracyjne

Tryb narracyjny 264
Sceny 264
Wpływ i Subtelność 268
Interakcje społeczne 277
Śledztwa 280
Poszlaki 280
Tropy 282
Prowadzenie śledztwa 284
Strach, szaleństwo i potępienie 285
Rola Przeznaczenia 293
Postacie Wspierające 294

Rozdział IX: Inkwizycja i Imperium

Imperium Ludzkości 301
Filary Imperium 305
Inkwizycja 311
Złowrogie potęgi Chaosu 318

Rozdział X: Sektor Askellon

Apokryf Askellios 320
Domeny Askellon 324
Światy Procesjonału 324
Światy trybutarne 340
Światy plebejskie 346

Rozdział XI: Mistrz Gry

Jak być MG 349
Rola MG 351
Zadania Mistrza Gry 351
Tworzenie Inkwizytora 354
Sceny walki 357
Sceny narracyjne 360
Pomoce narracyjne 360
Sceny spotkań 361
Sceny eksploracji 364
Przygody 366
Nagrody 371
Motywy przewodnie i kampanie 374

Rozdział XII: Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy

Projektowanie wyrównanych spotkań 379
Wykorzystywanie BN-ów 380
Imperialni słudzy i obywatele 384
Flora i fauna sektora Askellon 400
Wróg wewnętrzny 404
Wróg zewnętrzny 411
Wróg spoza rzeczywistości 415

Rozdział XIII: Mroczne żądze

Wstęp dla Mistrza Gry 41K
Tło przygody 419
Zarys przygody 419
Część I: Miasto kłamstw 421
Część II: Pod błękitem nieboskłonu 428
Część III: W pogoni za Potępieniem 433
Podsumowanie i nagrody 435
Dodatek: Bohaterowie Niezależni 437
Indeks 440

NASTAŁO 41. MILENIUM

Od ponad setki wieków Imperator siedzi nieruchomo na Złotym Tronie Ziemi Jest Panem Ludzkości z woli bogów i władcę milionów światów, dzięki potędze swych niewyczerpanych armii. Jest gnijącą padliną, wijącą się niewidzialnie od potęgi Mrocznego Wieku Technologii. Jest Trupim Lordem Imperium, któremu każdego dnia poświęca się tysiącę dusz, by mógł nigdy żyć wiecznie.

Mimo swojego nieumarłego stanu, Imperator kontynuuje swą wieczna zemstę. Potężne floty bitewne przemierzają pełne demonów miazmaty Osnowy, jedyną drogę między odległymi gwiazdami, oświetlaną przez Astronomican, psioniczną manifestację woli Imperatora. Olbrzymie armie walczą w Jego imieniu na niezliczonych światach. Najlepszymi z jego żołnierzy są Adeptus Astartes, Kosmiczni Marines, zmodyfikowani genetycznie, nadludzcy wojownicy. Ich towarzyszami broni są legiony Gwardii Imperialnej, wiecznie czujna Inkwizycja i Tech-Kapłani Adeptus Mechanicus. Lecz w całej swej mnogości, ledwie ich wystarczy, by powstrzymać wieczne zagrożenie ze strony obcych, heretyków, mutantów... i jeszcze gorszych istot.

Być człowiekiem w tych czasach, to być jednym z wielu miliardów i żyć w najokrutniejszym i najkrwawszym reżimie. Zapomnijcie o potędze technologii i nauki, bo i tak wiele zostało zapomniane i nigdy się tego nie odzyska.

Zapomnijcie o obietnicach postępu i zrozumienia, gdyż w ponurej ciemności dalekiej przyszłości istnieje tylko wojna. Nie zaznacie pokoju pomiędzy gwiazdami, a tylko nieskończoną masakrę i rzeź oraz śmiech spragnionych bogów.

Przygotujcie się na wejście w koszmarny świat ***Dark Heresy.***

W MROK...

Dan Abnett

Udali się w kierunku światów plebejskich, gdzie czekała na nich śmierć. Szczerze powiedziawszy, była najlepszym czego mogli się spodziewać.

Lądownik trząsł się niczym liść na wietrze.

- Możesz zobaczyć cały świat, ale to i tak nic nie znaczy - rzucił Zam Vertigon. Mędrzec siedział milcząco w fotelu aresztanta, znajdującym się z tyłu kabiny statku powietrznego. Odkręcił soczewki korektora optycznego lewego oka, ale wstrząsy wywołane wejściem w atmosferę były tak silne, że nie ryzykował ich czyszczenia. Trzymał je cierpliwie, zwinięte w szmatkę i czekał, aż lądownik osiądzie na powierzchni lub rozpadnie się na części w powietrzu.

- Co? - spytała Alia Kanaed. Siedziała z przodu na wytartym, skórzanym fotelu sternika, obok skulonego jak żuk serwitora pilotującego. Stuknęła jedno z górnych ramion-manipulatorów i wskazała na ciemny blok strefy lądowania, który otoczony był wianuszkiem migoczących i ruchomych szewronów. Pojawiały się w czasie rzeczywistym na holograficznym obrazie okolicy, który zaczął się zmieniać i przekształcać, gdy serwitor przeprowadził korektę kursu.

Zza siatkowej maskownicy, która przesłaniała usta serwitora, wydobyła się seria dźwięków, oznaczających, że zrozumiał polecenie.

Kanaed odwróciła się i spojrzała na mędrca.

- Powiedziałam: „Co? ” - rzuciła. - Jak w pytaniu: „Co ty bredzisz? ”. Irytacja wyraźnie malowała się na jej twarzy. Nigdy nie przepadała za mędrcem, a Hessk zwykł dodawać, że kobieta nigdy za niczym nie przepadała.

- Możesz zobaczyć cały świat, ale to i tak nic nie znaczy - powtórzył Vertigon. - To cytat, przypisywany Alexisowi Ferothowi, Wielkiemu Kartografowi, służącemu Dynastii Surena. Sądzą, że zdanie to było wymierzone przeciwko politycznemu nieobyciu uzurpatora Kalisto Sureny

-Tak?

-Zastosowałem je do opisania naszej obecnej sytuacji - niezmąconym tonem kontynuował Vertigon.

- Wyobraź sobie moje zaskoczenie - powiedziała Kanaed.

- Jestem w stanie - Vertigon tulił soczewki w dłoni jak skarb.

- Jeśli chcesz, coś powiedzieć, mów wprost. Nie kręć - ton jej głosu był spokojny i łagodny, tak samo jak tego dnia, kiedy zatopiła czarne jak kosmiczna pustka ostrze w sercu heretyka Gorana Drakosa, mówiąc: „Na więcej nie zasługujesz”.

- Dość tego, dzieciaki - przerwał Callan Hessk. Zdjął buty z podnóżka i obrócił fotel bokiem, by mógł spoglądać na Kanaed na górnym pokładzie i Vertigona na dolnym. - Alia, nie wszczynaj znowu bójek. Zam... co się z tobą dzieje? Przecież to prosta misja.

- Och, czyżby? - odparł pytaniem Vertigon. - Na pewno taka jest?

Callan Hessk westchnął.

- Wszyscy jesteśmy zaprzysiężonymi sługami Inkwizytora Tortaine’a i z własnej woli zgodziliśmy się odpowiadać przed jego autorytetem. Tortane wydał nam polecenie. Mamy tutaj wylądować i załatwić pewną sprawę. To nic skomplikowanego. Prosta robota.

Vertigon wzruszył ramionami, wciąż trzymając w dłoniach elementy swojego wszczepionego oka.

- Nikt z nas nigdy jeszcze nie spotkał Inkwizytora Tortaine’a. Służyliśmy mu na odległość. Zgadzam się, wydawał nam proste rozkazy: polećcie tam i zróbcie to. Kiedy tak było, dzielił nas dystans, a polecenia były nieskomplikowane, czułem, że wymaga od nas pewnej finezji.

- Doprawdy? - spytał Hessk.

- Oczywiście! - odparł mędrzeć. Jedną po drugiej, zaczął umieszczać soczewki w jamie mechanicznego oka. - Gdybym twierdził co innego, mógłbym sugerować, że Inkwizytor jest głupi, a zgadzamy się wszyscy, że jest wręcz odwrotnie, prawda? Oczekuje od nas, żebyśmy działali samodzielnie, interpretowali jego polecenia i sami opracowywali własne plany Mamy być jego wysłannikami i przedstawicielami. Mamy za niego robić to, czego on sam nie jest w stanie zrobić osobiście.

Hessk usłyszał, jak Kanaed wydaje z siebie cichy jęk. Nie spoglądając na nią, uciszył ją ostrzegawczym gestem palca.

- Vertigonie, ja dowodzę tym oddziałem - powiedział. - Rozkazy Inkwizytora były jasne: mamy dotrzeć na tę planetę i zbadać miejsce, którego współrzędne nam przekazano, a następnie złożyć meldunek. Która ich część wydaje ci się skomplikowana?

Vertigon skończył montowanie soczewek i poruszył nimi, czemu towarzyszyło mechaniczne warczenie. Rozpiął pasy i wstał z fotela. Chwycił się biegnącego pod sufitem relingu i ruszył pomiędzy siedzeniami.

- Poniżej znajduje się Epsilon Anioł KZ-8, najbardziej oddalona od słońca planeta systemu Anioł KZ-8 - powiedział, wskazując na wyświetlacz i cień, znajdujący się za niewielkimi oknami kokpitu. - To zakazana strefa. O samej planecie nic nie wiemy, podobnie zresztą, jak o całym systemie.

- Jeśli nie liczyć informacji o... - wtrąciła Kanaed.

- O artefakcie? O Uśpionej Fortecy? - spytał Vertigon. - Zdajesz sobie sprawę, że wszystko, co wiemy o niej, to tylko legendy? Tymczasem Inkwizytor wysłał nas na najdalsze rubieże, z dala od terenu naszych działań, żebyśmy odnaleźli kosmiczną fortecę, która tutaj rzekomo orbituje. O układzie planetarnym wiemy tylko jedną rzecz, ale nie ma ona nic wspólnego z celem naszej misji.

Callan Hessk zmarszczył brwi. Mędrzec tylko wypowiedział na głos wątpliwości, jakie dręczyły Hesska odkąd wyruszyli z Juno.

Vertigon wskazał na tańczące po ekranie znaczki i symbole.

- Jedyne, czym dysponujemy, to współrzędne. Nie wiemy nawet, czy znajdziemy tam miejsce, które będzie się nadawało do lądowania.

- Auspex wykrywacza gruntu zdaje się twierdzić, że... - zaczęła Kanaed.

- Niepokoją mnie słowa „zdaje się” - przerwał jej Vertigon. Jeszcze raz pokazał na ekran. - Możesz zobaczyć cały świat, ale to i tak nic nie znaczy - powtórzył. - Nie mamy żadnych danych na temat atmosfery, a wyniki czujników nie są wiarygodne. Mimo to zamierzamy lądować. Czy Tortane oczekiwałby od nas, że tak dosłownie

potraktujemy jego rozkazy? A może wolałby, żebyśmy przemyśleli nasze działania, postępowali tak, jakby był z nami?

- Vertigon ma rację - powiedziała Daygłass. Wszyscy spojrzeli na kobietę. Urodzona w próżni, była przyzwyczajona do lotów i nie przeszkadzało jej, że fotel, w którym była zapięta, znajdował we wnęce pod skrzydłem w prawej burcie. Siedziała, podciągnąwszy długie nogi aż pod brodę. - Jest irytujący, ale ma rację.

Zapadła długa cisza, przerywana tylko klekotaniem i stukotami, wywołanymi przez długą trasę podejścia do lądowania oraz terkotaniem serwitora za sterami.

- Dobrze, przemyślmy naszą sytuację - powiedział w końcu Hessk.

- Aertigon pomylił się w jednym - powiedziała Alia Kanaed. - Spotkałam Tortane'a.

- Tak, ale po wszystkim usunął twoje wspomnienia, dotyczące jego osoby - powiedział Hessk. - Nie jesteś nam w stanie nic o nim powiedzieć.

- I co z tego? - odpowiedziała Kanaed, widocznie ciesząca się chwilą maleńkiego tryumfu. - Wciąż, ja go spotkałam, a wy nie.

Lądowanie było trudne. Hessk zadecydował, że osiądą na innym miejscu, cyplu odległym o trzy kliki od miejsca, które wskazywały współrzędne. Co do niego, czujnik nie miał wątpliwości, nadawało się do lądowania.

Jak gdyby rozgniewana zmianą decyzji, atmosfera zaczęła się srożyć i wkrótce rozpętała się burza. Niebo przecinały pęki błyskawic, długich niekiedy na osiem czy dziewięć kilometrów. Wiatr dął z prędkością dziewięciuset na godzinę, chmury przypominały tusz rozlany w wodzie, a deszcz stalową kurtynę.

Lądowanie miało trwać pół godziny, a zamieniło się w półtoragodzinną jazdę rodem z koszmaru. Po pierwszych piętnastu minutach awarii uległy przyrządy pomiarowe, a zasilanie awaryjne po dwudziestu. W kadłub uderzyła błyskawica, przebiła pancerz i spaliła silnik numer trzy.

Nawet Hessk był pewien, że wszyscy zginą.

Przeżyli, choć lot był potworny. Załoga czuła się jak zabawki w maluteńkim, blaszanym pudełku, którym potrząsa małe dziecko. Przypięci pasami do foteli, akolici jakoś się trzymali, choć Daygłass skryła twarz w dłoniach i łkała. Ciężko znosiła jakiekolwiek inne warunki, niż pustkę przestrzeni. Vertigon, który był silnej budowy i dość wytrzymały, dyskretnie zwymiotował do woreczka. Nawet harda Kanaed pozieleniała na twarzy.

Callan Hessk, zimnokrwisty zabójca potworów, skulił się w kłębek i zaciskał dłonie na kolbach tronvassiańskich pistoletów.

Udane lądowanie zawdzięczali serwitorowi pilotującemu statek. Bez danych telemetrycznych musiał opierać się na własnej pamięci. Nieprawdopodobnie wysoki poziom stresu wypalił jego główny mózg, pomocniczy także. Serwitor był martwy, kiedy akolici rozpinali pasy i wygrzebywali się z foteli.

Systemy operacyjne lądownika jęknęły, zamigotały i zgasły, kiedy w oczach serwitora wypaliły się ostatnie iskierki życia.

Atmosfera Epsilon nadawała się do oddychania i podtrzymywała zbliżone do ludzkich formy życia, a przynajmniej nie była zabójcza dla każdego, kto tylko zaczerpnął tchu. Po wyjściu z kopcącego się statku, grupę powitała ciemność. Znajdowali się na wysokim zboczu, porośniętym przez podobne drzewom rośliny grzybowego pochodzenia. Były równie czarne, co otaczająca je noc. Poniżej, w gęsto porośniętej, szerokiej i ciemnej dolinie, kołysała się roślinność. Targała nią burza, kotłująca się w jarze, błyskająca piorunami. Siła gromu wstrząsnęła nimi, a deszcz siekł o twarze. Ten świat dziwnie pachniał: wilgocią, torfem i żywotnością. Czuć było też woń ozonu.

I czegoś jeszcze.

Hessk naciągnął mocniej kurtkę z kapturem. W jednej ręce trzymał auspex, a w drugiej reflektor.

- Tędy - powiedział, odczytując dane z wyświetlacza. Zielony blask oświetlał jego twarz.

Cała czwórka skierowała się w dół zbocza, klucząc przez smagany deszczem gąszcz grzybowych drzew Kierowali się wzdłuż cypla. Ziemia pod stopami zamieniła się w błoto, a deszcz siekł z nieprawdopodobną siłą. Cztery migoczące i ruszające w nieskładny sposób reflektory były jedynym źródłem światła, jeśli nie liczyć uderzających od czasu do czasu piorunów Wznoszące się dookoła drzewa trzeszczały i skrzypiały, smagane nocnym wiatrem.

Rozmiary roślinności były ogromne. Ciemność zdawała się nieskończona. Ich czwórka była maluteńka.

Callan Hessk prowadził. Dzięki butom wydawał się niezwykle wysoki. Był pozbawionym uczuć mordercą o inteligencji dorównującej najlepszym kogitatorom. Pod skórzaną kurtką z kapturem nosił skórzany płaszcz, a na nogach miał wysokie, ciężkie buciory Jego twarz przypominała oblicze posągu, a oczy były fioletowe. Jego szare włosy zostały równo przycięte maszynką. Inkwizytor Tortane rozpoznał talent i zdolności przywódcze Hesska wiele lat temu i ocalił mordercę od krótkiego, ale pełnego emocji żywotu bandziora w jednym z habi-slumsów Juno.

Hessk okazał wdzięczność, świetnie służąc inkwizytorowi jako agent połowy. Mimo to nigdy się nie spotkali, Tortane nigdy by na to nie pozwolił.

Callan sądził niekiedy, że mógłby nie polubić Farosa Tortane'a.

Jako drugi szedł Zam Vertigon. Był niecodziennym typem mędrca: dość młody i energiczny, służył kiedyś w Gwardii Imperialnej. Dobrze posługiwał się starym karabinem laserowym, który dyndał u jego boku w ochronnej tubie. Hessk widział, jak Vertigon walczy. Był w tym niezły.

Nie był starym piernikiem i potrafił o siebie zadbać, a to przemawiało na jego korzyść.

Jego historia była dziwna i niekompletna. Zam służył w regimencie Hayarth podczas jednej z kampanii w sektorze Askellon. Wedle słów Vertigona, został odznaczony medalem za odwagę podczas szturmu na pewne wzgórze. Tyle że to nie był pagórek, a jakaś budowla, mechanizm bądź obcy artefakt, tak stary jak piekło. Oddział Żarna został zdziesiątkowany, a on sam zarobił kulkę, stracił oko, a połowę jego twarzy strawił ogień.

Kiedy się obudził, leżał w szpitalu polowym, który znajdował się osiemnaście kilometrów od linii frontu. Odkrył też, że ból dał mu coś, czego przedtem nie miał. Część pradawnej świadomości przeniknęła do jego ciała. Zaczął rozumieć pewne rzeczy i to tak, jak nie pojmował ich nigdy wcześniej. Wiedział sporo rzeczy... naprawdę, bardzo dużo.

Jego instynkt zadziwiał ludzi. Najgorsze było to, że potrafił tym przestraszyć każdego, nawet Hesska.

Dayglass urodziła się w pustce kosmosu i była psionikiem. Szła za Vertigonem, a jej suknia nasiąknęła deszczem. Dziewczyna była bardzo wysoka i nieprawdopodobnie chuda, nie miała broni, a w jej nienaturalnie dużych, czarnych oczach odbijały się błyskawice. Długie włosy zwisały w mokrych strąkach.

Szyk zamykała Alia Kanaed, która w ręku dzierżyła karabin.

•' Była umięśniona, wysoka i miała świetną figurę. Ubrana w czerwony, skórzany kostium wyglądała uwodzicielsko. Wrażenie potęgowały twarz o wyraźnie zaznaczonych kościach policzkowych i szczęce oraz błękitne, przenikliwe oczy Miała krótkie, białe włosy. Pomiędzy łopatkami nosiła pochwę z ostrzem djin.

- To się zakończy łzami - szepnęła do siebie, nie precyzując, kto będzie płakał.

---

^Y*iedy dotarli do dna doliny, deszcz przestał padać, ale czerń 1 P» noc y na^ oplatała ich nieprzeniknionym mrokiem. Krople >^Vwody, schwytane podczas opadu przez kielichowe liście i zwiniętą grzybnię, skapywały nad nimi. Światła reflektorów migotały.

Ciemność zdawała się pogłębiać. W powietrzu czuć było zimny zapach ozonu, mokrych przestrzeni i dawało się wyczuć coś, co umykało wzrokowi.

Vertigon wyjął karabin z pokrowca, załadował baterię i wysunął się na szpicę, opierając broń w zagięciu ręki.

Zwierciadlane oczy Dayglass lustrowały otaczającą ciemność.

Alia zignorowała niepokojące dźwięczenie swojego ostrza.

- Tam coś jest - powiedziała w końcu Dayglass. Jej głos był cichy, jak odgłos upadającej drobinki kurzu.

- Świetnie - rzucił Hessk. - Nie przybyliśmy zatem na darmo.

- Nie błaznuj - odparła Dayglass.

- To nie żart - powiedział Vertigon. Skoro przysłał nas tutaj Torrle, dobrze, że na coś trafiliśmy. Wiemy, że coś stało za jego decyzją.

- Nie rozumiecie - westchnęła Dayglass. Przez chwilę zdawała się wahać, ale dodała: - To moja wina, źle się wyraziłam i nie wyjaśniłam wam kontekstu. Tam coś się czai, wyczuwam jakąś obecność i potrafię odczytać myśli. To ani ktoś, ani coś, co stanowi cel naszej misji. To... stan, reguła, wedle której tutaj dzieją się rzeczy To, co tam się kryje, jest tu od bardzo, bardzo dawna.

- Ile dokładnie? - spytała Alia Kanaed.

- Od zawsze - odparła Dayglass.

- Możesz być dokładniejsza? - rzucił Vertigon.

-- I mniej niepokojąca? - dodał Hessk.

Kilka kropli deszczu spadło z niewidocznego liścia nad nimi i roztrysnęło się na powierzchni torfowiska. Dayglass zwróciła się w kierunku ciemności i rozłożyła ramiona na boki, jakby przywołując jakiegoś rodzaju błogosławieństwo.

- Na Tron! - powiedziała. - To jest naprawdę bardzo stare. Pochodzi z czasów, kiedy dobro i zło jeszcze nie istniały. Jest tym, czym zwyczajnie jest.

- A czym dokładniej? - spytał Hessk.

- Sobą - odpada Dayglass. - Jest dookoła nas. - Zamilkła na chwilę. - I się nam przygląda.

Zatrzymali się na tyle, by móc napić się z bukłaków i zjeść trochę suchego prowiantu. Nic nie zapowiadało brzasku, próżno było liczyć na wschód słońca.

Callan Hessk oddalił się od grupy, okrążając polanę, na której obozowali. Doceniał zdolności Dayglass, jej ostrzeżenia zawsze były cenne, ale niekiedy była bardzo niedokładna. Co jej się na pewno udało, to zasiać niepewność w głowie Hesska, który podejrzliwe patrzył teraz już na wszystko, co go otaczało. W każdym cieniu widział zagrożenie, a mroku na Epsilon było pod dostatkiem.

Coś poruszyło się między drzewami na wzgórzu po lewej.

Co? Błysk czerwieni. Był ulotny*

Hessk próbował dostrzec, co to było, ale niczego nie zauważył. Rzucił okiem na grupę. Dayglass siedziała wyprostowana i spięta, koncentrując wzrok na tym samym miejscu co on.

Hessk wyciągnął jeden z pistoletów i z latarką w drugiej dłoni ruszył do przodu. Reszta podążyła za nim.

Nie padło ani jedno słowo. Wyrazy twarzy Hesska i Dayglass powiedziały Vertigonowi i Kanaed wszystko, czego potrzebowali.

Hessk szedł na szpicy Kiedy znalazł się w cieniu wysokich, czarnych drzew, zaczął brnąć przez sięgające mu do pasa krzew}' i zarośla. Stąpał po moczarach, które próbowały go wciągnąć w odmęty wilgotnej ziemi. Ciemność, która ziała pomiędzy szarymi pniami, zdawała się być głębsza od pustki kosmosu.

Ruch.

Obrócił pistolet i źródło światła w lewo.

Nic. Czy rzeczywiście dostrzegł błysk czerwieni, niecałe dwadzieścia metrów od miejsca, gdzie się zatrzymał?

Hessk zdał sobie sprawę, że ciężko oddycha. Znowu się pomylił.

Znów zobaczył ruch, tym razem po prawej. Coś czerwonego mignęło między drzewami, mniej niż dwadzieścia metrów od niego.

Miało barwę dobrego wina lub krwi.

Hessk ruszył w prawo. Sunął między drzewami, pewnie celując i omiatając teren światłem ręcznego reflektora. W jego świetle dostrzegł szare liście i białe kropki kropel deszczu, opadających z korony drzewa.

Akolita znalazł się u podstawy masywnego drzewa. Niczego nie znalazł. Jeśli cokolwiek się kryło za pniem, już dawno uciekło. Skierował snop światła na ziemię, lecz na mokrym torfie nie odcisnął się żaden ślad.

Ruszył dalej przed siebie, ale wtedy jakiś uścisk zacisnął się na dolnej części jego mózgu. Szarpnięcie było delikatne, ale nieprzyjemne, jakby śliskie palce wepchnęły się do jego czaszki i gładziły szarą materię mózgu.

Hessk zatrzymał się i obejrzał za siebie. Nie zdawał sobie sprawy, że aż tak się wysforował. Dayglass mocą telekinezy przypomniała mu milcząco, by nie oddalał się bardziej.

Mogła robić, co chciała. Reszta akolitów poruszała się zbyt wolno, a Hessk wpadł na trop.

Ruszył wzdłuż brzegu, klucząc pomiędzy wystającymi, splątanymi korzeniami drzew Wszędzie unosił się odór wilgoci i pleśni. Spod poszycia zaczęły wstawać pasemka oparów, spowodowanych przez opad deszczu. Tam, gdzie oświetlał go promień światła, przypominał siwy dym.

Znowu poczuł uścisk zimnych placów

- Wynoś się z mojej głowy i szybciej przebierajcie nogami! - syknął pod nosem.

Nagle zamarł.

Na wprost przed nim coś zajaśniało czerwienią. Znajdowało się kilka kroków od Hesska, trochę po prawej. To była postać w długiej, karmazynowej szacie. Na twarzy miała maskę. To musiała być maska.

Postać zawahała się na ułamek sekundy, mierząc go wzrokiem, a potem odwróciła się i znikła we mgle.

Hessk zaczął biec.

Gdzieś z lasu dobiegł głos Alii, krzyczącej jego imię. Koniec podchodów Coś było w ciemności i wiedziało, że nadchodzą.

Hessk pędził. Przedzierając się przez poszycie, wybiegł.na kolejną polanę. Od razu zdał sobie sprawę, że grunt pod jego stopami nie jest już wilgotny i miękki, a płaski i twardy.

Spojrzał pod nogi i dostrzegł kamień. Stał na platformie, którą wyłożono równo przyciętymi płytami. Ich gładkie krawędzie i plamy wszędobylskich porostów wskazywały na wiekowość podłoża.

Hessk rozejrzał się dookoła. Platforma, na której stał okalała zniszczony, kamienny budynek, wznoszący się pomiędzy drzewami. Opleciony był pnączami i obros'nięty dziwnymi roślinami. Tu i ówdzie masywne drzewa wybiły dziury w ścianach lub zostały zmuszone, by rosnąć w nienaturalnych, powykrzywianych kształtach, ponieważ przeszkadzały im ciężkie nadproża lub dźwigary.

Od jak dawna stał ten gmach?

- Pochodzi z czasów przedimperialnych - powiedział Vertigon. Wszedł na podest i stanął obok. Karabin laserowy wciąż trzymał oparty o ramię, ale wzrokiem mierzył budynek. Nie czytał w myślach Hesska, po prostu wiedział, jakie pytanie padnie pierwsze.

- Jesteś pewien?

- Tak, wystarczy spojrzeć na grubość poszycia roślinnego i skutki erozji - odparł mędrzec.

Alia i Dayglass dotarły do platformy.

- Dokładniej mówiąc... - Vertigon podszedł do ściany świątyni i zaczął odrywać porastające ją rośliny i wyrywać pnącza. Plessk zauważył, że pod nim kryją się jakieś wzory, ryty, być może nawet słowa... - Dokładniej mówiąc, wzniesiono ją zanim pojawił się człowiek.

- Człowiek? - spytała Alia.

- Symbole, które znajdują się tutaj i przekrój budowli odpowiadają ruinom, jakie odkryto na sześciu innych światach sektora Askellon. Wszystkie one pochodzą z zamierzchłych czasów, na długo przed pojawieniem się człowieka. To najlepiej zachowane stanowisko, na jakie natrafiano.

- Co mówią te symbole? - spytał ?Hessk.

- Nie wiem. Pismo nie zostało nigdy odczytane, choć tutaj mamy więcej inskrypcji, niż na jakimkolwiek innym odkrytym budynku. Napis biegnie wzdłuż całej ściany, ma tysiące znaków i piktogramów. Podejrzewam, że pod tą kępą pnączy może kryć się kolejny.

- Podobnie jak wewnątrz - powiedziała Alia, świecąc reflektorem do wnętrza ciemnego wejścia.

- Jeśli będę miał więcej materiału porównawczego, mogę zacząć pracować nad przekładem - powiedział Vertigon. - Wystarczy wielkość i różnorodność tej próbki.

- Masz zapiski ze znalezisk, których dokonano na innych stanowiskach? - spytał Hessk.

- Nie, ale pamiętam je dość dobrze - odparł Vertigon.

- Oczywiście.

- Czego użyjesz jako klucza? - spytała Dayglass.

- Innych, choć nieco wątpliwych, źródeł. Według nich, pewne znaki przypominają wczesne formy eldarskiego pisma. Spróbuję zacząć od tego.

Vertigon odstawił karabin i oparł ją o ścianę. Przyświecając sobie latarką, zaczął badania.

- Wysforowałeś się - powiedziała Alia Kanaed.

- Coś zauważyłem.

- To miejsce?

- Też, ale najpierw postać.

- Ktoś tutaj jest? - upewniła się Alia.

-Tak.

- Jak wyglądał?

- Nie widzisz? - rzucił Hessk i spojrzała mu w oczy, odczytując powierzchniowe wspomnienia. Poczuł jakby promienie słońca oblały jego twarz.

- Smukły - powiedziała Dayglass. - Czerwona szata. Czemu zamiast twarzy ma gołą czaszkę?

- Czaszkę? - powtórzyła Alia.

- To była maska - odpowiedział Hessk.

- Raczej nie - powiedziała Dayglass.

- Cudownie - rzuciła Alia. Spojrzała na Vertigona i ciemny kształt budowli - Czy to dlatego Tortane nas tu przysłał? - spytała. - To cel naszej misji?

Hessk spojrzał na auspex. Współrzędne idealnie zgadzały się z tymi, które otrzymali przed wyruszeniem.

- Jesteśmy na miejscu - powiedział.

- Spójrzcie na to - powiedział Vertigon. - To niezwykle interesujące!

Hessk miał zapytać, co takiego zaciekawiło Vertigona, ale nie było mu dane.

Wilgotne i zimne telepatyczne smagnięcie Dayglass było jedynym ostrzeżeniem, jakie otrzymał. Przyszło w ostatniej chwili, ale pozwoliło mu cofnąć się o krok.

Coś zeskoczyło na niego z dachu ruin. Było podobne do człowieka, nie wahało się poszybować przez listowie, spadającą wodę i pnącza. Istota była dwukrotnie większa od człowieka, ale kiedy opadała z rozczapierzonymi ramionami i podkurczonymi nogami, zdawała się gigantyczna.

Stwór był półnagi. Za odzienie służyły mu poszarpane łachmany i szopa splątanych włosów Jego brzuch był rozdęty, zaś członki muskularne, choć wychudzone. Ciało miało bardzo ciemną barwę, jakby opalano je palnikiem. Paznokcie zamieniły się w poszarpane pazury

Głowa istoty przypominała ludzką, miała wyraźnie zarysowane łuki brwiowe i pokryta była włoskami czuciowymi. To, co odróżniało ją od ludzkiej, to usta i szczęka. Byty ogromne i wydłużone, jak u wielkiej małpy. Grube wargi rozchylały się odsłaniając duże kły i siekacze.

Kiedy istota ryknęła, jej głos przypominał zawodzenie Osnowy

Ostrzeżenie Dayglass sprawiło, że Hessk zdołał zrobić dwa kroki do tyłu, unikając pełnego impetu uderzenia. Stwór zaatakował łapą. Jego pazury rozdarły kurtkę, a jej materiał izolacyjny eksplodował miniaturową śnieżycą. Hessk poczuł, że coś przebiło jego udo i jęknął z bólu, zataczając się do tyłu pod impetem ciosu.

Istota wylądowała na platformie i przetoczyła się, nie przerywając swego wrzasku. Jej głos powodował ból duszy i uszu. To był nieludzki krzyk lub skowyt kogoś oszalałego.

Istota powstała z przerażającą gibkością, jak na stwora tych rozmiarów i rzuciła się na Hesska.

Na jej drodze znalazła się Alia Kanaed.

Z ponurym wyrazem twarzy wymierzyła kopniak w łeb bestii. Stwór poleciał do tyłu, ale dziewczyna zdążyła go trafić drugim.

Ten sprawił, że jeden z kłów napastnika się złamał. Z pyska trysnęła krew, która przypominała karmazynową taśmę.

Stwór zawył i wymierzył łapą cios, który powinien był wypatroszyć Kanaed.

Dał się słyszeć trzask i odgłos mokrego wybuchu. Głowa stwora eksplodowała niczym dojrzały owoc, a jej resztki spadły na platformę i się potoczyły Nad podestem snuła się smużka dymu. Vertigon opuścił swój karabin.

Na jego ustach pojawił się cień uśmiechu.

+ Jest ich więcej! +

Ostrzeżenie Dayglass wcięło się w ich umysły jak ostrze.

Rzeczywiście, stado było liczne. I to bardzo.

Stwory wyłoniły się z nocy, wrzeszcząc. Zeskakiwały z dachu ruiny i wspinały się po ścianach podestu. Spadały na nich z drzew.

Hessk otworzył ogień. Trzy kule z tornwassańskich pistoletów przeszyły pierś najbliższego stwora. Dwie kolejne wbiły się w czerep następnego. Dookoła nie było światła. Wszystko było niewyraźne. Reflektory migotały, przecinając snopami mrok, a ogień z luf błyskał niczym stroboskop.

Trudno było cokolwiek dostrzec, nie mówiąc już o celowaniu.

W ciemnościach widać było jedynie blask ślepi. Wrzask wdzierał się w uszy.

Dayglass nie spieszyła się. Skupienie wymagało czasu. Czuła napór mrocznych rzeczy Sięgnęła umysłem i ścisnęła, miażdżąc płat skroniowy w telekinetycznym imadle.

- Pokaż nam, Dayglass! - usłyszała krzyk Hesska.

Oczywiście. To było znacznie bardziej przydatne z taktycznego punktu widzenia.

Skupiła się, nie zwracając uwagi na własne bezpieczeństwo. Rozszerzając świadomy stożek swego umysłu. Ryzykowała. Za każdym razem, gdy korzystała ze swych zdolności, narażała się na niebezpieczeństwo. Manipulowanie Osnową, nawet jeśli było się do tego przygotowanym, nigdy nie kończyło się dobrze. Dayglass poczuła skurcz w brzuchu. Dookoła niej zaczął narastać szron. Słowa, które nie należały do niej, zaczęty wymykać się z jej ust.

Stawiła im opór. Skupiła się i rozszerzyła swoją zdolność postrzegania. Dla Dayglass i jej trójki towarzyszy platforma stała się jasna, jakby korzystali z noktowizorów. Cała okolica skąpała w zielonkawej, świecącej luminescencji. Wrzeszczące istoty stały się widoczne jak na dłoni.

Hessk odrzucił reflektor na bok. Choć jego oczy nadal nie widziały w mroku, to przestał być ślepy. Wyciągnął drugi pistolet i wziął na cel stwory, które wspinały się przez krawędź platformy.

Zawodziły, spadając do liściastego dołu. Teraz, w psionicznej iluminacji, ich krew wydawała się być biała.

Zam Vertigon strzelał raz za razem. Choć stwory znajdowały się znacznie bliżej, niż rekomendowany dystans dla karabinu snajperskiego, nie wpływało to na jego skuteczność.

Siła ognia była w stanie zatrzymać nacierających. W zielonkawym blasku mocy Dayglass, który odrobinę był rozpraszany przez jego wszczep, widział roztrzaskane łby gardła i korpusy przecięte laserem, którego wiązki szatkowaty wszystko na kawałki.

Stwory nacierały tak gwałtownie, że ledwie nadążał z przeładowywaniem broni, a torba z magazynkami nie była bez dna.

- Jest ich zbyt wielu! - krzyknął głośniej niż odgłos karabinowego wystrzału. - Hessk, są zbyt liczni!

Hessk nie odpowiedział, był zbyt zajęty przeładowywaniem bliźniaczych pistoletów. Ciężkie i wydłużone, wystrzeliwały pociski, które wybijały dziury we łbach i klatkach piersiowych dzikich napastników Ci, mimo to wspinali się na platformę.

Moc Dayglass sprawiła, że był świadom wszystkiego, co się działo naokoło. Obrócił się nagle i w ułamku sekundy zabił te stwory, które wzbity się wysoko w powietrze, by spaść na niego zdradziecko od tyłu. Potem położył trupem jeszcze dwa, które czaiły się do skoku. Jeden z następnych pocisków zawadził o dach, krzesząc skry i odłamki, ale nie trafił w żadnego z napastników. Hessk przeklął głośno zmarnowaną kulę.

Usłyszał krzyk Vertigona. Tak, tamtych było zbyt wielu, ale grupa wciąż miała amunicję. Hessk modlił się do Boga-Imperatora, żeby jej wystarczyło. Ile tych stworów może jeszcze tutaj być?

A może...

Może cała planeta była ich pełna?

Dayglass się skupiła. Wiedziała, że bez trudu jest w stanie przerwać rdzeń kręgowy jednej istoty lub zatkać tętnicę innej, ale nie odważyła się marnotrawić swoich mocy. Jej towarzysze potrzebowali zdolności widzenia w mroku, żeby przejrzeć ciemności, jakie zaległy Epsilon. W tej chwili nic innego się nie liczyło. Podtrzymanie działania mocy zajmowało jej całą uwagę.

Istoty zaatakowały raz jeszcze, lecz teraz Alia Kaned dobyła ostrza djin. Było wygłodniałe i zawodziło w jej dłoniach. Kanad rzuciła się w sam środek szarżujących, oburęcznie zadając ciosy na prawo i lewo. Cięła i dźgała, a kawałki ciał i odcięte członki fruwały na wszystkie strony

Ostrze ekstatycznie dygotało, przecinając mięso.

Zręcznym unikiem zeszła z linii ciosu, który zdjąłby jej głowę z ramion i tnąc od dołu odrąbała ramię, które go zadało. Istota zawyła przeraźliwie i zatoczyła się w tył. Z okropnej rany tryskała fontanna krwi. Dwie kolejne, czające się po lewej, zginęły chwilę później. Jedna straciła głowę, druga została przebita na wylot. Kanaed musiała kopniakiem zepchnąć ciało z ostrza.

Ostrze śpiewało dla niej. Uwielbiało kosztować krew i powiew' świeżego powietrza. Kochało być wolne i swobodne. Śpiewało pani pieśń miłości, słodki sonet, który zrujnował jej życie. Ze wszystkich sił próbowała się oprzeć mocy tych zalotów i melodii, którą tylko ona była w stanie usłyszeć. Dla innych jej miecz był świetnie wykonaną bronią, którą wykuli xenos. Dla Kanaed było to... coś, co wybrało ją spośród miliardów innych ludzi. Często zastanawiała się dlaczego? Co sprawiło, że została jednocześnie pobłogosławiona i przeklęta? Miecz odebrał jej zdrowe zmysły. Próbowała to z siebie wyrzucić, ale za każdym razem, gdy musiała go użyć, odbierał jej kolejną cząstkę poczytalności.

Ile jeszcze wytrzymam?- zastanawiała się w myślach. *Ile czasu mi pozostało, zanim ja stanę się mieczem, a on mnę?*

Odpędź te myśli! Odegnaj strach! Alia Kanaed zadała kolejny cios, nie wiedząc, gdzie kończą się jej palce, a zaczyna rękojeść.

Jednego była pewna: atakujące ich istoty nie dożyją chwili, kiedy miecz djin zawładnie jej duszą.

Alia wykonała obrót. Ustawiwszy odpowiednio stopy, zatoczyła mieczem morderczy łuk, dekapitując dwa kolejne podobne małpom stwory. Uniknęła sięgających po nią pazurów, zeszła z drogi szarżującej bestii i przebiła przez plecy jej serce, gdy minęła ją w niekontrolowanym pędzie.

Chwilę później była gotowa do kolejnego starcia. Wykonała krótkie cięcie mieczem, pozwalając, by krople krwi poszybowały w powietrze.

Gdzie? Gdzie następne?

- Alia?

- Hessk?

- Już po wszystkim.

Alia zamrugała. Nikt więcej ich nie atakował. Kamienna platforma była usłana ciałami i odrąbanymi kończynami. W szczelinach zbierały się kałuże krwi. Spływała ku krawędzi podestu i niczym deszcz zraszała las poniżej.

Ilu zabiła? W jaki szał wprowadził ją miecz? Co widział Hessk?

Boże-Imperatorze, nie! Proszę...

- Już po wszystkim - powtórzył Hessk. Podniósł upuszczony reflektor i omiótł okolicę jego światłem. - Świetni się spisałaś, Alio.

- Dziękuję.

Westchnęła i pozwoliła, by jej ciało trochę zwiotczało.

- Dokąd uciekł)- te stwory? - spytał Yertigon. - Było ich znacznie więcej, ale się wycofały.

- Co ważniejsze, dlaczego to zrobiły? - powiedział Hessk.

- Może dlatego, że wymordowaliśmy znaczną część z nich? - rzuciła Alia. Powietrze nad platformą było wilgotne od kiwi i pachniało prochem. Starcie było zaciekłe.

- Nie sądzę - odparła Dayglass. - To przez coś innego. Coś, co odwołało te istoty.

Jęknęła, po czym runęła na podest. Vertigon rzucił się jej na pomoc.

- Dayglass? Co z tobą?

Dziewczyna mamrotała coś niewyraźnie i wykonywała ramionami nieskoordynowane ruchy.

Wszyscy rozglądali się dookoła. Moc widzenia w ciemnościach zanikła, ale mieli jeszcze latarki.

Ruch. Błysk czerwieni.

Postać w czerwonej szacie wyłoniła się z mroku, zaś akolici wycelowali w jej stronę broń.

Opuściła kaptur.

W jego cieniu kryła się ludzka czaszka. Wzmocniona żeliwnymi elementami, w pełni działająca i pięknie ukształtowana.

- Sądziłem, że nigdy tutaj nie dotrzecie - powiedziała postać. Jej głos dobywał się z megafonu, wszczepionego w klatkę piersiową.

- Kim jesteś? - syknął Hessk.

- Jesteście w miejscu, w którym powinniście byli się znaleźć - mówiła metalowa czaszka. - Wszystko z powodu świadomego chramu i mutantów, sług Niszczycielskich Potęg, które nadciągają nawet *w* tej chwili. Dlatego tu was sprowadziłem.

- Kim jesteś? - powtórzył Hessk.

- Powodem, który sprawił, że tu trafiliście.

Alia Kanaed spojrzała na Hesska.

- Teraz pamiętam - powiedziała.

- Co takiego, Alio?

- To on. Inkwizytor Tortane.

Mosiężna maska pośmiertna zwróciła się ku Hesskowi, mierząc go spojrzeniem pustych oczodołów

- Wreszcie się spotkaliśmy, Callanie - powiedział Tortane. - Przejdźmy do rzeczy Zazwyczaj osobiście nie biorę udziału w misjach, od tego mam akolitów. Moja obecność tutaj powinna wam uświadomić, jak ważne jest to zadanie.

- A jakie dokładnie jest jego znaczenie? - spytał Hessk.

Tortane milczał przez chwilę.

- Od naszych poczynań może zależeć los całego Imperium - odparł.

Czym jest Dark Heresy Druga Edycja?

Niniejsze nowe wydanie stanowi udoskonalenie pierwszej wersji gry fabularnej Dark Heresy, przy równoczesnym zachowaniu podstawowych mechanizmów - jak umiejętności, zdolności, broń i walka - znanych zaawansowanym graczom. Sześć lat zbierania opinii graczy zaowocowało dodaniem nowych reguł prowadzenia śledztw, interakcji z postaciami, walki pojazdów i innych aspektów gry W podręczniku zawarto również informacje o całkowicie nowych lokalizacjach, zapewniających jeszcze ciekawszą rozgrywkę. Ze względu na zachowanie większości reguł poprzedniego wydania, przeszłe rozszerzenia i przygody można niewielkim nakładem pracy dostosować do nowej edycji.

Niewinność nie dowodzi niczego

Gdy wybije godzina Mroku, ślepiec staje się najlepszym przewodnikiem. W czasach Szaleństwa, niech prowadzi cię obłąkaniec.

- Anonim

W koszmarnej przyszłości *Warhammer 40,000* jedynym chlebem powszednim ludzkości są przerażające niebezpieczeństwa, śmiertelne tajemnice i brutalna przemoc. W tej grze fabularnej gracze wcielają się w obrońców ludzkości, podróżujących w głąb mrocznego serca 41. Millenium. Każdy staje się Akolitą w służbie Inkwizytora i walczy na pierwszej linii frontu w wielkiej i sekretnej wojnie przeciw wrogom zagrażającym całemu rodzajowi ludzkiemu. Inkwizytorzy to pozbawieni skrupułów agenci oddani misji ochrony ludzkości bez względu na koszty Nieustępliwie ścigają wszelkie zagrożenia, nie odpowiadając przed nikim, oprócz samego Imperatora, władcą rozciągającego się na całą galaktykę Imperium. Inkwizytorzy to jednak wciąż zwykli śmiertelnicy. Choć zakres ich obowiązków jest nieskończony, nie są wszechmocni. W odlegle zakątki Imperium rozsyłają więc zastępy niosących ich władzę i autorytet Akolitów. Być Akolitą oznacza posiadać więcej władzy, niż śni się przeciętnym mieszkańcom Imperium. Korzystanie z niej należy jednak ważyć, gdyż nadużycie potęgi potrafi być równie niebezpieczne, co zrezygnowanie z niej! Porażka Akolitów może oznaczać upadek całych planćt, układów, a nawet samego Imperium, w ramiona nieskończonej nocy rAjA

Ciężkie czasy wymagają radykalnych środków, a obecne dni to najmroczniej-Ą szy okres historii rodzaju ludzkiego, fi Imperium oblegają wrogowie zą- fpwno zewnętrzni, jak i wewnętrzni. fÓbbwiązkiem Akolitów jest sprówąyjjŁ dzić ludzkość z mnogich ścieżek WMj idących ku potępieniu - jeśli 'Wymagają tego okoliczności -■ nawet za porno-* cą dymiącego boltera czy msz- czących planety bomb wi- .rasowych. Akolici nie mogą migać się od - swego światłego .

powołania, niezależnie od surowości podejmowanych decyzji. Jedyną rzeczą gorszą od ich działań są skutki bierności.

Śledztwa rzucają Akolitów w wir śmiertelnego boju ze spaczonymi mutantami, potężnymi psionikami i innymi wynaturzeniami. Bohaterowie stawiają czoła złowrogim demonom i pradawnym obcym pragnącym unicestwienia całego rodzaju ludzkiego, walcząc o przetrwanie pośród sieci spisków i zdrady. Najstraszliwszym zagrożeniem bywają jednak inni ludzie, bowiem dusze śmiertelników' łatwo ulegają deprawacji. Plugawe kulty i szalone herezje przenikają wszystkie społeczności Imperium, nie pozostawiając nikogo wolnym od podejrzeń.

Poprzez podejmowane działania, gracze i powołani przez nich do życia Akolici tworzą pełne rozmachu opowieści, w których los ludzkości wisi na włosku, a jedynie wspólny wysiłek pozwala odsunąć marny koniec na kolejny dzień.

Akolici nigdy nie zaznają spoczynku, nie istnieje bowiem kres zalewu koszmarów' pragnących unicestwić ludzkość. Zawsze pozostają nieodkryte herezje, niezwalczeni obcy i nieprzepędzone demony Być Akolitą oznacza posiadać świadomość istnienia tych gróźb, jak również siłę, by z nimi walczyć, bez względu na poniesione koszty Unieś bolter i miecz łańcuchowy' by zagłębić się w' świat Dark Heresy.

Czym jest gra fabularna?

Gra fabularna to zabawa w tworzenie historii, w ramach której gracze budują fabułę poprzez wcielanie się w różnorakie role podczas przygody W czasie rozgrywki odbywają wstrząsające podróże, prowadzą mrożące krew w żyłach śledztwa i toczą dramatyczne boje. Gra fabularna stanowi zestaw reguł, które pomagają kształtować i ukierunkować rozwijaną opowieść. Prócz reguł, każda gra fabularna wymaga trzech kluczowych elementów: grupy graczy (zwykle optymalne grono to cztery lub pięć osób), Mistrza Gry oraz przygody

Bohaterowie Graczy

Każdy z graczy biorących udział w rozgrywce tworzy swoją postać, która stanie się jednym z głównych bohaterów tworzonej opowieści, ite postacie nazywane są Bohaterami Graczy (zwane również skrótowo ■BG), Bohaterami w Dark Heresy są Akolici tworzący drużynę służącą Inkwizytorowi. W czasie gry każdy gracz decyduje o zamiarach i akcjach swojej postaci, w oparciu o jej osobowość i motywacje. Następnie, Mistrz Gry, korzystając z reguł gry, decyduje o skutkach podjętych przez Bohaterów Graczy działań i wplata je w tworzoną opowieść.

Mistrz Gry

Jedna z osób biorących udział w rozgrywce nie tworzy Bohatera Gracza, a zamiast tego pełni rolę Mistrza Gry (zwany jest również skrótowo MG). Mistrz Gry przedstawia opowieść pozostałym graczom, nadzoruje reguły gry i rozwija fabułę w oparciu o podejmowane przez graczy decyzje. Jego zadaniem jest przygotowanie przygody (lub wybór gotowej), prowadzenie narracji w czasie rozgrywki, kierowanie poczynaniami innych postaci i wrogów pojawiających się w grze (często wliczając Inkwizytora kierującego drużyną) oraz uczciwe dostosowanie reguł do podejmowanych przez graczy akcji.

Przygody

Przygody przedstawiają tło, fabułę oraz wyzwania czekające na graczy biorących udział w grze, W uproszczeniu, przygoda to sekwencja lokacji, postaci i zdarzeń, które Akolici napotkają podejmując decyzje rozwijające opowieść. Rola Mistrza Gry polega nie tylko na przedstawieniu przygody w interesujący i satysfakcjonujący sposób, lecz również na przygotowaniu jej, zanim gracze zasiądą przy stole. Istnieją trzy różne sposoby przygotowania przygody:

- Gotowe przygody: Niniejszy podręcznik zawiera wprowadzającą przygodę Mroczne żądze. Inne profesjonalnie stworzone przygody można zakupić w sklepach hobbystycznych. Darmowe przygody pobrać można na stronie internetowej www.darkheresypl.
- Zalążki przygód: Podręcznik główny Dark Heresy oraz jego , rozszerzenia zawierają opisy lokacji, postaci i wrogów, które : mogą posłużyć jako zalążek nowej przygody. Wiele opisów za- : Wiera również wskazówki dla MG dotyczące rozwinięcia pomysłu w pełną opowieść, tworzenia pobocznych wątków lub wplatania przygód w prowadzoną kampanię.
- Przygody autorskie: Wielu Mistrzów Gry woli opowiadać własne historie, lub pozwolić graczom decydować o rozwoju fabuły, niż. korzystać z gotowych pomysłów Dark Heresy przedstawia wszystkie elementy niezbędne do tworzenia własnych przygód : od podstaw

CO JEST POTRZEBNE?

Gra w Dark Heresy wymaga następujących elementów:

- Niniejszego podręcznika
- Trzech lub więcej uczestników (najlepiej czterech lub pięciu)
- Trzech lub czterech godzin wolnego czasu na grę
- Kilku kości dziesięciościennych (przymniej dwóch na gracza)
- Papieru do prowadzenia notatek, ołówków i gumki do ścierania

Gotowe Karty Postaci i inne materiały nie są niezbędne, choć ułatwiaj! rozgrywkę. Można je skopiować z końca niniejszego podręcznika lub pobrać ze strony internetowej wydawnictwa Copemicus Corporation (wwwdarkhsesypl).

Początek gry

Niezależnie, czy wcielają się w Bohaterów Graczy, czy pełnią rolę Mistrza Gry, wszyscy uczestnicy rozgrywki w Dark Heresy powinni rozpocząć podróże w 41. Tysiącleciu od przeczytania Rozdziału I: Podstawy rozgrywki. Gracze powinni następnie przejść do Rozdziału II: Tworzenie postaci, by dowiedzieć się, jak stworzyć własnego Akolitę) Osoba prowadząca rozgrywkę w charakterze MG powinna sięgnąć dó Rozdziału XI: Mistrz Gry, który' zawiera wskazówki dotyczące pumadzenia scen, tworzenia przygód oraz innych aspektów roli narratora.

Zawartość podręcznika

Podręcznik Dark Heresy podzielono na trzynaście rozdziałów:

Rozdział I: Podstawy rozgrywki

Pierwszy rozdział przedstawia podstawowe reguły i rdzeń mechanizmów gry. Opisuje cechy i parametry, które określają postacie biorące udział w opowieści, jak również procedurę rozpatrywania testów, od których zależy sukces lub porażka postaci.

Rozdział II: Tworzenie postaci

Ta część podręcznika umożliwia graczom uformowanie postaci poprzez wybór miejsca Pochodzenia, Przeszłości oraz Roli, które tchną życie w Akolitę. Zawiera również opis Rozwinięć Elitarnych, umożliwiających nietypowy rozwój bohaterów.

Rozdział III: Umiejętności

Umiejętności odzwierciedlają możliwości postaci związane z czynnościami wymagającymi wiedzy i wyszkolenia. Mogą pojawić się w ramach tworzenia bohatera lub zostać pozyskane podczas kolejnych przygód.

Rozdział IV: Zdolności i właściwości

Rozdział czwarty opisuje zdolności powszechnie dostępne dla bohaterów Zdolności to szczególne rodzaje biegłości, z których wiele wpływa na umiejętności. W przeciwieństwie do umiejętności, są aktywne nieprzerwanie i nie wymagają wykonywania testów; W tym rozdziale zawarto również opis właściwości, które odzwierciedlają specjalną , wrodzone -"atrybuty, którymi odznaczają się nietypowi mieszkańcysektora Askellon i Osnowy:

Rozdział V: Zbroiownia

Akolitów czeka zguba bez arsenału broni, pancerzy, pojazdów i innych rodzajów' wyposażenia, które umożliwiają gromienie wrogów. Rozdział piąty zawiera reguły dotyczące przedmiotów, jak również sposobów ich pozyskania.

Rozdział VI: Moce psioniczne

Błogosławione czy przeklęte, niektóre istoty zdolne są sięgnąć w głąb Osnowy, by razić wrogów nieziemskimi gromami lub odczytywać przyszłość. Rozdział szósty zawiera reguły i opisy mocy, jak również niebezpieczeństw czyhających na psioników.

Rozdział VII: Walka

Spory i konflikty to nieodłączna część życia w 41. Milenium. Rozdział siódmy przedstawia reguły prowadzenia starć i rozpatrywania walk pojazdów w Dark Heresy, jak również pełne reguły dotyczące ruchu.

Rozdział VIII: Narzędzia narracyine

Obowiązki Akolitów nie ograniczają się jedynie do walki. Duża część przygód upływa na tropieniu herezji, podróżowaniu do nowych lokacji, szukaniu wskazówek, przesłuchiwaniu podejrzanych i podejmowaniu innych, niezwiązanych z- walkę czynności.

Rozdział IX: Inkwizycja i Imperium

Rozdział dziewiąty przedstawia graczom rozciągające się na całą galaktykę Imperium Ludzkości, liczące przeszło milion planet i niezliczone miliardy poddanych. Zawiera również informacje o budzącej postrach Inkwizycji, której służę Akolici.

Rozdział X: Sektor Askellon

Wydarzenia Dark Heresy rozgrywaję się w sektorze Askellon. Pradawnym, choć podupadającym obszarze zagrożonym straszliwymi burzami Osnowy, uznawanymi przez niektórych za znaki końca czasów. Rozdział dziesięty opisuje niektóre planety i lokacje, które bohaterowie mogę zwiedzić podróżujęc po sektorze.

Rozdział XI: Mistrz Gry

Mistrz gry pełni rolę przewodnika graczy w czasie przygody, lecz również stawia przed Akolitami groźnych przeciwników knujących diaboliczne spiski. Rozdział jedenasty zawiera wskazówki dotyczące prowadzenia scen, rozpatrywania walk, ustalania i modyfikowania Subtelności, tworzenia kampanii oraz odgrywania Inkwizytora jako Bohatera Niezależnego (BN). Ten i dwa kolejne rozdziały przeznaczone są wyłącznie dla Mistrz:: Gry, gdyż ujawniają wiele tajemnic nieznanych Akolitom, co może zniweczyć niespodzianki podczas rozgrywania przygód.

Rozdział XII: Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy

W rozdziale dwunastym Mistrz Gry odnajdzie szeroką, gamę Bohaterów Niezależnych, od podrzędnych kopcowych opryszków po potężne demony i *xenos,* których można wykorzystać, by wspomóc lub: popsuć szyki Akolitów. Zawarto również wskazówki dotyczące przygotowywania scen walki i odpowiedniego dostosowania ich do Bohaterów Graczy, celem skomponowania satysfakcjonujących wyzwań.

Rozdział XIII: Mroczne żądze

.Niniejszy podręcznik zawiera wprowadzającą przygodę żatytuło- . y waną Mroczne żądze, u ramaclgktórej Akolici z.mus/.cui będą *gt* wytropić linię nielegalnęgó- przewozu śmiercionośnych reliktów, nim kopiec Desoleum spotka katastrofa. Po- ' Ą, Ąj| dobnie, jak rozdziały jedenasty i dwunasty, ta część -• ' - :|ll| podręcznika przeznaczona jest wyłącznie dla Mi- . strza Gry..

Epoka Imperium

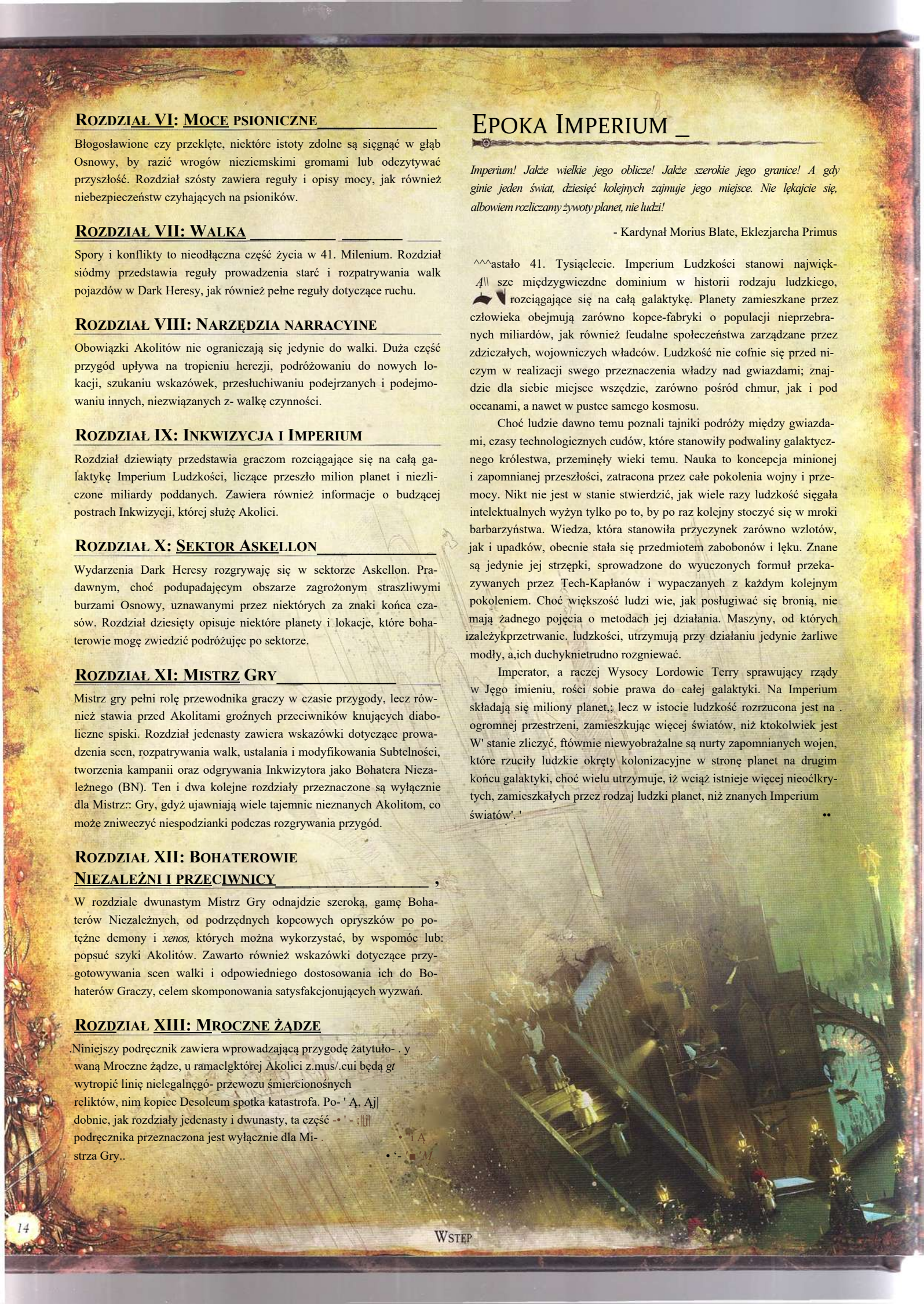
Imperium! Jakże wielkie jego oblicze! Jakże szerokie jego granice! A gdy ginie jeden świat, dziesięć kolejnych zajmuje jego miejsce. Nie lękajcie się, albowiem rozliczamy żywoty planet, nie ludzi!

- Kardynał Morius Blate, Eklezjarcha Primus

^^^astało 41. Tysiąclecie. Imperium Ludzkości stanowi największe międzygwiezdne dominium w historii rodzaju ludzkiego, rozciągające się na całą galaktykę. Planety zamieszkane przez człowieka obejmują zarówno kopce-fabryki o populacji nieprzebranych miliardów, jak również feudalne społeczeństwa zarządzane przez zdziczałych, wojowniczych władców. Ludzkość nie cofnie się przed niczym w realizacji swego przeznaczenia władzy nad gwiazdami; znajdzie dla siebie miejsce wszędzie, zarówno pośród chmur, jak i pod oceanami, a nawet w pustce samego kosmosu.

Choć ludzie dawno temu poznali tajniki podróży między gwiazdami, czasy technologicznych cudów, które stanowiły podwaliny galaktycznego królestwa, przeminęły wieki temu. Nauka to koncepcja minionej i zapomnianej przeszłości, zatracona przez całe pokolenia wojny i przemocy. Nikt nie jest w stanie stwierdzić, jak wiele razy ludzkość sięgała intelektualnych wyżyn tylko po to, by po raz kolejny stoczyć się w mroki barbarzyństwa. Wiedza, która stanowiła przyczynek zarówno wzlotów, jak i upadków, obecnie stała się przedmiotem zabobonów i lęku. Znane są jedynie jej strzępki, sprowadzone do wyuczonych formuł przekazywanych przez Tech-Kapłanów i wypaczanych z każdym kolejnym pokoleniem. Choć większość ludzi wie, jak posługiwać się bronią, nie mają żadnego pojęcia o metodach jej działania. Maszyny, od których izależykprzetrwanie. ludzkości, utrzymują przy działaniu jedynie żarliwe modły, a,ich duchyknietrudno rozgniewać.

Imperator, a raczej Wysocy Lordowie Terry sprawujący rządy w Jęgo imieniu, rości sobie prawa do całej galaktyki. Na Imperium składają się miliony planet,; lecz w istocie ludzkość rozrzucona jest na . ogromnej przestrzeni, zamieszkując więcej światów, niż ktokolwiek jest W' stanie zliczyć, ftówmie niewyobrażalne są nurty zapomnianych wojen, które rzuciły ludzkie okręty kolonizacyjne w stronę planet na drugim końcu galaktyki, choć wielu utrzymuje, iż wciąż istnieje więcej nieoćlkrytych, zamieszkałych przez rodzaj ludzki planet, niż znanych Imperium światów'. '



Nie zawsze jednak tak było. Dziesięć tysięcy lat wstecz, jak głosi legenda, Imperator stąpał pośród swych poddanych. Zjednoczył zwaśnione plemiona prastarej, rozbitej Terry w tym samym czasie, gdy ustały przerażające, galaktyczne burze Osnów, i poprowadził swe legiony na Wielką Krucjatę. Wyruszając ze świętej Terry, Imperator wraz ze swymi najbardziej zaufanymi i ukochanymi potomkami rozbijali królestwa obcych i nawiązali kontakt z koloniami od niepamiętnych czasów odseparowanymi wojną i Osnową. Były to czasy rozsądku i optymizmu, w których ludzkość opierała swoje przetrwanie na nauce i honorze. Imperator nie przyjmował czci i odrzucał bałwochwalstwo fałszywych bóstw. Choć obiecywał zjednoczenie, historia potoczyła się inaczej.

U szczytu krucjaty Imperator wrócił na Terrę, by stworzyć podwaliny pod przejście z wieku podbojów do wieku porządku. Wiek porządku nigdy jednak nie nastał. W szczytowym momencie Wielkiej Krucjaty, Horus, najbardziej zaufany z synów Imperatora, zwrócił się przeciwko Niemu. Wynikła z tej zdrady wojna domowa strawiła rodzące się Imperium, spychając nowo odzyskane planety w otchłań krwawego szaleństwa na niespotykaną do tej poty skalę. Galaktyczna rzeź Herezji Horusa zakończyła się dopiero, gdy Imperator osobiście stawił ..czoła swojemu synowi, Marszałkowi Wojny Homsowi, w kulminacyjeej chwili Oblężenia Terry Horus poległ, lecz zwycięstwo okupiono straszliwy:!.', kosztem. Zdrajca zdołał bowiem śmiertelnie ranić Imperatora, którego ocaliło jedynie pogrzebanie w trzewiach tajemnej, podtrzymującej.żywot maszynerii Złotego Tronu. Tron to cud na miarę Mrocznego Wieku Technologii, wykuty pizez samego Imperatora, jakoby, przewidującego własną zgubę. Od tamtych czasów, po dziś dzień, Imperator sprawuje rządy z samego serca swego pałam na Ziemi, choć całość Jego boskich mocy całkowicie poświęcona jest kierowaniu duszy ludzkości przez kolejne dziesięć tysięcy lat wojen i katastrof. Jego więdnące usta nie wypowiedziały przez ten czas ani jednego słowa, a Jego ciało stało się niczym więcej, niż zeschniętą, sczerniałą skorupą. Jeśli Tech-Kapłani w ogóle posiadali wiedzę o konserwacji maszyn Złotego Tronu, dawno ją utracili. Rok po roku, jeden układ po drugim, maszyneria Tronu zawodzi, lecz Im - perator wciąż żyje jako bóstwo nieprzebranych miliardów poddanych rozrzuconych po olbrzymich połaciach pustki.

Imperium przetrwało dziesięć tysiącleci pomimo zakusów najróżniejszych wrogów. Buntownicy i heretycy uderzają w nie od wewnątrz, niczym pasożyty żerujące na ciele monumentalnego nosiciela. Obcy nacierają z głębin czarnej pustki, by zniewolić i pochłonąć ludzkość. Stworzenia zrodzone z Osnowty czują nieprzerwany głód dusz śmiertelników; niezliczeni ghipq[f] dobijają z nimi targu, którego będą żałować po wszelkie czasy Epoka Imperium wciąż jednak trwa i bezustannie posuwa się naprzód, bowriem ciężar tysiącleci i niewyobrażalna masa aparatu królestwa okazały się niemalże niepowstrzymane. Całość struktury przegniła do cna, lecz jej fundamenty sięgają największych głębin. Nawet, gdy cichną całe planety i upadają galaktyczne instytucje, ich śmierć przez dekady pozostaje niezauważona.

Wielu spośród nieprzebranych miliardów' ludzi trwa w nieprzerwanym stanie antyutopijnego barbarzyństwa i zacofania, prowadząc żywot zastały wiekami dogmatów' i formuł. Zaledwie garstka opuszcza planetę, na której się urodzili, niejednokrotnie nie zdając sobie sprawy żc ich dom to tylko jeden z miliona światów Większość obywateli spędza wszystkie swoje dni pełniąc wyznaczone obowiązki i utrzymując ogromne maszyny wojenne, niezbędne dla przetrwania ludzkości. Jedynie dzięki tej pracy rodzaj ludzki jest w stanie uniknąć śmierci /. rąk jednego z wielu wrogów' pragnących jego unicestwienia.

Zastępy wrogów ludzkości

W walce o przetrwanie nie ma bezstronnych obserwatorów Każdy, kto odmawia walki po twojej stronie, staje się wrogiem, którego należy zniszczyć

- Lord Solar Macharius

Wrogowie ludzkości występują zarówno w nieprzebranych liczbach, jak i rodzajach. Są nimi zarówno stworzenia zamieszkujące międzygwiezdną pustkę, zdolne pożerać całe planety, jak i armie drapieżnych morderców, zdeterminowanych, by zbrukać każde osiągnięcie człowieka. Niektóre zagrożenia przyjmują charakter środowiskowy, jak w przypadku światów śmierci, na których każda istota i całość biosfery skupia się na eliminowaniu intruzów Inne pochodzą z wewnątrz, jak na przykład zdrada zaufanego przywódcy, który odwraca się od Imperatora i nadaje sobie władzę nad jego ziemiami. Większość czynników zagrażających ludzkości można podzielić na trzy rodzaje wrogów: wewnętrznych, zewnętrznych i wywodzących się z zaświatów.

Wróg wewnętrzny

Dusza ludzkości związana jest z Imperatorem nie bezwarunkową czcią, lecz władzą Imperialnego Kredo. Choć może przybrać tyle kształtów, ile istnieje w Imperium planet czy nawet społeczności, jedyna, prawdziwa wiara jednoczy wszystkich mężczyzn, kobiety i dzieci; wszystkich skrybów, robotników i żołnierzy; wszystkich arystokratów, gubernatorów planetarnych i Najwyższych Lordów. Tych, którzy odmawiają podjęcia obowiązków wobec Imperium, Imperatora czy choćby nadzorcy miejsca pracy, uznaje się za heretyków, wewnętrznych wrogów wykluczonych z trzody Imperatora.

Herezja potrafi przyjąć różnorodne formy, nierzadko zależne od konkretnych warunków kulturowych. Wyznania wiary czynione na jednej planecie mogą być postrzegane na innej jako świętokradztwo. Choć podróże międzygwiezdne nie są powszechne, spotkanie przedstawicieli odmiennych społeczności niejednokrotnie bywają zarzewiem konfliktu. Doktryny wiary na izolowanych przez długi czas planetach mają tendencję do zmian i przekształceń.: Zdobycie władzy przez określoną sektę może oznaczać, że niegdyś zakazany kult opuści cienie i zacznie otwarcie głosić swoją wiarę. Przyzwolenie na tego typu bluźnierstwo wobec Władcy Ludzkości ostatecznie ma zawsze taki sam rezultat: oddawanie czci mrocznym bogom Chaosu.

Osoby zwracające się ku Chaosowi zostają po wieki potępione, a ich klątwa to zagrożenie dla całej ludzkości. Wypierając się znienawidzonego trupiego bóstwa Imperium, niektórzy kreują się na krzewicieli czystości i prawdy. Inni to wojownicy, którzy służbą Niszczycielskim Potęgom zaskarbiają sobie możliwość niszczenia wrogów' na niespotykaną skalę. Najbardziej przerażający słudzy Mrocznych Bogów to Kosmiczni Marines Chaosu. Choć niegdyś zajmowali miejsce w śród najznamienitszych wojowników Imperatora, zdradzili swojego Jgana i stwórcę dziesięć tysięcy lat temu i zwrócili się przeciw Niemu. Swą Długą Wojnę prowadzą po dziś dzień, w Czasie Końca.

Najbardziej rozpoznawalną oznaką piętna herezji są mutacje i odchylenia w świętych kształtach człowieka. Imperium toleruje niekióre genetyczne rozbieżności, jak na przykład podgatunki rosłych ogrynóu i drobnych szczuraków, jak również nieznaczne mutacje powstałe w trzewiach kopcowych fabryk i na planetach granicznych. Są to jednak nieliczne wyjątki. Większość mutantów' to obrzydliwe stwory, splugawione zarówno na ciele, jak i na duszy, obdarzone nabrzmiałymi i przerośniętymi kończynafrii, mackami, szponami i niezliczonymi rodzajami innych oznak niepojętych grzechów: Niektóre światy wykorzystują populację łatwych do kontrolowania mutantów w charakterze niewolników, inne wybijają ich do nogi podczas ognistych czystek i wojen religijnych.

Choć wielu mutantów nosi swą herezję na ciele, o wiele bardziej złowrogim zagrożeniem są osoby o zwyrodniałym umyśle, które zwie się wiedźmami, czarownikami, prządkami Osnowy, lub powszechnie psionikami. Z każdym rokiem coraz więcej z nich rodzi się lub odkrywa swe moce, lecz zdecydowana większość jest zbyt słaba, by je poskromić. Pozbawieni nadzoru, sprowadzają na swoje społeczności śmierć i zniszczenie. Niektórzy zdolni są zabić samym spojrzeniem, inni miotają płomienie z dłoni. Co gorsza, psionicy samym istnieniem przyciągają uwagę pomiotu Osnowy, gdyż swe niesamowite moce czerpią z unikalnego połączenia z tym nieziemskim wymiarem. Psionik niezdolny bronić się przed bluźnierczymi drapieżcami zostaje opętany, a jego umysł staje się bramą, przez którą demony zrodzone w Osnowie wdzierają się do rzeczywistego świata. Tego rodzaju demoniczne wtargnięcia nierzadko prowadzą do zagłady całych planet, a nawet układów planetarnych.

Wróg zewnętrzny

Drugie z trójcy zagrożeń panowania ludzkości nad gwiazdami to obcy. Choć Imperium rozciąga się na całej przestrzeni galaktyki, nie jest w stanie utrzymać sztywnych granic. W ogromnych połaciach kosmosu znajdują się niezliczone układy planetarne i światy, a większa część z nich nie została nigdy zbadana. Milion planet, którymi włada Terra, należy mierzyć wobec miliardów gwiazd składających się na galaktykę. Między każdą z nich leżą bezdroża czarnej pustki, zamieszkane przez szeroką gamę bluźnierczych i przerażających form życia.

Całe królestwa obcych wznoszą się i upadają w zakątkach kosmosu, a wiele z nich nigdy nie nawiązuje kontaktu z Imperium. Lwńa część gatunków *xenos* nigdy nie osiąga poziomu rozwoju umożliwiającego opuszczenie matczynej planety, co często skutkuje wymarciem i pozostawieniem świadectwa w postaci kości i ruin. Kontakt zaawansowanej technologicznie kultury z Imperium niemal zawsze kończy się przelewem krwi na olbrzymią skalę. Konflikt tego rodzaju nieodmiennie kończy się zgubą *xenos*, bowiem zasoby ludzkie to praktycznie nieskończone bogactwo Imperium. Choć wojna może pochłonąć miliardy istnień, nic nie jest w stanie powstrzymać mobilizacji bezlitosnej machiny wojennej ludzkości, z wyjątkiem pojawienia się kolejnego, poważniejszego niebezpieczeństwa. Mimo tego, niektóre gatunki opierają się słusznej eliminacji i stanowią bieżące zagrożenie dla Imperium.

Potężnie umięśnione, brutalne i prymitywne orki występują we wszystkich zakątkach galaktyki. Odznaczają się barbarzyńskim sprytem i wrodzonym pojęciem o machinach wojennych. Nawet najmniejsze królestwo orków może przemienić się w poważne za^ grożenie, jeśli zostanie zignorowane. Zjednoczone pod przywództwem osobnika, który siłą wspiął się na wyżyny władzy, liczące całe miliony wyprawy wojenne wyruszają w kosmos na pokładzie prowizorycznych okrętów i gwiezdnych wraków. Tego typu migracje: zwane są „Waaagh!" i popychają orki do spopielenia całych układów planetarnych.

Inny gatunek *\enos,* z którym ludzkość mierzyła się wielokrotnie, stanowi o wiele bardziej zdradliwe zagrożenie. Cywilizacja eldarów to przemijająca pozostałość niegdyś potężnego galaktycznego królestwa, które nie godzi się na spokojne wymarcie. Eldarzy dzielę się na wiele szczepów; od mieszkańców monumentalnych statko-światów zdolnych pomieścić cale miliony osobników; po okrutnych banitów polujących na dusze śmiertelników w przyczajeniu w przestrzeni między wymiarami. Wszystkie grupy są równie groźne i postrzegają ludzkość jako barbarzyńskich intruzów, grabiących pozostałości po dawnej chwale eldarów. Inną cechę wspólnę wśród tych obcych jest strach przed ostateczną zgubę gatunku z ręk nienasyconego bóstwa Chaosu zwanego Slaaneshem; okrutnej istoty powołanej do życia dziesięć tysięcy lat temu przez szaleństw'**o** samych eldarów. Każdy z nich płaci cenę tego straszliwego upadku własnę duszę, której nieuniknionym przeznaczeniem jest pożarcie przez „Tę, Która Łaknie".

Imperium oblegaję również niezliczone inne gatunki *xenos.* Niektóre brukaję konkretne obszary, inne pojawiaję się niemal w całej galaktyce. Żarłoczni tyranidzi to wzrastające niebezpieczeństwo, które napływa z mrocznej przestrzeni zza wschodniej granicy galaktyki. Choć póki co kolejne fale ich inwazji zostały' powstrzymane straszliwym kosztem, floty-roje obecnie atakuję ze wszystkich kierunków; zamykając się na galaktyce niczym głodne szczęki olbrzymiego drapieżnika. Kolejnym agresywnym gatunkiem sę tau, którzy, choć niezbyt liczni, posiadają przewagę technologiczną i misję szerzenia swoich dekretów między gwiazdami. Zgoła innym zagrożeniem sę nekroni, rasa metalicznych wojowników, którzy spali przez miliony lat w bezczasowych grobowcach rozsianych po całej galaktyce. Obecnie budzę się, by odzyskać utracone dziedzictwo.

Wróg spoza rzeczywistości

Ostatnim, bez wątpienia najstraszliwszym z trzech zagrożeń dla duszy ludzkości, są moce kipiące i bełkoczące w nierealnym wymiarze Osnowy, oddalone zaledwie o pojedynczą myśl. Bez Osnowy, Imperium praktycznie przestałoby istnieć. Jedynie żegluga po Oceanie Dusz, na którym rzeczywiste prawa czasu i przestrzeni tracą znaczenie, umożliwia utrzymanie galaktycznego królestwa. Co więcej, ludzkość polega na osobnikach obdarzonych psionicznymi zdolnościami w kwestii międzygwiezdnej komunikacji. Kontrola planet Imperium byłaby niemożliwa bez Osnowy.

Osnowa to jednak nie tylko fundament władzy ludzkości, lecz również kolebka jej zagłady. Można przyrównać ją do niespokojnego morza, stworzonego z surowej esencji duszy. Wszyscy posiadający duszę śmiertelnicy związani są z Osnową. Esencja większości jest jednak słaba i nie zapewnia dostatecznego pokarmu drapieżcom zamieszkującym głębiny Immaterium. Stworzenia zrodzone z Osnowy mogą wpływać na świat rzeczywisty poprzez dusze, zatruwając *set:* :ca i umysły ludzi niewypowiedzianym szaleństwem swego istnienia. Żtviązek jest jednak obustronny: żądze śmiertelników podtr/vnrui.; Osnowę, ą burze emocji powołują do istnienia straszliwe, rozumne stwory'. Zwane Bogami Chaosu, stanowią uosobienie najgorszych; deprawacji żywych istot. Ich istnienie to sekret, którego ludzkość nigdy nie może poznać, bowiem wiedza o praw dziwej naturze Osnowy i pożerających dusze niebezpieczeństwach sprowadzą na ludzi szaleństw'**o**.

Bogowie Chaosu to czysta żądza, wściekłość, rozkład i pycha. Sięgają ze swych przerażających królestw wewnątrz Osnowy by mamić i niszczyć ludzkość. Istnieją cztery potężne Bóstwa Chaosu: Krwawy Bóg Khorne, Nurgle, Bóg Rozkładu, Slaanesh, Książę Pożądania oraz Tzeentch, Władca Przeznaczenia. Niszczycielskie Potęgi obierają za cel okłamanych i spragnionych, oferując zdrajcom Imperatora władzę w zamian za ich dusze. Przerażającym mrocznym bogom służą także zastępy demonów. Są to istoty stworzone z czystej energii Osnowy, zdolne opuścić Immaterium w materialnych ciałach, by nieść śmiertelnikom zagładę, obłudę i omamienie. Każdy demon posiada niemożliwą, zgubną dla umysłu formę,' której sam widok powoduję trzęsący duszą strach. Niektóre przyzywane są podczas plugawych rytuałów. Ochoczo wkraczają w świat materialny i nierzadko karmią się duszami głupców, którzy usiłowali je spętać. Inne samodzielnie przedzierają się przez granicę pomiędzy światem rzeczywistym a Immaterium, w miejscach, gdzie osłabił ją przelew krwi łub niekontrolowane zjawiska psioniczne. Uwolnione demony stanowią wynaturzenie rzeczywistości. Dopóki nie zostaną wygnane i nie powrócą do Osnowy, ich grozę niewielu jest w stanie pojąć, a co dopiero pokonać.

Garstka śmiertelników' zaskarbiła sobie status Demonicznych Książąt, który stanowi nagrodę dla wyjątkowo zwyrodniałych i *oc&* danych sług bluźnierczych bogów. Większości spośród kroczących ścieżką chwały brakuje jednak sił, by poskromić przemieniające moce Osnowy, i stają się pomiotem Chaosu: bezmyślnymi bestiami złożonymi z płątaniny macek i szponów; odwieczną przestrogą o kapryśnej naturze Niszczycielskich Potęg.

Inkwizycja

Nierozsądnym jest rozpatrywanie losu pojedynczego człowieka, ani dziesięciu ludzi, ani setki, ani nawet tysiąca. Od podjęwch dziś dectzji zależ)' życie całych miliardów. Nie możemy sobie pozwolić na luksus przeliczania tej ceny

- Inkwizytor Kryptmann

/-^/hot niebezpieczeństwa, którym stawia czoła ludzkość są lic/ II ne | przerażające, Imperium nie pozostaje wobec nich bez-? ^^J^bronne. Imperialna Marynarka posiada uzbrojenie /dolne spopielić powierzchnię całej planety, a nieskończenie wielkie armie natchnione są niezachwianą wiarą w swego władcę. Wsparcie staj! nowią monumentalne machiny wojenne, które kroczą po poljtch bitew niczym stalowi bogowie, oraz odziani w czerń zabójcy 'prze- j nikający w szeregi wroga dzięki zdolności przekształcenia ciała. Ci, jak również niezliczeni inni wojownicy, co dzień oddają życie, by powstrzymać nieustępliwe fale rebelii, inwazji i wtargnięć. Istnieją także osoby, które pełnią nietypową funkcję w szeregach sług Impety ratora i powodują powszechny strach.

Są nimi Inkwizytorzy i sama instytucja Inkwizycji, fnkwi- oj zytor nie podlega żadnemu przełożonemu, prócz samego Imperatora, a Inkwizycja nie uznaje żadnego zwierzch- nictwa, nawet ze strony *Adeptus Terra.* Inkwizycja działa w imieniu Imperatora, a jej spowita cieniem geneza sięga czasów Herezji Horusa i jej konsekwencji. Każdy Inkwi- -dSj zytor to osoba natchniona władzą, wolą i pełnomocnictwem, : $|A * by mierzyć się z każdym zagrożeniem czyhającym na ludzkość, niezależnie, czy pochodzi ono z wewnątrz, zewnątrz czy z zaświatów. W kompetencjach Inkwizytora zawiera się wydanie rozkazu spalenia całego świata, by powstrzymać rozprzestrzenienie się herezji na okoliczne planety, jak również objęcie dowodzenia nad całą armią, by walczyć z nieprzyjacielem, którego tylko on potrafi pokonać. Jedynie Inkwizytorzy znają prawdę o wrogach ludzkości, posiadają tęż siłę, by zwalczać ich bez względu na koszty. Każdy doskonale wić', że jedyną rzeczą gorszą, niż czyny popełniane w obronie Imperium, są skutki bierności. ,<

Spośród Inkwizytorów, każdy jest wyjątkową osobistością, gdyż- być pobłogosławionym wystarczającą wolą, by nosić tak straszliwe brzemię oznacza wybijać się poza pospolite szeregi ludzkości. Niektórzy są pompatycznymi ideologami, z kolei inni działają w milczeniu i trzymają się cieni. Niektórzy to niezrównani wojownicy, inni są zdolnymi marionetkarzami, którzy kierują do boju agentów Niektórzy błogosławieni są mocami psionicznymi, a inni gardzą czarownikami i ścigają ich niezależnie od miejsc, w których się kryją.

Inkwizytorzy często werbują pomocników, którzy wspierają ich działania. Większość tego typu agentów przejawia specjalistyczne umiejętności i zdolności, których sam Inkwizytor nie posiada lub nie jest w stanie zastosować w danych okolicznościach. Choć nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę, żaden ze sług nie jest niezastąpiony, nawet Inkwizytor służący bezpośrednio Imperatorowi. Każdy Inkwizytor broni ludzkości na własny sposób, osobiście decydując o metodach walki z wrogami, których postrzega jako najgroźniejszych. W Inkwizycji istnieją grupy zrzeszające osoby o zbliżonych poglądach nfczagrożenia i taktykę ich zwalczania. Są nimi Kapituły, z których trzy największe skupiają się na walce z trójcą najpoważniejszych niebezpieczeństw. Płomienie *Ordo Hereticus* wypalają wewnętrznych wrogów; pięść *Ordo Xenos* miażdży wrogów z zewnątrz, a młot *Ordo Malleus* przegania wrogów z zaświatów Każdy Inkwizytor związany jest z jedną /, Kapituł, W niektórych sektorach agenci gromadzą się , w potężnych fortecach, które-zapewniają ośrodek szkolenia następców i wydawania dekretów. W innych miejscach Kapituły funkcjonują jako luźna sieć wymiany informacji i środków. Sposoby, ri| które Inkwizytorzy służą w strukturach Kapituły potrafią być równie' różnorodne, co oni sami; podobnie zróżnicowane bywają pochwały i potępienia podejmowanych działań ze strony pozostałych członków.

Ordo Hereticus

Inkwizytorzy *Ordo Hereticus,* znani i powodujący powszechny strach jako Łowcy Czarownic, obieraję za swój główny cel zwalczanie wewnętrznych wrogów, niezależnie od ich natury. Niektórzy pełnię rolę podżegaczy, którzy powołuję tłumy do krwawych czystek zmutowanej populacji. Inni sę mistrzami dogmatów, którzy ścigaję wrogów Imperatora nie w korytarzach kopcowych habitatów, lecz pośród stronic ksiąg, traktatów i korespondencji. Inkwizytorzy *Ordo Hereticus* sędzę wrogów ludzkości we własnym zakresie, tropięc zdradę, mutację i czarnoksięstwo we wszystkich zakętkach Imperium. Potrafię wszczęć obławę całych wydziałów *Adeptus Terra* w poszukiwaniu pojedynczego oficjela, skrywającego oznaki mutacji pod splamionymi atramentem szatami. Przeprowadzaję egzekucje nawet najstarszych stopniem dowódców za niedopilnowanie eliminacji podejrzanego o psionikę żołnierza we własnych szeregach. Palę na stosach kardynałów Eklezjarchatu oskarżonych o przyzwolenie na rozwój potencjalnie heretyckich kultów i wypaczanie Imperialnego Kredo do oddawania czci Mrocznym Bogom. '■

Niektórzy spośród członków *Ordo Heręticus* potępiają istnienie psioników i dążą do strącenia ich w ogniu ich własnej klątwy. Inni Łowcy Czarownic zostali pobłogosławieni psionicznymi mocami i wykorzystują je w walce z nieprzyjaciółmi, wierząc, iż w ten sposób oddają hołd czynom Imperatora, najpotężniejszego psionika, który stanowi źródło wszelkiej mocy. Tego typu skrajne różnice poglądów powodują konflikty pomiędzy Inkwizytorami. Wojny pomiędzy rywalami z tej samej Kapituł)' potrafią pochłonąć miliony istnień.

Najpotężniejsi, najskuteczniejsi i budzący największy postrach Łowcy Czarownic potrafią wydobyć sekretne, wewnętrzne herezje nawet z najwytrwalszych podejrzanych. Niektórzy korzystają z daru psioniki, by wyrwać wyznanie winy z najgłębszych zakamarków umysłu, przemieniając go w rozbitą masę. Inni opanowali do perfekcji niezliczone metody doprowadzania przesłuchiwanego do obwinienia samego siebie. Wielu Łowców Czarownic budzi postrach wiedzą o mrocznej sztuce tortur; zdolni są wydobyć zeznania od najbardziej opornych osobników. Gdziekolwiek kryje się wewnętrzny wróg, ognie *Ordo Hereticus* gotowe są, by go strawić i oczyścić

Ordo Xenos

Łowcy Obcych z *Ordo Xenos* i ich słudzy skupiają się na walce z licznymi zagrożeniami dla pozycji ludzkości w galaktyce. Są mistrzami w polowaniu na nietypowe gatunki istot i wykrywaniu ich zakusów zanieczyszczenia Imperium. Studiują rozrost królestw *xenos* pośród gwiazd i mobilizują armie, które przeciwstawiają się tej ekspansji. Penetrują krypty wybudowane na długo przed powstaniem człowieka, by wyeliminować pogrążonych we śnie nieprzyjaciół, nim zdążą się przebudzić. Potrafią nawet śledzić piętno *xenos* na poziomie niedostrzegalnym dla zwykłych śmiertelników, chociażby na płaszczyźnie genetycznej lub psionicznej. Obcy dysponują bowiem nieskończonym arsenałem metod na atakowanie, niewolenie i żerowanie na ludzkości.

Ordo Xenos bezustannie wypatruje inwazji i wtargnięć obcych ze wszystkich kierunków, nawet spoza galaktyki. Niektóre gatunki śpią pod powierzchnią ludzkich miast, wyczekując z góry ustalonego sygnału czy znaku na przebudzenie i odzyskanie planety swych narodzin. Inne kryją się w głębinach światów od dawna zaludnionych przez człowieka, co jakiś czas polując na intruzów. Jeszcze inne zamieszkują planety z pozoru pozbawione wszelkich oznak życia, a niektóre czyhają pośród innych wymiarów egzystencji, w których znikają po żerowaniu i wylęgu, pozostawiając po sobie zbrukane trupy. Obcy stanowią również zagrożenie swoją nieludzką naturą, która mami i wypacza ludzi bluźnierczą filozofią.

W razie eskalacji konfliktu *Ordo Xenos* wzywa do działania Straż Śmierci, korpus genetycznie usprawnionych wojowników, których oddanie służbie, siła wiary, potęga ciał i moc broni nie mają sobie równych pośród bohaterów ludzkości. Straż Śmierci to wyjątkowy! Zakon *Adeptus Astartes,* który tworzą Kosmiczni Marines wywodzący się z innych Zakonów, wyselekcjonowani ze względu na umiejętności i doświadczenie w walce z obcymi. Najstarsi rangą Inkwizytorzy *Ordo Xenos* działają u boku tych nieustraszonych wojow'-ników, niekiedy towarzysząc im nawet w bitwie. Połączenie dwóch potężnych sił w jedną powstrzymuje bezlitosny potop nieludzkich wrogów Imperium.

Istnieją niezliczone odmiany *xenos,* lecz każda z nich jest znienawidzona przez ludzkość jako konieczne do wyeliminowania zagrożenie słusznego panowania nad galaktyką. Wobec tego zagrożenia niemożliwy jest spokojny odpoczynek, ani negocjacje czy pokój z obcymi. Wszędzie, gdzie ośmielają się żyć wynaturzone gatunki, pięść *Ordo Xenos,* wsparta świętą siłą Imperium, zapewnia ich zgubę.

Ordo Malleus

Zadaniem *Ordo Malleus* jest tropienie i zwalczanie demonów. Powstrzymują próby czerpania mocy z Osnowy przez śmiertelników i prowadzą bój przeciw stworom usiłującym wyrwać się z Królestw Chaosu. Większość ludzi nie zna straszliwej prawdy o istnieniu Osnowy; nie zdają sobie sprawy, że podróże między gwiazdami wymagają przeprawy przez tę piekielną krainę. Kaznodziejom z kopcowych kapliczek, którzy przestrzegają o konsekwencjach złych uczynków i potępiają grzeszników spółkujących z mrocznymi mocami, brakuje prawdziwego zrozumienia o tych koszmarach. Misjonarze na pokładach okrętów pielgrzymkowych nakłaniają pasażerów do żarliwych modłów za bezpieczną podróż między planetami, lecz nie zdają sobie sprawy z istot, które głodnym wzrokiem obserwują ich dusze z zewnątrz pojazdu. *Ordo Malleus* zna te, jak również inne tajemnice, gdyż są Łowcami Demonów obdarzonymi wiedzą o groźbie czyhającej w Osnowie i metodach jej zwalczania.

Przynależność do *Ordo Malleus* oznacza zgłębienie tej samej rozbijającej dusze i palącej umysł wiedzy, którą zgłębiają z zakazanych ksiąg heretycy wielbiący lub wykorzystujący bluźniercze moce Osnowy. Od członków wymaga się stać oko w oko ze stworami, które stanowią wypaczenie praw natury i powodują straszliwe krwawienie samej rzeczywistości. Łowcy mierzą śmiertelne ciało z Immaterium. i jego czystymi emocjami przekształconymi w żywe koszmary krocz ące po łkającej ziemi. Samo światło rozwiewa się wobec demonów, a ich widok wypala na oczach blizny nawet przez zamknięte powieki. Dla osób pozbawionych odpowiedniej ochrony przed zepsuciem Osnowy, przeczytanie tajemnego imienia demona oznacza zerwanie cienkiej zasłony rzeczywistości i powołanie potwora do materialnego istnienia, co kończy się śmiercią przywołującego i potępieniem jego duszy. Mimo to Łowcy Demonów podejmują się nawet straszliwszych czynów, gdyż bez ich poświęcenia, Niszczycielskie Potęgi bez wątpienia podbiłyby ludzkość, by żerować na jej duszy po wszelkie czasy.

W sytuacji, gdy śledztwo *Ordo Malleus* wyjawi zagrożenie, z którym nawet oni nie mogą się mierzyć, Kapituła Łowców Demonów zwraca się o wsparcie Szarych Rycerzy, zakonu *Adeptus Astartes* całkowicie oddanego walce z demonami Chaosu. Każdy Rycerz to niezrównany wojownik, paladyn obdarzony najwyśmienitszymi umiejętnościami bojowymi i zdolnościami psionicznymi. Ich liczba jest jednak przeraźliwie mała w porównaniu do demonicznych sił, którym stawiają czoła.

Ramię w ramię ze syvoimi sojusznikami, Łow'cy Demonów prowadzą niemożliwy bój o okrutnej stawce. Pojedynczy młody psionik potrafi uwolnić zastępy yvrogów *Ordo Malleus* rv chwili nieuwagi _ i zrównać z ziemią całą społeczność. Korzystając z, zapomnianego manuskryptu, zdeprawowana sekta potrafi otworzyć bramę między wymiarami, z której zionie fala plugawych i nieczystych istot zatruwających całą planetę. Przeciw tym i innym groźbom młot *Ordo Malleus* gotowy jest, by zepchnąć demony z powrotem do ich ohydnego królestw-a.

Rozdział I-. Podstawy rozgrywki

W Dark Heresy gracze i ich bohaterowie biorą udział w przygodach przygotowanych przez Mistrza Gry, wspólnie tworząc mrożącą krew opowieść o walce z niebezpieczeństwami czyhającymi na ludzkość. W czasie gry Bohaterowie Graczy, jak również kierowani przez MG Bohaterowie Niezależni, podejmują różnorodne działania. Mogą próbować trafić z boltera w szarżującego groksa lub starać się odcyfrować znaki *xenos,* by wyłączyć reaktor przygotowanego do eksplozji statku obcych. Niektóre działania mają charakter przeciwstawny wobec innej postaci, jak chociażby podejmowana podczas przesłuchania schwytanego kultysty próba uzyskania informacji o miejscu spotkań heretyków.

Gracze rozpatrują testy za pomocą rzutów kośćmi. Aby określić sukces lub porażkę testu, gracz musi porównać wynik rzutu z poziomem ustalonym przez Mistrza Gry. Gracz może zmodyfikować wynik zależnie od biegłości postaci i warunków otoczenia związanych z podejmowanym działaniem. Łowca nagród z Desoleum przeważnie nie miałby trudności z trafieniem uciekającego krzywoprzysięzcy strzałem ze swojego zaufanego pistoletu laserowego. Uciekinier biegnący przez środek ruchliwego targowiska habitatu, do którego mierzy łowca balansujący na chwiejnej stercie pustych skrzyń, oznacza jednak znacznie trudniejszy strzał.

Poprzez testy i rozpatrywanie ich rezultatów gracze popychają do przodu tworzoną opowieść. Testy nie są jednak suchymi rzutami kośćmi. Gracze powinni starać się wpleść odgrywanie roli w opisy podejmowanych działań i wyniki rzutów, co doda wydarzeniom kolorytu i zapewni niezapomnianą rozgrywkę. Gracz, który zwyczajni* zadeklaruje *Rzucam granat!* w żaden sposób nie dodaje głębi wymyślonemu światu, w przeciwieństwie do gracza, który wyjaśni: *Starannie wyszukuję ładunek odłamkowy spośród granatów przypiętych do pasa i naciskam gwint aktywacyjny, pospiesznie wymawiając słowa Rytuału Rozgromienia, którego treść przekazuje się w mojej kuźni. Chwaląc Omnisjasza, miotam granat w kierunku wroga!* Podobnie Mistrz Gry, zamiast oznajmić *Granat trafił!* po rozpatrzeniu testu, może zamiast tego powiedzieć: *Granat ląduje parę metrów za blisko, lecz szczęśliwie odbija się od posadzki i trafia wroga, eksplodując deszczem odłamków!* Porażki stanowią równie bogate źródło możliwości fabularnych. Choć podjęte przez postać działanie zakończyło się niepowodzeniem, gracz może wykorzystać taką okoliczność, by dodać głębi osobowości i przekształcić punkt widzenia Akolity Zacięcie nowego karabinu laserowego trzy razy z rzędu może przekonać bohatera, by zrezygnować z broni laserowej. Wykorzystanie natury Akolity podczas podejmowania decyzji o jego wyborach, określenie rezultatu podjętych działań poprzez reguły gry, a następnie rozwijanie osobowości w oparciu o ten rezultat to doskonała formuła rozwoju postaci.

Dzięki tego rodzaju zabiegom i poświęconemu czasowi, bohaterowie i przygody stają się czymś więcej, niż tylko sekwencją zapisanych słów, co jest podstawowym składnikiem ciekawej i porywającej gry fabularnej. Im więcej pracy gracze włożą w ten element zabawy, tym bardziej satysfakcjonująca okaże się przygoda.

Podstawowe reguły

Umysł pozbawiony stanowczości błądzi w mroku.

- Anonim

Zadaniem reguł w grze fabularnej jest zapewnienie graczom struktury, w której rzuty kośćmi określają skutki zadeklarowanych akcji. Podstawowe zasady Dark Heresy ustanawiają dziesięć cech opisujących postacie, a podstawowy mechanizm służy do rozpatrywania powodzenia w podjętych przez nie działaniach. Umożliwia graczom ustalenie nie tylko sukcesu lub porażki, lecz również ich wymiaru. Reguły zapewniają wspólną podstawę, według której wszyscy gracze mogą rozstrzygać swoje akcje oraz punkt wyjścia dla opowieści pchanej do przodu bohaterskimi zwycięstwami i druzgoczącymi porażkami. Określają również postęp Akolitów w służbie ich Inkwizytorowi.

Rozgrywka w Dark Heresy

W Dark Heresy Mistrz Gry relacjonuje fabułę przygody graczom. W czasie opowieści umożliwia im wpływanie na świat przedstawiony - podejmowanie decyzji, interakcję z innymi postaciami oraz wykonywanie rzutów kośćmi, które wpływają na ostateczny kształt historii. Celem sprawnego rozstrzygania podejmowanych akcji, wyróżnia się dwa rodzaje tempa opowieści: tryb sekwencyjny oraz tryb narracyjny Tryb sekwencyjny dotyczy walki i innych sytuacji, w których istotne jest precyzyjne śledzenie 'upływu czasu, i został opisany w Rozdziale VII: Walka. Tryb narracyjny dotyczy podróży, spotkań, eksploracji oraz innych sytuacji, w których upływ czasu nie jest kwestią naglącą. Został opisany w Rozdziale VIII: Narzędzia narracyjne.

Cechy

Cechy określają wrodzony potencjał postaci oraz jej naturalne, fizyczne i umysłowe uzdolnienie, jak na przykład siła, zręczność, intelekt czy umiejętność posługiwania się bronią białą lub dystansową. Wartość cech waha się od 1 do 100. Im wyższa wartość, tym więcej talentu posiada postać w danej dziedzinie. W Dark Heresy istnieje dziesięć różnych cech, z których każda określa inny fizyczny lub umysłowy atrybut. Poniżej zawarto ich krótkie opisy, jak również flkróty nazw (przykładowo, Siła Woli często ulega w tekście skróceniu do „SW").

Cechy są istotne dla Akolitów z kilku powodów. Przede wszystkim wj^znaczają szansę na sukces w podejmowanych akcjach. Wartości cech podlegają modyfikacjom przez czynniki zewnętrzne, jak na przykład umiejętności i mogą wzrosnąć - tymczasowo lub trwale - na różne sposoby. Z uwagi na fakt, iż cechy określają wyjściowy wynik wtymagany do osiągnięcia we wszystkich testach w Dark Heresy, wyższe wartości są *zawsze* korzystniejsze od niższych. Szczegóły dotyczące wyznaczania wartości cech oraz ich wpływu na proces tworzenia bohatera znaleźć można w Rozdziale II: Tworzenie postaci.

Premia z cechy

Prócz wartości numerycznej, dla każdej cechy wyróżnia się również poziom premii, który równy jest cyfrze dziesiątek wartości danej cechy. Przykładowo, postać o wartości Siły równiej 42 posiada premię z Siły równą 4.

Gdy premia z cechy oznaczana jest w tekście w sposób skrócony, stosowany jest zwyczajowy skrót danej cechy poprzedzony literą „p" (przykładowo, premia ze Zręczności określana jest w tekście skrótem „pZr").

Walka Wręcz (WW)

Walka Wręcz jest miarą umiejętności bohatera we wszelkich technikach walki w zwarciu. Postacie o wysokiej Walce Wręcz są doskonałymi wojownikami, uznanymi zarówno w fechtunku mieczem łańcuchowym, jak i w walce na gołe pięści.

Umieietności Strzeleckie (US)

Umiejętności Strzeleckie to miara celności bohatera w walce wszelkimi rodzajami broni dystansowej. Wysoka wartość Umiejętności Strzeleckich cechuje wyśmienitych strzelców wyborowych, którzy budzą lęk; podczas wymiany ognia.

Siła (S)

Siła jest miarą umięśnienia i tężyzny fizycznej. Wysoka wartość Siły umożliwia postaci podniesienie cięższych przedmiotów i wyprowadzenie silniejszych ciosów.

Wytrzymałość (Wt)

Wytrzymałość jest miarą zdrowia, krzepkości i odporności. Wyjątko-). wo wytrzymałe postacie są w stanie zignorować poważne rany i lepiej znieść zatruwające ataki.

Zręczność (Zr)

Zręczność jest miarą szybkości, refleksu i równowagi. Wysoka wartość Zręczności umożliwia postaci finezyjne manipulowanie precyzyjnymi urządzeniami lub utrzymanie równowagi podczas przeprawy przez zdradliwy teren. Wartość tej cechy określa rów nież prędkość ruchu bohatera. Im wyższa premia ze Zręczności, tym dalej postać może poruszyć się w czasie tury.

Inteligencja (Int)

Inteligencja jest miarą bystrości, rozsądku i ogólnej wiedzy. Postać o wysokiej Inteligencji jest w stanie zapamiętać duże ilości danych, analizować nietypowe wskazówki lub określić autentyczność pradawnego, archeotechnoiogicznego artefaktu.

Percepcja (Per)

Percepcja jest miarą spostrzegawczości i wyostrzenia zmysłów. Postać 0 wysokiej wartości Percepcji jest w stanie zauważyć łuskę boltową pośród podkopcowych śmieci lub wyczuć nies/czerość rozmówcy.

Siła Woli (SW)

Siła Woli jest miarą mocy i wytrwałości umysłu. Wysoka Siła Woli umożliwia postaci wywarcie wpływu na burzących się robotników' habitatu lub skuteczne przesłuchiwanie uwięzionego heretyka. Siłę Woli wykorzystuje się także podczas prób władania mocami psionicznymi 1 odpierania ich.

Ogłada (Ogd)

Ogląda jest miarę zdolności przekonywania, umiejętności przywódczych oraz siły charakteru. Wysoka Ogłada pozwala zaskarbić sobie zaufanie podejrzanej grupy robotników z kuźni lub osiągnięcie celu podczas negocjacji z chytrym kupcem.

Wpływ (Wp)

Wpływ jest miarę posiadanych znajomości, reputacji i aktyw. Wysoka wartość Wpływu umożliwia postaci błyskawiczne wezwanie pomocy lokalnych sił wojskowych lub zaaranżowanie szybkiego transport do pobliskiego układu planetarnego. W przeciwieństwie do innych cech, wartość Wpływu zmienia się wyłącznie na skutek podejmowanych przez bohatera akcji. Przykładowo, wartość Wpływu spadnie, gdy postać poniesie spektakularną klęskę podczas istotnej misji, lecz wzrośnie, gdy bohater uratuje porwanego gubernatora planetarnego.

Zasada Zero

Jedną z najważniejszych reguł gry fabularnej jest Zasada Zero: słuchaj Mistrza Gry Choć zawsze warto, by gracze zwracali uwagę MG na wątpliwości pojawiające się w czasie rozgrywki, nikt nie ma ochoty marnować czasu na rozbudowane dyskusje.: W czasie sesji najlepszym rozwiązaniem jest umożliwić Mistrzowi Gry podjęcie własnej decyzji i zawierzyć jego osądowi. Pozwolenie, by sprawy rozwijały się własnym tempem to najlepsza metoda na - zachowanie satysfakcji z gry

Naturalnie, Mistrz Gry, który wykorzystuje Zasadę Zero do uzasadnienia decyzji, które nie wzbogacają rozgrywki szybko utraci zainteresowanie swojej grupy gracz}! Należy pamiętać, że celem gry jest dobra zabawa wszystkich osób biorących w niej udział. Otwartej i, sprawne porozumienie pomiędzy uczestnikami to podstawa,na której opiera się każda grupa graczy, choć powinni oni zdawać sobie sprawę, że sam środek sesji to niekoniecznie najlepszy moment na dyskusję.

Kości do gry

Wszystkie rzuty w Dark Heresy wykonywane są za pomocą kości dziesięciościennycfj Wyróżnia się trzy rodzaje rzutów: rzut klO, rzut k5 oraz rzut procentowy (klOO).

Rzut klO: Gdy reguły wymagają wykonania rzutu klO, gracz lub Mistrz Gry wykonuje r/.ut liczbą kości dziesięciościennych poprzedzającą literę „k“ i sumuje wynik. Przykładowo, rzut 3kl0 wymaga rzucenia trzema kośćmi i zsumowania wyniku (co generuje sumaryczny wynik zawierający się między 3 a 30). Jeśli przed literą „k” nie znajduje się żadna liczba, należy rzucić jedną kostką.

Rzut k5: Tego rodzaju rzut należy wykonać zgodnie z powyższą procedurą, lecz gracz (lub MG) dzieli wynik każdej kości przez 2, zaokrąglając w górę. Każda kość generuje więc wynik zawierający się między 1 a 5.

Rzut procentowy (klOO): Gdy reguły wymagają wykonania rzutu klOO, gracz lub MG generuje wynik zawierający się między 1 a 100 fjza pomocą dwóch kości dziesięciościennych. Jedna z kości (wyznali c/.ona przed rzutem) określa .cyfrę dziesiątek, zaś druga - cyfrę jedno(ści. Uzyskanie podwójnego „„0” oznacza wynik równy 100. Na oznaJ fczenie tego rodzaju rzutu często używa się w tekście skrótu „klOO”,

Reguły niejednokrotnie wymagają wykonania rzutu o stałym modyfikatorze wyniku, jak na przykład 2kl0+5 lub lk5 ł. YV takim wypadku sumaryczne' wynik na kościach należy zmniejszyć lub zwiększyć o wyznaczony modyfikator. Należę’ zauważać, ze jeśli ostateczny wynik wynosi mniej niż /.ero, należy traktować go jako zero (chyba że w opisie konkretnej reguły wyznaczono inaczej).

Regule niekiedy umożliwiają powtórzenie rzutu kością, zwane również „przerzutem”. W takim wypadku należę’ zastosować nowy wynik, nawet jeśli pierwotne bel korzystniejszy

Zaokrąglanie i mnożenie

Jeśli na skutek dzielenia uzyskany zostanie wynik ułamkowy, należę’ zaokrąglić go w górę, chyba że w konkretnej zasadzie zaznaczono inaczej. Dotyczę’ to również ułamków mniejszych niż jedna druga.

Jeśli wartość modyfikowana jest przez kilka mnożników; należy dodać je do siebie, uzyskując tylko jeden. Każde dodatkowe powoduje w zrost pierwotnego mnożnika o liczbę mniejszą o 1 od własnej wartości. Przykładowo, podwojone (\2 i podwojenie (x2) zastosowane wobec tego samego wyniku należy rozpatrzyć jako potrojenie (\3, ponieważ 2+1=3).

Podstawowy mechanizm

Za każdym razem, gdę- postać podejmuje próbę wykonania akcji, która ma szanse niepowodzenia, gracz kierujący daną postacią wykonuje rzut procentowy (lclOO), zwany testem, który określa rezultat akcji. Aby określić, czy działanie zakończyło się powrodzeniem, należy zastosować się do poniższych kroków:

1. Określić wartość: Należy wyznaczęć wartość używanej cechy lub umiejętności.
2. Zastosować modyfikatory: Należy określić i zastosować wszelkie modyfikatory dotyczące danego testu.
3. Wykonać rzut: Należy wykonać rzut procentowy: Jeśli wynik rzutu jest mniejszy bądź równy wartości docelowej, test kończy się sukcesem. Wynik wyższy skutkuje porażką.

Określić wartość

Mistrz Gry wyznacza cechę lub umiejętność (umiejętność to cecha zmodyfikowana poziomem wyszkolenia w danej dziedzinie), która najlepiej pasuje do charakteru podejmowanej akcji. Następnie, gracz wyszukuje na swojej karcie postaci wartość przypisaną do wyznaczonej cechy lub umiejętności. Wartość ta zawiera się w zakresie od 1 do 100.

Zastosować modyfikatory

Mistrz Gry wyznacza wszelkie modyfikatory wpływające na test, zarówno pozytywne, jak i negatywne. Modyfikatory określają naturalny poziom trudności podejmowanego działania, jak również czynniki zewnętrzne, wpływające na postać wykonującą daną akcję. Wszystkie je należy zsumować, by uzyskać ostateczny modyfikator. Następnie, MG dodaje go do wartości cechy lub umiejętności, aby otrzymać wartość . docelową testu procentowego. Możliwe jest, że wartość docelowa wv+ niesie więcej niż 100 lub mniej niż 0, lecz przewinie zawierać się będzie w zakresie od 1 do 100.

Wykonać rzut

Gracz wykonuje rzut procentowy, tak jak wyznaczono w sekcji Kości do gry. Jeśli wynik rzutu procentowego będzie równy lub niższy od wartości docelowej, test kończy się sukcesem. Inny wynik oznacza porażkę. Jeśli wynikiem rzutu procentowego jest 1, test kończy się automatycznym sukcesem, nawet jeśli wartość docelowa jest niższa niż 1. Podobnie, jeśli wynikiem rzutu jest 100, test kończy się, automatyczną)) porażką, nawet jeśli wartość docelowi jest wyższa niż 100. *)

UMIEJĘTNOŚCI, ZDOLNOŚCI I WŁAŚCIWOŚCI

Wartości cech określają wrodzony talent postaci. Jej kompetencją wyszkolenie i nietypowe naturalne atrybuty? opisują umiejętności, zdolności oraz właściwości. Umiejętności to wyuczony fach, jak na przykład znajomość języka lub możliwość pilotowania pojazdów, które odzwierciedlają szkolenie i doświadczenie życiowe bohatera. Zdolności to niezwykłe biegłości i atuty, które postać posiadła na skutek swojej natury? lub poznała dzięki wieloletniemu doświadczeniu. Przykładowo, szybkie dobycie to zdolność, która umożliwia raptownie dobyć gotowej do użycia broni. Właściwości stanowię atuty? wynikające z okoliczności' przyjścia na świat, mutacji lub pierwotnych okoliczności. Przykładowo, widzenie w ciemności, czyli możliwość posługiwania się zmysłem w?zroku nawet w całkowitej ciemności, to właściwość, gdyż nie jest to zwyczajowy? atrybut śmiertelników Więcej szczegółów na temat umiejętności znaleźć można w Rozdziale III: Umiejętności, natomiast szczegóły? dotyczące zdolności i właściwości zawarto w Rozdziale IV: Zdolności i właściwości.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Test umiejętności to najpowszechniejszy rodzaj testu w Dark Heresy. Odpowiednia cecha przypisana do umiejętności, określa jej wartość, zawierającą się w zakresie od 1 do 100. Przykładowo, do uniku przypisana jest Zręczność, zaś testy analizy opierają się o Percepcję. Testy umiejętności należy Wykonywać według procedury podstawowego mechanizmu. Gracz stosuje do wartości cechy odpowiednie pozytywne i negatywne modyfikatory określone przez Mistrza Gry. Po uzy-. skaniu ostatecznego wyniku należy wykonać rzut procentowy. Jeśli po zastosowaniu modyfikatorów wynik rzutu będzie równy lub mniejszy od wartości docelowej, test umiejętności kończy się sukcesem. Wynik większy od wartości docelowej poddanej wszelkim modyfikatorom oznacza porażkę.

Odniesienie sukcesu w teście umiejętności jeśt łatwiejsze^®? postać została przeszkolona w jej uży?ciu. Bohater może podjąć próbę użycia dowolnej umiejętności, w której nie został przeszkolony, lecz jest to bardzo niekorzystna sytuacja. Testy niewyszkolonych umiejętności należy wykonywać z karą -20, która sumuje się z wszelkimi innymi negatywnymi modyfikatorami. Więcej informacji dotyczących testów umiejętności, jak również związanych z nimi kar i korzyści, znaleźć można na stronie 94.

PRZYKŁAD

Rhia starala się wkaść na teren obozu, hory stanowi domniemaną siedzibę heretyckiego kultu, gdy zaskoczyła ją wędrowna gntpa techszabrowników. Nie wie, czy' są oni częścią kultu, więc postanawia wyjaśnić swoją obecność opowieścią o poszukiwaniach lokalnego targowiska, aby nie zdradzić swojego prawdziwego celu. Decyzją MG, zmylenie szabrowników' wymaga pomyślnego testu blefu. Niestety', Rhia nie przeszła szkolenia w tej umiejętnośći, więc musi w ykonać test z uwzględnieniem kary' -20. Posiada wartość Ogłady wynoszącą 42, co oznacza, że sukces wymaga wyniku testu równego lub niższego od 22.

TESTY CECH

W czasie rozgrywki w Dark Heresy zdarzają się sytuacje, w których nie jest pomocne żadne szkolenie ani trening, a gracz musi polegać wyłącznie na tężyźnie fizycznej lub sprycie postaci. Wyważenie wzmocnionych drzwi lub opieranie się torturom to przykłady sytuacji, które wymagają testu cechy Do ich wykonania należy zastosować podstawowy mechanizm. Mistrz Gry powinien zadecydować o rodzaju cechy najlepiej pasującej do podejmowanej akcji, następnie gracz wykonuje rzut procentowy. Jeśli po zastosowaniu wszelkich modyfikatorów wynik rzutu będzie równy lub niższy od wartości docelowej, test kończy się sukcesem. Wyższy wynik skutkuje porażką.

Tabela 1-1: Testy cech

CECHA	PRZYKŁAD TESTU
Walka Wręcz	Wykonanie ataku bronią białą.
Umiejętności Strzeleckie	Wykonanie ataku bronią dystansową.
Siła	Wyważenie drzwi, unieruchomienie więźnia, przepchnięcie olbrzymiego groksa.
Wytrzymałość	Opieranie się skutkom zatrucia lub choroby, znoszenie ekstremalnych temperatur, powstrzymanie mutacji, znoszenie głodu.
Zręczność	Wyznaczenie Inicjatywy w czasie walki, utrzymanie równowagi na wąskiej kładce, przekraczanie zdradliwego terenu.
Inteligencja	Przypomnienie istotnego szczegółu, rozpoznanie znajomej twarzy, rozwiązanie zagadki.
Percepcja	Wypatrzenie ukrytego nieprzyjaciela, zlokalizowanie tajnego przejścia, ocena zachowania rozmówcy.
Siła. Woli	Opieranie się torturom i mocom psionicznym, używanie mocy psionicznych.
Ogłada	Zwodzenie lub oczarowanie rozmówcy, sprawienie pozytywnego wrażenia, inspirowanie towarzyszy.
.Wpływ	Pozyskanie nowej broni i wyposażenia, uzyskanie pomocy lub usług.

SieEgzaggeman

Automatyczny sukces i porażka

Choć teoretycznie wszystkie podejmowane akcje wymagają wykonania testu, stosowanie się do tych wytycznych w praktyce oznaczałoby spowolnienie tempa gry i nadawało rozgrywce żmudny charakter. Z tego względu wyjątkowo proste czynności, jak na przykład prowadzenie naziemnego pojazdu na pustej drodze, wspinaczka po drabinie lub pisanie rutynowych raportów, kończę się automatycznym sukcesem bez potrzeby wykonywania rzutu. Według tej zasady MG powinien rezygnować z potrzeby wykonania testu, jeśli podejmowane działanie nie będzie niosło za sobą wymiernych konsekwencji w przypadku porażki. Z drugiej strony, Mistrz Gry może zadecydować, że niektóre akcje są tak trudne, że postać nie ma żadnych szans na odniesienie sukcesu i ponosi automatyczną porażkę. Uniemożliwia to graczom „polowanie" na naturalny wynik 1 w okolicznościach, gdy sukces powinien być nieosiągalny

Stopień sukcesu lub porażki

Podczas rozgrywki w Dark Heresy, graczom często wystarczy informacja o powodzeniu lub porażce podejmowanego testu. Istnieję jednak sytuacje, w których istotne jest oszacowanie, jak dobrze postać poradziła sobie z danym wyzwaniem lub jak bardzo brzemienną w skutkach poniosła porażkę. Jest to wyjątkowo istotne podczas testów związanych z interakcją pomiędzy postaciami, na przykład przekonywanie czy plotkowanie, jak również w niektórych sytuacjach zachodzących podczas walki, np. prowadzenie ognia z broni automatycznej, która może uzyskać dodatkowe trafienia zależnie od stopnia powodzenia rzutu.

Określenie stopnia sukcesu lub porażki wymaga zastosowania nieskomplikowanej procedury. Po wykonaniu rzutu procentowego w ramach testu, należy porównać wynik z odpowiednio zmodyfikowaną wartością danej cechy. Jeśli jest on równy lub niższy od wartości cechy, bohater uzyskuje jeden stopień sukcesu (stS). Dodatkowe stopnie sukcesu równe są różnicy pomiędzy cyfrą dziesiątek wartości docelowej a cyfrą dziesiątek wyniku rzutu. Analogicznie, jeśli wynik rzutu jest wyższy od wartości cechy, postać uzyskuje jeden stopień porażki (stP) oraz dodatkowe stopnie porażki równe są różnicy między cyfrą dziesiątek wyniku rzutu a cyfrą dziesiątek wartości docelowej.

Przykład

Rhia wkrada się do obozu; obecnie czyha w zasadzce na hitystów, oczekuję: ich przybycia z karabinem automatycznym w dłoniach. Otwiera ogień w chwili, gdy wyłaniają się zza steny gntzu, a gracz wykonuje test Umiejętności Strzeleckich, aby określić rezultat akcji. Rhia posiada wartość Umiejętności Strzeleckich wynoszącą 51, a gracz uzyskuje wynik równy 13. Wspaniały strzał! Rhia uzyskuje jeden stopień sukcesu za powodzenie w teście, oraz dodatkowe cztery stopnie sukcesu, wynikające z różnicy między 5 a 1 (cyfry dziesiątek z 51 i 13). Wielu kultystów z pewnością zostanie trafionych, a przy odrobinie szczęścia wyeliminowanych, co stanowi sprawiedliwą karę dla każdego heretyka.

Testy złożone

Czasem bohater podejmuje się zadania, które jest tak skomplikowane, iż wymaga dłuższego czasu do zrealizowania. W takiej sytuacji Mistrz Gry może zadecydować o konieczności wykonania kilku testów umiejętności. Taka procedura nazywana jest testem złożonym. Przeważnie opis każdej umiejętności zawiera informację o okolicznościach, które wymagają testu złożonego. Mistrz Gry powinien jednak dostosować upływ czasu dla każdego testu zgodnie z założeniami prowadzonej kampanii.

Testy przeciwstawne

Istnieją sytuacje, w których bohater musi sprawdzić się wobec nieprzyjaciela. Taka procedura określana jest mianem testu przeciwstawnego. W ramach testu przeciwstawnego każdy uczestnik wykonuje odpowiedni rzut według zwykłych reguł, a zwycięzcą jest strona, która uzyska w nim sukces. Jeśli obie go odniosą, wygrywa postać, która uzyskała więcej stopni sukcesu. Jeśli ich liczba jest równa, zwycięzcą będzie bohater posiadający wyższą premię z testowanej cechy Jeśli premie są równe, zwycięzcą zostanie postać o niższym wyniku rzutu.

Jeśli obie strony poniosą porażkę, nastąpi jedna z dwóch możliwości. Test zakończy się impasem i nic się stanie lub obie strony powinny powtórzyć rzut, aby wyznaczyć zwycięzcę. Wybór jednej z tych dwóch możliwości zależny jest o okoliczności testu i leży w gestii Mistrza Gry

Przykład

Przyczajony kultysta wybiega zza pleców Rhii i próbuje wyrwać jej karabin automatyczny z rąk, by samemu go użyć - najpewniej na niej! Mistrz Gry nakazuje wykonanie przeciwstawnego testu Siły, aby zdecydować, w czyich rękach znajdzie się broń. Gracz kierujący Rhią wykonuje test względem Siły o wartości 34, uzyskując wynik 22, który oznacza dwa stopnie sukcesu. MG wykonuje rzut za kultystę, w ramach którego również otrzymuje wynik 22. Siła kultysty wynosi jednak tylko 28, co oznacza jeden stopień sukcesu. Zaufany karabin pozostaje w dłoniach Rhii, która będzie mogła go użyć, by kontynuować oczyszczanie obszaru z heretyków.

Poziom trudności testu

Testy nie są sobie równe. Prowadzenie autokarocy przez otwarte pole to zupełnie inna kwestia, niż jazda przez zrujnowane, pokryte gruzem podziemia kopca pod ostrzałem broni ciężkiej. Obie sytuacje wymagają testu pilotażu (naziemne), lecz druga z przedstawionych okoliczności wiąże się z większymi komplikacjami, niż pierwsza. Pytanie brzmi, o ile trudniejsze jest prowadzenie autokarocy przez Podkopiec? Odpowiedzią są reguły poziomu trudności testu, połączone z decyzją Mistrza Gry.

Choć poziom trudności testu niekiedy wyznaczony jest w opisie stosowanych reguł, decyzja o nim często należy do Mistrza Gry. Po ustaleniu poziomu trudności MG powinien odwołać się do Tabeli 1-2: Poziomy trudności testów na stronie 25, aby określić odpowiedni modyfikator trudności, który zostaje następnie zastosowany wobec cechy przypisanej do wykonywanego testu, przed wykonaniem rzutu procentowego. Niektóre testy mogą nawet wymagać zastosowania kilku modyfikatorów, zależnie od czynników wpływających na wykonywaną czynność. W takiej sytuacji należy je wszystkie zsumować, aby uzyskać, ostateczną wartość premii lub kary do testu.

Tabela 1-2: Poziomy trudności testów

Poziom trudności	Modyfikator testu i j
Trywialny	+60
Podstawowy	+50
Prosty	+40
Łatwy	+30
Rutynowy	+20
Zwyczajny	+10
Ambitny	+0
Wymagający	-10
Trudny	-20
Bardzo Trudny	-30
Uciążliwy	-40
Wyczerpujący	-50
Z Piekła Rodem	-60

Przykład

Rhia rozprawiła się kultystami. Teraz pragnie szybko przeszukać rozpadającą się ruderę w poszukiwaniu informacji o ich postępkach. Jest ciemno, a Rhia spieszy się i słabo zna okolicę. Mistrz Giy podejmuje decyzję o nałożeniu kary -20, co oznacza, że zamiast wykonywań test spostrzegawczości według wartości Percepcji wynoszącej 42, gracz musi uzyskać wynik 22 lub niższy. Imperator bez wątpienia czuwa nad Rhią, gdyż uzyskuje ona wynik 21 i odnajduje nieznany element maszynerii ukryty głęboko w wilgotnych trzewiach obozowiska.

Niezależnie od źródeł modyfikatorów, ostateczna premia nie może przekroczyć +60, a ostateczna kara nie może przekroczyć -60. Jeśli w opisie testu nie wyznaczono żadnego modyfikatora trudności, należy zastosować domyślny poziom trudności Ambitny (+0).

Wsparcie

Akolici, którzy pragną odnosić sukcesy muszą polegać na towarzyszach i zawsze stać w gotowości, by wesprzeć innych członków drużyny w walce z wrogami ludzkości. Nierzadko w czasie gry w Dark Heresy zadania okażą się zbyt trudne, przeciwności zbyt wielkie, a nieprzyjaciele zbyt nieustępliwi, by mógł się z nimi równać samothy Akolita. Jedynym sposobem na pokonanie tego typu przeszkód jest współpraca graczy i połączenie posiadanych umiejętności i zasobów.

Podczas wykonywania skomplikowanej lub finezyjnej czynności i za zgodą Mistrza Gry, postać może powołać się na wsparcie innych członków drużyny. Każdy wspierający bohater zapewnia premię +10 do testu, lecz rzut kostkami wykonuje jedynie postać, która podejmuje się danej czynności.

Ograniczenia wsparcia

Choć postacie mogą zapewniać sobie nawzajem wsparcie w większości sytuacji, muszą zastosować się do pewnych warunków i ograniczeń:

- Aby zapewnić wsparcie podczas testu umiejętności, bohater musi być przeszkolony (patrz strona 80) w użyciu danej umiejętności.
- Wspierający bohater przeważnie musi znajdować się tuż obok osoby wykonującej test, choć decyzją Mistrza Gry niektóre czynności mogą umożliwiać wsparcie poprzez łączność głosową.
- Niemożliwe jest wspieranie testów wykonywanych w ramach reakcji i akcji darmowych (patrz strona 217).
- Niemożliwe jest wspieranie testów wykonywanych celem opierania się truciznom, chorobom, Strachowi lub innym czynnikom, których sprecyzowanie pozostaje decyzją Mistrza Gry.
- Wsparcia mogą udzielać maksymalnie dwie postacie, chyba że Mistrz Gry zadecyduje inaczej (na przykład w ramach próby przepchnięcia wraku pojazdu).

Przykład

Rhia zbliża się do świecącego urządzenia, pewna, że jest to coś istotnego. Gracz zdaje sobie jednak sprawę, że wiedza o technologii nie jest jej mocną stronę. Choć została przeszkolona w korzystaniu z technologii, złożoność tego mechanizmu bez wątpienia wykracza poza jej wiedzę. Mistrz Giy zgadza się z tą oceną sytuacji i nakazuje wykonanie Uciążliwego (-40) testu korzystania z technologii, by odkryć tajemnice urządzenia. Jeden z towarzyszy Rhii posiada znacznie rozległejszą wiedzę w tej dziedzinie i udaje jej się nawiązać z nim łączność poprzez zabezpieczone łącze głosowe. Tech-Kapłan Całto-Zed również został przeszkolony w korzystaniu z technologii, więc jego wsparcie redukuje poziom trudności testu do Bardzo Trudnego (-30). Ze względu na wartość Inteligencji równą 42, Rhia musi uzyskać wynik 12 lub niższy. Wsparcie czcigodnego Tech-Kapłana umożliwia jej sukces, gdyż uzyskuje wynik 08, któiy oznacza dwa stopnie sukcesu (pierwszy za sukces w teście, diugi wynikający z różnią' cyfry dziesiątek między 12 a 08). Mistrz Gry wyjawia, że machina to potężny ładunek wybuchowy, zdolny zrównać z ziemią cały obszar, wliczając pobliski port kosmiczny co uniemożliwiłoby podróż międzyplanetarną. Rhia i jej drużyna nie mogą spocząć na laurach. Muszą dowiedzieć się, czemu kult pragnął odizolowania planety: Być może heretycy planują pow stanie i chcieli powstrzymać lojalistów przed sprow adzeniem posiłków; a może próbują uniemożliwić ucieczkę swoim wrogom.. A

Park Heresy w akcji

Poniżej zawarto przykład rozgrywki w Dark Heresy, który ukazuje zawiązanie sceny przez Mistrza Gry oraz sposoby, w które gracze wpływają na swoje otoczenie i decydują o podejmowanych akcjach, których rezultat określa MG. Drużyna bada serią straszliwych zgonów w mieście-kopcu, podążając tropem osobnika podejrzanego o rozprowadzanie wysoce nielegalnego narkotyku zwanego „dreszczem", który tymczasowo obdarza zażywającego mocami psionicznymi. Ich Inkwizytor słusznie obawia się, że środek stał się nie tylko silniejszy, ale też szerzej dostępny i mógł stać za tajemniczymi zgonami. Co gorsza, jego działanie może spowodować wtargnięcie demonicznych mocy ze strony pomiotu Immaterium pożerającego nieosłonięte umysły Michał (Mistrz Gry) prowadzi czwórkę Akolitów (Jenassę, arystokratyczną łowczynię nagród Dominiki; Isena, wywodzącego się z dzikiego świata Tech-Kapłana Krzyśka; Sofrona, zbiegłego z *Administratum* psionika Bartka; oraz Lazrusa, urodzonego w pustce kaznodzieję Marcina) na drodze prowadzącej do środkowokopcowego habitatu, gdzie - według przesłuchiwanych szumowin - ostatnio widziano handlarza narkotykiem.

Michał (MG): Wkraczacie do rozległej komnaty, słabo oświetlonej pulsującymi wątłym blaskiem lumisferami na ścianach oraz dużą świecą, której płomień drga w kałuży roztopionego wosku. Na drugim końcu sali znajdują się zamknięte na głucho ciężkie drzwi, jak również kilka powywracanych pojemników ze skrawkami szorstkiego papieru. Ściany poznaczone są dziwacznymi wzorami, które przypominają tajemne pismo. Skrawki papieru pokrywają również podłogę, a w rogu leży spora sterta szmat i koców; pokryta brzęczącymi muchami. Co robicie?

Dominika (jako Jenassa): Dobywam mojej pary pistoletów automatycznych i zajmuję pozycję przy jednej ze ścian, aby w razie czego osłaniać obszar.

Marcin (jako Lazrus): Mamrocząc do siebie, dobywam strzelby Wierząc w ochronę zapewnianą przez Imperatora, wkraczam do pomieszczenia.

Bartek (jako Sofron): Skoro teren jest zabezpieczony, podchodzę do drugiej ściany i wzywam moją serwoczaszkę, aby oświetliła znaki, które spróbuję odcyfrować. (Bartek wykonuje rzut i odnosi sukces w teście lingwistyki, który umożliwia mu zrozumienie pisma)

Krzysiek (jako Isen): „Obecność owadzich form żyda nierzadko jest oznaką ułomnośd dała". Przeszukuję stertę w rogu, zrzucając z niej szmaty butem.

Michał (MG): Isenie, odkrywasz szmaty ukazując świeżego trupa o olbrzymiej ranie w samym środku klatki piersiowej, która wygląda, jakby ciało eksplodowało od środka. Wykrzywiona w grymasie przerażenia twarz pasuje do znanego wam opisu handlarza narkotyków. Sofronie, znaki na ścianie wskazują różne lokacje wewnątrz kopca, jak również powiązane z nimi daty.

Dominika (Jenassa): Badam ciało. „Zdecydowanie nie wygląda, jak gość iglicowego przyjęcia. Ani też nikt, kogo sama bym zabiła". Chcę przyjrzeć mu się bliżej. (Michał instruuje Dominikę, by wykonała test medycyny, który kończy się sukcesem).

Marcin (Lazrus): „Te przeklęte skrawki pergaminu mogą zawierać wskazówki dotyczące miejsca ucieczki naszej zwierzyny!" Badam papier rozrzucony na podłodze. (Lazrus wykonuje test spostizegawczośd, w którym uzyskuje wyjątkowo niski wynik i odnosi spektakularny sukces!)

Krzysiek (Isen): Uruchamiam mój *auspex* i szukam oznak ruchu w pobliżu. (Krzysiek wykonuje test spostrzegawczości, ale rzut jest pechowy Jego *auspex* nic nie wykryje, przynajmniej w tej rundzie.) „Coś w pobliżu czyni duchy stali zgryźliwymi i nieprzewidywalnymi. To zły znak".

Bartek (Sofron): Wyjmuję info-czytnik i staram się porównać lokacje Wypisane na ścianie ze. znanymi nam miejscami, w których odnaleziono ciała, które oglądaliśmy wcześniej. (Bartek wykonuje test logiki, aby porównać nowe dane z- poznanymi wcześniej informacjami. Zważywszy (na niski poziom trudności testu, odnosi bezproblemowy' sukces.) ..

Michał (MG): Jenasso, twoje oględziny wykazują, że rana nie została przypalona, nie posiada też żadnych innych zwyczajowych oznak postrzału z broni ani eksplozji ładunku wybuchowego. Nigdy nie spotkałaś się z niczym podobnym. Sofronie, zapiski na ścianie stuprocentowo odpowiadają datom i miejscom dotychczasowych zgonów, jak również wyznaczają trzy nadchodzące. Lazrusie, w papierze z podłogi rozpoznajesz papierowe owijki ze straganu, który mijaliście po drodze, nieopodal skrzyżowania korytarzy habitatów. Wnikliwy wzrok pozwala ci również dostrzec, że niektóre papierki pobrudzone są szaro-białą wydzieliną - dreszczem.

Marcin (Lazrus): Z uśmiechem zadowolenia na ustach podnoszę jeden z papierków i chowam go do sakwy; skoro stanowi wyraźną wskazówkę. „Sugeruję, byśmy przypatrzyli się bliżej prowiantowi oferowanemu na targowisku. Handlarze mogą mieć coś z tym wspólnego".

Dominika (Jenassa): „Mogę się ty'm zająć. W tamtej okolicy pozostawiłam przy życiu kilku żołnierzy z lokalnego gangu, są mi za to winni przysługę".

Bartek (Sofron): Przenoszę uwagę ze ściany na ciało badane przez Jenassę. „Imperatorze dopomóż! Ze względu na obecność dreszczu i te dziwaczne rany, obawiam się, że używano w tym miejscu plugawych mocy Osnowy". (Bartek wykonuje test wyczucia Osnowy względem ciała, szukając oznak psionicznej energii. Odnosi wielostopniowy sukces.)

Krzysiek (Isen): „Niechaj Omnisjasz ukoi tego ducha". Wznoszę Inkantację Żelaza, trzykrotnie stukając w *auspex* moim mechadendrytem i przesyłam binarną inwokację, po czym próbuję jeszcze raz. (Krzysiek wykonuje ponowny test spostrzegawczości celem użycia czujnika, tym razem odnosi sukces.)

Michał (MG): Sofronie, bez dwóch zdań wyczuwasz skazę psionicznej energii na ciele, która tryska z rany na klatce piersiowej niczym piekielna krew. Isenie, twój *auspex* działa już prawidłowo, lecz wciąż nic nie wykrywa. Nagle do waszych uszu dochodzą gardłowe wrzaski, dobiegające zza drzwi. Mrok zdaje się gęstnieć, temperatura w pomieszczeniu spada, a świeca drży i gaśnie. Muchy krążące wokół trupa szarpią się, a potem spadają na podłogę. Czujecie, że siła grawitacji w pokoju subtelnie się zmieniła. Drzwł na przeciwnej ścianie zaczynają pęcznieć, jakby wykonane były z gumy, a nie z plastali...

Co stanie się za chwilę? Akolici mogą stanąć oko w oko z szaleńcem otumanionym dreszczem lub przerażającym stworem z Osnowy, uwolnionym podczas eksplozji energii, która zabiła handlarza narkotyków, albo z czymś jeszcze straszniejszym. Zebrali kilka bardzo istotnych wskazówek, które mogą umożliwić im ukrócenie handlu dreszczem, nim narkomani bezwiednie sprowadzą na kopiec inwazję demonów. Najpierw muszą jednak przetrwać nadchodzącą bitwę!

Notka na temat realizmu

Dark Heresy traktuje o dojrzałych i poważnych tematach. Demony, szaleństwo, śmierć, przemoc, korupcja i rozpacz to nieodłączne elementy świata *Warhammera 40,000*, gracze powinni więc spodziewać się w czasie gry powszechnych nawiązań do tych motywów Stanowią one część świata przedstawionego kreowanego przez Mistrza Gry, który korzysta z reguł zawartych w niniejszym podręczniku jako narzędzi umożliwiających projektowanie przygód, lokacji i przeciwników. Wszystkie elementy gry, wliczając bohaterów, to twór;' wyobraźni, których zadaniem jest stworzenie ciekawej dla wszystkich uczestników historii. Choć fabuła Dark Heresy dotyczy mrocznych tematów, wszyscy gracze powinni pamiętać, że celem gry jest dobra zabawa!

Rozdział II: Tworzenie postaci

S%-j*4^Dark Heresy gracze wcielają się w role wyjątkowych osób J J J zebranych z całej galaktyki, by służyć jako Akolici Inkwizycji. Zespół, który morzą znajduje się na pierwszej linii frontuwTitwIe, o której reszta społeczności nie ma pojęcia. Tylko garstka wybranych zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństw, którym stawia czoła ludzkość. Obywatele Imperium mogą znać zagrożenia, które niosą za sobą mutanci czy heretycy odrzucający Imperatora, lecz ich umysły nawet nie śnią o pożerających dusze demonach rodem z Osnowy, drapieżnych *xenos* bezczeszczących gwiazdy czy naginających rzeczywistość psionikach. Tylko Inkwizycja i jej sługi mogą, a nawet muszą posiąść wiedzę o tych wrogach, by stanąć z nimi do walki.

Drużyny Akolitów pod wodzą Inkwizytorów przeczesują gwiazdy śledząc i zwalczając tego rodzaju zagrożenia. Ta samotna walka wyróżnia ich spośród niezliczonych miliardów zamieszkujących Imperium. Stawiają czoła demonicznym mocom zdolnym rozszczepić duszę na dwoje oraz straszliwej broni nieludzkich obcych. Przygody prowadzą ich od pradawnych światów skąpanych w historii Imperium po nowo odkryte planety, od dworów możnowładców po jałowe pustkowia, na których nie postała noga śmiertelników. Każde z tych miejsc niesie ze sobą inne groźby, bowiem plugawe kulty i renegaci równie często czają się w mrokach, co działają otwarcie, skrywając swą prawdziwą naturę pod płaszczykiem władzy i przywilejów.

Tego rodzaju herezje i spiski rodzą się wszędzie, a w miejsce każdego wyeliminowanego zagrożenia Akolici często odkrywają dwa kolejne, jeszcze bardziej niebezpieczne. Mogą one nieść ze sobą również inne ryzyko: pokusę władzy, która - zwłaszcza, jeśli płynie z zepsutego piętna Chaosu - jest zawsze wszechobecna. W walce z tymi przeciwnościami Akolici muszą robić użytek z całości swoich umiejętności, korzystając zarówno z doświadczenia, jak i ekwipunku zdobytych podczas swych wędrówek. Muszą również polegać na.; sobie nawzajem, lecz nigdy nie ufają sobie bezgranicznie, bowiem każdy z nich wie, jak straszliwą zdradę potrafi zgotować ten, kto zaprzedał się Niszczycielskim Potęgom. W tej wieczystej batalii są jedynie spisanymi na straty pionkami i muszą być wierni swemu Inkwizytorowi, choć nigdy nie wiedzą, jakie ponure tajemnice może on skrywać.

Walka nie ma końca, a ci, którzy ją podejmują czynią to, zdając sobie sprawę, że najpewniej zginą w mękach, bez czci i chwały. Nie istnieje też żadna nagroda poza świadomością, że rezygnacja skaże; ludzkość na zagładę. Choć każdy Akolita to chwiejny płomień św iecy ośw ietlając) jedynie malutki ułamek złowrogiej ciemności, to właśnie ten płomień nie pozwala zapaść ostatecznemu zmrokowi. Gdy jedni polegną, inni zajmą ich miejsce na polu bitwy która musi trwać, gdyż kapitulacja oznacza starcie ludzkości na pył i proch pośród śmiechu mrocznych bogów i nienawistnych obcych.

Tworzenie Akolity

Jedyne, co Jest istotne w mojej przeszłości, to że zwróciła ona uwagę osoby, której imienia nie mogę zdradzić nawet teraz. Jakiekolwiek znaczenie miała tylko moja przyszłość Każdy sukces sprawiał, że w ogóle miałem jakąkolwiek przyszłość, chociaż na następny dzień. Wszyscy jednak wiedzieliśmy, że wystarczy jedna porażka, by skazać Ludzkość na zagładę.

- Gex Avrille, osobisty pamiętnik „ *Wspomnienia ze Służby"*

Przed rozpoczęciem gry w Dark Heresy każdy z graczy tworzy swoją postać. Ci Bohaterowie Graczy (w skrócie BG) to alter ego graczy i główni protagoniści opowieści tworzonej wspólnie przez nich i Mistrza Gry. Mogę pochodzić z obskurnych głębin przeludnionego miasta-kopca, z wystawnych pałaców, z gorliwych planet pełnych oddania dla Imperatora albo z przemysłowych planet-fabryk wielbiących technologię. Mogę być potężnymi potomkami arystokratycznych rodów albo marginesem żyjącym z dnia na dzień kradzieży i rozbojami. Ich jedyną wspólną cechę jest to, że zwrócił na nich uwagę Inkwizytor wierzący, że ich wybitne umiejętności pomogę mu w walce z wrogami ludzkości.

Tworzenie postaci przebiega w pięciu etapach:

Etap 1: Określ Pochodzenie

Pochodzenie to planeta będź lokacja będęca miejscem urodzenia postaci i najczęściej jej domem przez długi okres życia. Miejsce Pochodzenia może mieć wpływ na wygląd, zachowanie i punkt widzenia, określa również poczętkowe cechy.

Niniejszy podręcznik zawiera sześć różnych miejsc Pochodzenia. Cztery z nich to typowe dla Imperium światy (dziki świat, świat-kuźnia, świat-kopiec oraz świat-katedra). Pozostałe dwa odzwierciedlają ‘ Pochodzenie, z miejsc, które mogę znajdować się gdziekolwiek w galaktyce: żądne władzy dwory arystokracji oraz zimna pustka kosmosu.

Etap 2: Określ Przeszłość

Przeszłość postaci odzwierciedla jej życiowę drogę aż do chwili obecnej. wliczając w to imperialne organizacje i struktury w których służy-!a. Wpływa na rodzaj uzyskanego szkolenia, dostępne środki i zaopatrzenie oraz znajomości.

Podręcznik zawiera siedem rodzajów Przeszłości: imperialne struktury *Adeptus Administratum, Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Mechanicus, Adeptus Ministorum* oraz Gwardii Imperialnej, jak również Wygnańców -■ osoby, które wymknęły się spod kontroli jakichkolwiek grup czy organizacji.

Etap 3: Określ Rolę

Pochodzenie i Przeszłość określaj ę minione dni postaci. Jej Rola określa, czym zajmuje się obecnie. Rola odzwierciedla fakt, iż każdy bohater postrzega otaczającęc rzeczywistość i swoje w niej miejsce w unikalny sposób. Jest to szeroko pojęty wzór określonych reakcji na zagrożenia, sposobów interakcji z otoczeniem i metod rozwiązywania problemów. Rola postaci dyktuje również jej główne kompetencje i sposób, w który uczy się i zdobywa doświadczenie.

W podręczniku zawarto osiem Ról: Chirurgon, Hierofant, Mędrzec, Mistyk, Ryzykant, Śledczy, Wojownik oraz Zabójca.

Etap 4: Wydaj Punkty Doświadczenia, Dobierz Ekwipunek

Na tym etapie każdy z graczy może indywidualnie dostosować możliwości swojej postaci. Bohaterowie Graczy rozpoczynaję grę posiadajęc pewnę pulę Punktów Doświadczenia (PD) odzwierciedlajęcę ich dotychczasowe osięgnięcia. Wydajęc te punkty można rozwinąć poczętkowe cechy, umiejętności i zdolności. Postacie mogę również wykupić dodatkowy ekwipunek ze Zbrojowni.

Etap 5: Tchnij Życie w Postać

Na samym końcu każdy z graczy powinien nadać swojej postaci unikalnę osobowość, która wyróżni ję na tle pozostałych Akolitów. Ten etap pomoże graczom ustalić imię, wygląd, historię, dotychczasowe związki z Inkwizycję i inne szczegóły

Sugerowane opcje

Wiele z przedstawionych w tym rozdziale opcji tworzenia postaci zawiera sugestie dotyczące innych możliwości. Dla przykładu, każde miejsce Pochodzenia zawiera sugerowane rodzaje Przeszłości pasujące do danej lokacji, a każdy rodzaj Przeszłości - sugerowane Role pasujące do niego tematyczne.

Zachęca się graczy, zwłaszcza tych dopiero poznających Dark Heresy, do skorzystania z sugerowanych opcji na każdym z etapów tworzenia postaci. Jeśli jednak gracz uzna, że z jakiegoś powodu inny wybór lepiej pasuje do zaplanowanej przez niego historii i tła fabularnego postaci, rezygnacja z sugestii jest jak najbardziej wskazana. Taki gracz powinien jednak przedyskutować swoje wybory / Mistrzem Gry, aby upewnić się, że zaplanowany bohater będzie pasować do przygotowanej fabuły kampanii.

Etap 1:
Określ Pochodzenie

[1]Każdy z nas pochodził z innego miejsca. Tak naprawdę nigdy się nie lubiliśmy. Mogliśmy na sobie nawzajem polegać, ale nie byliśmy przyjaciółmi. Gdyby nie scalili nas koszmary którym musieliśmy stawić czoła, pewnie byśmy się szybko pozabijali.

- Gex Ayrille, osobisty pamiętnik „Wspomnienia ze Służb/'

Jmperium Ludzkości rości prawa do olbrzymich przestrzeni pośród gwiazd, rozciągając się niemal na całą galaktykę. Składają się na nie miliony układów planetarnych, /. czego każdy jest jedynie wątłym światełkiem pośród mroków kosmosu. W centrum Imperium znajduje się Święta Terra, kolebka ludzkości. Otaczają ją niezliczone inne planety, stacje kosmiczne i inne miejsca naznaczone obecnością człowieka. Z nich właśnie pochodzą nieprzebrane miliardy istnień, które są prawdziwą miarą Imperium, a każdą jednostkę kreuje i kształtuje jej miejsce pochodzenia.

Adeptus Administratura klasyfikuje każdą planetę według wielu szerokich kategorii, na próżno starając się uporządkować dominium Ludzkości. Choć każda lokacja jest całkowicie niepowtarzalna, istnieje wśród nich wystarczająco wiele cech wspólnych, by stosowane uogólnienia przyniosły pewne efekty. Miasta-kopce mogą wydawać się z pozoru identyczne na każdej planecie, jednak każde okazuje się całkiem unikalne, gdy wejść pomiędzy wysokie na wiele kilometrów stalowe iglice. Miliardy ludzi zamieszkujących każdy kopiec mają jednak wciąż więcej wspólnego ze sobą, niż z ludnością pochodzącą z prymitywnych pustkowi czy olbrzymich okrętów[7] żeglujących przez pustkę kosmosu..

Jedynie ułamek populacji Imperium kiedykolwiek opuszcza swoje miejsce zamieszkania, a co dopiero planetę, na której się urodzili. Pochodzenie jest więc bardzo istotnym czynnikiem kształtującym postać. Może nadać konkretny styl ubioru, jak splamiony krwią skórzany strój byłego żołnierza gangu lub pieczołowicie zaplatany pióropusz dzikiego wojownika. Styl ubioru może pozostać z postacią na długo po tym, jak opuści ona swój ojczysty świat. Arystokrata może wciąż oznaczać swój rodowód tatuażami z diamentowego pyłu, a Tech-Kapłan może wciąż nosić na mechadendrytach grawerunek kodu binarnego swojej kuźni.

Pochodzenie może mieć również wpływ na wierzenia religijne. Choć oficjalnie całe Imperium czci Imperatora jako boskiego Władcę Ludzkości, każdy świat może to robić na swój sposób. Na niektórych planetach Imperator jest Ojcem Słońca, niosącym Ludzkości błogosławione ciepło. Na innych Imperialny Kult wchłonął lokalne uderzenia i czci Imperatora jako Władcę Burz, okazującego niezadowolenie ze swoich poddanych wichrami i sztormami. Nawet na planetach należących do *Adeptus Mechanicus* - gdzie Imperatora czci się jako Omnisjasza - wierzenia mogą być różne w poszczególnych kuźniach,

Miejsce Pochodzenia kształtuje postać nie tylko umysłowo, ale też fizycznie. Mieszkańcy dzikich światów przeważnie wyrastają na silnych i twardych - w przeciwnym razie nie dorastają wcale. Narodzeni w pustce kosmosu i pochodzący ze sztucznych habitatów o zmniejszonej grawitacji mogą okazać się wysocy, lecz wątli. Kopcuch będzie przyzwyczajony do obcowania z tłumami wypełniającymi kopiec, lecz może czuć się nieswojo na otwartej przestrzeni, otoczony nieznanymi zapachami. Z kolei arystokratów wychowuje 'się na rządców, wpajając urok i umiejętności perswazji niezbędne na ścieżce wiodącej do władzy.

Światy Pochodzenia opisane w tym rozdziale to archetypowe lokacje. Zachęca się graczy do wykorzystania dodatkowych informacji z tej bądź innych publikacji serii Dark Heresy, aby nadać dodatkowego kolorytu Bohaterom Graczy. Każda postać może pochodzić ze świata-kopca, ale kopcuch z DeSoleum może bardziej od innych cenić osobiste obietnice, co odzwierciedla zawiłą sieć składanych przysiąg i.zobowiązań tego konkretnego kopca. Akolita ze świata, który zdziczał po upadku cywilizacji ustanowionej przed Wielką Krucjatą, może ' postrzegać technologię jako zakazaną wiedzę, z kolei dla innego może ona być cenną bronią w walce o przetrwanie na planecie zamieszkałej przez błyskawicznie- ewoluującą megafaunę.

Dla każdego z zaprezentowanych tu miejsc Pochodzenia zawarto opis, jak również konkretny przykład z Sektora Askellon. Każde oferuje również następujące specjalne reguły modyfikujące parametry postaci:

Modyfikator cech: Modyfikatory zmieniające początkową wartość cech (patrz strona 31)

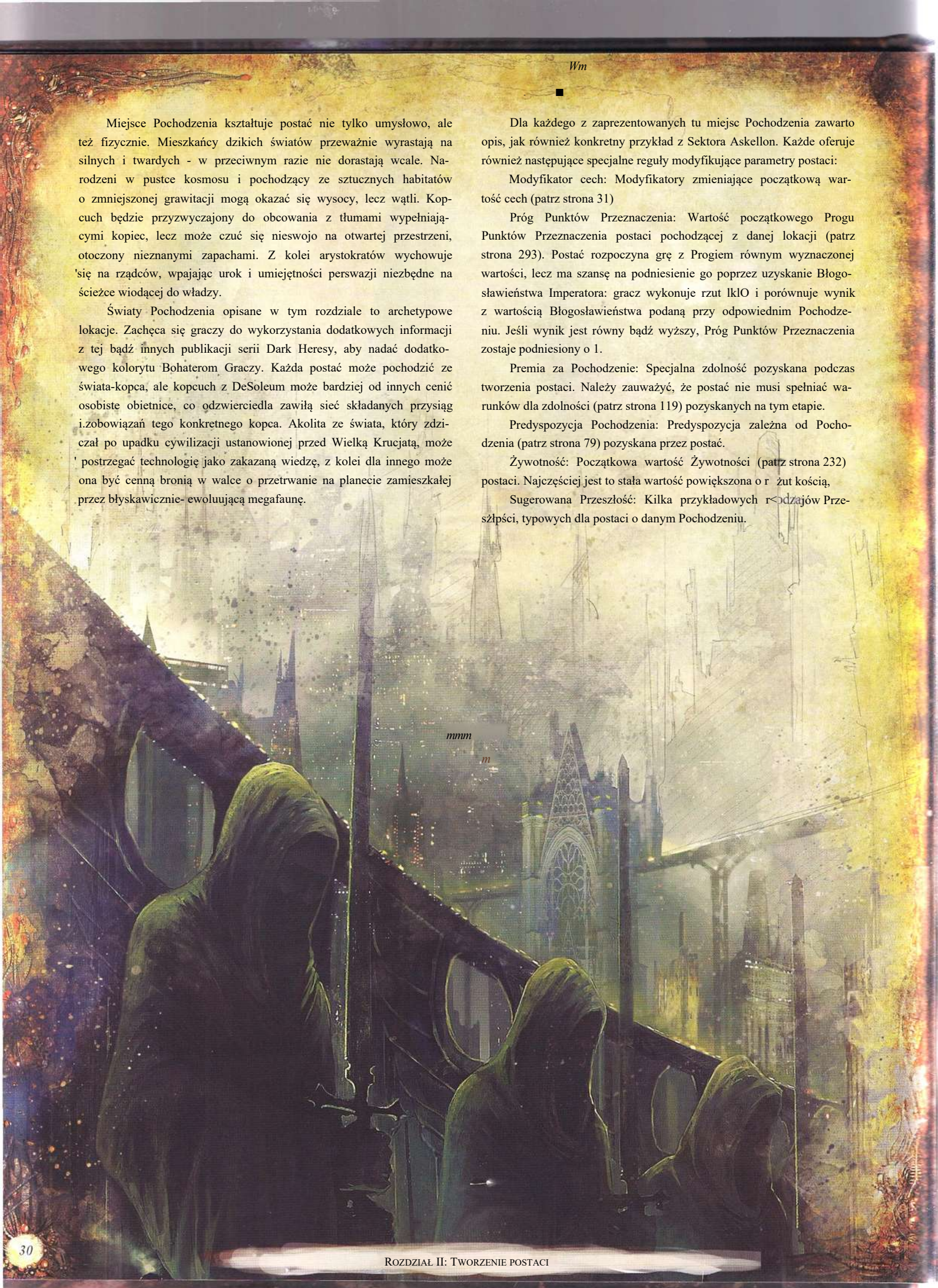
Próg Punktów Przeznaczenia: Wartość początkowego Progu Punktów Przeznaczenia postaci pochodzącej z danej lokacji (patrz strona 293). Postać rozpoczyna grę z Progiem równym wyznaczonej wartości, lecz ma szansę na podniesienie go poprzez uzyskanie Błogosławieństwa Imperatora: gracz wykonuje rzut lklO i porównuje wynik z wartością Błogosławieństwa podaną przy odpowiednim Pochodzeniu. Jeśli wynik jest równy bądź wyższy, Próg Punktów Przeznaczenia zostaje podniesiony o 1.

Premia za Pochodzenie: Specjalna zdolność pozyskana podczas tworzenia postaci. Należy zauważyć, że postać nie musi spełniać warunków dla zdolności (patrz strona 119) pozyskanych na tym etapie.

Predyspozycja Pochodzenia: Predyspozycja zależna od Pochodzenia (patrz strona 79) pozyskana przez postać.

Żywotność: Początkowa wartość Żywotności (patrz strona 232) postaci. Najczęściej jest to stała wartość powiększona o r żut kością,

Sugerowana Przeszłość: Kilka przykładowych r<odzajów Przeszłpści, typowych dla postaci o danym Pochodzeniu.



Notka dla graczy: Pochodzenie

Miejsca Pochodzenia są często ściśle związane z archetypami bohaterów i rodzajami Przeszłości, pozwalając graczom wybrać opcje pasujące do wymyślonej postaci. Przykładowo, gracz tworzący silnego wojownika powinien rozważyć wybór dzikiego świata, natomiast postacie ze smykałką do technologii często pochodzą ze światów-kuźni. Gracze powinni uważnie przestudiować opisy poszczególnych miejsc Pochodzenia, a zwłaszcza związące się z nimi modyfikatory współczynników, aby dobrać lokację pasującą do koncepcji postaci. Niektórzy gracze wolą wylosować Pochodzenie swojego bohatera i pozwolić, by razem z wartościami cech pokierowało to wyborem pasującej Przeszłości i Roli. Pozwala to stworzyć postać, której gracz mógł wcześniej nie brać pod uwagę.

Imperialne organizacje odciskają piętno lub nawet w pełni kontrolują całe planety. Urodzeni na nich bohaterowie mogą Swięc nie mieć innego wyboru, jak tylko wpisać się w ich struktury. Choć postacie pochodzące ze światów-kuźni mogą zostać : łatwo poprowadzone w kierunku *Adeptus Mechanicus,* a te ze światów-katedr w kierunku *Adeptus Ministorum,* gracze powinni również rozważyć mniej utarte ścieżki. Mieszkańcy dzikich światów są często wcielani w szeregi Gwardii Imperialnej, ale niektórzy mogli zostać zabrani na pokład okrętu badawczego i wprowadzeni do *Adeptus Mechanicus.* Wybór tego rodzaju nietypowych ścieżek rozwoju może skutkować ciekawym i unikalnym Akolitą. Tworząc tło fabularne takiego pamiętnego bohatera gracze powinni współpracować ze swoim MG.

Każdy z graczy określa Pochodzenie swojego bohatera, a następnie korzystając z podanego przykładu, tworzy unikalny świat według własnego pomysłu lub pozostawia konkretne miejsce swego Pochodzenia tajemnicę. Gracz może również użyć Tabeli 2-1: Losowe Pochodzenie, aby zadecydował za niego los. Po określeniu Pochodzenia postać natychmiastowo otrzymuje wyznaczone premie za Pochodzenie.

Tabela 2-1: Losowe Pochodzenie

Rzut k100	Wynik
01-11	**Arystokracja**
12-26	**Dziki świat**
27-41	**Pustka kosmosu**
42-57	**Świat-katedra**
58-82	**Świat-kopiec**
SI-100	**Świat-kuźnia**

Losowanie cech

Po określeniu Pochodzenia gracz powinien wylosować wartości cech swojego Akolity. Cechy to podstawowe części składowe postaci, które wyznaczają jej słabe i mocne strony (patrz strona 21 ` o pechy należy losow ać jedna po drugiej. Losując wartość cechy, gracz wykonuje rzut 2kl(), sumuje wyniki i dodaje 20. Ostateczny wynik to wartość danej cechy Gracz powtarza tę procedurę dla każdej z dziesięciu cech i zapisuje ich wartości na swojej karcie postaci. Rzut na wartość cechy może zostać zmodyfikowany Pochodzeniem bohatera. Każdy modyfikator wyznacza konkretną cechę poprzedzoną znakiem „+" lub". Zmieniają one wynik rzutu w następujący sposób:

+Cecha: losując wartość danej cechy gracz wykonuje rzut 3kl0, sumuje dwa najwyższe wyniki i dodaje 20.

-Cecha: losując wartość danej cechy gracz wykonuje rzut 3kl0, sumuje dwa najniższe wyniki i dodaje 20.

Inkwizytorzy nie wybierają Akolitów' pod w'pływem chwilowego kaprysu. Bohaterowie Graczy w Dark Heresy przewyższają resztę Ludzkości swoimi umiejętnościami i pisane są im wielkie czyny Z tego względu gracz może powrtórzyć rzut na wartość jednej cechy, lecz musi przyjąć nowy wynik.

Za zgodą MG i wszystkich graczy można zdecydować, aby podczas losowania cech dodawać do wyników 25, zamiast 20, odzwierciedlając większe doświadczenie Akolitów gotowych stanąć do walki z potężniejszymi wrogami. Korzystając z tej opcjonalnej zasady należy zmienić początkowe wartości z ramki Rozdzielanie punktów z 25 do 30, oraz podnieść początkową wartość +Cech i -Cech o 5. Jeśli gracze korzystają z podniesionych w' ten sposób wartości początkowych, żadna z cech nie może ostatecznie przekroczyć wartości 45.

Rozdzielanie punktów

Za zgodą MG gracze mogą wyznaczyć wartości cech rozdzielając pulę punktów, zamiast losować je za pomocą rzutów' kośćmi. W takiej sytuacji początkową wartością każdej cechy jest 25, a gracz otrzymuje 60 punktów, które może dowolnie rozdzielić pomiędzy cechy bohatera. Każdy przydzielony punkt podnosi wartość cechy o 1. Żadna cecha nie może jednak ostatecznie przekroczyć wartości 40.

Modyfikatory cech

Korzystając z wariantu rozdzielania punktów, modyfikatory cech wynikające z Pochodzenia zmieniają początkowy wartość cech następująco:

+Cecha: wartość początkowa 30

-Cecha: wartość początkowa 20

_^y-A - C'"

ARYSTOKRACJA

Elita rządząca światami Imperium, pochłonięta żądzą władzy i polityką niezbędną do utrzymania tej władzy. Niezależnie, czy sprawują rządy siedząc na stercie zwierzęcych futer pośród dzikiego pustkowia, czy zza kryształowych okien kopcowych iglic, dobrze znają chwiejną naturę władzy i niebezpieczeństwo ze strony tych, którzy chcą im ją odebrać.

W istocie, to niezmiernie dobry rocznik. Zniewoliłem całą wioskę, żeby nic mieć nigdy problemu z dostępnością.

- Leisi IX, Gubernator Pallon Secundus

Arystokracja to elita Imperium - szlachta, książęta i władcy miast, światów czy układów planetarnych. Ramię w ramię ze swoimi podobnie uprzywilejowanych potomkami sprawują pieczę nad nieprzebranymi społecznościami. Przyjście na świat w takich warunkach wiąże się z. dostępem do wszystkiego, co oferuje dana planeta, wychowaniem z dala od zmagań szeregowych obywateli oraz: obietnicą poważania i władzy. Zapewnionymi luksusami mogą ; być najwyśmienitsze mięsa i skóry groksów na feudalnym świecie lub najsilniejsze narkotyki i pozaplanetarne przyjemności na świecie-kopcu. Urodzić się arystokratą oznacza również splątanie sieciami zdradliwej polityki i pradawnych waśni, w których nawet noworodki mają śmiertelnych wrogów grożących poderżnięciem gardła we śnie. Arystokraci niejednokrotnie żyją odizolowani od reszty społeczeństwa, nigdy nie opuszczając strzelistych zamków, iglicowych posiadłości i podniebnych pałaców górujących nad ludnymi miastami. Z zadowoleniem myślą o sobie jako o narzędziach imperialnego autorytetu i głosie Imperatora na swojej planecie; jakikolwiek zamach na taki stan rzeczy jest nie do pomyślenia.

ARYSTOKRACJA
ZASADY GRY

Arystokratyczne pochodzenie niesie ze sobą następujące korzyści:

MODYFIKATORY CECH

+Ogłada, +Wpływ, -Wytrzymałość

PRÓG PUNKTÓW PRZEZNACZENIA

4 (Błogosławieństwo Imperatora 10+)

PREMIA ZA POCHODZENIE

Wysoko wodzom: Za każdym razem, gdy Arystokrata redukuje wartość Wpływu, zmniejsza redukcję o 1 (minimalna wciąż wynosi 1).

PREDYSPOZYCJA POCHODZENIA

Ogłada

ŻYWOTNOŚĆ

Arystokrata rozpoczyna grę z 9+1k5 punktami Żywotności.

SUGEROWANA PRZESZŁOŚĆ

Jideptus Administratum, Adeptus Arbites, Adeptus Astm Telepathica, Adeptus Ministorum

ŻYCIE ARYSTOKRATY

Arystokracja występuje na każdym imperialnym świecie, zarówno pośród strzelistych iglic miast-kopców, jak i w kamiennych twierdzach czy pieczarach feudalnych królestw. Sprawują władzę nie z woli ludu, a dzięki przywilejom urodzenia. Choć zbiór kompetencji może się różnić na poszczególnych planetach, pełniona przez możnych rola pozostaje niezmienna: władać ludnością oraz zarządzać zasobami i siłą polityczną regionu. Większość arystokratów' jest od dziecka przygotowywana do sprawowania władzy, uczona uczciwości przez sprawiedliwych rówieśników lub częściej pojona pogardą wobec; niższych stanów i niewdzięcznością za oferowany status. Wielu zatraca się w pełnym przepychu otoczeniu i traci jakiekolwiek pojęcie o realiach skromniejszego żywota ogółu. Całe pokolenia potrafią spędzać swoje dni pośród największych - choć względnych - luksusów; którymi mogą być zarówno ciepła pieczara chroniąca przed śniegiem, jak również podniebny pałac szybujący pośród chmur. W takiej przestrzeni możni okrywają się ciepłym płaszczykiem bogactwa i uprzywilejowania, skupiając uwagę na jedynym realnym zagrożeniu swego bytu: innych arystokratach.

Ogrom Imperium odbija się w elitach jego społeczeństwa. Podobnie jak Imperium trwa od tysiącleci i pokrywa niemal całą galaktykę, tak rody możnowładców, zarządców sektorów czy gubernatorów planetarnych mogą pochwalić się tysiącletnim rodowodem i posiadłościami rozciągającymi się na szerokie połacie kosmosu czy całe układy planetarne. Podobnie różnorodny potrafi być charakter rządów Na skutek wewnętrznej polityki czy dekretów *Adeptas Administratura* niektórymi światami zarządzają przedstawicielstwa *Adeptus Ministomm* czy *Adeptus Mechanicus,* a nie lokalne rody. Na wielu planetach władcy upadli i zostali zapomniani. Z kolei na innych sformowano dynastie sięgające pamięcią początków historii danego świata. Nierzadko rody zdobywają władzę powoli i stopniowo przejmując kontrolę nad zasobami planety i rozmieszczają członków rodziny na wpływowych pozycjach zapewniających wpływy i autorytet, aż ich kontrola stanie się wszechobecna.

Arystokratyczne pochodzenie oznacza nie tylko przywileje i status, lecz również dożywotni obowiązek sprawow ania pieczy i ochrony interesów rodu czy klanu. Wedle natury władzy jest ona pożądana żarów no przez tych, którzy są jej pozbaw ieni, jak i tych, którzy mając ją, pożądają w ięcej. Szlacheckie familie prowadzą ciągłą wojnę o zdobycie i zachowanie władzy, zarówno w bitwach toczonych subtelnością, pozorami czy niedopowiedzeniami, jak i na otwartym polu. Na tym poziomie bogactwa pieniądz staje się bezwartościowy, a prawdziwą monetą przetargową stają się przysługi i obietnice. W grze o władzę nie istnieją reguły, a dla rodu nękanego szantażami, zdradą czy zamachami często jedynym wyjściem jest odpłacić tym samym.

Arystokratyczne postacie

Choć rodzą się w kolebce władzy, arystokratyczni bohaterow ie często nie mają żadnych perspektyw' ponad żywot pełen biernego hedonizmu i wewnątrz,rodzinnych konfliktów. Wśród najpotężniejszych rodów liczba potencjalnych spadkobierców pozycji zapewniających prawdziwy autorytet nierzadko sięga tuzinów czy nawet setek, co może uczynić bohatera znudzonym pomimo zapewnionych luksusów'. Tego rodzaju nuda może wpłynąć na arystokratę na różne sposobu, popychając do wspinaczki po szczeblach rodzinnej hierarchii na krwawej arenie Imperialnej polityki lub przekonując do zrzucenia rodowych oków i szukania szczęścia gdzie indziej. Ci, którzy zdecydują się pozostać z rodziną szybko przekonują się, że nie są w stanie zaprzeczyć układom powiązań i zawsze będą nosić piętno swojego rodowodu. Z kolei ci, którzy uciekną, mogą przekonać się, że nie są w stanie ukryć się przed arystokratycznymi obowiązkpfi oraz wpływem rodziny i zostaną na nowo wciągnięci w sieć błahych kłótni.

Arystokrata pozbawiony urzędu zapewniającego realną władzę może popaść w pełną przepychu gnuśność lub szukać rozrywek i Wyzwań na innych obszarach swojej planety. Niektórzy mogą zostać oddelegowani na służbę w jednej z imperialnych organizacji obecnych na danym świecie lub w układzie planetarnym, poszerzając w ten sposób strefę wpływów rodziny W takiej sytuacji arystokrata może aktywnie awansować w strukturach lub pozostać biernym, przykładając jedynie symboliczną wagę do obowiązków i kontynuując pełen dekadencji żywot w przekonaniu, że rodowód jest dostateczną ochroną przed ewentualnymi konsekwencjami. Potomkowie możnowładców nierzadko otrzymują pozycje oficerskie w Gwardii lub Marynarce Imperialnej. Choć od samego arystokraty zależy stopień zaangażowania w taką karierę, dopóki nie wykaże swojej wartości musi liczyć się z pogardą oficerów, którzy musieli w pocie czoła wywalczyć sobie podobną rangę.

Także uciekinierzy stawiają nierzadko na Gwardię lub Marynarkę w nadziei, że służba oddali ich od rodziny. W tej roli starają się wywalczyć swoje miejsce czynami, a nie arystokratycznymi wpływami, choć bywa to niebezpieczne. Wojska Imperium pełne są osób o błękitnej krwi, realna jest więc szansa napotkania kogoś, kto rozpozna bohatera. Niektórzy całkowicie porzucają rodzinne więzy. Rozkradają. rodowy majątek i stają się przestępcami lub piratami. Inni, w oczach braci i sióstr jeszcze gorsi, stają się wyzwoleńcami i oswobodzicielamiy wiodąc żywot niepojęty dla innych możnych.

Przykładowa sfera arystokratyczna: Platynowy Pałac świata Snopea

Wysoko ponad głównym habi-miastem świata Snope'a leży połyskujący w słońcu Platynowy Pałac. Zbudowany z łamiących się wielo-; barwnych płatów, błyszczy niczym latarnia ponad ponurymi miastami i zanieczyszczonymi bagnami pokrywającymi planetę. Mówi się, że na powierzchnię pałacu składa się milion różnych załamań, każde o unikalnym kształcie. Jego wnętrze jest domem dla • władających kopcem rodów, każdy jest równie piękny i okazały' jak jego domostwo. Pałac to arena nieskończonych spisków ; i knowań. Żadna z rodzin nie staje do otwartej walki, lęka - jąc się wygnania z przepełnionych archeotechnoiogią kwater. Zamiast tego wojują z rywalami za pomocą plotek, trucizn powodujących ból i innych bezkrwawych metod, - f "

Dziki Świat

Prymitywne dzikusy z zacofanych społeczności lub nieposkromionych planet. Braki w wiedzy o gwiazdach czy sekretach technologii nadrabiają siłą i zmysłem przetrwania.

Na twój pistolet nie zważam ja. Tyś na mój topór zważać winien!

- Karl-Va, Pierwsze Ostrze Karmazynowych Klanów

Dzikie światy to planety, na których dominująca kultura zatrzymała się na prymitywnym etapie, najczęściej na znacznie niższym szczeblu technologicznym od pozostałych światów Imperium. Może to oznaczać odkrywające ogień plemiona koczowników, zbrojnych we włócznie, jak również niegdyś zaawansowane technologicznie światy sprowadzone do barbarzyństwa przez katastrofy klimatyczne, zakusy drapieżnych *xenos* czy inne apokaliptyczne wydarzenia. Tubylcy często dorastają bez żadnej technologii, polując i uprawiając ziemię prostymi narzędziami. Mieszkańcy dzikich światów są więc krzepcy, silni i twardi, zdolni przetrwać w najtrudniejszych warunkach.

Życie na dzikim świecie

Na pierwszy rzut oka dzikie światy wydają się zacofane w porównaniu do bardziej zaawansowanych technologicznie planet. Stanowię jednak pułapkę ignorancji i przesędów w stopniu nie większym, niż inne światy Imperium. Koncepcja postępu jest tu tak samo obca, jak gdziekolwiek indziej. Barbarzyńska natura mieszkańców nie wyróżnia ich na tle innych planet, lecz nabiera surowego charakteru osobistej brutalności, umożliwiając zrzucenie okowy wyższych sfer cywilizacji. Tubylcy mogę postrzegać zjawiska pogodowe jako znaki od bóstw żyjących w nieboskłonie, a resztki zaawansowanej cywilizacji jako relikty po przodkach, którzy sięgnęli niebios i zostali ukarani za swę pychę. Nie różnię się w tym od robotnika manipulującego maszynami poprzez wyuczone czynności i powtarzane wierszem dogmaty, czy kopcucha czyniącego znak Orła przy pierwszym wejściu do habi-komnaty. Każdy z nich postrzega rzeczywistość przez mgłę guseł i zabobonów, nawet nie u iedząc, że w ogóle można wiedzieć cokolwiek więcej. Być obywatelem Imperium oznacza żyć w ignorancji, co jest wstrętnym, choć błogim stanem w porównaniu do koszmarnej prawdy znanej Inkw izytorom.

Dziki Świat
Zasady gry

Pochodzenie z dzikiego świata niesie ze sobą następujące korzyści:

Modyfikatory cech

+Siła, +Wytrzymałość, -Wpływ

Próg Punktów Przeznaczenia

2 (Błogosławieństwo Imperatora 3+)

Premia za Pochodzenie

Sprawdzone metody. W rękach postaci z dzikiego świata każda broń Niezaawansowana traci cechę specjalną Prymitywna (jeśli takową posiada) i zyskuje cechę specjalną Sprawdzona (3).

Predyspozycja Pochodzenia

Wytrzymałość

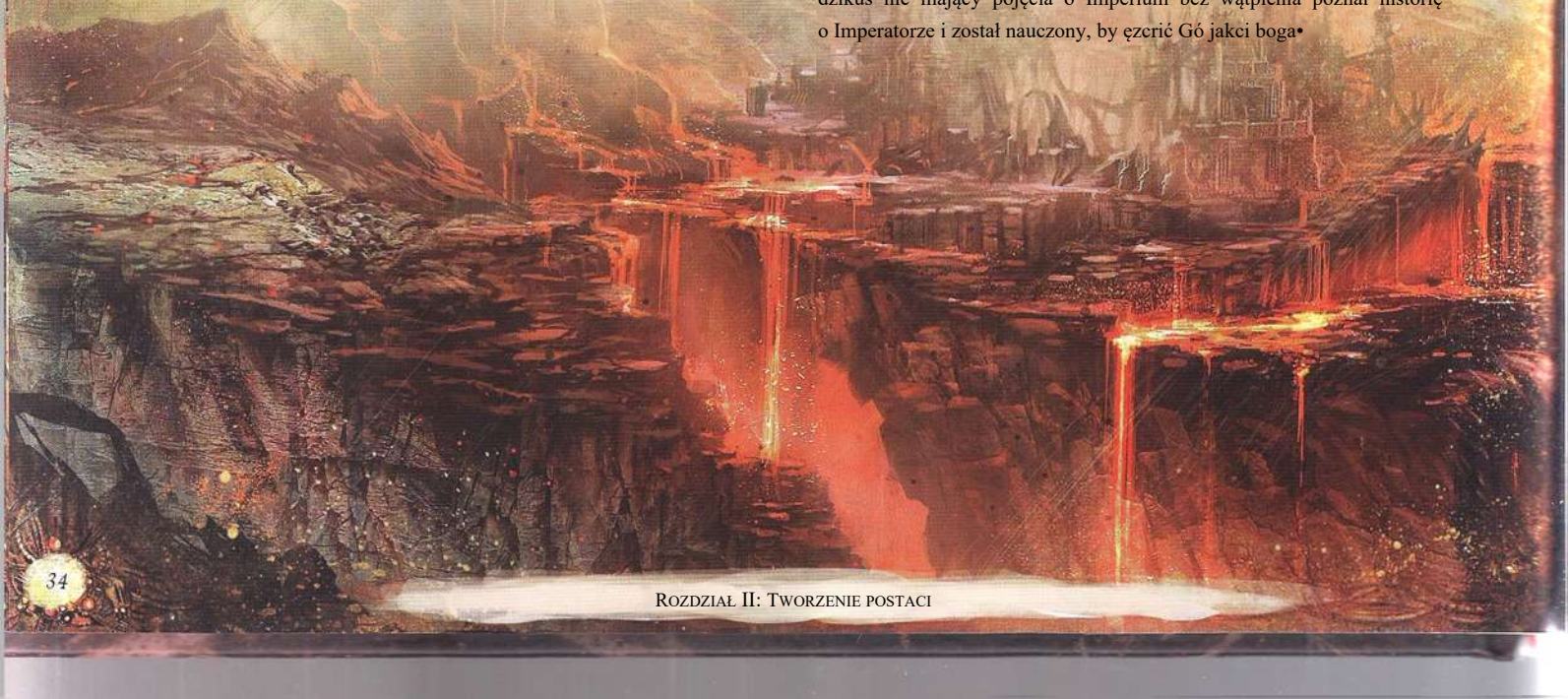
Żywotność

Postać z dzikiego świata rozpoczyna grę z 9+1k5 punktami Żywotności.

Sugerowana Przeszłość

Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Gwardia Imperialna, Wygnaniec

Dzikie światy są tak samo istotne dla Imperium, jak każdy inny rodzaj planety i odprowadzają zwyczajowe daniny ludności i surowców Oznacza to, że nawet jeśli populacja nie zdaje sobie sprawy z istnienia innych światów, kasta rządząca pozostaje w kontakcie z Imperium i rządzi w jego imieniu. Ludność dzikich światów nierzadko trzyma w ryzach wiara w Imperialne Kredo, a Eklezjarchat czuwa nad tym, by wprowadzenie dogmatów było pierwszym etapem wcielenia tego rodzaju planety do Imperium. Na wielu światach wiara w Imperatora zastąpiła lokalne wierzenia i kulty, choć dla prymitywnych tubylców może On być wciąż znany pod innymi postaciami, jak chociażby Ojciec Niebios, Zwiastun Burzy czy Władca Gwiazd. Nawet dzikus nie mający pojęcia o Imperium bez wątpienia poznał historię o Imperatorze i został nauczony, by ęzcrić Gó jakci boga•



Istnieje niemal nieskończona różnorodność dzikich światów, z czego każdy jest inny i nierzadko stanowi odmienny mariaż pradawnych kultur z różnymi poziomami zaawansowania technologicznego. Dzikim światem może być nieposkromiona wulkaniczna tundra, na której plemiona barbarzyńców padają na kolana przed olbrzymimi posagami Imperatora, zwanego przez nich Ojcem Piorunów. Pośród pustkowi pyłu i kurzu polują na latające jaszczury za pomocą broni stworzonej z wulkanicznego szkła, wyczekując Ludzi Niebios, którzy powiodą ich na służbą pośród gwiazd. Inna planeta może być niekończącym się bagniskiem, poznaczonym siecią terytorialnych granic zwaśnionych plemion ubierających się w skóry i kości olbrzymich płazów. Niektóre światy niosą znamiona zaawansowanych, lecz dawno upadłych cywilizacji, wyniszczonych wojną czy katastrofami. Ludność może gnieździć się w pieczarach spadłych wież orbitalnych, które pamiętają czasy sprzed Imperium, a może nawet zostały zbudowane przez *xcnos*. Łowcy mogą bronić osady za pomocą włóczni o grotach wykonanych z metali fraktalnych, walcząc z bestiami, w które zmutowały zwierzęta domowe.

Dzikie światy definiuje jedynie niski poziom technologiczny, który sprawia, że populacja nie ma innego wyboru, jak egzystować w prymitywnych warunkach. Tubylcy mogą przyzwyczaić się do widoku okrętów kosmicznych na niebie czy potężnie opancerzonych wojowników na ulicach miast, lecz mogą też gardzić ich słabością i uzależnieniem od technologicznych błyskotek, bowiem za prawdziwą miarę człowieka uznają siłę mięśni i kości. Choć mieszkańcy dzikiego świata mogą pewnego dnia opuścić swoje miejsce urodzenia, zabrani z planety jako danina siły roboczej łub wcieleni do służby Inkwizycji, przeważnie zachowują pierwotny charakter swojego wychowania.

Postacie z dzikich światów

Mieszkańcy dzikich światów bywają równie różnorodni, jak ich ojczyzny - mogą być koczowniczymi łowcami, mieszkańcami jaskiń czy wiejskimi rzemieślnikami. Ich wspólną cechą jest zawsze przystosowanie do surowych warunków i gotowość do ciągłej walki o przetrwanie prowadzonej / ostrzem *w* dłoni. Z tego powodu Imperium ceni ich jako wojowników i żołnierzy. W takiej profesji wrodzone instynkty przetrwania i zaciętość stanowią ich atut, a ograniczona, wiedza o galaktyce staje się nieistotna.

Wielu Akolitów pochodzących z dzikich światów zostało wcielonych do Gwardii Imperialnej, gdzie posiedli umiejętności przydatne w późniejszej służbie Inkwizycji. Pobór do Gwardii odbywa się milionami, a z pojedynczego plemienia czy klanu może powstać cały regiment, który w walce z wrogami Ludzkości odrzuca miecze i włócznie na rzecz karabinów laserowych. Opuszczenie domu, by zostać rzuconym w wir wojny oddalonej o lata świetlne może wdawać się okrutne. Tym, którzy przetrwają dzięki wrodzonej odporności i wojskowemu szkoleniu, pisane jest stać się najlepszymi wojownikami Imperium, zdolnymi przystosować się i zwyciężyć tam, gdzie inni polegli.

Barbarzyńcy z dzikiego świata mogą również opuścić swoją planetę z wyboru, w pogoni za opowieściami i legendami opowiadanymi przez przybyszów z innych światów. Są to rzadkie i utalentowane jednostki, zdolne wywalczyć sobie miejsce pośród sług Imperatora praktycznie gołymi rękoma. Częściej jednak mieszkańcy dzikiego świata potrzebują pomocy w rozpoczęciu wędrówki pośród gwiazd. Imponując umiejętnościami tropienia czy siłą imperialnemu Akolicie czy nawet samemu Inkwizytorowi mogą zapewnić sobie miejsce u jego boku.

Niektórzy noszą piętno psionicznej klątwy. Jako plemiennych szamanów, czarowników czy wróżbitów, tych potępieńców czeka żywot pełen strachu i ostracyzmu. Wielu ginie z rąk własnych współplemieńców na ołtarzach poświęconych pradawnym bóstwom. Innych zabierają Czarne Statki *Adeptus* Astra *Telepathica* - po odpowiednim szkoleniu i sankcjonowaniu ich dar może okazać się pomocny Imperium.

Przykładowy dziki świat: Gregorn

Gregorn to planeta skąpana w przemocy, na której barbarzyńcy walczą nie tylko ze sobą, lecz również z drapieżną megafauną i regularnymi wstrząsami tektonicznymi. Tubylcy przywdziewają twarde jaszczurze łuski i wykonane z kości hełmy. Podporządkowane wojnie społeczności skrywają skomplikowaną sieć zwyczajów i tradycji, w wyniku których niejedna ekspedycja antropologiczna została wybita do nogi w odwecie za jakąś bliżej nieznaną zniewagę. Mimo że planeta nie nosi znamion żadnej zaawansowanej cywilizacji, wielu mieszkańców żywi niemal instynktowny strach przed bronią plazmową. Możliwe jednak, że aktywność wulkaniczna i tektoniczna dawne) zatarła ślad po starożytnych metropoliach.

Pustka kosmosu

Gwiezdni koczownicy i wygnańcy zamieszkujący atramentową czerń pomiędzy gwiazdami. Naznaczeni słonecznymi wichrami i bliskością Osnowy; często mierzą się z pogardą wszystkich, prócz sobie podobnych.

Oczywiście, że wolałbym, żeby byfy ściany Jak można żyć nie mając nic wokół siebie?

-Unjo Re'Asmulle, po zejściu na stepy planety Attila

Urodzeni w pustce wiodę życie pośród połaci kosmosu, dorastając na pradawnych stacjach orbitalnych, statkach handlowych czy asteroidalnych placówkach. Większość czasu spędzają bez podpory w postaci planety pod stopami, ze świadomością, że jedynie kilka metrów śluzy dzieli ich od zimnej, śmiercionośnej próżni. Czyni to z nich idealnych mieszkańców okrętów i stacji kosmicznych, znacznie zaradniejszych od osób wychowanych na powierzchni planet. W oczach innych poddanych Imperium są jednak osobliwi. Bywają wysocy i smukli, pozbawieni owłosienia czy obdarzeni wielkimi, ciemnymi oczami.

Życie pośród nieruchomej czerni pustki odbija się również na duszy. W narodzonych? w niej osobach jest-coś niepokojącego, acz niemożliwego do opisania; dziwna podszewka "gotowa uwidocznić się w najmniej oczekiwanym momencie, na wzór podszewki rzeczywistości, jaką stanowi Osnowa.

Pustka kosmosu
Zasady gry

Pochodzenie z pustki kosmosu niesie ze sobą następujące korzyści:

Modyfikatory cech

+Inteligencja, +Siła Woli, -Siła

Próg Punktów Przeznaczenia

3 (Błogosławieństwo Imperatora 5+)

Premia za Pochodzenie

Dziecko ciemności: Postać pochodząca z pustki rozpoczyna grę ze zdolnością potęga woli oraz otrzymuje premię +30 do testów poruszania się w warunkach zerowej grawitacji.

Predyspozycje Pochodzenia

Inteligencja

Żywotność

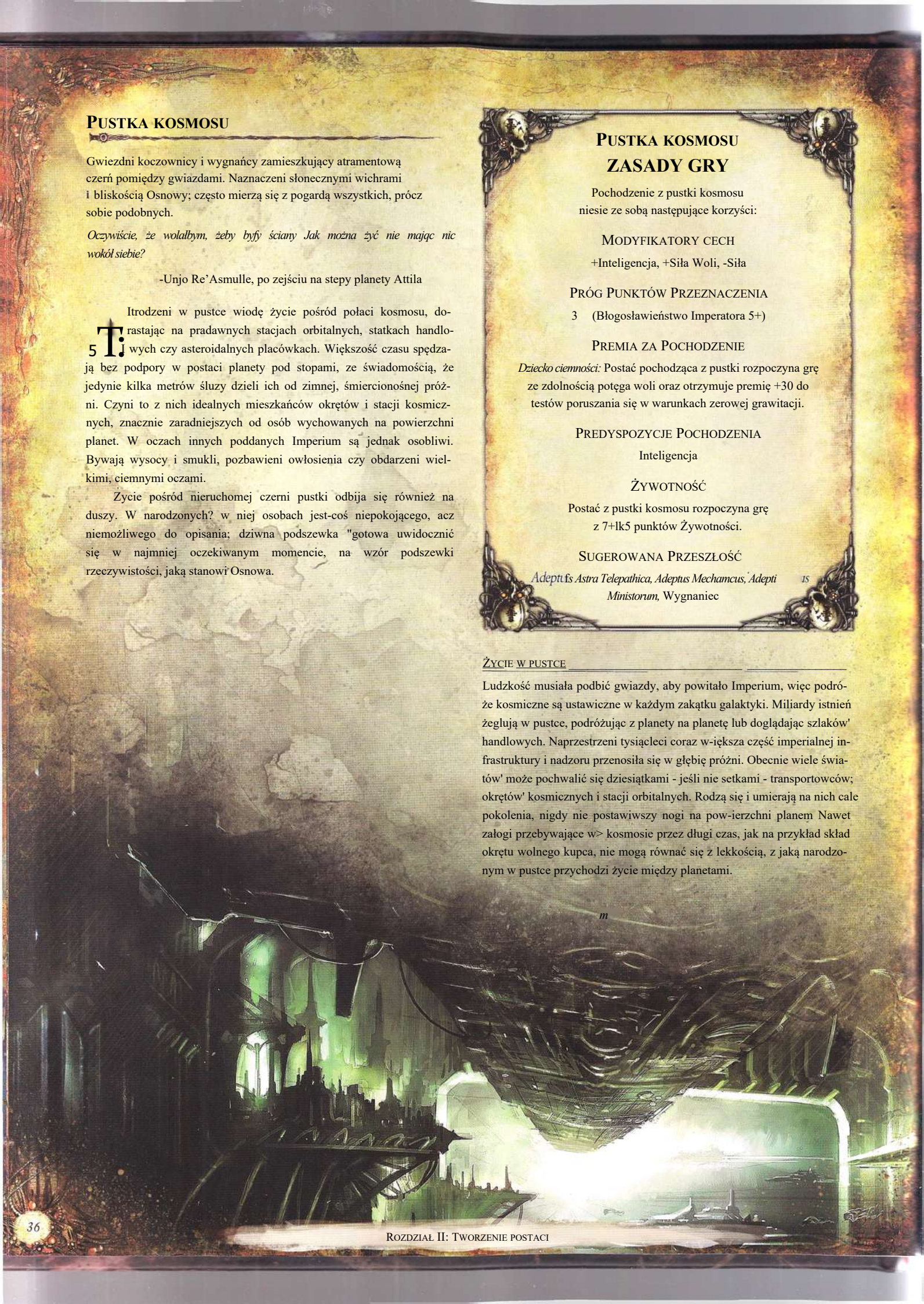
Postać z pustki kosmosu rozpoczyna grę z 7+lk5 punktów Żywotności.

Sugerowana Przeszłość

Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Mechamcus, Adepti Ministorum, Wygnaniec

Życie w pustce

Ludzkość musiała podbić gwiazdy, aby powitało Imperium, więc podróże kosmiczne są ustawiczne w każdym zakątku galaktyki. Miliardy istnień żeglują w pustce, podróżując z planety na planetę lub doglądając szlaków' handlowych. Naprzestrzeni tysiącleci coraz w-iększa część imperialnej infrastruktury i nadzoru przenosiła się w głębię próżni. Obecnie wiele światów' może pochwalić się dziesiątkami - jeśli nie setkami - transportowców; okrętów' kosmicznych i stacji orbitalnych. Rodzą się i umierają na nich cale pokolenia, nigdy nie postawiwszy nogi na pow-ierzchni planem Nawet załogi przebywające w> kosmosie przez długi czas, jak na przykład skład okrętu wolnego kupca, nie mogą równać się z lekkością, z jaką narodzonym w pustce przychodzi życie między planetami.



Podobnie jak miasta-kopce czy fabryki na światach-kuźniach, okręt lub stacja kosmiczna mogę stać się całkowicie zamkniętą społecznością, której członkowie zupełnie nie przejmują się istnieniem czegokolwiek poza hermetycznymi ścianami i grodziami. Niektórzy mogą nawet nie zdawać sobie sprawy z tego, że znajdują się w próżni. Wnętrze statku jest dla nich całym światem, poza granicami którego nie ma nic. Prymitywne społeczeństwa również mogą rozkwitnąć w pustce, kierując się instynktem w operowaniu pokładowymi układami podtrzymywania życia. Nawet mieszkańcom pustki zaprawionym w podróżach międzygwiezdnych wpaja się metody konserwacji ich dryfującego w kosmosie domu poprzez indoktrynację i rytualizację, Bezustannie przypominając, że ceną najdrobniejszej pomyłki może Być życie najbliższej rodziny Śmierć to stały towarzysz, a czerń próżni tviko o tym przypomina. Innym obywatelom Imperium ulgę od ciemności przynosi nieboskłon. Narodzeni w próżni mogą polegać jedynie na plastali i śluzach swojego domostwa. Żyć tak blisko zimnych objęć pustki oznacza bezustannie pamiętać o śmiertelności własnej i bliskich. Wadliwe uszczelnienie, przebita gródź czy opadła tarcza radiacyjna może zgładzić całą społeczność w przeciągu kilku minut.

Postacie urodzone w pustce

Życie w przestrzeni kosmicznej niesie za sobą więcej niebezpieczeństw, niż tylko brak grawitacji, tlenu czy ciepła. Wiąże się również z obcowaniem w bliskości Osnowy i złowrogimi mocami obecnymi tuż za rzeczywistością postrzeganą ludzkimi oczyma. Podróż między gwiazdami to podróż przez Osnowę, a każdy tego rodzaju wojaż to kolejny krok ludzkiej duszy w kierunku demonicznej grozy. Narodzeni w kosmosie posiadają pewną przewagę nad innymi obywatelami Imperium. Inną niż tylko znajomość realiów' życia na statku czy statku kosmicznym. Ze względu na swoją naturę zostali naznaczeni przez Osnowę, są bardziej wtyczuleni na moce psioniczne i ich oddziaływanie na świat materialny. U mieszkańców kosmosu często wytwarza się unikalny zmysł postrzegania ich syntetycznego środowiska. Sam 'smak powietrza czy chwila poświęcona na wsłuchanie się w szum ; maszynerii często wystarczy irn do oceny pracy .filtrów powietrza czy reaktorów plazmowych.-

Urodzeni pośród gwiazd niejednokrotnie znajdują zgodne z kosmicznymi predyspozycjami powołanie w szeregach Imperialnej Marynarki, *Adeptus Mechanicus,* czy też na pokładzie cywilnych okrętów handlowych. Żywot spędzony na pokładzie statku często Czyni planetarną grawitację zbyt silną, powietrze zbyt intensywne, a światło zbyt jasne dla wrażliwych oczu i bladej skóry. Imperium utrzymuje jednak na tyle rozległą obecność w przestrzeni, że nigdy nie słabnie zapotrzebowanie na ludzi zdolnych pracować nie zaznając oparcia w planetarnej grawitacji.

Również w szeregach Gwardii Imperialnej czy *Administratura* znaleźć można osoby urodzone w^ pustce kosmosu. Częściej jednak lądują na ścieżce Wygnańca, gdyż o wiele łatwiej jest im znaleźć zajęcie poza strukturami organizacyjnymi Imperium. Niejednokrotnie kroczą pośród cieni jako przestępcy, piraci i szabrowmicy. Jedynie załoga rodzimego okrętu czy stacji wita ich z otwartymi ramionami, ^gdyż bardzo trudno jest im znaleźć akceptację i zrozumienie wśród innych.

Przykładowa sfera pustki: Sensorium Echonis

Ta olbrzymia stacja dryfująca na obrzeżach sektora pierwotnie służyła jako placówka badawcza *Adeptus Mechanicus.* Setki Tech- Kapłanów i bezwolnych serwitorów przeszukiwały okoliczną przestrzeń w znanym tylko sobie celu. Kilka stuleci temu okręt zaopatrzeniowy za-. stał stację opuszczoną. Od tego czasu służy jako placówka handlowa, zarówno dla wolnych kupców' jak i pospolitych handlarzy. Na stałe zamieszkuje ją kilka tysięcy osób, od pokoleń pracujących przy konserwacji i rozbudowie podsystemów Troska o los poprzednich mieszkańców stacji pojawia się dość sporadycznie.

SWIAT-KATEDRA

Zrodzeni w cieniu wielkich świętych, od kołyski skąpani i związani światłem Imperatora. Pobożni i bogobojni, postrzegają rzeczywistość przez pryzmat fanatycznej wiary i słusznego gniewu.

Uważnie stawiaj stopy.; a z każdym krokiem bacz na otaczające cię święte szczątki.

- Yanto Carl, Opiekun Thaur

^♦If ieszkańcy światów -katedr dorastają na planetach uznawa- H 11 nych przez Imperium /a święte, gdzie władza Imperialne- WA^wgo Kultu jest wszechobecna. Choć miejscem ich narodzin może być zarówno ciasne, przegniłe miasto jak i niewielkie gospo- . darstwo rolne, a planeta zarówno zielonym rajem, jak i jałową skałę, potęga Imperatora roztacza się wszędzie. Może się to wiązać z jakimś wspaniałym czynem, dzielnym bohaterem, który odparł najazd obcych czy ostatecznym spoczynkiem pradawnego świętego, którego olbrzymi grobowiec przyciąga pielgrzymów z każdego zakątka galaktyki. Choć każdy obywatel Imperium poznał wagę czci Imperatora w ten czy inny sposób, to mieszkańcy światów-katedr posiadają najwięcej wiedzy i poważania dla nauk Imperialnego Kultu.

ŚWIAT-KATEDRA ZASADY GRY

Pochodzenie ze świata-katedry niesie ze sobą następujące korzyści:

MODYFIKATORY CECH

Ogłada, +siła Woli, -Percepcja

PROC PUNKTÓW PRZEZNACZENIA

3 (Błogosławieństwo Imperatora 6+)

PREMIA ZA POCHODZENIE

Wiara w Kieda Za każdym razem, gdy mieszkaniec świata-katedry wydaje Punkt Przeznaczenia, rzuć lklO. Jeśli wypadnie 1, pula Punktów Przeznaczenia nie ulega pomniejszeniu.

PREDYSPOZYCjA POCHODZENIA

Siła Woli

ŻYWOTNOŚĆ

Postać ze świata-katedry rozpoczyna grę z 7+lk5 punktów Żywotności.

SUGEROWANA PRZESZŁOŚĆ

Adeptus Administratum, Adeptus Arbites, Adeptus Ministorum, Gwardia Imperialna

ŻYCIE NA ŚWIECIE-KATEDRZE

Religia uświetnia każdy zakątek świata-katedry, a sama planeta i jej gorliwi mieszkańcy stanowię uosobienie ducha Imperialnego Kredo. Serca obywateli przepełnia siła Imperatora, a Jego słowa staję się kontekstem każdego aspektu życia. Nieprzerwane obcowanie z klerykami, kapłanami i pielgrzymami zapewnia jeszcze głębszy szacunek wobec Imperialnego Kultu. Pielgrzymi pokonuję olbrzymie odległości, by odwiedzić świątynie i kaplice, niosąc ze sobę wieści o innych częściach Imperium i oferując mieszkańcom posmak odległych planet i sektorów.

Nie istnieją żadne wytyczne czy normy dotyczące światów-katedr inne niż to, że są to miejsca uświęcone wielkimi czynami czy miejscami spoczynku świętych, w konsekwencji ściągając uwagę *Adeptiis Ministorum.* Przed nadejściem świętego mógł to być zarówno dziki św iat, świat-kopiec z istniejącą społecznością, martwa placówka czy jakiekolwiek inne miejsce. Niezależnie od tego, obecność świętego, jp później milionów pielgrzymów; zmieniają świat na zawsze, nadając mu całkiem nowy charakter.

Pomimo faktu dedykowania całej planety ku chwale świętego jako miejsca kultu, nieustanny napływ pątników' i wędrowców czyni ze świata-katedry siedlisko przestępców' i przemytników; Parają się sprzedażą fałszywych relikwii lub wykorzystują szlak pielgrzymek do wywozu nielegalnych towarów, czyniąc przestępczy półświatek katedry nie mniej aktywnym i niebezpiecznym od tego, który występuje w głębinach kopców. Zbrodnicze organizacje często przyciągają mieszkańców szukających szybkiego zarobku czy możliwości ucieczki na inne planety. Choć niektórym powiedzie się opuszczenie domu i zadomowienie na marginesie społeczeństwu, w głębi serca w'dąż pozostaną związani ze światem -katedrą i nigdy nie zapomną nauk świętego, niezależnie od tego, czy będą się do nich stosowali.

Postacie ze światów-katedr

Mieszkaniec katedry postrzega Imperium z unikalnej perspekty wy − przez pryzmat surowych nauk imperialnej wiary w y mieszanych z różnorodnym charakterem nieprzerwanego strumienia podróżnych z odległych zakątków' galaktyki. Niektórzy wyrabiają w' sobie wręcz niewolnicze posłuszeństwo wobec Imperialnego Kredo i osób niosących słowa Imperatora. Inni czują sic zainspirowani otoczeniem do u ielkich i chwalebnych czynów, pełnionych w służbie zakonów wiernych Imperatorowi. Podobnie jak mieszkańcy świata-kuźni są idealnie kształtowani, by wtoczyć w szeregi *ĄdeptusMechaniais*, tak obywatele urodzeni w uświęconych miastach mogą znaleźć miejsce u szeregach *: [deptus Ministorum.*

Inną popularną ścieżką jest służba w siłach zbrojnych Imperium; nie ma bowiem większego aktu oddania Imperatorowi, niż poświęcenie życia w obronie bliźniego. Ze światów-katedr pochodzą najwspanialsze regiment;' Gwardii, nieustraszone i znane z wybitnej żarliwości. Naw'et i członkowie kapłaństwa często dają wyraz swojej pobożności, kierując się ku bitw'om jako klerycy połowi czy' okrętowi spow iednicy.

Obywatele światów'-katedr nierzadko idą w' ślady swojego świętego patrona. Całe społeczeństw'o kształtowane jest wiarą w' świętego i naw'et ci, którzy nie dołączają do *Ministorum* i nie prowadzą religijnej karieiy wciąż noszą w sobie jego nauki. Postać może to okazać powielając cechy charakteru patrona lub jego legendarną naturę, przejawiając hrawurow'ość w walce, nienawiść żywioną do konkretnego gatunku *xenos* czy niechęć w'obec technologii.

Przykładowy świat-katedra: Ossuar

Wchodzącą w' skład systemu Pollom planetą Ossuar zarządza W' imieniu Eklezjarchatu Kult Pamięci. Mauzoleum pokrywające większość głównego kontynentu wypełnione jest archeotechnologicznyami komorami zatrzymania czasu, w których spoczywają szczątki, wielu błogosławionych założycieli sektora Askelloa Zastępy opiekunów pracują bez wytchnienia nad konserwacją maszyn, które utrzymują ciała świętych odpornymi na ząb czasu* Inni mieszkańcy pracują oliwiąc * olbrzymie rzeźby czy' kierując milionami wiernych w labiryntach ko.-marzy. Po latach spędzonych w podróży międzyplanetarnej, w ielu pielgrzymów ginie u czasie kolejnych lat w ędrów ki od obrzeży mauzoleum do zawartych wewnątrz relikwii.

SWIAT-KOPIEC

Olbrzymie tłumy ludzkości i nieprzebrane miliardy zamieszkujące monumentalne miasta. Jednostki zahartowane życiem w tak ludnym otoczeniu stają się zmyślnymi kłamcami i przebiegłymi przestępcami.

Jesteśmy ustawieni. Dwanaście poziomów w dół, nad pompami toksyn wzdłuż muru Killiana i zaraz przy dzielni Żelazogłowych. Weź więcej amunicji.

- Etragon „Ganńer" Haiyn, żołnierz gangu z Desoleum

Somem kopcuchów są strzeliste, wysokie na wiele kilometrów miasta wyrastające z zanieczyszczonej powierzchni planet zrujnowanych przez lata industrializacji. Odcięci od świata zewnętrznego, wiodę żywot pośród setek pięter habitatów w ściśniętym, wielomilionowym mrowiu ludzkości pracującej, żyjącej i umierającej nie zaznawszy innego domit, niż plątanina stalowych jaskiń. Być kopcuchem (oznacza egzystencję w ciągłym przeludnieniu i sztuczności, w której światło słoneczne jest jedynie, legendą. Najmniej szczęśliwi mieszkańcy walczą o przetrwanie w mrocznych głębinach najniższych poziomów, gdzie z dnia na dzień nie można liczyć nawet ną dostęp do powietrza. Żywot pojedynczego kopcucha zaczyna się i kończy w tych samych kilku kilometrach sześciennych i stanowi mikroskopijny trybik w ogromnej machinie miasta, j

mg ŚWIAT-KOPIEC ZASADY GRY

Pochodzenie ze świata-kopca niesie ze sobą następujące korzyści:

MODYFIKATORY CECH

+Zręczność, +Percepcja, -Siła Woli

PRÓG PUNKTÓW PRZEZNACZENIA

2 (Błogosławieństwo Imperatora 6+)

PREMIA ZA POCHODZENIE

Nieprzebrane tłumy pośród stalowych szczytów. Postać ze świata-kopca ignoruje tłum na potrzeby ruchu, traktując go jako teren otwarty Ponadto otrzymuje premię +20 do testów nawigacji (powierzchnia) wykonywanych w zamkniętych przestrzeniach.

PREDYSPOZYCJA POCHODZENIA

Percepcja

ŻYWOTNOŚĆ

Kopcuch rozpoczyna grę z 8+lk5 punktami Żywotności

SUGEROWANA PRZESZŁOŚĆ

« *Adeptus Arbites, Adeptus Mechanicus,* j

IfjL Gwardia Imperialna, Wygnaniec

ŻYCIE NA ŚWIECIE-KOPCU

Kopce to starożytne konstrukcje, na przestrzeni wieków powoli rosnące wszerz na toksycznych pustkowiach oraz -w górę, sięgając zanieczyszczonego nieboskłonu. Kopcuch wiedzie swój żywot odcięty od światła słonecznego, nierzadko nigdy nie opuszczając poziomu, na którym się urodził. Większość św iatów -kopców pokrywają dziesiątki takich miast. Każde funkcjonuje w odosobnieniu, niczym samotny pomnik poświęcony własnemu niechybnemu upadkowi. Mieszkańcy najczęściej przychodzą na świat w rodzinach, których profesja' jest z góry ustalona. Całe życie pracują na; wyznaczonym stanowisku w faktoriach i habitatach przemysłowych, wytwarzając towary eksportowane na inne planety lub elementy niezbędi ne di ko lsittrwacji maszynerii kopca.

Niemal wszystko jest odzyskiwane i powtórnie użytkowane. Powietrze, którym oddycha kopcuch, woda, którą pije i żywność, którą spożywa wczes'niej przeszły przez ciała niezliczonych innych ludzi, bez końca przetwarzane i ponownie konsumowane. Nawet śmierć nie uwalnia od zobowiązań wobec kopca, gdyż większość miast ustawowo przetwarza zwłoki. Wszystko, co kopcuch posiada, wliczając habi -pokój, w którym mieszka czy ubrania, które nosi, wcześniej należało do olbrzymiej liczby poprzedników W większości kopców istnieje jednak pewna hierarchia społeczna. Ilość dostępnych dóbr maleje wraz z odległością od szczytów kopcowych iglic zamieszkałych przez możne elity, przez siedziby gildii i rodów mieszkających we względnej Wygodzie, aż po najniższe poziomy, gdzie robotnicy i wyrzutki egzystują w miażdżącym ubóstwie. Im niżej, tym przestrzeń kopca staje się bardziej zmurszała i niebezpieczna na skutek odpadów wielomiliardowej populacji spływających w mroczne podziemia. Prawo nie sięga w głębiny tych dzikich i śmiercionośnych terenów. Niektórzy kierują się w nie uciekając od ciasnego żywota na wyższych poziomach, jednak najczęściej znajdują jedynie śmierć i rozpacz pośród mutantów i agresywnych gangów.

Postacie ze świata-kopca

Światy-kopce to, pod wieloma względami, idealne odbicie żywota Imperium i rezultat metod wprowadzonych, by przetrwać w nieprzyjaznej i gnijącej galaktyce. Podobnym zwierciadłem jest sam kopcuch - zaradny i krzepki na skutek życia w przeludnionym społeczeństwie pozbawionym dostępu do odpowiedniej ilości zasobów. W środowisku kopca przetrwają tylko najsilniejsi, a sukces osiągną tylko ci, którzy są zarówno najsilniejsi, jak i najzaradniejsi. Nawet osoby zdecydowane nie łamać prawa nierzadko muszą je naginać do swoich potrzeb, gdyż przytłaczająca rzeczywistość nie daje żadnych możliwości rozwoju ponad te stworzone samodzielnie. Stanowiska wpisane w rządowe struktury *Administratum* czy *Ministorum* tó jedna z dróg, którą może wybrać przedsiębiorczy kopcuch! żądny życia ponad prawem, czy chociaż jakiejkolwiek możliwości kontrolowania prawa. Może również awansować w strukturach własnej; rodziny, kartelu handlowego czy innej organizacji, choć przeważnie tego rodzaju stanowisko wiąże się z podobną ilością obowiązków i powinności. Alternatywą jest odrzucenie zasad społeczeństwa i wejście na ścieżkę przestępczości i wygnania, co wiąże się z wolnością i możliwością szybkiego zarobku, lecz również ryzykiem posmakowania surowej sprawiedliwości kopcowego prawa.

Każda z wielkich organizacji Imperium ma swój wkład w zarządzanie światem-kopcem. *Administratura* sprawuje pieczę nad zasobami i daninami, *Ministorum* opiekuje się duszami mieszkańców, a *Mechanicum* nadzoruje pracę pradawnych maszyn zaopatrujących miasta w powietrze i przetwarzaną żywność. Kopce wnoszą znaczny wkład w zasoby ludzkie Gwardii i Marynarki Imperialnej, ich mieszkańcy są więc często widywani w tych strukturach.

Prawdziwym żywiołem kopcucha i wyborem wielu z tych, którym udało się opuścić olbrzymie miasta, jest ścieżka Wygnańca. Niezależnie od tego, czy jest faktycznym przestępcą czy jedynie wolnym duchem, osobnik odrzucający swoje miejsce w społeczeństwie stawia kroki na ścieżce, z której nie ma odwrotu. Może wieść żywot ulicznego cwaniaka i bandyty lub wypracować sobie pozycję głowy potężnej organizacji zarządzającej nielegalną działalnością na skalę całego miasta czy nawet planety By prawdziwie zrzucić okowy kopcowego życia, musi jednak całkowicie opuścić jego społeczeństwo, kierując się do podkopca, na pustkowia otaczające miasto czy nawet uciekając z planety. Tego rodzaju uciekinier może wieść, prawdziwie swobodny żywot, ale pod warunkiem, że dobrze radzi sobie z bronią i jest gotowy na wszystko.

Przykładowy świat-kopiec: Hulee V

Hulee V może pochwalić się wieloma kopcami, z czego największy - kopiec Krakex - bardziej przypomina olbrzymią górę niż budow - lę. Całe pokolenia nieprzerwanie wznoszą kolejne warstwy habitatów, lejące się po powierzchni miasta niczym Lawa spływająca po zboczu olbrzymiego wulkanu. Każda kolejna powłoka poszerza obwód struktury spoczywającej pośród dzikich pustkowi, pochłaniając kolejne kilometry ziemi zamieszkałej przez w ielomilionowe mrowie ludzi. Kolejne miliardy żyją wewnątrz stalowego molocha, przetwarzając dostarczane ż innych planet rudy w pancerne płyty chroniące czołgi i fortece sektora Askellon. Większość z nich nigdy nie widziała nieba czy słońca i nie potrafi sobie wyobrazić życia pozbawionego ciasnych ścian, przetwarzanego powietrza i wszechobecnego tłumu.

btiira

Hf! liii

ŚWIAT-KUŹNIA

Biegli w obsłudze maszyn i często wyposażeni w najbardziej zaawansowaną technologię w Imperium. Otoczeni świętą nauką i niejednokrotnie przemienieni cybernetycznie; to oni są manifestacją błogosławieństw Omnisjasza.

Zaprzestań. Hańbisz ducha maszyny Wypowiedz słowa litanii, dopiero potem uderz w listwy.

- Osmin Ril, Rewizor Rytuałów, Faktorum Aleph VII

Światy- kuźnie to główne zbrojownie i fabryki Imperium. Mieszkańcy tych gęsto zaludnionych planet pracują nieprzerwanie, by zapewnić uzbrojenie wojskom Imperatora. Ich ciała często są poddawane cybernetycznym przemianom, które mają na celu poprawienie wydajności lub uodpornienie na toksyczne warunki panujące w fabrykach. Miejscowi niejednokrotnie rodzą się, by pełnić określoną funkcję przekazywaną z pokolenia na pokolenie, przez całe życie skupiając się na jednym zajęciu. Niewielu jest w stanie wyrwać się surowemu porządkowi społecznemu, któiy trzyma w ryzach Kult Maszyny i jego nadzorcy.

ŻYCIE NA ŚWIECIE-KUŹNI

Światy-kuźnie stanowią kluczowy element Imperium. Bez nich potężne armie ludzkości przemieniłyby się w proch i pył. Z tego względu kuźnie mają dostęp do technologii nieznanej w innych częściach Imperium. Ich infrastrukturą mogą być olbrzymie mobilne miasta, pozostające w ciągłym ruchu ze względu na chmury żrącego kwasu c/y windy orbitalne sięgające pustki kosmosu niczym skostniałe palce. Mrowie ludności pracuje tu ramię w ramię z zastępami serwitorów - sług stworzonych /. poddanych lobotomii ludzi scalonych z elementami maszyn.

§f» ŚWIAT-KUŹNIA

ZASADY GRY

Pochodzenie ze świata-kuźni niesie ze sobą następujące korzyści:

MODYFIKATORY CECH

■(■Inteligencja, + Wytrzymałość, -Ogłada

PRÓG PUNKTÓW PRZEZNACZENIA

3 (Błogosławieństwo Imperatora 8+)

PREMIA ZA POCHODZENIE

Wybraniec Omnisjasza. Postać pochodząca ze świata-kuźni otrzymuje zdolność szybka naprawa lub techmodlitwa.

PREDYSPOZYCJA POCHODZENIA

Inteligencja

ŻYWOTNOŚĆ

Postać ze świata-kuźni rozpoczyna grę z 8+lk5 punktami Żywotności.

SUGEROWANA PRZESZŁOŚĆ

Adeptus Administratura, Adeptus Arbites, Adeptus Me- g chanicus, Gwardia Imperialna

Imperium równocześnie korzysta z dobrodziejstw technologii. jak również obawia się jej. Wiele tajemnic naukowych zostało na przestrzeni lat utraconych. Te, które pozostały' są spowite mgłą ignorancji, mistycyzmu i obrzędowości. Jest to dziedzina *Adeptus Mechanieus*, powierników imperialnej myśli technologicznej i nadzorców światów -kuźni. Dla Kultu Maszyny, a w konsekwencji dla całego Imperium, technologia stała się tajemną religią pełną kamyczek i rytuałów. Dla większości obywateli jest przerażająca i obca, skryta sekwencjami rytów; modlitw i nakazów. Dla mieszkańca świata-kuźni technologia to codzienność, lecz nie umniejsza to jej tajemniczości, bowiem dostęp do technologii i umiejętność operowania maszynami nie wiąże się ze znajomością metod ich działania. U kuźni cuda z metalu i plastali mogą wydawać się mniej osobliwe, są jednak wciąż wyświęcone.^ .

Każdy mieszkaniec świata-kuźni posiada przydzielony funkcję, choć często jest to niewiele ponad mak trybik w olbrzymiej maszynerii. Niektórzy mogę zaskarbić sobie uznanie Kultu Maszyny i przywdziać szaty Tech-Kapłana. Inni do końca swoich dni pracuję na wyznaczonym stanowisku, osiągając mistrzostwo w fachu przekazywanym kolejnym pokoleniom.

Postacie ze światów-kuźni

Świat-kuźnia nie stanowi pojedynczej społeczności, a zbiór kast wpisanych w pieczołowicie zarządzany układ zależności. Postacie mogę pochodzić z jednej z wielu klas społecznych - zarządców' fabryk, żołnierzy armii Omnisjasza czy robotników pracujycych w manufakt(triach. Mogy też prowadzić nielegalny działalność czy po prostu " walczyć o przetrwanie w mrokach opuszczonych habitatów Cechy wspólne dla wszystkich to obcowanie z niesamowitymi i przerażajycymi tajemnicami technologii i niejednokrotnie cybernetyczna przemiana wszczepami dostępnymi jedynie w kuźniach. Zapewnia im to nie tylko możliwość wstąpienia w szeregi Kultu Maszyny, lecz również przychylność organizacji nadużywających technologii.

Osoby pragnące zostać Tech-Kapłanami najczęściej pochodzą ze światów-kuźni, na których mogy przejść szkolenie niezbędne do awansu w strukturach *Mechanicum.* Ich późniejsza służba może mieć różnoraki charakter, wliczając pomoc innym imperialnym organizacjom, przykładowo jako nadzorca maszyn i broni Gwardii Imperialnej czy opiekun ducha maszyny na okręcie Imperialnej Marynarki. Mogą nawet znaleźć miejsce u boku Inkwizytora, gdzie służą nieocenioną wiedzą z zakresu nauki i technologii.

Światy-kuźnie nierzadko odprowadzają daninę w postaci zasobów ludzkich przeznaczonych Gwardii Imperialnej. 'lego rodzaju służba to dla robotnika często pierwszy kontakt z otwartą przestrzenią i światłem słonecznym, z dala od klaustrofobicznego gorąca manufaktorum. W przeciwieństwie do skromnie uzbrojonych i wcielanych siłą formacji z innych planet, regiment pochodzący ze świata-kuźni posługuje się zaawansowaną technologicznie bronią, niejednokrotnie wykonaną: przez samych żołnierzy. Siły' zbrojne Imperium zawrze potrafią zrobić użytek z wojowmików' rekrutowanych spośród pracowników fabryk, wyróżniających się na tle innych obywateli Imperium czcią oddawaną maszynerii.

Przykładowy swiat-kuźnia: Rhodin IV

Historia panowania Kultu Boga-Maszy'ny na Rhodin IV sięga wielu, tysięcy lat wstecz, gdy planeta została podarowana *Adeptus Mechanicus* w' podzięce za pomoc w odparciu najazdu orków. Bogate złoża prometium i innych zasobów' stały się przyczynkiem przemiany świata z zielonego raju w zanieczyszczoną, pokiytą plastalą łupinę. Htbryki wysokie na wiele kilometrów' produkują masowe ilości broni i amunicji. Pod skorupą planety ciągną się kopalnie głębinowe na tyle rozległe^ że podtrzymanie olbrzymich kompleksów' manufaktorii na powierzchni wymagało stworzenia starannie zaprojektowanej sieci wsporników. Wielu Tech-Kapłanów spędza cały sw'ój żywot pod ziemią, nadzorując pracę serwitorów konserwujących plątaninę skal i stali.

Etap 2: Określ Przeszłość

Wciąż pamiętam motto mojego starego regimentu: „Laserem, wiarą i miotaczem ognia, za powinność, za Imperatora, za Desoleum!" Proste, ale chwytliwe. Pozostało ze mną aż po dziś dzień.

– Gex Avrille, osobisty pamiętnik „Wspomnienia ze Służby[33]

Podwaliny Imperium stanowię krew i poświęcenie nieprzebranych miliardów poddanych, lecz wysiłek ten poszedłby na marne i spowodował rychły upadek ludzkości, gdyby został pozbawiony organizacji i zarządzania. Niegdyś sam Imperator kroczył między ludźmi i nadzorował ich działania. Obecnie niewyobrażalnie olbrzymia sieć biurokratyczna zarządza Imperium w jego imieniu. Rodzaje przeszłości odzwierciedlają tego rodzaju organizacje, jak również inne ugrupowania, spośród których wywodzą się Akolici. Podobnie jak Pochodzenie określa charakter miejsca narodzin i wychowania bohatera, jego Przeszłość określa charakter szkolenia i indoktrynacji, którym został poddany. Miejsce Pochodzenia określa punkt wyjściowy, Przeszłość to minione doświadczenia z czasów zanim predyspozycje i umiejętności Akolity zostały dostrzeżone przez Inkwizytora, który zdecydował się na zawsze odmienić los postaci.

Akolici realizują swoją przeszłość na różne sposoby. Wielu rodzi się posiadając z góry określony zawód, kontynuując rodzinną tradycję przekazywaną z pokolenia na pokolenie. Mogą również spłacać wielopokoleniowy dług, którego początek leży u zarania dziejów sektora lub w zalążku imperialnej obecności na danej planecie. Niejednokrotnie pochodzą z rodziny o wyznaczonej funkcji na okręcie kosmicznym czy w manufaktorii, całe życie pracując przy obsłudze konkretnego luku torpedowego czy wlotu reaktora. Podobnie całe familie mogą być oddane pobożnemu zadaniu doglądania ołtarza czy kaplicy, dobierając wonne olejki i odpowiednie mieszanki świętych kwiatów palonych w kadzielnicach. Dla niemal wszystkich spośród wielomiliardowego mrowia Imperium, tym właśnie jest życie. Zmiana stanu rzeczy jest dla nich nie tylko niemożliwa, lec/, również niepojęta.

Niektórzy wkraczają w szeregi swojej organizacji na skutek niezależnych zbiegów okoliczności. *Schnla Trogerjium* przyjmuje niezliczone dzieci osierocone przez rodziców poległych w służbie Imperium. Szkolone od najmłodszych lat sieroty nierzadko wyrastają na najgorliwsze i najwierniejsze sługi Imperatora. Wiele z. nich dołącza później do sił *Adeptus Arbites* i innych podobnie wyspecjalizowanych organizacji, jak chociażby *Officio Prefectus* czy *Mil iw rum Tempestus,*

Dla innych zawód nie podlegał żadnemu wyborowi. Na skutek planetarnego poboru mogli zostać weieleni do nowo powstałego regimentu Gwardii Imperialnej lub jako zmiennicy wymordowanej załogi okrętu Imperialnej Marynarki. Choć kiedyś mogli być aresztowani jako przestępcy czy dysydenci, obecnie walczą i umierają jako danina imperialnej machiny wojennej.

Znacznie bardziej straszliwym losem innych może być odmienna danina - pobór psioników. Zabranym na pokład Czarnych Statków pisany jest żywot w *Adeptus Astra Telepathica.* Nierzadko jest to żywot bardzo krótki; niektórym nie udaje się przeżyć podróży na Świętą Terrę. Każdy świat wyszukuje i rozstrzyga losy psioników wedle w łasnych metod, zdarzają się więc fałszywe osądy i niesłuszne pojmania.

Notka dla graczy: Przeszłość

Wybór Przeszłości pozwala graczowi dookreślić miniony żywot i doświadczenia postaci. Może stanowić dopełnienie wcześniej wybranego miejsca Pochodzenia lub poszerzenie horyzontów bohatera w jakiś niespodziewany sposób. Na tym etapie gracze często mają już uformowaną wizję swojego bohatera, być może wybrali już nawet pasującą do tej wizji Rolę. Wybór Przeszłości według tego rodzaju wizji może skutkować archetypowymi dla *Warhammem 40,000* postaciami, jak Wojownik z Gwardii Imperialnej czy Mistyk z *Adeptus Astra Telepathica.* Nie ma w tym nic złego. Jest to dobry wybór, zwłaszcza dla nowych graczy, którzy będą stawiać pierwsze kroki na szlaku walki z herezją w Imperium. Gracze doświadczeni lub zdecydowani na prowadzenie nietypowej postaci mogą dokonać innych wyborów, kierując Akolitę na nieprzetarte szlaki.

Niemal każdy rodzaj Przeszłości można połączyć z każdym miejscem Pochodzenia. Dla przykładu, członkowie *Adeptus Astra Telepathica* mogą pochodzić z dowolnego świata bądź sfery, gdyż Czarne Statki odwiedzają każdy zakątek Imperium. Wygnańca można tak samo spotkać wszędzie. Wybór Przeszłości odstającej od norm może skutkować uzyskaniem szerszego wachlarza umiejętności, zdolności i ekwipunku, zapewniając Inkwizytorowi bardzo wszechstronnego Akolitę.

Wiele rodzajów Przeszłości niesie ze sobą określone style ubioru, zachowania i praktyk religijnych; gracze powinni wziąć to pod uwagę podejmując decyzję. Mogą one stanowić wskazówkę dla ciekawtych sposobów odgrywania postaci, jak na przykład postać *Adeptus Mechanicus* preferujący rozmowę ze swoją serwoczaszką, zamiast z innymi Akolitami, czy ponury gwardzista przekonany, że jego powinnością było polec wraz z resztą regimentu. Dopóki Przeszłość stanowi drogowskaz na ścieżce wiodącej od miejsca Pochodzenia do obecnie pełnionej Roli, nie istnieje nieprawidłowy wybór.

Podobnie jak domniemani psionicy, niektóre wybitne jednostki zostają wybrane do pełnienia określonej funkcji. Osoby zdolne do komunikacji z duchami maszyn mogą zostać wcielone do kłem Omnisjasza, z kolei zdolnych pisarzy i recytatorów biorą w objęcia info-skarbce *Adeptus Administratura.* Niewielki odsetek ludności Imperium posiada luksus wyboru swojej profesji. Kierowani naiwnością mogą zgłosić się na ochotnika podczas formowania nowego regimentu Gwardii lub odrzucić rodowe posiadłości i majątek, wstępując do kopcowych zakonów i świątyń.

Istnieją również ci, którzy odrzucają członkostwo w jakiejkolwiek grapie czy organizacji, zamiast tego kierując się na ścieżkę Wygnańca. Nie wszyscy czynią to z własnej woli; wielu zostaje zmuszonych hańbą, biedą czy innymi niespodziewanymi okolicznościami. Lecz mimo to, są wolni od schematów i przyjętych układów, a nowe życie prowadzi ich w niespodziewanych kierunkach.

Na pewnym etapie Przeszłości, bohater został dostrzeżony przez Inkwizytora, któremu zaimponowały jego wyjątkowe umiejętności, unikalne kompetencje czy przydatne koneksje. Rodzaj Przeszłości pomaga określić, w jaki sposób postać uzyskała to wyróżnienie. Inkwizytorzy wybierają na Akolitów jedynie osoby zdolne do prowadzenia niekończącej się walki. Zdolność ta może płynąć z formalnego szkolenia lub praktycznego doświadczenia, choć najczęściej stanowi mieszankę tych dwóch atrybutów.

Przeszłość ma wpływ również na stan posiadania bohatera: broń, pancerz, ekwipunek pomocniczy i inne wyposażenie zebrane podczas pełnionych obowiązków Może to być zarówno zadbany i doglądane karabin laserowy, używany podczas bitew we wszystkich zakątkach sektora, jak również kradziona strzelba, pamiętająca wiele podkopowych wojen gangów. Do ubrań zalic zać się będą garbowany strój członka gangu, pancerz Arbitratora, prymitywna skórznia czy > perfumowane szaty kletyka. Przeszłość może mieć również wpływ na styl uczesania, ulubione potrawy, sposób wysławiania się i inne detale, które czynią Akolitę niepowtarzalną postacią. Poprzednie zajęcie kształtuje także pogląd na Imperium i inne organizacje, umacniając poglądy wynikające z miejsca Pochodzenia lub zapewniając nowy punkt widzenia.

Podobnie jak każda planeta w Imperium, każdy rodzaj Przeszłości jest unikalny i niepowtarzalny, lub zawiera w sobie unikalne i niepowtarzalne odmiany Nie jest to nic zaskakującego, zważywszy na trudy podróży w Osnowie i problematyczną komunikację mięci/) planetarną. Przykładowo, dla postronnego obserwatora wszyscy członkowie *Adeptus Mechanicus* mogą wydawać się jednakowi. Kler każdej kuźni wyróżnia się jednak na .subtelne, lecz znaczące sposoby. Nawet frakcje w obrębie tej samej faktorii mogą okazać się różnorodne i unikalne. Konkretne ugrupowanie może nosić karmazynowe szaty w odcieniu różnym dokładnie o .17 angstremów od noszonego prze/ rywali z innej huty, lub odmawiać modlitwy do Omnisjasza we właściwym sobie dialekcie binarnym. Każda frakcja-stanowi odmienny rodzaj Przeszłości *Adeptus Mechanicus, pochodzący z* tego samego świata-kuźni. Analogicznie, choć niemal wszystkie światy są oddane Imperialnemu Kredo, każde z. miejsc może czcić. Imperatora na odmienne sposoby Przeszłość bohatera to kwestia bardzo indywidualna. Akolici wywodzący- się z tej samej organizacji potrafią być całkowicie odmienni.

Każdy rodzaj Przeszłości zawarty na kolejnych stronach zawiera opis pełnionej funkcji w Imperium oraz konkretny przykład z sektora Askellon. Każdy oferuje również następujące specjalne reguły modyfikujące parametry postaci:

Początkowe umiejętności: Lista umiejętności (patrz strona 94) o randze Podstawy (Rangą 1), pozyskanych podczas pełnienia dotychczasowych obowiązków, z którymi bohater zaczyna grę.

Początkowe zdolności: Lista zdolności (patrz strona 119) pozyskanych podczaą, tworzenia postaci. Należy zauważyć, że postać:nie ‘ ‘ musi spełniać warunków,(patrz strona 119|(iła zdolności pozyskanych na tym etapie,.

Początkowy ekwipunek: Lista broni, sprzętu i innych przedmiotów wybranych / Rozdziału V: Zbrójownia (patrz strona 140), pozyskanych podczas twórzeniff postaci. Do każdej broni dystansowej należy dodać dwa magazynki standardowej ajnu nicji.

Premia za Przeszłość: Specjalna zdolność pozyskana podczas tworzenia postaci.

Predyspozycja Przeszłości: Zależny od Przeszłości wybór predyspozycji (patrz strona 79).

Sugerowana Rola: Lista przykładowych Ról (patrz strona 60) sugerowanych dla postaci o danej Przeszłości.

Każdy graczy wybiera jeden rodzaj Przeszłości dla swojej postaci i tworzy jej historię. Może stworzyć unikalną historię w oparciu o podany przykład lub pozostawić konkretny charakter swojej Przeszłości tajemnicą. Po określeniu Przeszłości bohater otrzymuje wyznaczone umiejętności, zdolności (wliczając premiową), początkowy ekwipunek oraz predyspozycję.

Adeptus Administratum

Olbrzymia biurokratyczna machina danin i zestawień, która scala Ludzkość i dogląda funkcjonowania jej struktur. Dbający o dobrobyt Imperium powiernicy wiedzy, historii i sekretów milionów światów.

Nasze akta wskazuję, że te informacje znajdują się w trzeciej info-bypcie na piątym poziomie skarbca. Mogę przygotować ekspedycję, która je dla was odzyska.

- Honsa Illum, Info-nadzorca Pierwszego Rzędu

Ze względu na monumentalne rozmiary Imperium, zarządzanie nim wymaga niezliczonych legionów skrybów, oficjałów i biurokratów *Administratum* to ociężały kolos zawieszony na olbrzymiej sieci rozmazanych notatek i tajemnych info-buforów Przetwarzając informacje z żwawością niewiele większą od stygnącego nieboszczyka, pilnują spłat danin i wkładu poszczególnych planet w podtrzymanie rządowych struktur. Imperium pozbawione *Administratum* pogrążyłoby się w szaleństwie i anarchii, odcięte nie tylko od niewidocznych kanałów rozdzielających zasoby i bogactwa, lecz również od własnej historii i sekretów skrywanych przez wieki w info-skarbcach największej imperialnej organizacji.

Rola wewnątrz Imperium

Jak sugeruje nazwa, *Adeptus Administratum* to administratorzy Imperium. Światy ludzkości funkcjonują w oparciu o system danin, w ramach których każda planeta odprowadza zasoby ludzkie i materialne w zamian za protekcję Imperatora. Do *Administratum* należy decyzja o rozdzieleniu i wykorzystaniu pozyskanych w ten sposób zasobów. Mogą one posłużyć do uformowania nowej armii, ewakuacji planety czy wyplenienia gatunku *xenos*. Na skutek silnego zakorzenienia struktur *Administratum* w tkankach Imperium, niewiele unika jej uwadze, ą znaczny odsetek planet utrzymuje setki, jeśli nie tysiące urzędników i adeptów doglądających terminowego wypełniania zobowiązań. W pewnym sensie *Adeptus Administratum* jest tożsame z całością Imperium i stanowi dłoń Imperatora trzymającą poddanych w ryzach w znacznie większym stopniu, niż srogie oblicze Imperialnej Gwardii czy fanatyczny wzrok *Ministorum*.

W wypełnianiu nieskończonych obowiązków *Administratum* kieruje się ścisłą hierarchią. Części adeptów powierza się zadanie prowadzenia ewidencji i rejestrów. We wnętrzach olbrzymich infokrypt dni upływają im na katalogowaniu nieprzerwanie napływających pism i sporządzaniu pieczołowitych notatek, które po ich śmierci pozwolą następcom skatalogować te archiwa w nieskończonym cyklu przetwarzania danych. Inni posiadają odwrotne zadanie niszczenia zapisków uznanych za heretyckie lub niezgodne z obecnym stanem rzeczy. Większość adeptów *Administratum* na co dzień trudni się przesiewaniem ogromnych ilości danych lub wypełnianiem niezliczonych raportów i sprawozdań. Wyniki pracy przekazują innym adeptom, a każdy szczebel ma własny, choć niewielki, wkład w głębszy (acz wciąż ograniczony) ogląd *Administratum* na Imperium i jego sytuację. Ogląd ten przeważnie stanowi jedynie lichy ułamek faktycznego stanu rzeczy, nierzadko przedawniony i bezużyteczny już w momencie wytworzenia. Niektórzy lordowie *Administratum* są tego całkowicie świadomi, lecz mimo to kontynuują pracę, nie potrafiąc wyobrazić sobie innej metody zarządzania Imperium. Większość pracuje jednak nieświadoma daremności swoich starań.

Adeptus Administratum
Zasady gry

Przeszłość związana z *Adeptus Administratum* niesie za sobą następujące korzyści:

Początkowe umiejętności

Handel *lub* medycyna, lingwistyka (Wysoki Gotyk), logika, nauka (dowolna), wiedza (*Adeptus Administratum*)

Początkowe zdolności

Broń specjalna (Laserowa *lub* Palna)

Początkowy ekwipunek

Pistolet laserowy *lub* samopowtarzalny, imperialne szaty, autopis, chronometr, infocz.ytnik, apteczka

Premia za przeszłość

Mistrz biurokracji: Postać wywodząca się / *Adeptus Administratum* traktuje dostępność wszystkich przedmiotów jako o jeden stopień wyższą (Niespotykane liezą się jak Rzadkie, Średnio Dostępne jak Powszechne, itd.).

Predyspozycja przeszłości

Charyzma *lub* Erudycja

Sugerowane role

Chirurgon, Hierofant, Mędrzec, Śledczy

Ponieważ *Administratum* działa na wszystkich szczeblach, itjiperialnego społeczeństwa, jego pracownicy zyskują niekiedy unikalną wiedzę o jego funkcjonowaniu, 'lego rodzaju wiedza często bywa jednak równie błędna lub przedawniona, co przetwarzane przez nich dane. Dzięki ezoterycznym dla innych obywateli umiejętnościom, takim jak znajomość tajemnych języków, szyfrów c/.y działań numerycznych, adepci urzędowi potrafią dostrzec ukryte znaczenia w materiałach postrzeganych przez osoby postronne jako przypadkowe notatki czy fundamentalne bzdury. Po części wynika to ze stopniowego regresu wiedzy do wyuczonych formuł, który zachodzi na wielu imperialnych planetach, ma na to jednak wpływ również tajemnicza natura *Administratum*, które zachłannie gromadzi informacje i ukrywa je pod warstwami specjalistycznych kodów, wyszukanego słownictwa oraz technicznego żargonu. Adept urzędniczy stanowi klucz niezbędny do otwarcia tajemnego świata zapiAj sków i informacji, niezastąpiony podczas poszukiwań pojedynczego j obywatela pośród wielomilionowej tłuszczy, .zwalnianiu istotMgo' ładunku z kwarantanny, rozgryzania schematu występowania egzotycznych zjawisk pogodowych czy w jakiejkolwiek z tysięcy innych; podobnych sytuacji.

Postacie z Adeptus Administratum

Członkowie *Adeptus Administratum* nogą pochodzić z dowolnego świata czy kasty społecznej. Intelekt jest cechą w pewnym stopniu pożądaną, lecz o wiele istotniejsza jest sumienność w wykonywaniu obowiązków, często graniczącą z obsesyjnością. Awanse są równie szybkie, jak samo *Administratum:* urzędnicy zaczynający karierę od rozkładania pergaminów przy autopisach mogą liczyć, że ich potomkom trafi się kiedyś zaszczyt przenoszenia ukończonych zwojów Nawet mało znaczące planety mogą posiadać aparat urzędniczy liczący dziesiątki oficjeli, podczas gdy większymi światami nierzadko l; zarządzają całe miasta skrybów i adeptów pieczołowicie doglądających AfiMlizacji rządowych dekretów i danin. Na planetarnych stolicach tego lodzaju praca odbywa się lokalnie, za pośrednictwem urzędowych j infoskarbców; w przypadku zaściankowych czy prymitywnych planet nadzór odbywa się na poziomie sektora w niejednokrotnie zapomnianych i zaniedbanych biurach.

' Najpospolitszym rodzajem postaci *Adeptus Administratum* jest adept bądź skryba, którego dni upływają w otoczeniu niezliczonych zapisów i rejestrów podczas pracy wewnątrz inioskarbca c/ w ramach aparatu zarządzającego. Jedyne źródło wiedzę o zewnętrznym świecie stanowią dla niego otrzymywane i rejestrowane zapiski. U takich bohaterów .nierzadko wytwarza się niemal nadnaturalna zdolność przetwarzania informacji^ zdolni są przeanalizować niekończące się stosy dokumentów w poszukiwaniu kluczowych słów, formuł czy wersetów, które następnie przekuwają w spójne wnioski, niejednokrotnie niewidoczne dla zwykłych śmiertelników'. Wybitni adepci posiadają wiedzę o funkcjach Imperium nieznaną nawet władcom planet czy sektorów; zdolni są pokierować olbrzymią machiną administracyjną na własną korzyść.

Mniej powszechną grupą są upadli urzędnicy którzy próbowali wykorzystać swoją profesję w celu wzbogacenia się lub zapewnienia sobie władzy nad lokalnymi posiadłościami. Pomimo pogardy współpracowników, zhańbieni oficjele *Administratum* wciąż mają do zaoferowania przydatne umiejętności. Nietrudno jest im więc znaleźć inne zajęcie.

Przykładowa przeszłość Adeptus Administratum: Regimentum Infokrypty Iovum

Zadaniem tej mieszczącej się w trzewiach głównego miasta Jovum organizacji jest zarządzanie największą planetarną infokryptą. Gromadzi ona informacje, których geneza sięga wielu tysiącleci wstecz, aż do mitycznych czasów powstania sektora Askellon. Zastępy praco% ników nieprzerwanie konserwują i katalogują niezliczone pergaminy, autopisy i zwoje. Każdego dnia całe tony danych znajdują spoczynek w krypcie, równie wiele informacji zostaje jednak bezpowrotnie utrą-1 conych; stosy zwojów' płoną lub gniją, szkodniki lub bezmyślni cmiii gani niszczą starodawne dokumentacje, stosy infoczytników niszczeją lub ulegają zwarciom, ą księgi okazują się bezużyteczne na skutek wv- • mierania pradawnych języków Tym niemniej Regimentum wciąż kontynuuje swą niekończącą się batalię w imieniu *Adeptus Administratum.*

Adeptus Arbites

Powiernicy imperialnego prawa, sprawują pieczę nad rządami Imperatora na należących do Niego światach. Są równocześnie sędziami, przysięgłymi i katami dla wszystkich - wysoko i nisko urodzonych - którzy lamią przepisy Imperium.

Oczywiście, że wiem łam jesteś. Niegdyś byłeś gubernatorem, to było zanim odwróciłeś się od swego prawowitego władcy. Obecnie jesteś trupem.

- Prokurator Rans Wayner

Tl ezustanna czujność i egzekwowanie surowego prawa to gwa- MI ja rancja przetrwania Imperium i funkcja *Adeptus Arbites.* Pod- TW+ czas gdy armie Gwardii Imperialnej odpierają agresje obcych i bronią światów przed zewnętrznymi niebezpieczeństwami, siły *Adeptus Arbites* zwalczają buntowników, przestępców i inne wewnętrzne zagrożenia stabilności Imperium. Adepci, potocznie zwani Arbitratoratni, działają wedle własnego uznania, wykorzystując specjalistyczne szkolenie i ekwipunek w walce z wrogami, którym nie sprostają lokalne siły porządkowe. Nierzadko stawiają również czoła zepsutym i skorumpowanym strukturom rządowym. Są zdeterminowani i bezlitośni, nigdy nie zapominają ani nie przebaczają żadnego występku; ścigają swe ofiary bez wytchnienia dopóki Imperialnej Sprawiedliwości nie stanie się zadość

Rola wewnątrz Imperium

Prawodawstwo Imperium to rozbudowana sieć tradycji, zobowiązań i lokalnych zwyczajów. Z tego względu bywa bardzo różnorodne na poszczególnych planetach czy sektorach. Każdy planetarny gubernator,[1] lokalny prefekt czy naczelnik może stanowić własne prawa. Arbitratorzy nie zważają na tego rodzaju błahostki, pozostawiając je w gestii lokalnych rządców i skupiając się jedynie na poważnych zbrodniach wobec Imperium. Morderstwa czy kradzieże uznawane są za nieistotne, chyba że bezpośrednio dotyczą struktur imperialnych, zostały popełnione wobec imperialnych dygnitarzy czy w jakiś sposób /zagrażają stabilności i bezpieczeństwu świata.

Arbitratorzy nie okazują litości czy miłosierdzia wobec grzechów obywateli. Lata obcowania z szumowinami galaktyki czynią wielu z nich zgorzkniałymi cynikami. Inni zmieniają się w gorliwych fanatyków, doszukując się ręki samego Imperatora pąśród liter prawa i karząc.śmiercią wszystkich, którzy przeciw niemu występują. Garstka może wciąż hołubić ideały o niesieniu porządku we wszystkie zakątki Imperium, lecz twarda rzeczywistość nieskończonych - i często odrażających - zbrodni bezustannie podkopuje tego rodzaju idealizm. Patrol arbitratorów z rzadka jest witany z otwartymi ramionami ze względu na niejednokrotnie brutalny charakter, jaki przybierają procedury związane ze śledztwami, aresztowaniami czy egzekucjami. Nie zmienia tego nawet perspektywa rychłego kresu ohydnej przestępczej działalności.

Arbitrator musi być również zdolne do walki z korupcją lub niekompetencją wśród lokalnych sił porządkowych. Nierzadko okazują się one najgorszymi wrogami, wymagając od adepta przejęcia kontroli nad strukturami organów ścigania kopca, stacji orbitalnej czy nawet całej planety i wyplenienia zbrodniczych elementów serią krwawych czystek.

Adeptus Arbites
ZASADY GRY ™

Przeszłość związana z *Adeptus Arbites* niesie za sobą następujące korzyści:

Początkowe umiejętności

Analiza, plotkowanie *lub* przesłuchiwanie, spostrzegawczość, wiedza *(Adeptus Arbites,* półświatek), zastraszanie

Początkowe zdolności

Broń specjalna (Elektryczna *lub* Palna)

Początkowy ekwipunek

Strzelba *lub* pałka elektryczna, lekki egzekutorski pancerz ' skorupowy *lub* napierśnik skorupowy, 3 dawki stymu, kajdany, 12 lho-szlugów

Premia za Przeszłość

Twarz Prawa. Arbitrator może powtórzyć każdy nieudany test przesłuchiwania i zastraszania. Może również zastąpić liczbę stopni sukcesu tych testów swoją premią z Siły Woli.

Predyspozycja Przeszłości

Ofensywa *lub* Defensywa

Sugerowane Role

MR-L, Ryzykant, Śledczy, Wojownik, Zabójca iw

Na imperialnych światach *Adeptus Arbites* stanowią ostateczne i nieodwołalne prawo; odpowiadają jedynie przed własnymi dowódcami oraz Sędziami układów planetarnych i sektorów', a nie przed lokalnymi władzami. Ich praca jest trudna i niewdzięczna, bowiem jedyną nagrodą, na którą może liczyć bezimienny, skryty za przyłbicą hełmu Arbitrator są strach i nienawiść. Adept i jego towarzysze to ostatnia linia obrony przed heretyckimi rewoltami. Podobnie ich forteca-posterunek to niejednokrotnie ostatni bastion w walce z zamieszkami czy inwazją obcych, walczący do utraty tchu i równocześnie informujący zewnętrzne agentury o powadze sytuacji. Każdy członek *Arbites* wie, że z jego upadkiem wiąże się rychły' upadek całej planety. Samo przetrwanie w takich warunkach wymaga od Arbitratora odrzucenia wszelkich wątpliwości, wyrzutów sumienia czy współczucia wobec ochranianych obywateli, w myśl zasady domniemanej winy

Postacie z Adeptus Arbites

Przed *Adeptus Arbites* postawiono monumentalne zadanie -egzekwowania prawa na niezliczonych światach Imperium. Ci, którzy składają przysięgę, przywdziewają skorupowy pancerz i dzierżą elektryczne pałki, to niejednokrotnie obsesyjne i pozbawione skrupułów jednostki, mężczyźni i kobiety, dla których prawo jest przedłużeniem woli Imperatora, a ochrona porządku ich świętym obowiązkiem. Niezależnie od tego, czy ich atutem są umiejętności bojowe'czy bystry: umysł, każdy Arbitrator wie, że pfzyjdzie,mu stawić czoła nieugiętym i bezlitosnym wrogom, nad którymi musi zatriumfować wszelkimi możliwymi sposobami. Być częścią tej agentury oznacza życie w nieznajomym otoczeniu, bowdem Arbitratorów, po- ukończeniu szkolenia w *Scheda Progenium,,* nigdy nie przydziela się do posterunków na planecie urodzenia. Funkcjonują poza lokalną jurysdykcją, służąc

"wyższemu kodeksowi praw Imperium. Po przywdzianiu charakterystycznego czarnego pancerza adept przestaje być człowiekiem z krwi i kości, a staje się uosobieniem imperialnego zwierzchnictwa, którego funkcji jest egzekwowanie posłuszeństwa wobec prawa.

Arbitratorzy prowadzą śledztwa bezustannie, bowiem zbrodnia nigdy nie śpi. Otaczające ich społeczeństwo miażdżąco przewyższa ich liczebność, toteż niezbędnym jest szybkie i stanowcze wykrycie i zdławienie przestępczości w zarodku. Na wielu światach dysponują olbrzymią siłą ognia, której używają wobec nawet śladowego oporu, nierzadko podejmując działania wobec zbrodni, które jeszcze się nie wydarzyły czy stosując prewencyjne aresztowania wobec obywateli uznanych za „czynnik ryzyka", który może potencjalnie stać się elementem przestępczym. Wykwalifikowani Arbitratorzy to mistrzowie walk ulicznych i kontroli tłumu, posiadający niemal instynktowne pojęcie o różnorodnych społecznościach Imperium -■ jak mrowią ludzi zamieszkujące habi-bloki przeludnionego kopca czy prymitywne w ioski dzikich światów - jak również o najefektywniejszych taktykach ich pacyfikacji.

Arbitratorzy nierzadko prowadzą nasłuch lokalnych sieci komunikacyjnych, tworzą sieci szpiegów i informatorów, a nawet osobiście infiltrują podejrzane organizacje, kładąc podwaliny pod precyzyjne uderzenia, w ramach których przytłaczająca siła ognia i wybitne wyszkolenie pozwalają im zatriumfować nad przeważającymi siłami przeciwników. Tego rodzaju śledztwa wymagają wielogodzinnej pracy detektywistycznej, cierpliwości oraz sprytu, bez których nie sposób wyplenić zbrodni wobec imperialnego prawa spośród niezliczonej liczby pomniejszych wykroczeń. Życie śledczych jest bezustannie zagrożone, i to nie tylko ze strony ściganych przestępców. Podczas powadzonego dochodzenia na jaw' może wyjść wfiele przewinień, wliczając w to wstydliwe sekrety potężnych osobistości. W takiej sytuacji bardziej niebezpieczni od poszukiwanych szumowin mogą okazać się: rzekomo wierni sojusznicy

Przykładowa przeszłość Adeptus Arbites: Posterunek Delta, kopiec Desoleum

(boć to jeden z wielu posteranfeźw *Arbites* na terenie olbrzymiego miasta-kopca, ten obiekt został pieczołowicie ukryty i ufortyfikowany* Skrywa arsenał potężnej broni, w tym mobilne stanowiska dział łase. śpyych i haubic plazmowych, jak również niewielki skład bezcennych arćheotechnologićznych granatów Przeważnie taka siła ognia jest .zbędna, chyba że kopiec musi stawię .czoła masowemu buntowi lub czemuś jeszcze,gorszemu; Jgaden ze stacjonujących Arbitratorów nie pochodzi :y z tej planetgiafoo dopiero z. tępo konkretnego kopca. Wielu pptrze- ® buje więc czasu, by przywyknąć do wszechobecnego tłumu. % "Nigdy jednak nie pozwdają sobie na chwilę wytchnie- jf '» nia, doskonale znają bowiem broń i inne sekrety skryte za plastaiowymi grodziami posterunku. Ta forteca, wspólnie z drugą ukrytą twierdzą mieszczącą astropatyczny chór, stanowią ostateczną linię obrotu podczas ewentualnego upadku Desoleum. ,

KL *U*

Adeptus Astra Telepathica

Prastara i uświęcona organizacja zapewniająca przetrwanie ludzkości. Jej członkowie wskazują drogę okrętom i przekazują informacje pomiędzy milionami planet. Ich umysły stanowią sieć, która spaja Imperium.

Utrata oczu to niewielka cena za to, co teraz mogę oglądać

-Astropata Leto Loi

Psionicy to nieodzowna część Imperium: tęczę ze sobę światy, wspierają żołnierzy w bitwie i wskazuję okrętom drogę pomiędzy gwiazdom. Sę jednak również zagrożeniem, bowiem ten sam dar, który pozwala im czerpać moc z Osnowy - nadnaturalnej podszewki rzeczywistości - czyni ich narzędziem bluźnierczych mocy i bramę dla demonów. Nieprzeszkolony psionik może skazać na zagładę całę planetę, jeśli jego moce nie zostanę utrzymane w ryzach. Imperium ustanowiło surowe prawa, według których każdy, kto przejawia chociaż szczątkowe psioniczne zdolności, zostaje usunięty ze społeczności, najczęściej pod przymusem. Jeśli moce schwytanych psioników okażę się zbyt niebezpieczne i niestabilne, zostaję oni uniewinieni dla dobra ludzkości. W przeciwnym wypadku poddaje się ich szkoleniom, po których mogę stać się wiernymi sługami Imperatora. *Adeptus Astra Telepathica* prowadzi nadzór psioników w całym Imperium, przeczesuje galaktykę w poszukiwaniu kolejnych, oraz szkoli tych, których znajdzie. Ci, którzy nie okażę się godni swojego żywota posłużę Imperatorowi w bezpośredni sposób - ich energia życiowa przedłuży Jego byt na kolejne dni.

Rola wewnątrz Imperium

Ponurą rzeczywistością psionika jest fakt, iż niezależnie od tego, jak mocno stara się pracować dla dobra Imperium, samo jego istnienie przyciąga uwagę mieszkańców Osnowy: Imperium dobrze rozumie, jak istotne jest prawidłowe wykorzystanie psioników. Można ich znaleźć na każdym szczeblu zarządzania na niemal każdym świecie, lecz niezależnie od rangi sę zawsze wykluczeni ze społeczności. Żywot ciągłego strachu przed śmiercią (nierzadko z rąk własnych towarzyszy) czy demonicznym opętaniem potrafi zniszczyć każdy prócz najsilniejszego umysłu. Dni psionika znaczy ciągły stres i ostracyzm. Jedynie najsilniejsi mają jakąkolwiek szansę przetrwać ataki Osnowy, z którymi wiąże się każde skorzystanie z nadnaturalnych mocy.

Adeptus Astra Telepathica nadzoruje werbunek tych niebezpiecznych jednostek celem zapewnienia bezpieczeństwa Imperium. Flota Czarnych Statków przemierza galaktykę podróżując od planety do planety i zabierając na Terrę wszystkich, którzy noszę piętno psionicznych zdolności. Jedynie ułamek spośród zabranych przetrwa, by stanąć w szeregach *Adeptus Astra Telepathica.* Większość zostaje złożona w ofierze dla podtrzymania bym Imperatora, który sam jest najpotężniejszym znanym psionikiem. Inni ginę w czasie szkolenia na skutek niszczącego ciało i umysł wpływu stworzeń Osnowy lub zostają straceni, jeśli ich moce okażą się niebezpieczne, a umysły zbyt nieobliczalne. Długie lata spędzone na treningach w *Scholastica Psykana* - ośrodkach szkoleniowych *Adeptus Astra Telepathica* - pozwalają psionikowi wstąpić na służbę Imperium w szeregach armii lub jako część sieci Astropatów przekazujących wiadomości pomiędzy gwiazdami. Nierzadko powstaje powtarzający się cykl, w ramach którego nowo sankcjonowani psionicy trafiają w szeregi załóg Czarnych Statków lub stają się .nauczycielami szkolącymi kolejne pokolenia.

Adeptus Astra Telepathica
Zasady gry

Przeszłość związana z *Adeptus Astra Telepathica* niesie za sobą następujące korzyści:

Początkowe umiejętności

Blef *lub* przesłuchiwanie, spostrzegawczość, wiedza (*Adeptus Astra Telepathica),* wyczucie Osnowy *lub* analiza, zakazana wiedza (Osnowa)

Początkowe zdolności

Broń specjalna (Laserowa *lub* Niezaawansowana)

Początkowy ekwipunek

Pistolet laserowy, kij *lub* bicz, lekka peleryna balistyczna *lub* jjt kamizelka balistyczna, mikrokomunikator *lub* fetysz psioniczny

Premia za Przeszłość

Nieustanne zagrożenie. Za każdym razem, gdy ta postać lub jej sojusznik w zasięgu 10 m wywołuje rzut na Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne (patrz strona 196), bohater pochodzący z *Adeptus Astra Telepathica* może dodać lub odjąć od wyniku wartość swojej premii z Siły Woli.

Badania Terry. Jeśli podczas tworzenia postaci ten bohater uzyska Rozwinięcie Elitarne Psionik, otrzymuje właściwość sankcjonowany.

Predyspozycja Przeszłości

Defensywa *lub* Psionika

Sugerowane Role

Chirurgon, Mędrzec, Mistyk, Śledczy

Ci, którzy nie służą bezpośrednio w *Adeptus Astra Telepathica* wypełniają swoje obowiązki gdzie indziej, bowiem zapotrzebowanie na sankcjonowanych psioników jest zawsze wysokie. Może to oznaczać walkę w jednej z nieprzerwanych wojen prowadzonych przez ludzkość, w ramach której psioniczne moce obracane są przeciw wrogom Imperatora. Mogę również znaleźć miejsce we względnym bezpieczeństwie pałacu planetarnego gubernatora, przesyłając i odbierając dla niego informacje, jak również stanowiąc nowinkę dla znudzonych arystokratów. Niezależnie od miejsca zamieszkania, psionicy mierzą się z powszechną podejrzliwością i strachem. Nierzadko największa nieufność spotyka ich z rąk innych psioników, każdy z nich może bowiem chwilą nieuwagi sprowadzić do materialnej rzeczywistości monstra z Osnowy

Postacie z Adeptus Astra Telepathica

Psionicy to w rzeczywistości mutanci, zmiana toru ewolucji na kierunek odmienny i często przerażający. Całe życie muszę zmagać się z tym piętnem, podczas gdy Imperium wyzyskuje ich unikalne zdolności. Jako żywe łączniki z Osnową, wiodą żywot nieprzerwanego strachu przed opętaniem lub śmiercią z rąk mieszkańców tego bluźnierczego wymiaru. Ich dni upływają pod znakiem niewyjaśnionych wypadków lub załamań umysłowych, aż do momentu wykrycia i pochwycenia.

Wieki umiera zanim zostanę odkryci, najczęściej na skutek wyj£&; buchu niekontrolowanych mocy. Niezliczone rzesze pozostałych ni- *l* . gdy nie zostaję wykryte, co stanowi cięgłe zmartwienie *Adeptus Astra Tkkpathica* i Inkwizycji. Terra to dla psioników miejsce bolesnego sankcjonowania, podczas którego sę badani, naznaczani i naginani do służby Imperatorow i. Po tym procesie większość z nich nie jest zdolna do dalszego funkcjonowania - ich służba kończy się wraz z oddaniem energii życiowej niezbędnej do podtrzymania żywota Imperatora i światła *Astronomicanu.* Garstka tych, którzy przetrwają, uznana za wystarczająco silną, by służyć Imperium, jest wcielana w szeregi *Adeptus Astra Telepathica.* Egzystencja psionika otoczonego strachem i nienawiścią, o nieprzerwanie naprężonym umyśle, bywa surowa i niewdzięczna. Każdy dzień oddala go od ludzkości i pcha ku szepczącym złowrogie obietnice Niszczycielskim Potęgom.

Psionicy z *Adeptus Astra Telepathica* nigdzie nie są witani z otwartymi ramionami, jednak ich dary często bywają nieocenione. Astropaci świadczą nieodzow ne uskigi psionicznego łączenia światów i okrętów kosmicznych, co zapewnia egzystencję Imperium. Nierzadko okazują się nie tylko zwykłymi nadajnikami, lecz również zdolnymi wróżbitami i telepatami. Sankcjonowanych psioników znaleźć można również w' szeregach Gwardii Imperialnej i innych sił zbrojnych. Tego rodza- | s ju służba bywa krótka i bezlitosna, kończ)' się wypaleniem na skutek ; umysłowych bitew niepojętych dla zwykłych śmiertelników' lub na sku- ' tek egzekucji po uwidocznieniu znamion obłędu łub opętania. Losem większości psioników, niezależnie od stanowiska wewnątrz Imperium, jest powolny rozpad [umysłu pożartego mocami Osnowy które obracają ich przeciw tym, którym przyrzekli służyć.

Choć psionicy stanowią trzon *Adeptus Astra Telepathica*, niezliczeni zwykli śmiertelnicy pracują w charakterze dozorców i opiekunów wypatrujących niebezpiecznych przemian zarówno na placówkach Terry, jak i na pokładzie Czarnych Statków. Znacznie bardziej szkodliwi dla psioników są ci, którzy stanowią ich przeciwieństwo - wyrodni psioniczni nietykalni. Te pozbawione duszy jednostki potrafią odczyniać psioniczne moce, a sama ich obecność powoduje u psioników fale paraliżującego bólu. Niezależnie od pełnionej funkcji, wszyscy członkowie *Adeptus Astra Telepathica* znajdują się poza marginesem społeczeństwa i muszą każdym czynem dowodzić swojej wartości.

Przykładowa przeszłość Adeptus Astra Telepathica: H. Hufiec Psioników Bojowych

14. Hufiec to jednostka przypisana do 237 Pułku Harvatariskiej Ciężkiej Piechoty - jednego z największych regimentów' Gwardii Imperialnej w sektorze Askellon. Składa się na nią kilka tuzinów' bojowych psioników' oraz personel pomocniczy Wielu to weterani niezliczonych bitew, umiejętnie posługujący się bronią boczną. Choć większość z nich otrzymuje przydziały bojowe według decyzji oficerów taktycznych, zgodnie z tradycją jeden wyselekcjonowany psionik zostaje oddelegowany do sztabu dowódcy regimentu. Nie walczy on na pierwszej linii, a używa swoich zdolności, by przepowiadać ruchy wojsk nieprzyjaciela. W szeregach innych regimentów tego rodzaju praktyki stały się przedmiotem drwin.

Adeptus Mechanicus

Powiernicy pradawnych sekretów technologii i czcigodnych artefaktów Imperium. Służą Bogowi-Maszynie w poszukiwaniach zaginionej wiedzy.

Twoja konstatacja jest nieprawidłowa. Sam jesteś czcicielem Omnisjasza, choć znasz go pod postacią Imperatora.

- Magos Tonnus Mu Kepplar

Znaczna część biegłości w panowaniu nad technologią została przez ludzkość zapomniana. Ostały się jedynie skrawki informacji, gromadzone i utrzymywane w sekrecie przez *Adeptus Mechanicus.* Podszyta gusłami i rytuałem wiedza o najbardziej zaawansowanych urządzeniach w Imperium spoczywa w rękach wyznawców Boga-Maszyny. Adepci *Mechanicum* zazdrośnie pilnują prastarej wiedzy i tajemnic, które pozwalają im doglądać funkcjonowania technologii, bowiem nawet ich dogmatyczne i zabobonne podejście jest niepojęte dla innych mieszkańców Imperium. Uwielbienie dla technologii sprawia, że często próbują wznieść się ponad ograniczenia cielesnej powłoki, zastępując ją dziewiczością stali. Dla osób spoza *Mechanicum* wydają się bezduszni i pozbawieni uczuć, bliżsi ukochanym maszynom niż reszcie ludzkości. Większości adeptów taki ogląd schlebia.

Rola wewnątrz Imperium

Adeptus Mechanicus to powiernicy imperialnej technologii. Osadzeni na czerwonej powierzchni Marsa zarządzają równoległym dominium, które czci Imperatora pod postacią Omnisjasza. Ich wierzenia przypisują technologii mistyczną moc, którą należy poważać i kultywować modłami, obrzędami i rytuałami. Aktem adoracji wobec Boga-Maszyny jest dla Tech-Kapłanów upodobnienie się do swego świętego patrona. Ich starszyzna to już bardziej maszyny, niźli ludzie; nawet mózgi zastąpili zimnymi procesorami logiki i szumiącymi kogitatorami. Największą ambicją wiernych Kultu Maszyny jest wspinaczka po szczeblach wtajemniczenia i uzyskanie tytułu *Magos*, dopełnionego stalową skórą i żelaznym sercem.

Adeptus Mechanicus to również powiernicy najpotężniejszych rodzajów broni znanych ludzkości. Pośród tych machin zagłady najznamienitszą są *Adeptus Titanicus* – Legiony Tytanów. Tytany to monumentalne, humanoidalne maszyny bojowe dorównujące rozmiarami habi-blokowiskom i wyposażone w broń zdolną zrównać z ziemią cały kopiec, wysyłane do walki jedynie przeciw najstraszniejszym wrogom. Każdy z nich to prastara i najświętsza maszyna, wielbiona jako manifestacja potęgi Omnisjasza. *Mechanicum* dysponuje również wachlarzem innej śmiercionośnej broni, wliczając bomby wirusowe i torpedy wirowe, produkowane i używane jedynie z jego pomocą. Z tego względu, Tech-Kapłani znajdują miejsce w każdej imperialnej organizacji. Nawet dumni z samowystarczalności *Adeptus Astartes* wysyłają swoich braci na Marsa na terminarz i nauki tajemnic maszyny. Powracają jako Techmarines zdolni utrzymać zakonne zbrojownie dzięki nabytej wiedzy.

W Imperium zachodzi szczątkowy, jeśli nie zerowy, postęp. Układy zasilania, broń i okręty kosmiczne są oparte na technologii i wzorach sprzed tysięcy lat. Po części wynika to z niebezpieczeństw sprowadzonych w przeszłości poprzez nieokiełznany postęp technologiczny. Legendy mówią o myślących maszynach i przerażającej broni zdolnej niszczyć planety i spowodować zagładę na skalę galaktyczną. Powodem jest jednak również samo *Mechanicum.* Każda z głównych organizacji Imperium jest zaprzysiężona wobec stojącego na straży technologii Kultu Maszyny; nawet najpotężniejsi władcy są zmuszeni w tych sprawach ulegać opiniom *Adeptus Mechanicus.* Tech-Kaplani władają całymi światami, utrzymują własne floty; a nawet tworzą własne armie, by bronić manufaktorii i placówek badawczych.

Słudzy Kultu Maszyny nierzadko traktują technologię obsesyjnie. W każdym obwodzie i każdym nicie doszukują się boskiej chwały Omnisjasza, traktując obsługę maszyn oraz opiekę nad nimi jako święty obowiązek. Sam wygląd wyróżnia ich na tle innych obywateli. Choć cybernetyka nie jest w Imperium niczym niespotykanym, ich przemienione ciała zdają się być niemal odczłowieczone. Wielu zastępuje bioniką nawet zdrową tkankę, postrzegając się już nie jako ludzie, a istoty, które zrzuciły ograniczenia cielesnej powłoki. Procesy myślowe również ulegają przemianom. Reakcje emocjonalne zostają modyfikowane lub całkowicie wymazane, w wyniku czego niektórzy adepci stają się niezdolni do utrzymywania zwykłych ludzkich kontaktów.

Rezultatem tych działań jest niejednokrotnie pogarda wobec reszty ludzkości, postrzeganej jako płonny skutek uboczny ewolucji i niesprawny element niebiańskiej precyzji Boga-Maszyny. Większość mieszkańców Imperium godzi się oddać władzę nad technologią w ręce *Mechanicum.* Cale pokolenia wychowują się w przeświadczeniu, iż ta tajemna wiedza jest wyłącznie domeną Tech-Kaplanów;:,budzi to jednak pewną podejrzliwość.

Adeptus Mechanicus
Zasady gry

Przeszłość związana z *Adeptus Mechanicus* niesie za sobą następujące korzyści:

Początkowe umiejętności

Korzystanie z technologii, logika, spostrzegawczość *lub* pilotaż (dowolny), wiedza *(Adeptus Mechanicus),* zabezpieczenia

Początkowe zdolności

Broń specjalna (Palna), używanie mechadendrytów (użytkowe)

Początkowa właściwość

Wszczepy Mechanicus (patrz strona 139)

Początkowy ekwipunek

Karabin automatyczny *lub* pistolet wielkokalibrowy, jednofunkcyjna serwoczaszka (narzędziowa) *lub* mechadendryt optyczny, szaty imperialne, dwie fiolki świętych smarowideł

Premia za Przeszłość

Zastępie słabe ciało: Postać wywodząca się z *Adeptus Mechanicus* traktuje dostępność całej cybernetyki jako o dwa stopnie wyższą (Rzadkie przedmioty liczą się jak Średnio Dostępne, Niespotykane jak Niezwykłe, itd.).

Predyspozycja Przeszłości

Erudycja *lub* Technika

fsi **

Sugerowane Role

ppM. Chirurgon, Hierofant, Mędrzec, Śledczy jffijg

Postacie z Adeptus Mechanicus

Czy pracują w głębinach największych miast Imperium, czy w maszynowniach międzygwiezdnych okrętów, powinnością *Adeptus Mechanicus* jest doglądanie technologicznych cudów ludzkości. Po zakończeniu szkolenia i złożeniu ślubów Tech-Kapłan zostaje oddelegowany do opieki nad jednym z tych cudów Latami recytuje święte modlitw i odprawia rytuały, które utrzymują przy życiu ducha maszyny i zapewniają mu prawidłowe funkcjonowanie. Niektórzy awansują i wychodzą poza obszar zwkłej konserwacji, awansując w szeregach zakonu i zaskarbiając sobie więcej wiedzy i obowiązków. Inni bezpośrednio włączają się w działania wojenne jako Inżyprorocy w Gwardii Imperialnej. Mogą władać jednym z wielu światów-kuźni kluczowych w procesie produkcji niezbędnych Imperium machin wojennych i innych materiałów. Mogą również służyć na pokładzie okrętu Floty Badawczej, której celem jest odnalezienie Standardowych Szablonów Konstrukcyjnych pochodzących z czasów Mrocznego Wieku Technologii. Inni parają się badaniami *xenos* zagrażających Imperium, jak na przykład nienasyceni tyranidzi czy brutalne orki. Garstka znajduje miejsce jako zarządcy własnych placówek i stacji - stają się władcami personalnych domen i poświęcają żywot pogoni za osobistym mistrzostwem technologii.

Robotnicy z kuźni czy adepci-sługi pełnią pomniejsze funkcje. Większość z nich pretenduje do osiągnięcia rangi Tech-Kapłana, by lepiej służyć Omnisjaszowi. Niekiedy mogą jednak odrzu- ,. - cić Boga-Maszynę i wybrać inny żywot, zachowując swe umiejętności i znajomość technologii, które wyróżniają ich na tle innych mieszkańców Imperium.

Wielu spośród Kultu Maszyny. pragnie jak największego zbliżenia do Boga -Maszyny, powoli przemieniając swe ciała mechanicznymi komponentami i 'tając się w, większym stopniu maszynami niż ludźmi. Może to. czynić z nich istoty pozbawione emocji, bowiem całkowicie hołdują chłodnej logice bóstwa, któremu służą. Ten_ stan rzeczy nierzadko powoduje ■ tarcia podczas obcowania z reśztą ludzkości. Podobnie, jak psjonicy, adepci Maszyny -są niezbęcłnym elementem funkcjonowania Imperium. Jego obywatele nie są w stanie przetrwać bez specjalistycznej wiedzy i umiejętności *Mechanicum,* niezależnie od tego, czy miłują sługi Omnisjasza, czy jedynie ich tolerują.

Przykładowa przeszłość Adeptus Mechanicus: Afirmać)a Reżimu Cf.rix Magnus

Cerix Magnus to jeden z największych światów-kuźni sektora Askellon, sztywno przestrzegający najbardziej wyświęconych wzorów technologicznych. Zadaniem Tech-Kapłanów Z Afirmacji Reżimu jest dopilnowanie, by żadna kuźnia nie odchodziła od doktryn Omnisjaza i składała mu odpowiedni hołd. Pieczołowicie sprawdzają konsystencję i temperaturę każdego świętego olejku, nim zostanie użyty dó namaszczenia ducha maszyny; monitorują częstotliwość binarnych modlitw; nadzorują liturgie produkcyjne, wypatrując niekonsekrowanych procesów' i podejmują setki innych działań kontrolnych. Wypełnieniem tych świętych procedur Afirmacja gwarantuje niszczenie technoherezji już w zarodku.

Adeptus Ministorum

Religijne przedstawicielstwo Imperatora Ludzkości utrzymujące świątynie i katedry na milionach planet. Zobowiązani nieść nauki Imperatora, aby wszyscy kąpali się w Jego świetle i lękali się Jego gniewu.

Jak kochacie i lękacie się Imperatora, takoż winniście kochać i lękać się tych, którzy niosę Jego święte słowa.

- Kardynał Erasmus Pontium

Adeptus Ministorum, znane również jako Eklezjarchat, stanowi religię czczącą Imperatora Ludzkości. Jest potężną i prastarą organizację, która uosabia Imperialne Kredo - niezliczone układy wierzeń scalające ludzkość - nadając mu cel i chroniąc przed niebezpieczeństwami z zewnątrz, jak i od wewnątrz. Jego członkowie to oddani słudzy Imperatora, poświęceni niesieniu Jego słów wiernym i walką ze wszystkimi, którzy stają przeciw Niemu. Czy działa słowami, czy czynami, członek *Adeptus Ministorum* nigdy nie zapomina o swojej posłudze. Nawet, jeśli popadnie w niełaskę, nauki kościoła pozostają piętnem na jego duszy, a ogień imperialnej wiary zawsze płonie w jego trzewiach.

Rola wewnątrz Imperium

Według imperialnych wierzeń, dziesięć tysięcy lat temu Imperator poległ po zakończeniu największej wojny domowej znanej galaktyce. Ze względu na jego rolę w zjednoczeniu galaktyki i stworzeniu Imperium, bardzo szybko wyrósł kult wychwalający Go jako zbawiciela ludzkości. Kult rozkwitł i wkrótce stal się religią. Na przestrzeni wieków stal się jednolitym kredo Imperium, aż nadszedł czas, gdy każdy obywatel mógł spojrzeć na chłodny, przeraźliwy mrok nocnego nieba ze świadomością, że Imperator czuwa nad jego losem. Ta religia jest wspólna dla wszystkich kast imperialnej ludności, choć szczegóły obrządków mogą różnić się między planetami i społecznościami, co nie spędza snu z powiek *Ministorum* - wystarczy, by obywatel czcił Imperatora jako boga, aby został uznany za lojalnego wyznawcę. Fanatyczni misjonarze, błogosławieni święci i kaznodzieje zapewniają rozpowszechnienie Imperialnego Kultu oraz przestrzeganie praw Eklezjarchatu, scalając Imperium w pobożności wobec Imperatora.

Zapewnienie Imperatorowi należytej czci nie jest jedynym celem *Ministorum.* Pilnuje również, by plewy Jego wrogów zostały oddzielone od ziaren ogółu ludzkości, zachowując jedynie wybranych o czystym duchu. Oznacza to również krzewienie wiary pośród żołnierzy Imperium walczących przeciw *xenos* i innym zagrożeniom. Większość imperialnych sił zbrojnych utrzymuje całe korpusy pobożnych kleryków, którzy doglądają ducha żołnierzy i wzbudzają w nich ognisty ferwor wiary Do *Ministorum* należy również krzewienie wiary pośród nowo odkrytych kolonii ludzkości, przemieniając lokalne wierzenia w Imperialne Kredo. Poluje także na mutantów, czarowników i innych heretyków, oczyszczając z nich populację.

Prawdziwymi wrogami Eklezjarchatu są ci, którzy chowają się w łonie ludzkości, przebrani za oddanych obywateli. Stanowią plamę na czystej kanwie ziem Imperatora. Obowiązkiem każdego członka *Ministorum* jest wykrycie tych plugawych degeneratów i spalenie ich na stosach świętej zemsty.

Adeptus Ministorum
Zasady gry

Przeszłość związana z *Adeptus Ministorum* niesie za sobą następujące korzyści:

Początkowe umiejętności

Dowodzenie, lingwistyka (Wysoki Gotyk), plotkowanie *lub* analiza, przekonywanie, wiedza *(Adeptus Ministorum)*

Początkowe zdolności

Broń specjalna (Ogniowa)
lub broń specjalna (Niezaawansowana, Palna)

Początkowy ekwipunek

Ręczny miotacz ognia (*lub* młot bojowy oraz rewolwer), szaty imperialne *lub* kamizelka balistyczna, plecak, lumisfera, serwoczaszka jednozadaniowa (megafon)

Premia za Przeszłość

Wiara jest wszystkim: Gdy postać z *Adeptus Ministorum* wydaje Punkt Przeznaczenia, by otrzymać premię +10 do testu, zamiast tego otrzymuje premię +20.

Predyspozycja Przeszłości

Przywództwo *lub* Charyzma

Sugerowane Role

Chirurgon, Hierofant, Śledczy, Wojownik

Ze względu na działanie prowadzone wewnątrz niemal wszystkich imperialnych organizacji, *Ministorum* zbudowało rozległą sieć wpływów. Nie istnieje praktycznie żadne miejsce w Imperium, które byłoby wolne od jego obecności; większość władców i gubernatorów posiłkuje się doradztwem przynajmniej jednego członka Eklezjarchatu. Wielu ceni sobie obecność *Ministorum* jako pomocną dłoń wspierającą wiarę i służącą radą w podejmowaniu trudnych decyzji. Inni postrzegają ją z nienawiścią, jako napomnienie ograniczeń własnej władzy W walce przeciw Eklezjarchatowi nawet najwięksi władcy są jednak skazani na porażkę; żadna planeta czy nawet cały sektor nie jest w stanie oprzeć się wpływom kapłaństwa zdolnego oskarżyć i ścigać dowolnego człowieka, czy nawet cały świat, pod zarzutem herezji.

Postacie z Adeptus Ministorum

Eklezjarchat macza palce w każdym aspekcie życia wewnątrz Imperium. Stanowi twarz, dłoń i głos świętej woli Imperatora na niezliczonych światach. Obywatelom od młodu wpaja się bojaźń i szacunek wobec *Ministorum*, które zapewnia im bezpieczeństwo, nawet przed nimi samymi. Przedstawicieli *Adeptus Ministorum* wypełnia jeszcze większa wiara i gorliwość, wiedzą bowiem, że Imperator jest jedynym wybawieniem ludzkości. Niektórzy wrodzili się w struktury Eklezjarchatu jako członkowie rodów na zawsze związanych ze świętą posługą. Inni porzucają dawny żywot i profesję, by wstąpić do klasztorów i świątyń jako zwykli nowicjusze.

Powszechnym widokiem na imperialnych światach są monu-
, mentalne świątynie i kaplice, każda poświęcona Imperatorowi na swój sposób. Stanowią one ośrodki pracy przedstawicieli Eklezjarchatu. Udara cechuje wszystkich członków' *Adeptus Ministorum,* którzy całkowicie oddają się służbie doskonalenia Imperium i walki z wszechobecnymi wrogami Imperatora.

. Większość adeptów *Ministorum* pełni rolę kaznodziejów' doglądających imperialnych parafii i kondycji duchowej obywateli w obliczu czarowników, mutantów i plugawych kultów *xenos.* Pełnią również funkcję nauczycieli i mentorów kolejnych pokoleń kapłanów. Tego rodzaju posługa wiąże się z licznymi niebezpieczeństwami. Odszczepieńcy i niewierni często obierają kaznodziejów na cel ataków, jako symbol walki z samym Imperium. Zagrożenia często nadchodzą również z wnętrza samego Eklezjarchatu, który nieprzerwanie zmaga się sam ze sobą podczas prób kontrolowania Imperialnego społeczeństwa. Z biegiem czasu, kapłan bądź kleryk może wspiąć się po szczeblach *Ministorum,* by doglądać jego dóbr na całej planecie, trafiając w sam środek zawiłej sieci polityki układu planetarnego czy sektora.

Inni adepci podróżują pośród mniej cywilizowanych obszarów galaktyki, niosąc w nie słowo Imperatora lub krzewiąc ogień w ia-
ry w żołnierzach walczących w Jego imieniu. Jeszcze inni, u roli oprawców i łowców czarownic, tropią heretyków i wywro- -łowców, pozostawiając opiekę nad wiarą populacji w rękach braci z kiera. Tego rodzaju posługa może prowadzić ich zarówno na linię frontu najkrwawszych wojen Imperium, jak również w głębiny prymitywnych światów, na których głoszą imperialną prawdę zdziczałym barbarzyńcom, i Związane z tymi zadaniami niebezpieczeństwa nie sąd* powodem do niepokoju dla wybrańców niosących w sercu wiarę we władcę ludzkości i wspartych chwałą Imperium.

Przykładowa przeszłość Adeptus Ministorum: Błogosławiona Crabarnia na Thaur

Świat-katedra Thaur to miejsce ostatecznego spoczynku miliardów obywateli Imperium, przepełnione szczątkami możnych i świętych. Kolejne miliony pokornych i biednych zabiega o miejsce dla swoich ciał na tej świętej planecie, aranżując swój pośmiertny transport. Nieprzebrane tony szczątków trafiają do Błogosławionej Grabami, gdzie zostają przygotowane na wiekuisty spoczynek. Osteomanci grawerują niepowtarzalną modlitwę na każdej z kości, które zostają potem wmurowane w fortyfikacje bazyliki lub brukują szerokie na wiele kilometrów chodniki okrążające planetę. Żadna kość nie pozostaje nieużyta; każda stanowi wieczną ofiarę Imperatorowi. ą

Gwardia Imperialna

Olbrzymie armie rekrutowane na niezliczonych światach, pełne utalentowanych wojowników i zaprawionych w bojach weteranów wielu krwawych wojen ludzkości. Stanowią ostatnią linię obrony Imperium przed jego nieprzebranymi wrogami.

Niechaj Młot Imperatora opadnie na ten świat.

- Lord Generał Hanto Rhem

/fg^elem obrony przed mnogimi wrogami, Imperium dysponuje I I olbrzymią siłą bojową znaną jako Gwardia Imperialna. W jej ^^JAkład wchodzą niezliczone miliardy, rekrutowane ze światów całej galaktyki. Gwardia prowadzi nieprzerwaną walkę, jak również nieprzerwany proces uzupełniania strat. Nie istnieje precyzyjny rejestr jej liczebności, zmiennej z dnia na dzień z uwagi na ciągłe ruchy wojsk pomiędzy układami planetarnymi i ich walkę w niejednokrotnie dawno zapomnianych konfliktach. Wielu gwardzistów nie dożywa zachodu słońca w dniu, w którym pierwszy raz trafiają na pole bitwy, lecz ci, którzy przetrwają, stają się twardymi weteranami; maszynami do zabijania, którym niestraszni są najgroźniejsi wrogowie ludzkości. Poznaczeni bliznami i ranami, tego rodzaju żołnierze nie mają już czego szukać poza polem bitwy, choć mogą ubiegać się o służbę w innych gałęziach imperialnych sił zbrojnych lub o przydział do bardziej potajemnych działań w mniej jawnych konfliktach.

Rola wewnątrz Imperium

Imperium zajmuje większość znanej galaktyki, jego granice rozciągają się na tysiące lat świetlnych i zawierają miliony planet rozproszonych wśród mroków kosmosu. Prowadzi nieprzerwaną walkę o przetrwanie przeciw różnorodnym rasom obcych; zmaga się również z buntownikami i rewolucjonistami. Do walki w tych wojnach staje największa armia w historii ludzkości: Gwardia Imperialna, oficjalnie zwana *Astra Militarum.* Nawet *Adeptus Administratum* nie zna bieżącej liczebności Gwardii; sity stacjonujące w danym sektorze potrafią liczyć miliardy, z dziennymi stratami sięgającymi wielu tysięcy i podobnie rozległymi uzupełnieniami. Żołnierze *Astra Militarum* stanowią ostatnią linię obrony przed brutalnym wszechświatem żądnym starcia ludzkości na proch. Zagrożenia ze strony obcych i planetarnych buntów zostają zdławione potęgą Imperialnej Gwardii, użytej niczym młot na bezcelowy opór wobec władzy Imperatora. Działania zbrojne mogą jednak trwać całe lata, dziesięciolecia czy jeszcze dłużej, przybierając formę krwawych wojen na wyniszczenie, w których całe pokolenia oddają życie za obietnicę przyszłego zwycięstwa.

Służbą w *Astra Militarum* może mieć różnorodny charakter. Niektórzy wstępują do sławetnych regimentów hołdując wielopokoleniowym tradycjom swojej planety. Inni trafiają na pole bitwy na skutek loterii, poboru, odbywanej kary czy ślepego trafu. Każdy świat jest zobowiązany ofiarować część sw'ojej populacji na służbę; planeta zaniedbująca ten obowiązek musi liczyć się z interwencją wymuszającej uległość pięści Gwardii Imperialnej. Po wcieleniu do wojska obywatel przeważnie nie wraca na ojczystą planetę; zostaje odesłany na drugi koniec galaktyki, by walczyć na odległych światach w obronie nieznanych ludów i obcych władców. Każdy gwardzista wie jednak, że nie ma ucieczki przed służbą, i jedynie śmierć stanowi uwolnienie od świętego obowiązku wobec Imperatora.

mgr Gwardia Imperialna — Zasady gry

Przeszłość związana z Gwardią Imperialną niesie za sobą następujące korzyści:

Początkowe umiejętności

Atletyka, dowodzenie, medycyna *lub* pilotaż (naziemne), nawigacja (powierzchnia), wiedza (Gwardia Imperialna)

Początkowe zdolności

Broń specjalna (Laserowa, Niezaawansowana)

Początkowy ekwipunek

Karabin laserowy *(lub* pistolet laserowy oraz miecz), kamizelka taktyczna, gwardyjski pancerz balistyczny, kotwiczka i lina, 12 Iho-szlugów, magnokulary

Premia za Przeszłość

Młot Imperatora: Gwardzista atakujący cel, który został zaatakowany przez sojusznika w minionej turze, może powtórzyć rzut na obrażenia, którego wynikiem było 1 lub 2.

Predyspozycja Przeszłości

Przystosowanie *lub* Przywództwo

Sugerowane Role

gEcS Hierofant, Ryzykant, Wojownik, Zabójca JŚfJl

Regimenty Gwardii Imperialnej łączą żołnierzy zarówno fanatycznie oddanych sprawie, jak i służących ze strachu czy w formie pokuty. Imperialnym gwardzistą może być więc obsypany honorami bohater czy gorliwiec gotowy oddać życie za nieznanych sobie władców, jak również starający się przetrwać na froncie samolubny tchórz czy przestępca uciekający przed wymiarem sprawiedliwości. Każdy ma swoje miejsce w planach Gwardii Imperialnej, czasem jako przysłowiowe mięso armatnie poświęcane dla obrony bardziej wartościowych zasobów. Potencjał nawet najwspanialszego żołnierza może zostać zmarnowany w rękach bezwzględnego dowódcy - a takich w Gwardii Imperialnej nie brakuje.

Niepospolici weterani, którym udało się przetrwać służbę w Gwardii Imperialnej, stają się zaprawionymi w niezliczonych bojach i potyczkach wojownikami. Ich umiejętności w posługiwaniu się śmiercionośną bronią i pilotażu pojazdów pancernych są zawsze w cenie. Każdy z nich jest wyjątkowy, ale wszyscy posiadają jednak cechę wspólną: przetrwali ludzką szatkownicę, którą jest Imperialna Gwardia i przeżyli tam, gdzie poległy miliony innych żołnierzy Ten fakt sam w sobie stanowi cenną zdolność, którą prawdziwie rozpoznają jedynie ci, którzy sami służyli w szeregach armii Imperatora. Wewnątrz niektórych regimentów weterani nie mogą jednak liczyć na awanse czy nawet przetrwanie z uwagi na niekompetentny i niedbały charakter dowódców Nieuchronnie giną w bitwie, a ich umiejętności, podobnie jak krew, zostają przelane w niekończącej się walce o utrzymanie kruchych domen Imperium.

Postacie z Gwardii Imperialnej

Gwardziści pochodzą z wielu światów i posiadają różnorodne umiejętności - połączenie tych atrybutów jest nierzadko unikalne dla konkretnego regimentu czy oddziału. Bohater odbywający służbę wojskową został wyszkolony w użyciu broni i prawdopodobnie ma za sobą pierwszą bitwę, na własne oczy przekonując się, czego wymaga przetrwanie Imperium. Może to wypełnić jego serce nienawiścią wobec heretyków i wszystkich form *xenos.* Służba zapewniła mu również umiejętności przetrwania. Niejednokrotnie całe regimenty zostają rozbite w kilka godzin po rozmieszczeniu w strefie walk. Rzadkością dla gwardzisty jest przetrwać bitwę, a co dopiero całą kampanię. Sam fakt przeżycia w niejednej potyczce czyni żołnierza unikalnym i wartościowym, choć zapewne niewielu z kadry oficerskiej będzie zdawać sobie z tego sprawę. Na szczęście istnieją inni imperialni agenci, którzy potrafią docenić wyjątkowe zdolności postaci i wykorzystać je na innych płaszczyznach.

Imperialni gwardziści mogą wyspecjalizować się w' użyciu konkretnej broni lub w konkretnym stylu walki. Wojskowy bohater najpewniej osiągnął już przynajmniej jedną tego rodzaju specjalizację. Może to być trening snajperski w drużynach zwiadu, kierowanie czołgiem Leman Russ czy obsługa jednego z olbrzymich imperialnych stanów isk artyleryjskich. Gwardzista może również zgłębiać mniej bojowe aspekty prowadzenia wojny, jak na przekład logistyka, wsparcie zaopatrzeniowe czy zbieranie informacji wywiadowczych.

Żołnierze mogą również osiągnąć rangę dowodzenia, poznając taktykę i strategię łącznie z elementami logistyki i point ki. Tego rodzaju umiejętności mogą okazać się kluczowa również w innym zawodzie; techniki pozwalające zrozumieć wroga i poznać jego słabości można zastosować W' wdelu sytuacjach. Gwardia to jedna z niewielu: imperialnych organizacji, która bezpośrednio stawia czoła zagrożeniom ze strony obcych. Członek *Astm Mlitarum* niejednokrotnie widział więc rzeczy, o których zwykli obywatele naw'et nie śnili. Osiągnięta ranga może również stanowić argument w kontaktach z obywatelami o podobnym przebiegu kariery Osoby wciąż związane z Gwardią Imperialną mogą natomiast czuć szacunek wobec bohatera, zwłaszcza, jeśli znają jego regiment. Wiedzą bowiem z pierw szej ręki, jaką cenę niesie za sobą służba i jak wielu towarzyszy można podczas niej stracić.

Przykładowa przeszłość Gwardii Imperialne):
33. Hraksański Oddział Inżynieryiny

Stanowiący część regimentu Hraksańskich Krwawych Noży oddział specjalizuje się w infiltracji i materiałach wybuchowych. Odznaczył się rozbijaniem nieprzekraczalnych fortyfikacji i powstrzymaniem całych formacji pancernych. Jak wszystkie hraksańskie oddziały, walczą, karabinami laserowymi zaopatrzonymi w' łańcuchowe bagnety służące walce w zwarciu. W towarzystwie Tech-Kapłańskich In/.yproroków: oddziały inżynieryjne zapuszczają się głęboko na tyły nieprzyjaciela, zastawiając miny i pułapki wybuchowa. 'Trzydziestka Trójka' znana jest z zamiłowania do rozrywania wTOgich oddziałów^ wyciszonymi ostrzami łańcuchowymi.

Wygnaniec

Żołnierze gangów, przestępcy i szumowiny żyjący, a nawet prosperujący, w cieniach potęgi Imperium. Doświadczeni, przebiegli, wyjęci spod prawa i zdolni przetrwać w każdych warunkach; żyją tylko dla siebie i dla tych, którzy kupili ich lojalność.

Zadajesz zbyt wiele pytań. To jest dodatkowo płatne.

- Rikko Delarn, uprzednio znany jako Ricard ATDelaroique IV

Nawet w Imperium, w którym większość obywateli rodzi się, HA1 by objęć z góry ustaloną funkcję, istnieję tacy, którzy sę zdolni ^ \ wywalczyć sobie wolność i życie na własnych warunkach. Niektórzy z rozmysłem porzucili przypisanę rolę lub prześlizgnęli się między skostniałymi kołami zębatymi cywilizacji. Egzystuję na marginesie imperialnego społeczeństwa jako przestępcy, włóczędzy i renegaci. Tego rodzaju Wygnańcy trzymaję się blisko cieni, radzęc sobie przebiegłością i urokiem. Bywaję zdolnymi złodziejami, zabójcami i łowcami nagród. Często spotykaję się z podejrzliwością i strachem, gdyż każdy, kto ich spotka wie, że kroczę ścieżkę bezprawia. Pomimo swego miana, Wygnańcy mogę posiadać wpływy w wielu kastach imperialnej społeczności. Choć kieruję się własnym dobrobytem, można ich najęć do wznioślejszych celów. Dysponuję wachlarzem koneksji, wiedzy i umiejętności niedostępnych dla uczciwych obywateli Imperium, a w zapewnieniu sobie ich usług skuteczniejsze od odniesień do prawego obowięzku sę przekupstwo, przymus i inne bardziej przyziemne środki. Mogę również zachować znajomości i więzy zwięzane z przeszłym życiem i opuszczonymi organizacjami, co pozwala im funkcjonować na jednej z wielu płaszczyzn imperialnego społeczeństwa.

Rola wewnątrz Imperium

Każde społeczeństwo posiada swój margines, swój przestępczy półświatek i swoich zapomnianych obywateli. To jest właśnie domena Wygnańców, w której nie istnieję prawa, sprawiedliwość zapewnia naładowana broń, a przetrwaję jedynie najsilniejsi i najbardziej szaleni. Na światach-kopcach i w innych gęsto zaludnionych miejscach, pierwiastek ten przyjmuje przestępczy charakter, kryjęc się pośród prawych obywateli. Na mniej ludnych lub odleglejszych światach mogę zwyczajnie starać się o niezależność od nieobecnej imperialnej władzy Częściej jednak tego rodzaju miejsca staję się ośrodkami występku i buntu, w których kwitnę organizacje przestępcze i heretyckie kulty zepchnięte na skraj sektora przez imperialny wymiar sprawiedliwości.

Choć niewielu jest skłonnych to przyznać, większość światów potrzebuje Wygnańców Trudnię się przemytem nielegalnych, lecz pożądanych towarów lub zapewniaję pozór porzędku na zapomnianych i porzuconych obszarach. Wiele planet polega na nich jako sile roboczej, zwłaszcza w pracach nieodpowiednich nawet dla najniżej postawionych obywateli. Znieważani i znienawidzeni, Wygnańcy-mutanci niekiedy zostaję rekrutowani będź zmuszani do pracy w toksycznych fabrykach, przy wydobyciu promieniotwórczej rudy lub na rozcięgajęcych się na całe kontynenty polach uprawnych na planetach o niebezpiecznej atmosferze czy grawitacji. Surowy żywot uzdatnia Wygnańców do sprostania rygorom bitwy, stanowię więc wspaniałe źródło rekrutów dla Gwardii Imperialnej. Władze nierzadko przedstawiają ich jako kozły ofiarne odpowiedzialne za problemy świata, niezależnie od prawdziwości tego rodzaju oskarżeń.

Choć *Ministorum* pragnie, by wszyscy obywatele widzieli Wygnańców jako degeneratów, heretyków i renegatów, po prawdzie wielu z nich po prostu ośmiela się pędzić żywot poza strukturami Imperium. W oczach wymiaru sprawiedliwości wszyscy, którzy odrzucają Prawo Imperatora sę jednak sobie równi. Czasem Wygnańcy zwalczają zagrożenia, z którymi zmaga się ludzkość. Mogę być łowcami *xenos* odpierającymi wpływy obcych na planetach pogranicza lub samozwańczymi stróżami piwa, którzy zaprowadzają porządek na zdziczałych obszarach cywilizowanych światów. Choć filary imperialnego porządku nimi gardzę, Wygnańcom nie jest po myśli zniewolenie czy wyniszczenie ludzkości.

Wygnańcy nie pochodzę jedynie z najniższych warstw społecznych Imperium czy spośród osób całkowicie z niego wykluczonych. Niekiedy całe arystokratyczne rody lub gałęzie ich drzew genealogicznych mogę stać się Wygnańcami z wyboru lub z przypadku, tego rodzaju możni .Wygnańcy mogą zachować cześć dawnej władzy i wpływów, nawet w obliczu potępienia i banicji. Utrzymują dwory i luksusy, zakładając prywatne królestwa, co w sposób nieuchronny prowadzi ich na ścieżkę przestępczości, powodowanej chęcią wzbogacenia się czy zemsty Nierzadko argumentują odrzucenie zasad prawej społeczności odwetem za popadnięcie w niełaskę tejże społeczności. Na obrzeżach Imperium różnica między samozwańczymi Wygnańcami a prawowitymi gubernatorami i władcami bywa trudna do rozpoznania. Dla wielu podróżnych nie ma to znaczenia, akceptuję, lokalną władzę bez względu na sposób jej ustanowienia.

Postacie Wygnane

Wygnańcy nie muszę być przestępcami, choć często są w ten sposób postrzegani. Wielu trzyma się blisko cieni, nierzadko pośród tej samej społeczności, która skazała ich na banicję. Ze względu na fragmentaryczną naturę : Imperium, potężne osobistości często robię użytek z Wygnańców Nie mając bezpośrednich powiązań z imperialnymi organizacjami, wypędzeni: sę w stanie operować poza ich regułami, osiągając cele niedostępne dla pracodawców oficjalnymi kanałami. Większość banitów nie uznaje jednak; żadnej władzy, ciesząc się nieskrępowaną wolnością. Nawet znienawidzeni | i ścigani, chwytają się każdej pracy, wiedząc, że z biegiem.czasu również - wcześniej porzuceni władcy mogę zwrócić się do nich z prośbaj) pomoc. ?

Wygnaniec
Zasady gry

Przeszłość związana z Wygnaniem niesie za sobą następujące korzyści:

Początkowe umiejętności

Akrobatyka *lub* zwinne palce, blef, ukrywanie się, unik, wiedza (półświatek)

Początkowe zdolności

Broń specjalna (Łańcuchowa) oraz broń specjalna (Laserowa *lub* Palna)

Początkowy ekwipunek

Pistolet laserowy *lub* automatyczny, miecz łańcuchowy, wzmocniony kombinezon *lub* kamizelka balistyczna, dozownik, 2 dawki mrocznicy *lub* szturminy

Premia za Przeszłość

Nigdy nie mów nigdy: Na potrzeby określania Zmęczenia Wygnaniec traktuje swoją premię z Wytrzymałości jako większą o 2.

Predyspozycja Przeszłości

Charyzma *lub* Przystosowanie

Sugerowane Role

Ryzykant, Śledczy, Zabójca

Wielu Wygnańców to samotnicy, wędrowcy zamieszkujący zapomniane obszary galaktyki. Istnieją jednak grupy Wygnańców, egzystujące, a nawet kwitnące, na brutalnym marginesie istnienia. Wiele tego rodzaju frakcji stanowią gangi zajmujące najniższe miejsce w hierarchii społecznej Imperium, w każdym znaczeniu tego sformułowania. Mogą być piratami napadającymi kupieckie okręty czy kartelami przestępczymi, do których należą całe habi-bloki, jak również oprychami do wynajęcia krążącymi po granicznych placówkach czy info-paserami handlującymi kradzionymi szeptami. Niektórych toleruje się ze względu na oferowane usługi. Innych czeka nieprzerwana walka z siłami prawa i porządku. Po zaskarbieniu sobie szerokiej władzy i majątku, gangi potrafią rywalizować wpływami nawet z arystokratycznymi książętami.

Inne zgrupowania Wygnańców powodowane są walką o przetrwanie. Wyznawcy zakazanych religii, samozwańczy poskramiacze technologii, burzliwi buntownicy, zmutowane gangi, czy wielbiciele *xenos* tworzą zrzeszenia, by opierać się społeczeństwu, które pragnie ich śmierci. Odcięcie od typowych źródeł władzy i wpływów lub bezpośrednia chęć obalenia rządów Imperium na planecie czy w kopcu czynią z tego rodzaju organizacji poważne zagrożenie. Płodzą one osobników odznaczających się brakiem poszanowania dla Woli Imperatora. Wygnańcy z takich sfer mogą władać koneksjami i umiejętnościami przydatnymi w walce z herezją w znacznie większym stopniu, niż członkowie pospolitych organizacji przestępczych.

Bohaterowie o przeszłości Wygnańca wyróżniają się na tle pozostałych. Obdarzeni są niepowtarzalnym wyglądem, osobowością i punktem widzenia.- Wspólnymi cechami wszystkich banitów jest chęć zapewnienia w pierwszej kolejności własnego przetrwania i bogactwa oraz tendencja do ignorowania łub wymijania wszelkich trudności. Wygnańcy balansują na granicy pomiędzy wrogami a przyjaciółmi Imperium. Niezależność skłaniająca do egzystowania poza marginesem czyni z nich przydatnych agentów dla organizacji pokroju Inkwizycji.

Przykładowa przeszłość Wygnańca: Popielata Liga z Portu Aquila

Choć Konsorcjum Handlowe Sektora Askellon trzyma w ryzach handel kwitnący na asteroidach, które składają się na Port Aquila, Popielata Liga prowadzi operacje w całym pasie jako jedna z największych Organizacji przemytniczych w regionie. Jej członkami bywają zarówno podupadli handlarze, jak i wolni kupcy, którzy popadli w niełaskę na skutek katastrofalnych ekspedycji czy pirackich najazdów. Liga stanowi, relatywnie nową, lecz prężnie rozwijającą się organizację. Na skutek niedawnych operacji przemytu reliktów *xenos* i innych zakazanych artefaktów, Popielata Liga znalazła wrogów i rywali pośród innych ugrupowań Bezimiennego Syndykatu, jak chociażby Czarny Kartel z Desoleum.

Etap 3: Określ Rolę

Nie było w tym żadnej filozofii - ot, przeżyć od jednej bitwy do następnej. Czas wypełniałem kradzieżami, które szły mi nawet lepiej niż strzelanie z karabinu laserowego. Wystarczyło tylko jedno potknięcie. Komisarz nie zorientował się, kto podprowadził jego śliczny pistolet boltowy, jednak zobaczył i capnął mnie za uszy ktoś inny. To on mnie wyciągnął, i tak zaczęła się moja nowa służba. O wiele bardziej niebezpieczna niż otwarta wojna.

- Gex AvriUe, osobisty pamiętnik „Wspomnienia ze Służby"

Rola to esencja bytu Akolity. Pochodzenie stanowi jego genezę, Przeszłość wyznacza minione przeżycia, natomiast Rola pozwala określić, kim tak naprawdę jest, gdy odjąć ubiór, pancerz i cybernetykę. To cecha wewnętrzna, połączenie życiowego szkolenia, naturalnych zdolności i wielu innych cech, które definiują jego miejsce w świecie 41. Tysiąclecia.

Istotnym aspektem Roli jest obraz własnej osoby, który posiada każdy Akolita i który służy za kompas w jego działaniach. Określa sposób postrzegania otoczenia i osób trzecich, jak również metody działania i rozwiązywania problemów. Zabójca jest zafascynowany śmiercią, na każdym kroku szuka możliwości jej zadawania. W obliczu krnąbrnych urzędników kopca może postanowić zabijać ich jednego po drugim, aż zapewni sobie ich współpracę. Mędrzec opierający swe działania na wiedzy i badaniach może poddać podobną sytuację wnikliwej analizie i zaproponować zastosowanie łapówki wobec urzędnika znanego z przekupności czy szantażu wobec oficjela w sekrecie uzależnionego od mrocznicy, Jeśli natomiast drużyna podąża tropem kultu działającego w podkopcu, Wojownik może obstawać przy rozwiązaniach siłowych, gromadząc informacje na drodze tortur i pogróżek. Z kolei Śledczy może oponować za precyzyjną inwigilacją i infiltracją okolicznych tawern i barów. Nawet w obrębie jednej Roli występuje szeroki wachlarz możliwości. Podobnie, jak unikalne jest każde Pochodzenie i Przeszłość - nawet, jeśli dzielą wspólny, hasłowo nazwany typ - tak każda Rola oferuje różne style zachowań. Hierofant może zarówno potraktować nowo odkrytą cywilizację srogimi słowami i oczyszczającymi ogniami, jak również subtelnie wkomponować Imperialne Kredo w istniejące wierzenia. Sposób pełnienia danej Roli to kolejny z aspektów służby Akolity wobec Inkwizycji i Imperatora.

Rola objawia się na wiele sposobów. Podczas gdy Pochodzenie i Przeszłość to zewnętrzne czynniki kształtujące Akolitę, Rola to najczęściej skutek wewnętrznego rozwoju jego przekonań i punktu widzenia. Może wykrystalizować się już w dzieciństwie, jak również powstać na skutek dramatycznych przeżyć. Społeczeństwo, rodowód, miejsce pochodzenia czy konkretna organizacja mogą predysponować do konkretnej Roli lub zmusić Akolitę do wcielenia w konkretny rodzaj służby. Przykładowo Gwardia Imperialna potrzebuje Wojowników, gdyż Młot Imperatora stanowi brutalny, agresywny organ całkowicie podporządkowany zadaniu miażdżenia wrogów Imperium. Wielu gwardzistów przejawia punkt widzenia Wojownika, choć mogą znaleźć się wśród nich również elitarni Zabójcy czy Chirurgom parający się głównie medycyną. Osobnik urodzony na świecie-katedrze będzie kierowany w stronę Roli Hierofanta, lecz równie dobrze może stać się Wojownikiem jako misjonarz niosący Imperialne Kredo w mroczne zakątki galaktyki. Role kiełkują jako część rozwoju wewnętrznego, niekiedy wbrew otoczeniu i obowiązkom Akolity. Mogą wypływać z innych źródeł, jak chociażby wpływ mentora czy członka ftodztny służącego radą,we wczesnych latach.

Notka dla graczy: Rola

Wybór Roli to być może najważniejsza decyzja podejmowana na podczas tworzenia postaci, gdyż bezpośrednio determinuje rodzaj Akolity prowadzonego przez gracza podczas rozgrywki w Dark Heresy. Pochodzenie i Przeszłość to istotne części składowe tła fabularnego Akolity, które określają jego minione dni, lecz to Rola wyznacza przyszłość bohatera i jego miejsce w drużynie. Gracze mogą kierować się preferencją w odgrywaniu konkretnego archetypu. Przykładowo, miłośnicy zagadek i tajemnic mogą preferować grę Mędrcem lub Śledczym. Rola wskazuje również sposób zachowania i rozwoju postaci w obliczu trwającej przygody. Stanowi potężne narzędzie fabularne, o którym gracz winien pamiętać podejmując decyzje w czasie gry.

Gracze powinni również brać pod uwagę spójność drużyny podczas wyboru Roli. Siłą zespołu jest różnorodność Ról, które wchodzą w jego skład. Drużyna wypełniona Wojownikami nie będzie miała równych w fizycznej konfrontacji, lecz może napotkać trudności podczas śledztwa mającego na celu wytropienie heretyków, z którymi mogłaby walczyć. Mieszanka różnych Ról to podwaliny udanego zespołu, zapewnia również każdemu graczowi okazję do wykazania się podczas przygody na swoim polu. Nie oznacza to jednak, iż odgrywanie drużyny, w której przeważają konkretne Role nie będzie ciekawym doświadczeniem. Gracze powinni jednak przedyskutować tego rodzaju decyzję z Mistrzem Gry, by upewnić się, że charakter przygotowanej przygody będzie do takiej drużyny pasował.

Powszechnym zwyczajem w Imperium jest określanie osób przez pryzmat ich Pochodzenia z dzikiego świata czy przynależności do *Adeptus Astra Telepathica.* Role nie stanowią jednak tego rodzaju tytułów czy oznaczeń, a osobisty charakter i sposób myślenia wykształcony na przestrzeni lat; w tym sensie funkcjonują wyłącznie w kontekście mechanizmów gry. W 41. Tysiącleciu nie istnieje taka profesja jak „Ryzykant" czy „Sledczy", zamiast tego mogą pojawiać się przemytnicy Czarnego Kartelu czy Sankcjonowani Łowcy Krzywoprzysiężców z kopca Desoleum. Postacie nie zwracają się do siebie według swojej Roli. Gracze powinni używać ich w charakterze pomocy w odgrywaniu bohatera, a nie tytułu czy nazwy.

Rola może przejawiać się w wyglądzie zewnętrznym Akolity. Wojownicy preferują ciężkie pancerze i dumnie obnoszą się ze swoją bronią. Mistyk pokryty jest ochronnymi runami i ikonami, które odpędzają Niszczycielskie Potęgi. Mędrzec wszędzie ze sobą nosi zwoje pergaminu i igły do autopisu. Nie musi to wynikać ze świadomego wyboru - wspomniany Wojownik może ubierać się w ten sposób, gdyż jest żołnierzem i często znajduje się w konfliktowych sytuacjach. Jego pociąg do bitki to wynik agresywnych reakcji na wszelkie wyzwania, co z kolei definiuje jego Rolę. Inni Akolici nie zdradzają w ten sposób swojej Roli, rozmyślnie bądź nie. Zabójca może nosić płowe, niewyróżniające się ubrania, by nie wzbudzać podejrzeń zbliżając się do swojego celu. Może też nosić je zwyczajnie dlatego, że są wygodne albo stanowią typową szatę jego, ojczystych stron, a pasję dla śmierci objawia swoim konającym ofiarom jedynie żarem płynącym z oczu.

Choć Akolita może zmieniać się i rozwijać podczas służby Inkwizycji, a nawet samemu stać się Inkwizytorem, jego Rola pozostaje niezmienna. Pozyskanie nowych zdolnos'ci, sprzętu czy koneksji nie ma wpływu na sposób, w jaki bohater robi z nich użytek. Ryzykant może zdobyć wpływy i władzę polując na heretyckich kupców pod pretekstem kierowania przemytem artefaktów *xeaos*. Pomimo nowego statusu, wciąż będzie szukał nowych okazji , do zarobku i świeżych głupców do wykiwania. Mędrzec może stać się równie biegły w walce mieczem łańcuchowym, co jego towarzysz Arbitrator, jednak po odkryciu tropu nowego kultu wciąż w pierwszej kolejności dopilnuje przeprowadzenia należytego śledztwa. Rola to nieodłączna część osobowości Akolity. Ma swój kres, podobnie jak służba, dopiero po śmierci.

Każda z Ról zawartych na kolejnych stronach zawiera opis uosabianej postaci, jak również przykład bohatera z sektora Askeflon. Każda oferuje również następujące specjalne reguły modyfikujące parametry postaci:

Predyspozycje Roli: Predyspozycje (patrz strona 79) pozyskane podczas tworzenia postaci, zależne od wybranej Roli.

Zdolność Roli: Lista zdolności (patrz strona 119) pozyskanych podczas tworzenia postaci. Należy zauważyć, że postać nie musi spełniać warunków dla zdolności pozyskanych na tym etapie.

Premia za Rolę: Zdolność specjalna pozyskana podczas tworzenia postaci.

Dla każdej Roli zawarto również dwa przykładowe schematy rozwoju cech, umiejętności, zdolności, a nawet mocy psionicznych, pozwalające stworzyć intrygującą postać w Dark Heresy.

Każdy gracz wybiera jedną Rolę dla swojego bohatera, decydując o jego funkcji przed i po dołączeniu do drużyny Inkwizytora. Przykładowa postać zawarta w opisie każdej z Ról oferuje fabularną genezę i motywacje, które mogą posłużyć graczom w tworzeniu własnych Akolitów i dobraniu odpowiedniej Roli. Po jej określeniu bohater natychmiast pozyskuje wyznaczone korzyści.

CHIRURGON

Władcy ciała zgłębiający tajemnice świętej anatomii, które czynią z nich zarówno zdolnych uzdrowicieli, jak i oprawców. Całkowicie oddani badaniom biologicznych postaci i granic wytrzymałości ludzkiego ciała.

Dobrze się spisałeś, odnajdując mnie i pozostając przy żydu. Dopilnuję, by tak pozostało.

- Medyk Yu Attrin

Tajemnice ciała to w Imperium pilnie strzeżona wiedza. Podobnie jak *Adeptus Mechanicus* nieufnie pilnuje obrządków i rytuałów odpowiadających za ich władzę nad technologią, tak inne ugrupowania zbierają wiedzę o ludzkiej anatomii. Chirurgon i to osoby wtajemniczone w te sekrety, zdolne zerwać skórę biologicznej nauki, by podziwiać jej otwarte, wilgotne i wciąż tętniące organy. Zrozumienie błogosławionego kształtu człowieka i innych form życia to dla nich najważniejsza kwestia, której oddają się, by zapewnić ludziom pieczę bądź przejąć nad nimi kontrolę. Pogoń za tego rodzaju wiedzą potrafi przerodzić się w obsesję. Niektórzy *Chirurgom* wywodzą się z szeregów *Adeptus Mechanicus Biologis,* inni służyli jako sanitariusze Gwardii Imperialnej lub siostry *Adepta Sororitas* z Zakonów Szpitalnych. Inni działają jako niezrzeszeni hahi-lekarze, prymitywni znachorzy czy prywatni medycy na dworach władców kopcowych iglic. Ich umiejętności zapewniają wielką władzę w Imperium; posiadają zdolność zarówno pomagania, jak i szkodzenia, zależnie od kaprysów swoich bądź ich przełożonych. Zdolny Chirurgon może liczyć na pracę w charakterze kata czy oprawcy, bowiem w imperialnym społeczeństw ie jego umiejętność zadawania bólu zawsze jest w cenie. Żądza w iedzy cechuje go jednak w znacznie większym stopniu, niż. smykałka do tortur czy talent do reperowania okaleczonych ciał. Skłonność do eksperymentowania często zaspokaja kosztem swoich pacjentów. Tego rodzaju fascynacja może być przyczynkiem zarówno wielkich odkryć i triumfów, jak i okropnych wynaturzeń, które nie mają swego miejsca *w* przyrodzie.

ROLA CHIRURGONA

Nauka o ciele i umyśle jest w Imperium spowita tajemnicą, znaną tylko garstce wybranych. Jako Akolita, Chirurgon jest w stanie bez przeszkód hołdować swojej ciekawości, nie może bowiem narzekać na brak potencjalnych obiektów badań - zarówno leczonych, jak i krzywdzonych. Czołowym darem Chirurgona jest umiejętność leczenia zniszczonej tkanki, połamanych kości i wypaczonych umysłów. Potrafi przywrócić towarzyszy do służby zarówno na drodze skomplikowanych operacji, jak poprzez wymianę uszkodzonych elementów na cybernetykę i przeszczepy. Każdy żołnierz Gwardii i zszywacz gangów może znać podstawy przyżegania i opatrywania ran. Chirurgon wykracza poza ramy tych prymitywnych metod dzięki sw'ojej wiedzy i umiejętnościom. W jego dłoniach ciało staje się silniejsze, nie para się bowiem zwykłą medycyną, lecz przekształcaniem biologicznych organizmów w nadrzędne formy.

Uzdrowiciele występują na każdym święcie, choć ich charakter i zakres umiejętności różnią się zależnie od lokalnych norm i zakazów społecznych. *Biologis,* stanowiące część *Adeptus Mechanicus*, zrzesza Ghirurgonów, którym powierzono tajemnice ludzkiego ciała. Uczą się mechanizmów nim rządzących i metod naśladowania go za pomocą 'świętej technologii. Niektórzy w heretycki sposób mogą zamiast tego dążyć do jego usprawnienia. Gwardia Imperialna zrzesza prawdopodobnie najwńęcej Chirurgonów', ze względu na liczebność armii rozsianych po całej galaktyce. W skład każdego regimentu wchodzi wielu medyków i sanitariuszy

Ramię w ramię z talentem do uzdrawiania idzie talent do krzywdzenia. Inkwizycja robi dobry użytek z umiejętności Chirurgona na polu upuszczania prawdy z więźniów. Wielu Inkwizytorów jest w' stanie przesłuchiwać więźniów, wymieniając ból za informacje. Chirurgon potrafi jednak utrzymać obiekt przesłuchań przy życiu i w' straszliwym cierpieniu niemal bez końca. Miarą zdolności oprawcy jest jego pomysłowość. Musi bowiem przełamać nienawuść i wytrwałość wrogów ludzkości. Z biegiem czasu wypracowaije szeroki repertuar różnorodnych metod tortur.

Chirurgom nie tylko uzdrawiają rannych i przesłuchują w ięźniów. Mogą być również intelektualistami i badaczami zgłębiającymi; sekrety Imperium łub powiernikami wiedzy *Adeptus Mechanicus.* Ci, którzy działają poza ramami Kultu Maszyny muszą zachować ostrożność, gdyż *Mechanicum* nie toleruje samozwańczych naukowców. Ten stan rzeczy zmusza ich do pracy w' ukryciu przed resztą Imperium oraz pod ochroną i pieczą zapewnianymi przez służbę Inkwizycji. Wielu Chirurgonów'-renegatów znalazło miejsce w' inku izycyjnej drużynie, uchodząc prześladowaniom *Mechanicum.* Inkwizytorzy witają osoby o takich unikalnych umiejętnościach z otwartymi ramionami. Inni są przedmiotem polowań. Pozostawiają po swoim przejściu jedynie monstrualne niepowodzenia i stosy ukrytych ciał. Służba wyższemu dobru staje się ujściem dla ich szaleństwa.

CHIRURGONI JAKO POSTACIE

Adeptus Mechanicus to jedno ze źródeł bohaterów podążających ścieżką Chirurgona, wybranych, by służyć Omnisjaszowi i zgłębiać sekrety *Biologis.* Jest to zwłaszcza częste na.światach-kopcach i kuźniach, gdzie każdy dzień oznacza pracę pod okiem sług Boga-Maszyny. Gdy Chirurgon podejmuje służbę Inkwizycji, piętno *Adeptus Mechanicus* nierzadko jest już na nim odbite. Stanowi jedynie cień swojej minionej egzystencji, zastąpionej przemienionymi kończynami i sztucznymi organami.

CHIRURGON
ZASADY GRY

Rola Chirurgona niesie za sobą następujące korzyści;

PREDYSPOZYCJE ROLI

Erudycja, Inteligencja, Przystosowanie, Siła, Wytrzymałość

ZDOLNOŚĆ ROLI

Odporność (dowolna) *lub* powalenie

PREMIA ZA ROLĘ

Oddany uzdrowiciel: Prócz zwyczajowych sposobów użycia Punktów' Przeznaczenia (patrz strona 293), Chirurgon może wydać Punkt Przeznaczenia po nieudanym teście udzielenia pierwszej pomocy, by zamiast tego odnieść sukces o liczbie stopni równej swojej premii z Inteligencji.

Akolita, który zgłębił tajniki ciała poza sztywnymi strukturami Kultu Maszyny, nierzadko stanowi wyraz otoczenia, które wydało go na świat. Chirurgoni ze światów-katedr doskonalą zdolność uzdrawiania przez pryzmat świętego powołania, które pozwala im doglądać zdrowia wiernych. *Ministorum* korzysta jednak z usług Chirurgonów w' charakterze oprawców, z podobnych pobudek co Inkwizycja. Mistrz tortur może zdobyć sławę i uznanie jako odkupiciel zadający ból nie w' celu wydobycia informacji, a oczyszczenia duszy; wypala piętno grzechu z okrutną precyzją.

Nawet Chirurgon pozbawiony zaawansowanej technologii może zająć cenione miejsce w społeczeństwie. Wielu szamanów, znachorów i uzdrow icieli z dzikich światów posiada bystry umysł. Choć ich metody mogą wydawać się starodawne a środki zacofane, tego rodzaju prymitywni Chirurgom są wciąż w stanie czynić cuda z ludzkim ciałem. Ich kamienne ostrza i cuchnące mikstury bywają równic skuteczne, co technologia medyczna *Mechanicum.* Wielu z nich znajduje miejsce w Gwardii Imperialnej jako oficerowie medyczni regimentów' rekrutowanych na prymitywnych planetach. Po przejściu podstawowego szkolenia bojowego zostają rzuceni w wir wojny, by. doglądać okaleczonych w boju żołnierzy. Bez względu na pochodzenie i rodowód, Chirurgon jest cennym towarzyszem dla Akolitów"pragnących pozostać przy życiu w czasie służby Imperatorowi.

Przykładowy Chirurgon:]ol Pollux

Tech- Kapłan Pollux osiągnęła status *Magos Biologia* na Rdzeniu Theta pięć stuleci temu. Od najmłodszych lat fascynowały ją tajemnice ciała. Podobnie jak jej towarzysze zamieszkujący ortodoksyjny świat-kuźnię Rdzenia Theta, operowała na skraju technoherezji, choć jej domeną były organizmy żywe, a nie technologia. Ciągłe badania granic wytrzymałości ciała uczyniły z niej również zdolną lekarkę. Choć gardzi tego rodzaju obowiązkami, polegają na nich jej obecni towarzysze.

Przykładowe ścieżki rozwoju Chirurgona

Władza nad ciałem i krwią wymaga bystrego umysłu i długich dziesięcioleci badań. Z kolei użytkowanie tych umiejętności w służbie Inkwizytora wymaga wytrwałości wobec wszechobecnych zagrożeń. Gracze może rozwinąć Chirurgona w tym kierunku kładąc nacisk na intelekt i fizyczną wytrzymałość. Umiejętności umożliwiające rozpoznanie oraz leczenie ran i chorób - jak również zapewniające przetrwanie podczas pracy w ogniu walki - stanowią priorytet.

Sugerowany rozwój :

Cechy: Inteligencja, Percepcja, Wytrzymałość
Umiejętności: analiza, medycyna, nauka (chemia), spostrzegawczość, zawód (chemik)
Zdolności: intuicja, krzepkość, mistrzostwo (medycyna), odporność (trucizny), sprint, twardziel, wiedza wpojona, | wybitny chirurgon

Pomimo ogromnej wład/y i przerażającej reputacji, Inkwizytorzy nierzadko napotykają osobników nieskłonnych do wyjawiania swoich sekretów. W takich przypadkach niezastąpione stają się usługi postaci biegłej w sztuce wydobywania informacji. Gracze zainteresowani Chirurgonem posiadającym tego rodzaju biegłość powinni rozwinąć umiejętności walki w zwarciu, by zapewnić sobie argument siłowy podczas przesłuchiwań, jak również intuicję i percepcję, niezastąpione w rozpoznawaniu subtelnych oznak i wskazówek.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Inteligencja, Siła, Walka Wręcz
Umiejętności: atletyka, medycyna, przesłuchiwanie, zabezpieczenia, zakazana wiedza (herezja), zastraszanie
Zdolności: delikatne przesłuchiwanie, informatorzy w tłumie, furia, mistrz wałki bez broni, szał bitewny, wspólne przesłuchiwanie, zatuszowanie

HIEROFANT

Pobożni słudzy Imperatora obdarzeni niezachwianą wiarą. Misjonarze i kapłani, których jedynym celem jest niesienie słowa Imperatora wiernym i słusznego gniewu Jego wrogom.

Wieść życie pozbawione Imperatora oznacza wieść życie fakzywe, przeto nie wolno pozwolić na jego kontynuowanie.

- Pastor Davos Po, zaraz przed Pogromem kopca Fedilus

^Id Imperatora jest w Imperium wszechobecny Chwała władcy ludzkości przejawia się w naukach *Ministorum,* pradawnych ^%V^kretach Boga-Maszyny oraz w milionach innych wierzeń złączonych w czci świętego Imperatora. Hierofanci to osoby całkowicie oddane Imperialnemu Kredo w charakterze kapłanów i spowiedników, kleryków i uczonych w piśmie lub oratorów i demagogów głoszących Jego słowo i egzekwujących wśród nieprzebranych tłumów posłuszeństwo wobec zasad wiaty. Każdy Hierofant przejawia pierwiastek boskości, iskrę płomiennej pobożności, która kieruje ich do walki z ciemnością w obronie ducha Imperium otoczonego wewnętrznymi i zewnętrznymi wrogami. Poparty dziesiątkami tysięcy lat wiary, gotowy jest zwalczać opozycję wobec swego boga ogniem i piorunującą sprawiedliwością. Cechuje go przede wszystkim przeświadczenie o potędze Imperatora, które stanowi tarczę i miecz na wrogów Imperium. Tam, gdzie inni poddają się lękom i wątpliwościom, Hierofant naciera ze słowem Imperatora na ustach i niezachwianą wiarą w sercu.

ROLA HIEROFANTA

Wiara *w* Imperatora scala Imperium i kieruje je na ścieżkę oporu wobec zepsucia i lekkomyślnej agresji królestw *xenos.* Hierofant stanowi uosobienie tej wiary, którą pożytkuje w czasie służby w charakterze Akolity. Cała galaktyka czci Imperatora pod wieloma postaciami, kleryk może więc przejawiać jeden z odłamów Imperialnego Kredo. Stanowi ono coś więcej niż tylko zbiór słów i czynów. To żywy, aktywny byfobdarzony mocą inspirowania i umacniania duszy oraz obrony ludzkości przed okropieństwami wszechświata. Obowiązkiem Hierofanta jest doglądanie ducha towarzyszy i chronienie ich przed pokusami zepsutej Osnowy czy zdradliwymi szeptami wysłanników *venos.* Nierzadko stanowi jedyną linię obrony przed strachem i szaleństwem czyhającym na Akolitów pośród niegościnnych gwiazd. W obliczu wrogów, których sama egzystencja stanowi grozę dla ludzkiego umysłu, jedynie wiara jest w stanie zapewnić przetrwanie i wytrwałość w kontynuowaniu świętej służby. Hierofant to ostoja światłości dla wszystkich, którzy walczą u jego boku. Jego słowo jest słowem Imperatora, które obdarza ludzkość siłą w czasach próby.

Podobnie jak w przypadku psioników czy Tech-Kapłanów, istnieją wrogowie, w walce z którymi Hierofant jest niezastąpiony - heretycy używający Osnowy jako broni oraz stworzeń, które obumierają w obliczu płomiennej chwaty Imperatora. Hierofant stanowi oręż Imperatora, jego obecność to młot na stwory zaświatów. Jego święte przekonanie zdolne jest parzyć demoniczny pomiot, zamykać wyrwy pomiędzy światami, niszczyć czarowników i dokonywać innych chwalebnych cudów. Sprawdza się również jako tarcza przeciw grozie rozsiewanej przez rasy *.yenos* żerujące na pierwotnym strachu. Hierofant potrafi umocnić ludzką duszę przeciw tego rodzaju zagrożeniom, zastępując przyziemne myśli śmiertelników poczuciem wzniosłości służby pełnionej .Wobec Imperatora i chwaty należytej Jego wysłannikom.

HIEROFANT ZASADY GRY

Rola Hierofanta niesie za sobą następujące korzyści:

PREDYSPOZYCJE ROLI

Charyzma, Ofensywa, Ogłada, Siła Woli, Wytrzymałość

ZDOLNOŚĆ ROLI

Ramię w ramię *lub* nienawiść (dowolna)

PREMIA ZA ROLĘ

Wpływ na tłumy Prócz zwyczajowych sposobów użycia Punktów Przeznaczenia (patrz strona 293), Hierofant może wydać Punkt Przeznaczenia, by odnieść natychmiastowy sukces w teście dowodzenia, przekonywania lub zastraszania o liczbie stopni równej premii z Sity Woli.

Występując w charakterze przewodnika i nauczyciela, Hierofant stanowi wyśmienitego mówcę, który zaplata słowa i wystąpienia w sieć wpływu wiążącą wszystkich słuchaczy Zdolny Hierofant potrafi uspokoić tłum lub wzbudzić furię w tłuszczy kilkoma wyważonymi zwrotami. Lata szkolenia w *Ministorum* i innych organach Imperialnego Kredo zapewniają mu wgląd w ludzkie umysły i zdolność kierowania zgrupowaniami. Niewielu obywateli Imperium potrafi oprzeć się takiej sile perswazji, zwłaszcza, jeśli jej źródłem jest członek *Adeptus Ministorum.* Na dźwięk kazań Imperatora w ich duszach kiełkuje chęć działania zasiana przez lata religijnych nauk.

Hierofanci bywają niezastąpieni w pertraktowaniu z przedstawicielami Eklezjarchatu. Tylko osoba, która służyła pośród kleru zna sposoby, by ich przekonać lub zmanipulować. Akolici nieprzerwanie stąpają w cieniu *Ministorum,* bowiem jego kapłani wpisani są w każdy zakątek struktur Imperium, scalając je mocą Imperialnego Kredo. Hierofant wyśmienicie sprawdza się w tego rodzaju sytuacjach. Jest dla swych towarzyszy przewodnikiem w podobny sposób, jak jemu samemu przewodzi wiara w Imperatora.

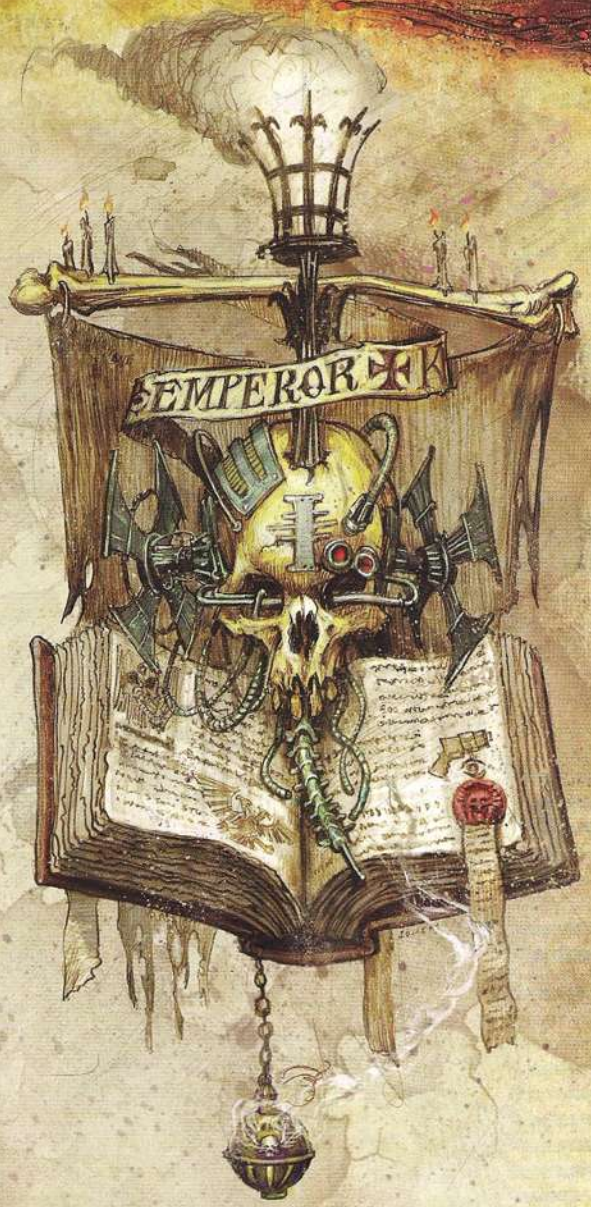
HIEROFANCI IAKO POSTACIE

Wiara w Imperatora przybiera różne formy. Każda planeta oddaje Mu cześć na własny sposób. Hierofanci są uosobieniem tej różnorodności - mogą być prymitywnymi kaznodziejami dzikich światów lub przedstawicielami złożonej klerykalnej sieci świata-katedry Stanowią powierników słów Imperatora, ich życiowym celem jest głoszenie Jego chwały. *Ministorum* nie przejmuje się lokalnymi wierzeniami, o ile u ich podwalin stoi Imperialne Kredo. Hierofant może więc przejawiać złożoną, osobistą interpretację imperialnej wiary, wpisaną w starożytne prawidła swej ojczystej planety. Imperator może w nich przybierać postać słońca i gwiazd, a Jego święci potężnych morskich istot i płomiennych wulkanów. Może również nosić ze sobą atrybuty lokalnych wierzeń, posługując się rytuałami i obrządkiem swego ludu.

Podobnie, jak wiara w Imperatora na dzikim świecie może oznaczać oddawanie czci zjawiskom pogodowym lub potężnym bestiom, w przypadku kopcucha czy mieszkańca pustki może objawiać się szacunkiem wobec ducha okrętu czy miasta. Tego rodzaju miejsca bywają tak stare, że tubylcy przypisuję im duszę, czczoną jako lokalne bóstwo. Ich szumy, trzaski i dudnienia interpretowane są jako wyraz aprobaty lub niezadowolenia. Imperialny Kult zaszczepiany w takich miejscach wkomponowuje lokalne przesądy w Imperialne Kredo, czyniąc z ducha okrętu czy kopca świętego sługę Imperatora. Hierofant wywodzący się z takiej przestrzeni może doszukiwać się boskiego pierwiastka w każdym mieście czy statku, traktując je jako miejsca święte i pilnując, by nie rozgniewać jego duchów. Choć może wydawać się to osobliwe tym, którzy nie wywodzą się z kopca czy pojazdu kosmicznego, Ha tego rodzaju naukami idzie nierzadko zdrowy rozsądek. Niewtajemnic/eni winni zwracać uwagę na Hierofanta przestrzegającego przed otwieraniem zamkniętych grodzi i manipulowaniem mrugającymi kontrolkami. Są to istotne aspekty wiary, która dla Hierofanta jest rzeczą najważniejszą.

Przykładowy Hierofant: Eizeil Mówczyni-do-Niebios

Gdy okręt misyjny Gala.ria wylądował na dzikim świecie Rund, Eizeil była pierwszą, która odważyła się zbliżyć do spadłej gwiazdy i niesamowitych świetlistych istot, które wyłoniły się z jej wnętrza. Kilka miesięcy później opuściła swe plemię, by z ogniem w oczach nieść słowo Ojca Niebios we wszystkie zakątki Rund. Obecnie służy Ojcu na znacznie szerszym obszarze, rów nie entuzjastycznie niosąc oświecenie i nauki, jak płomienną zagładę wrogom swego nowego boga.



Przykładowe ścieżki rozwoju Hierofanta

Ból, rany i śmierć to mało znaczące szkopuły dla prawdziwie wiernych. Mówi się bowiem, „jedynie śmierć jest kresem służby³". Osoba o czystej wierze w Imperatora nie lęka się żadnych przeciwności, jej tarczą przeciw wszelkim niebezpieczeństwom jest żarliwa pobożność. Gracz może podążyć tą ścieżką rozwijając zarówno umysł, jak i ciało swej postaci. Hierofant nosi wiarę niczym zbroję zbijającą wszelkie ciosy. Dzięki niej zdolny jest przetrwać pomimo straszliwych ran, które zakończyłyby żywot zwykłego śmiertelnika.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Wytrzymałość, Walka Wręcz, Siła Woli
Umiejętności: medycyna, parowanie, przetrwanie, zakazana wiedza (demonologia, mutanci)
Zdolności: forteca woli, kontratak, krzepkość, nie dozwól wiedźmie, niezłomna wiara, niezłomny, odporność (moce psioniczne), potęgą woli, prawdziwe męstwo, zobojętniały

Ludzkość na każdym kroku stawia czoła mrokom obcych, heretyków i mutantów'. Na barkach Hierofantów spoczywa odpowiedzialność odparcia tych mroków jasnym płomieniem wiary Tego rodzaju bohater słowem i czynem inspiruje towarzyszy do odwagi i poświęcenia, a wrogów ludzkości wypala płomieniem świętego prometium.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Ogłada, Siła, Siła Woli
Umiejętności: analiza, dowodzenie, lingwistyka, nauka (Imperialne Kredo), zastraszanie
Zdolności: aura dowódcy, broń specjalna (Ogniowa), bycza szarża, furia, mistrz walki, nienawiść (heretycy), nieuchronny atak, niszczycielskie natarcie, szał bitewny, odporność (strach, gorąco), znajomości *(Adeptus Mmistorum)*

Mędrzec

Błyskotliwy umysł z talentem do liczb, szyfrów i logiki. Jako ofiarni uczeni i erudyci wypełnieni wiedzą i tradycją, stanowią powierników prawdy obdarzonych niezrównaną znajomością galaktyki.

Myśleli, że infobufor zaginął lub uległ zniszczeniu. W ręku trzymam dowód, że stało się inaczej.

- Pellucidan Toom, Infosędzia z Desoleum

W Imperium przetwarzane są tak niewyobrażalne ilości danych, że jedynie Akolici specjalistycznie wyszkoleni lub przystosowani do ich interpretacji są w stanie zrobić z nich jakikolwiek użytek. Mędrcy to utalentowani osobnicy znani pod wieloma nazwami: autoerudyta, *Lexmechanic* czy *Calculus Logi.* Nierzadko są członkami *Adeptus Administratum* lub *Adeptus Mechanicus,* którym powierza się obowiązki przechowywania i katalogowania ogromnych ilości informacji. Imperium, na które składają się miliony planet i miliardy ludzi, pod wieloma względami istnieje tylko na żółknącym papierze ksiąg rejestrowych, w zakurzonych infoczytnikach wypełniających zapomniane szuflady i w olbrzymich infokryptach rozmiarów największych miast. Mędrcy tworzę, przechowuję i przeglądaję całe góry informacji gromadzonych w Imperium każdego dnia. Potrafię znaleźć wzorce niewidoczne dla innych. Tworzę sieci powiązań celem odzyskania wiedzy uznanej za utraconę czy niedostępnę, i nadaję jej praktyczne zastosowanie. Tego rodzaju praca wymaga wytrwałości umysłowej i umiejętności, nierzadko popartych wszczepioną siecią kogitatorów i obwodów logicznych, zapewniających szybsze rozumowanie i lepszę pamięć. Mędrcy rozwięzuję nawet najbardziej tajemnicze zagadki, korzystajęc z gromadzonej przez tysięce lat wiedzy Imperium.

Rola Mędrca

Wiedza to klucz potęgi, a Mędrzec to żywa skarbnica znacznej części wiedzy znanej Imperium. Cały żywot spędził na przetwarzaniu nieskończonych arkuszy danych i wyszukiwaniu związków łęczęcych organizacje i sektory ludzkości. Podczas gdy Hierofant zajmuje się jedynie naukami Imperialnego Kredo, a Mistyk szuka odpowiedzi w zaświatach, Mędrzec dobrze wie, że prawda leży w świecie materialnym. Trzeba jedynie wiedzieć, w którym miejscu można ję odnaleźć. Niewielu Akolitów może rywalizować bystrością umysłu z Mędrcem zdolnym przebrać olbrzymie ilości informacji i oddzielić ziarna prawdy od plew' kłamstwa. Potrafi nie tylko zgłębić wartki strumień danych, lecz również odkryć, skęd pochodzi i dokęd zmierza. W rezultacie, za pomocę logiki, rozwięzuję zagadki, na które pozornie nie istnieję odpowiedzi. Potęga rozumu pozwala wycięgnęć zaskakujęce wmioski, zarówno podczas odtwarzania zaginionych języków obcych, jak i przewidywania ruchów złowrogich organizacji.

Dla Mędrca wszystko jest łamigłówkę i szyfrem, który można rozwikłać i złamać kawałek po kawałku. Przetwarzanie danych to jego.żywioł. Nawet w całkowitym nieładzie i chaosie potrafi dostrzec ' Wzorce niewidoczne gołym okiem. Czyni to z niego skarbnicę wiedzy i doskonałe źródło informacji, jak również przewodnika, który sprytem i intuicję prowadzi towarzyszy o bardziej bojowych zapędach. W sytuacji otwartej walki odnajduje się w kierowaniu ogniem i wyznaczaniem słabości przeciwników, dowodzęc, iż nawet niewiel- ':ka dawka wiedzy, zastosowana w odpowiednim momencie, potrafi .w niszczycielski sposób przechylić szalę zwycięstwa. Preferowanym |pólem bitwy Mędrca są jednak planetarne rady rzędzęce, przedstawicielstwa władzy lokalnej i struktury *Administratum.* Zwykli śmiertelnicy błędzę w zawiłościach biurokracji, a Mędrzec skraca sobie drogę, konsekwentnie dężęc do sedna spraw. Ta umiejętność, w połęczeniu z autorytetem Inkwizycji, zapewnia współpracę imperialnych władz w rozwięzaniu dowolnego problemu, od sprowadzania niezbędnych posiłków i rekwirowania zapasów, aż po objęcie kwarantannę całych miast poprzez manipulowanie lokalnymi agenturami.

Mędrzec zwykle posiada wiedzę z każdej dziedziny Nawet, jeśli nie prowadził uważnych studiów danego tematu, prawdopodobnie natknął się na niego podczas badań naukowych na innym polu. W obliczu całkowicie nieznanej dziedziny bardzo szybko przyswaja nowe wiadomości lub rozpoczyna zakrojone na szerokę skalę prace badawcze. Naturalna skłonność do obserwacji i wycięgania wniosków czyni z niego nierzadko skuteczniejszego stratega od osób o lekkomyślnym pocięgu do przemocy, któremu hołduje większość sił zbrojnych Imperium.

Powszechnym problemem Mędrców jest rozpaczliwe poczucie niepełności posiadanych informacji. Bezustannie wyszukuję coraz to nowe elementy naukowych układanek i uzupełniaję kolekcję tajemnej wiedzy o kolejne zapomniane fakty. Więżę się z tym skłonność do przesiadywania nad nieistotnymi danymi i bezużytecznymi błahostkami. Cięgła lektura i badania nierzadko przesłaniaję im bieżęce zadania. Różnorodność posiadanej wiedzy może czynić Mędrca nieświadomym aktualnych problemów Często myli teraźniejszość z przeszłością lub porusza tematy miejsc i osób całkowicie obcych rozmówcom. Nie istnieje lek na tego rodzaju przypadłość, a objawy łagodzi jedynie nieprzerwany napływ informacji oraz konsekwentne stawianie celów, które mogę skupić uwagę tętniącego życiem umysłu.

Mędrcy jako postacie

Informacja jest w Imperium wszechobecna. Przenika niezliczone światy, wpisana zarówno w ruchy i formy jego społeczności, jak i przepastne skarbce *Adeptus Administratum.* Mędrcy czerpię z niej wiedzę niezależnie od tego, czy przynależę do *Administratum, czy* którejś z innych wielkich organizacji Imperium. Zamieszkujęcy światy-kuźnie i światy-kopce Mędrcy *Adeptus Mechanicus są* nieustajęco zwięzani z niespokojnymi nurtami liczb, gigatonami pergaminu, a nawet z bezkształtnymi, pozbawionymi materialnej formy strumieniami danych. W pogoni za aktualnymi wiadomościami wplętuję się w sieci informacji, a całę ich egzystencję definiuje zgłębianie wiedzy Imperium. Zauważeni przez Inkwizytora

Mędrzec
Zasady gry

Rola Mędrca niesie za sobę następujące korzyści:

Predyspozycje Roli

Erudycja, Inteligencja, Percepcja, Siła Woli, Technika

Zdolność Roli

Informatorzy w tłumie *lub* oburęczność

Premia za Rolę

Pogoń za wiedzę. Prócz zwyczajowych sposobów użycia Punktów Przeznaczenia (patrz strona 293), Mędrzec może wydać Punkt Przeznaczenia, aby odnieść natychmiastowy j sukces w teście logiki, nauki, wiedzy lub zakazanej wiedzy o liczbie stopni równej premii z Inteligencji.

Mędrcy mogą posmakować bogatszego bukietu informacji. Jeśli dowiodą siły swego umysłu, zyskają dostęp do bezmiaru tajemnych sekretów, nad którym Inkwizycja sprawuje pieczę.

Osoby wywodzące się z innych sfer najczęściej pełnią odmienne funkcje jako kronikarze i powiernicy historii planety. Mędrzec narodzony w pustce kosmosu prawdopodobnie przyswoił wszystkie dostępne informacje o klasie okrętu lub typie stacji kosmicznej zamieszkanej przez swój klan, jak również nieco o ruchach wszechobecnych gwiazd. Mędrcy z dzikiego świata to nierzadko bajarze i poeci gromadzący nie tylko legendy i opowieści, lecz również fakty 0 lokalnej faunie, florze i zjawiskach pogodowych. Wywodzący się z katedr Mędrcy najczęściej pełnią posługę jako uczeni Imperialnego Kredo. Ich wiedza na temat świętego patrona planety niejednokrotnie wykracza nawet poza tę, którą dysponują hierarchowie *Ministo- £Ę rum.* Bez względu na szczegóły' pochodzenia czy wychowania, Mę- R drzeć to największy uczony swego ludu. Znany, choć niekoniecznie poważany, z obsesyjnego daru wydobywania i analizowania informacji definiujących Imperium.

Przykładowy Mędrzec: Harlon Onnis

Niegdyś pospolity pokładowy skryba, Harlon wiódł żywot na Laran 9k, jednej z największych w sektorze militarnych stacji przeładunkowych. Pieczołowicie katalogował dziesiątki tysięcy żołnierzy, czołgów 1pojazdów wsparcia oczekujących na przydział ekwipunku i załadunek. Grawerował również nazwę każdego regimentu na triumfalnym luku, który wojownicy Imperatora przekraczali w drodze do wahadłowców. Nic nie zapowiadało zmiany jego losów, aż do dnia, gdy w jego ciasnej kajucie, w towarzystwie Najwyższego Lorda Zaciągu, zjawił się tajemniczy mężczyzna. Przybysz żądał informacji, których nie był w stanie zapewnić żaden ze starszych rangą skrybów Bezbłędna pamięć i umiejętność natychmiastowego sekwencjonowania i przetwarzania danych poszukiwanych przez potężnego nieznajomego stały się przyczynkiem do opuszczenia stacji przez Harlona. Choć nigdy nie miewał ku temu ciągot, obecnie prowadzi znacznie bardziej ekscytujące życie.

Przykładowe ścieżki rozwoju Mędrca

Jeśli wiedza to klucz potęgi, to wiedza pradawnych jest najpotężniejsza. Jej istnienie wiąże się raczej z legendami, niż faktami, bowiem większość historii Imperium stała się apokryficzną mitologią. Prastare nauki nierzadko zawierają jednak ukryte sekrety rzucające światło na mroki herezji. Przekazywanie ich jako opowieści może również służyć nakłonieniu postronnych do wsparcia drużyny w jej bojach. Tego rodzaju Mędrcy winni skupić się na rozwijaniu wiedzy, lingwistyki i sztuki przekazu, aby sprawniej poznawać i dzielić się legendami.

Sugerowany rozwój :

Cechy: Inteligencja, Ogłada, Zręczność
Umiejętności: akrobatyka, lingwistyka (Niski Gotyk, Wysoki Gotyk), nauka (heraldyka, legendy), wiedza (Imperium, sektor Askellon), zakazana wiedza (legendy), zawód (artysta, historyk)
Zdolności: aura dowódcy, wiedza wpojona, zobojętniały

Posiadać wiedzę to za mało. Należy ją chronić i bronić, bowiem dostępna i jawna wiedza to umniejszona wiedza. Tym bardziej w kontekście drużyny Inkwizytora dbającej o bezpieczeństwo misji i własnych tożsamości. Dla takich Mędrców zarówno utrzymywanie, jak i odkrywanie tajemnic staje się obsesją. Może stać się mistrzem kryptologii i szpiegostwa, jak również nabyć zdolność przezwyciężania wrogich układów zabezpieczeń. Ze względu na zagrożenie ze strony heretyckich psioników, musi zapewnić bezpieczeństwo również swojemu umysłowi.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Inteligencja, Percepcja, Zręczność
Umiejętności: logika, nauka (kryptologia), ukrywanie się, zabezpieczenia, zawód (kryptolog)
Zdolności: forteca woli, nierozpoznawalny, odporność (moce psioniczne), potęga woli, sieć kontaktów, zatuszowanie

Mistyk

Dusze dotknięte Osnową i wypełnione je) nieziemską mocą. Psionicy, prorocy i szamani obdarzeni mocą kształtowania tajemnych mocy Immaterium i zwracania ich przeciw swoim wrogom.

Twoja władza przeminie. Moja moc jest wieczna. To ogień, który będzie płonął długo po mojej śmierci.

- Psionik Bojowy Kaleen Ka,
rozpoczynając Spopielenie Kartelu Brzytw

Tysiąclecia ludzkiej ewolucji przyniosły plon w postaci psioników Imperium, utalentowanych dusz władających potężną, choć nieprzewidywalną mocą. Mistycy zostali w ten czy inny sposób przemienieni przez Osnowę, zyskując pewien stopień kontroli nad jej nienaturalnymi prądami i wiedzy na temat ich użytkowania. Jako psionicy bojowi, prymitywni wróżbici czy wyjęci spod prawa czarownicy, stanowią most między ludzkością a Oceanem Dusz i mocami, które go zamieszkują. U niektórych przeklęty dar idzie w parze z przekonaniem o związkach wszystkich rzeczy - nawet najmniejszy szczegół traktują jako sygnały z zaświatów, a technologia to dla nich niepewna podpora wobec nieznanym niebezpieczeństw. Nawet zerknięcie pod podszewkę materialnego świata ukazuje kruchość rzeczywistości i koszmary, których zwykli obywatele Imperium nie powinni poznać. Immaterium potrafi zapewnić śmiertelnikom wybawienie w chwili potrzeby, broń na osobistych wrogów czy pouczające wejrzenie w przyszłość. Niczym pradawne morza Terry, jest jednak nieprzewidywalne, nieposkromione i kapryśne. Wszyscy Mistycy muszą żyć z myślą, że pomimo mocy i statusu zapewnianego przez ich własne dary, najpewniej w końcu staną się one ich zagładą. Mistyków cechuje połączenie z Osnową zapewniające wiedzę, o której nie śnili zwykli śmiertelnicy oraz oręż do walki z przerażającymi istotami, które ostrzą kły po drugiej strony wyrwy między wymiarami.

Rola Mistyka

Psionicy to stały element Imperium. Zapewniają komunikację poprzez Osnowę, walczą w wojnach i czytają umysły obywateli. Mistycy rozumieją charakter tego rodzaju mocy lepiej, niż ktokolwiek inny, posiedli bowiem podobne zdolności lub wgląd w naturę Osnowy Wielu Inkwizytorów posiada psioniczne moce lub używa obdarzonych nimi Akolitów do przeszukiwania umysłów w poszukiwaniu niezbędnych informacji. Mistyk postrzega galaktykę nie jako zbiór gwiazd i planet, a otulinę pokrywającą krainę umysłowej energii, w której ludzkie dusze goreją niczym jasne płomienie ogromnych świec. Osoby obdarzone taką wiedzą mogą nauczyć się postrzegać oraz, z biegiem czasu, kontrolować tę energię. Rzeczywistość staje się wtedy zmienna i plastyczna. Przestaje stanowić przeszkodę większą niż gęsta mgła.

Pomoc i wsparcie Mistyka ogranicza nierzadko jedynie jego własna umiejętność manipulowania Immaterium. Tego rodzaju moc ma jednak swoją cenę. Mistyk może być w równym stopniu władcą zakazanej wiedzy, co jej ofiarą. Wystarczy chwila nieuwagi, by utracił nad nią kontrolę i stał się otwartą bramą między światem materialnym a Osnową, uwalniając niestabilną energię, wygłodniałe demony i jeszcze gorsze koszmary. W najlepszym wypadku rezultatem takiego wydarzenia będą zjawiska psioniczne w rodzaju bezcielesnych głosów, tłukących się luster czy chłodu pokrywającego otoczenie szronem. W najgorszym oznacza demoniczne opętanie lub całkowite zniszczenie wszystkiego i. wszystkich wokół. Wiąże się to oczywiście z nieufnością innych Akolitów w kontaktach z Mistykiem, nawet takim, który nigdy wcześniej nie przejawiał niestabilności czy braku należytej kontroli. Trudno zignorować możliwość nieumyślnego zwrócenia mocy psionika przeciw jego towarzyszom.

Pomimo ryzyka, Mistyk to cenny nabytek nie tylko jako tarcza przeciw czarnoksięstwu. Nierzadko stanowi źródło tajemnej wiedzy Przeszukując cudze umysły, badając plugastwa i zepsucie dusz czy spoglądając w przyszłość za pośrednictwem Osnowy, Mistyk potrafi zapewnić odpowiedzi i rady niedostępne tradycyjnymi metodami. Ze względu na płynną naturę czasu w Osnowie, gromadzi wiedzę zarówno o minionych, jak i nadchodzących wydarzeniach. Podobnie jak wszystkie manipulacje Osnowy, takie prorokowanie bywa niebezpieczne. Efekt jest jednak nierzadko wart ryzyka, a wielu Inkwizytorom nie są obce tego rodzaju metody walki z nieprzyjacielem.

Ceną talentów Mistyka jest zdystansowanie wobec innych Akolitów. Strach przed nieznanym to naturalny odruch, a psionik obdarzony zakazaną wiedzą i umiejętnością gwałtownego przemieniania rzeczywistości stanowi uosobienie nieznanego. Niewielu chętnie spędza czas w towarzystwie kogoś, kto potrafi czytać w myślach i ingerować w prawa fizyki, nawet jeśli jest nim sojusznik w walce o przetrwanie Imperium. Mistycy często budzą podświadomą niechęć wśród innych ludzi, co czyni ich skazanymi na samotność, którą przerywają jedynie wewnętrzne głosy i cień nadchodzącej zagłady.

Mistycy jako postacie

Dar psioniczny jest ślepy Objawia się zarówno wśród mężczyzn, jak i kobiet, nie bacząc na miejsce zamieszkania w Imperium. Niektórzy postrzegają go jako mutację, wykazując większą częstotliwość występowania tkniętych przez Osnowę na obszarach stanowiących kolebkę innych wynaturzeń. W rzeczywistości decydującym czynnikiem jest wola przeznaczenia i nieznanych zachcianek mocy nieznanych śmiertelnikom. Mistycy traktowani są różnie, zależnie od natury cywilizacji, z której pochodzą. Mogą być piętnowani jako ohydne potwory i wypierani na margines społeczności lub obdarzeni wpływami i statusem jako posiadacze daru proroctwa. Zawsze wyróżniają się z tłumu, bowiem nawet, jeśli są tolerowani w miejscu urodzenia, niewiele zakątków Imperium wita ich z otwartymi ramionami. Akolici kroczący ścieżką Mistyka najczęściej przedstawiają jedną z dwóch grup. Mogą być sankcjonowani i wyszkoleni w użyciu swych darów na Terrze lub niesankcjonowanymi uciekinierami, którym udało się pozostać w ukryciu.

Mistyk
Zasady gry

Rola Mistyka niesie za sobą następujące korzyści:

Predyspozycje Roli

Defensywa, Erudycja, Inteligencja, Percepcja, Siła Woli

Zdolność Roli

Odporność (moce psioniczne) *lub* zmysł Osnowy

Premia za Rolę

Wgląd w Osnowę. Mistyk rozpoczyna grę posiadając Rozwinięcie Elitarne Psionik (patrz strona 90). Z tego względu zalecana Siła Woli dla postaci Mistyka to przynajmniej 35.

Sankcjonowani psionicy, którym uda się przeżyć szkolenie mogą wywodzić się z różnorakich środowisk. Służę u boku żołnierzy Gwardii Imperialnej, podróżuję po galaktyce jako Astropaci, a nawet służę jako doradcy zgromadzeń władzy i gubernatorów. Nawet na takich stanowiskach pilnuję ich osoby gotowe do działania w wypadku, gdy utracę panowanie nad swymi mocami. Kariera niejednego Mistyka zakończyła się strzałem w tył głowy

Niesankcjonowani psionicy wiodę żywot niebezpieczny zarówno dla siebie, jak i otaczającej ludności. Nierzadko poznaję swoje umiejętności opierając się na wiadomościach przekazywanych z pokolenia na pokolenie przez szamanów i czarowników lub wyczytanych z niezrozumiałych ksiąg. Żyję w ciągłym strachu przed odkryciem i śmiercią. Na dzikich i granicznych światach Mistyk może trwać w ukryciu i odosobnieniu przez całe lata, chroniony reputację mrocznej wiedźmy czy potężnego czarnoksiężnika. Tylko najsilniejsi z nich przetrwają widmo demonicznego opętania i szaleństwa na tyle długo, by wkroczyć w dorosłość. Inkwizytor może wcielić tego rodzaju psionika do swej drużyny z wielu powodów. Niezrównane uprawnienia i władza Inkwizycji stanów dla niesankcjonowanych sług dostateczną ochronę przed resztą Imperium.

Przykładowy Mistyk: Eos du Aguila-M

Eos pracowała w jednej z placówek handlowych rozsianych pośród pasa asteroidów Portu Aquila. Wkrótce narodziła się w niej fascynacja wszelkim ogniem i płomieniem, jaki można było znaleźć na kosmicznej stacji. Stoisko Eos pokrywał wosk z dziesiątek świec, które oferowały klientom ciepło pośród tajemniczego chłodu, który zdawał się ją otaczać. Odkryła, że spoglądanie w płomienie ukazywało jej tajemnice i wskazówki o nadchodzących wydarzeniach. Gdy pewnej orbity na stacji pojawili się osobliwie ubrani wędrowcy, nie było to dla niej zaskoczeniem. Świece ukazały twarz ich przywódcy na długo przed tym, gdy zabrał ją ze sobą, aby gdzie indziej doglądała gorejącego płomienia Imperatora.

Przykładowe ścieżki rozwoju Mistyka

Mistyk nierzadko posiada wgląd w kręte ścieżki przeznaczenia. Większość ludzi traktuje go w najlepszym wypadku jak guślarza i szarlatana, w najgorszym jak groźnego czarnoksiężnika. Może jednak stanowić potężną broń w boju z wrogami ludzkości. Gracz może rozwinąć Mistyka w tym kierunku kładąc nacisk na moce Proroctw oraz umiejętność przekazywania wizji towarzyszom.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Ogłada, Percepcja, Siła Woli
Umiejętności: przekonywanie, spostrzegawczość, zakazana wiedza (okultyzm, Osnowa), zawód (wróżbita)
Zdolności: informatorzy w tłumie, intuicja, nieustanna czujność, przebłysk intuicji, walka na ślepo, znikąd osłony
Moce psioniczne: Ostrzeżenie, Postrzeganie Osnowy, Prekognicja, Przeczucie, Przepowiednia

Władać mocami Osnowy oznacza rychłą katastrofę. Istnieją jednak ci, którzy czynią z niej tarczę chroniącą innych przed grozą z zewnętrz, od wewnątrz i z zaświatów. Tego rodzaju bohater wykorzystuje swe moce, by umacniać towarzyszy i niszczyć tych, którzy im grożą.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Siła Woli, Wytrzymałość, Zręczność
Umiejętności: medycyna, spostrzegawczość, unik, wyczucie Osnowy
Zdolności: nieustanna czujność, odcięcie Osnowy, odporność (moce psioniczne), potęga woli, szklana pułapka, ulubieniec Osnowy
Moce psioniczne: Kopuła telekinetyczna, Odnowienie sił, Tarcza telekinetyczna, Wytrwałość

Ryzykant

Łotry i najemnicy zawdzięczający życie sprytowi i biegłości w posługiwaniu się bronią. Utalentowani złodzieje, banici i przestępcy, którzy w pogoni za pieniędzmi sprzedają swe usługi temu, kto zapłaci najwięcej.

Obróć się powoli. Dadzą mi mniej za martwego, ale jestem skłonny na to przystać.

- Jaz Kimba, giłdyjny łowca nagród

Na każdym świecie znajdą się mężczyźni i kobiety zamieszkujący margines dzięki pewnej ręce do broni. Oferują swoje usługi wszystkim poszukującym specjalistów od mokrej roboty, którzy nie zadają zbędnych pytań. Ryzykanci to różnorodna zbieranina szumowin, łowców nagród i niewolników, piratów oraz renegatów - wszystkich, którzy żyją na skraju prawa lub poza nim. Mogą być złotoustymi zalotnikami wykorzystującymi łotrowski magnetyzm w coraz to nowszych oszustwach lub surowymi, agresywnymi zbirami. Większość to samotne jednostki, które nie uznają żadnych więzów ponad aktualnie płacącego pracodawcę. Obdarzeni są talentem do odbierania zarówno bogatym, jak i biednym. Wielu dryfuje gdzieś pomiędzy niemal legalną pracą w charakterze ochroniarzy i prywatnych żołnierzy a jawnymi rozbojami i zabójstwami. Jeśli przeżyją odpowiednio długo, nabywają cenne umiejętności wyczuwania niebezpieczeństw, dobijania targu z sobie podobnymi oraz rozpoznawania sytuacji, w których zasadnym jest ograniczenie strat i ucieczka. Mogą również stać się zdolnymi strzelcami, którzy używają broni chroniąc własne życie lub odbierając cudze. Ryzykantów cechuje samolubna natura i pogarda dla władzy Wybierają ścieżkę banity, która zapewnia wolność i możliwość szybkiego zarobku.

Rola Ryzykanta

Ryzykant funkcjonuje na surowym i bezlitosnym szczeblu imperialnego społeczeństwa, gdzie musi robić użytek ze swojego sprytu i zdolności bojowych. Większość obywateli Imperium wradza się w określone miejsce lub zawód. Nawet, jeśli oznacza to bezmyślną harówkę czy morderczą pracę w toksycznych fabrykach, mogą być pewni, że posiadają własny kąt, w którym mogą spocząć. Nie jest to dane Ryzykantom, którzy wymknęli się kastom i hierarchiom, by żyć im na przekór na marginesie społeczeństwa. Tego rodzaju żywot niesie za sobą umiejętności niezbędne Akolitom, niejednokrotnie zmuszanym do podążania w te sfery tropem przestępstw i herezji.

Za nic mając pospolite prawa i zakazy, Ryzykanci potrafią znaleźć sposób na osiągnięcie każdego celu, od włamań do pilnie strzeżonych budowli, przez paserstwo nielegalnych towarów i wręczanie łapówek śledzącym egzekutorom, aż po przywoływanie kontaktów i znajomości, które posiadają jedynie wtajemniczeni. Akolici znani są z balansowania na krawędzi lokalnego prawa, obecność Ryzykanta może więc stanowić różnicę między wyważaniem drzwi siedliska mafijnego bossa, a powitaniem przez niego z otwartymi ramionami.

Egzystencja poza względnym bezpieczeństwem imperialnych społeczności wymusza na Ryzykantach zgłębienie sztuki przetrwania bez pomocy innych. Na gęsto zaludnionym świecie-kopcu może to oznaczać wiedzę o źródłach czystej wody i jadalnych grzybów lub o niestabilnych obszarach podkopca. Na dzikiej planecie zewnętrznych rubieży Ryzykant szybko uczy się, które mieściny oferują schronienie, a które preferują otwarcie ognia nad zadawanie pytań. Najcenniejszą umiejętnością Ryzykanta jest zmysł w decydowaniu, komu i na ile zaufać. Czyni to z niego wyśmienitego rozmówcę, zdolnego zastosować oszustwa i zwody, gdy stają się one konieczne. Potrafi również zataić niewygodną prawdę na tyle, by nie stanowiła przeszkody w pozyskaniu nowych kontaktów

W walce talent Ryzykanta do przetrwania objawia się nieczystymi sztuczkami i gotowością dobywania broni. Każdy banita, który przeżył odpowiednio długo wie, że różnicą między życiem a śmiercią jest decyzja, kiedy walczyć, a kiedy się wycofać. Chwila wahania potrafi nieść za sobą śmiertelne konsekwencje. Oficer Imperialnej Gwardii może mieć obsesję na punkcie wyższych celów taktycznych, lecz dla Ryzykanta kluczowe jest jak najszybsze zakończenie starcia i ujście z niego cało. Bez zawahania zastrzeli bezbronnego przeciwnika, jeśli uzna go za zagrożenie. Te cechy działają na jego korzyść w sytuacjach, które wymagają szybkiej ręki i jeszcze szybszego rozumu.

Ryzykanci jako postacie

Przestępcy stanowią plagę Imperium na każdej z warstw społeczeństwa, od arystokratycznych kanciarzy wykorzystujących luki prawne, by zniszczyć oponentów, aż po pospolite szumowiny mordujące się nawzajem w walce o swój nędzny dobytek. Ryzykanci dryfują między tymi sferami, radząc sobie, jak umieją najlepiej. Zmieniają wrogość i nieprzychylny los w okazje i bogactwo. Na rozwiniętych planetach Ryzykant żyje w cieniu społeczności, zarabiając na życie pośród gangów i ulicznych osiłków. Nie jest osobą, z którą warto zadzierać. Po gorzkich latach spędzonych pośród zdrady i najgorszych szumowin bywa równie skory do strzelania bez ostrzeżenia, co do podania pomocnej dłoni. Ryzykanci wychowani przez kopce, kuźnie i na światach-katedrach nawykli do egzystencji pośród mas ludzkości. Dobrze znają ludzką naturę i potrafią uczynić z niej swoją przewagę. Najzdolniejsi są w stanie wybić się do wyższych sfer, pomijając całe szczeble społeczeństwa, na każdym kroku robiąc użytek z uroku osobistego i gorących pistoletów laserowych.

Ryzykant
Zasady gry

Rola Ryzykanta niesie za sobą następujące korzyści:

Predyspozycje Roli

Charyzma, Defensywa, Finezja,
Umiejętności Strzeleckie, Zręczność

Zdolność Roli

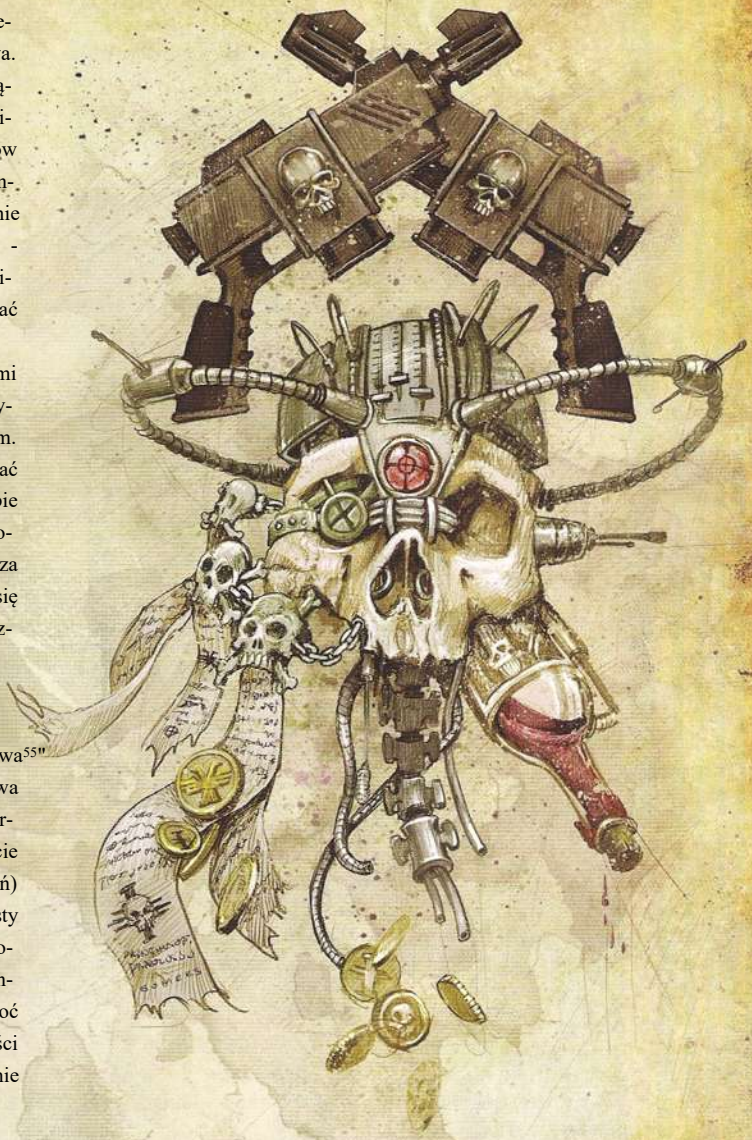
Na cztery łapy *lub* szybkie dobycie

Premia za Rolę

Strzał w biegu: Raz na rundę, po wykonaniu akcji ruchu, Ryzykant może wykonać jeden atak standardowy za pomocą dobytego pistoletu. Atak ten jest akcją darmową.

Ryzykanci wywodzący się z pustki kosmosu i dzikich światów podążają zgoła inną ścieżką. Dzikie rubieże i sztuczne, puste przestrzenie to miejsca, w których niełatwo odrzucić zasady społeczeństwa. W prymitywnej dziczy Ryzykanci mogą stać się bandytami napadającymi na podróżników pośród pustkowi oddzielających enklawy cywilizacji. Z czasem mogą osiągnąć status wyjętych spod prawa władców przestępczych band lub innych bezecnych grup; dopiero wpływ Inkwizytora skłania ich do skierowania swych umiejętności ku ochronie ludzkości. Głębia kosmosu może być tłem dla podobnej opowieści - Ryzykanci mogą stać się przywódcami niewielkiego półświatka rodzimej stacji czy okrętu, a nawet wyrwać się z zamknięcia i pożeglować na wiatrach pustki jako gwiezdni piraci.

. Arystokratyczni Ryzykanci bywają najbardziej pomysłowymi przedstawicielami swojego rodzaju. W nielegalnych działaniach wykorzystują całość wpływów pozyskanych szlacheckim urodzeniem. Ryzykant wywodzący się z silnego rodu może całymi latami odbierać poddanym ich bogactwa, aż nie zadrze z kimś potężniejszym od siebie tub wyzyskiwani staną do otwartego buntu. W takiej sytuacji arystokratyczni Ryzykanci nierzadko uchodzą przed odpowiedzialnością za swoje czyny do innych układów planetarnych, gdzie mogą znaleźć się w służbie Inkwizycji. O ile Akolita jest w stanie dowieść swej użyteczności, Inkwizytorzy z rzadka zadają pytania o kłopotliwą przeszłość.



PRZYKŁADOWY RYZYKANT: TIMO **SAR'SE**

Timo przez całe lata służył w Straży na Juno, egzekwując piwa[55"] stołecznego miasta. Prowadząc dochodzenie w sprawie morderstwa odkrył skład reliktów *enos.* Szybko przekonał się, jak wiele są warte i dobił targu, który zapewnił mu w ięcej bogactwa, niż całe życie uczciwej służby. Porzucił swój posterunek (lecz nie służbową broń) i zaaranżował transport poza planetę, dzięki któremu uniknął zemsty Straży. Prowadził interesy zarówno z Czarnym Kartelem, jak i wschodzącą Popielatą Ligą jako przemytnik i pośrednik nielegalnego handlu, do momentu, gdy zadarł z. niewłaściwym człowiekiem. Choć nie jest chętny nowemu życiu w charakterze Akolity, jego znajomości na czarnym rynku i smykalka do nielegalnego handlu służą obecnie wyższym celom.

PRZYKŁADOWE ŚCIEŻKI ROZWOJU RYZYKANTA

Bezlitosny margines społeczny, w którym nie obowiązuje prawo, wynagradza przede wszystkim osoby, które szybko myślą i jeszcze szybciej pociągają za spust. W służbie Inkwizycji biegłość i lekkość Ryzykanta w posługiwaniu się bronią muszą być wyjątkowe, graniczące wręcz z legendarnymi. Krocząc tą ścieżką, gracz winien skupić się na talencie do walki dwiema broniami równocześnie oraz zdolnościami, które utrzymają bohatera przy życiu podczas wymiany ognia.

SUGEROWANY ROZWÓJ:

Cechy: Umiejętności Strzeleckie, Wytrzymałość, Zręczność
Umiejętności: akrobatyka, pilotaż, ukrywanie się, unik
Zdolności: broń specjalna (jedna dowolna dystansowa), mistrz dwóch broni, oburęczność, podwójny strzał, powstanie, strzał z biodra, szybkie dobycie, trudny cel, walka dwiema broniami

Niektórzy posiedli umiejętność przetrwania w każdym społeczeństwie. Związek tej umiejętności z nie do końca legalnymi metodami nie jest dla nich powodem do niepokoju. W osiąganiu celów polegają na kłamstwach i oszustwach. Gracze pragnący rozwinąć Ryzykanta w tym kierunku powinni postawić na umiejętności interakcji społecznej. Mogą również poszerzyć wachlarz umiejętności ukrywania się i zwodzenia przeciwników, by sprawniej omamić wszechobecnych głupców.

SUGEROWANY ROZWÓJ:

Cechy: Ogłada, Percepcja, Zręczność
Umiejętności: biel', nauka (półświatek), plotkowanie, przekonywanie, ukrywanie się, spostrzegawczość, **7**,winne palce
Zdolności: intormatorzy w tłumie, intuicja, na cztery łapy, nierozpoznawalny, nieustanna czujność, powstanie, sieć kontaktów, zatuszowanie

Śledczy

Wyśmienici tropiciele i detektywi z obsesją na punkcie ścigania poszukiwanych. Przeczesują sekrety Imperium, wyszukując fakty niewidoczne dla innych i używają ich, by zastawiać pułapki na swą zwierzynę.

Ewidentne ślady ostrzy xenos. Pośmiertnie rozerwane, by zamaskować równość cięć. Najwyraźniej ktoś nie życzył sobie, żeby go z tym kojarzono.

- Arbitrator Sebastine Natto

Akolita kroczący ścieżkę Śledczego poświęca się polowaniom i nieustępliwej pracy detektywistycznej. Tam, gdzie inni wybraliby rozwiązania siłowe łub porzucili śledztwo, potrafi dostrzec oznaki i wskazówki naprowadzające na trop upragnionej zdobyczy, którą może być zarówno uciekinier Imperialnej sprawiedliwości, jak również tajemnica ukryta pośród sieci kłamstw. Fascynuję go nieznane fakty. Nie potrafi spocząć, dopóki łamigłówka nie zostanie rozwiązana, a pogoń zakończona. Zagadka i łowy niekiedy potrafię stać się dla Śledczego ważniejsze od ostatecznego pogromu heretyckiego kultu czy pochwycenia zbiegłego psionika. Odnalezienie rozwiązania czy zatrzymanie uciekiniera wiąże się z jego strony z utratę zainteresowania sprawę. Śledczy to urodzony detektyw i wywiadowca, który zdolny jest dotrzeć do prawdy skrytej pośród monumentalnych struktur władzy Imperium lub w krętym labiryncie miast i społeczności. To, co dla zwykłych śmiertelników jest ślepym zaułkiem i fałszywym tropem, dla wyostrzonych zmysłów i bystrego intelektu Śledczego stanowi wskazówkę wiodącą do ostatecznego ujawnienia spisku i rozwiązania tajemnicy. Cechuje go dbałość o szczegóły i uwaga poświęcana najmniejszym detalom. Czy poświęca się łowom, czy pracy wywiadowczej, obsesyjna natura Śledczego popycha go wciąż ku kolejnym ukrytym prawdom i nieuchwytnym zbiegom.

Rola Śledczego

By eliminować wrogów ludzkości, Inkwizytor musi ich najpierw odnaleźć. Talent Śledczego do łowów zapewnia mu przewagę w tego rodzaju poszukiwaniach. Nie ma sobie równych w doszukiwaniu się prawd skrytych mgłę tajemnicy czy dostrzeganiu ukrytej natury spraw. Jako doświadczony myśliwy potrafi mistrzowsko ocenić siłę i słabości swej zwierzyny, poznając jej sposób myślenia i działania przed wypracowaniem najskuteczniejszej metody ataku, Cel łowów Śledczego nie znajdzie schronienia w żadnym środowisku, nawet pośród iglic wymarłego miasta-kopca czy na pokładzie pradawnej stacji kosmicznej. Naturę Śledczego jest ciągłe doskonalenie i dostosowanie metod do napotykanych przeciwności, co czyni z niego wyśmienitego zwiadowcę i przewodnika, zdolnego wyczuć najlepszę ścieżkę w niegościnnym terenie lub odnaleźć cel wędrówki w obcym środowisku. W tych mrocznych miejscach życie drużyny nierzadko spoczywa w rękach Śledczego wiodęcego ję w oparciu o swój instynkt i zmysł przetrwania.

Śledczy zawsze jest świadom swego otoczenia. Nierzadko pierwszy wykrywa obecność wrogów i niweczy ich zasadzki. Dostrzega niebezpieczeństwo tam, gdzie inni widzę tylko spokojnę okolicę, potrafi również wycięgać wnioski o naturze nieprzyjaciela, by przewidzieć jego posunięcia. W dziczy Śledczy występuje w charakterze myśliwego, trapera i przewodnika, natomiast w labiryntach miast staje się detektywem i wywiadowcę. Pocięg do łowów i dociekania prawdy czynię z niego cennego sługę Inkwizycji, której celem jest wykrywanie potencjalnych zagrożeń i ściganie' poszukiwanych. Wielu Inkwizytorów zawdzięcza uzyskane wpływy.i władzę działaniom swych Śledczych.

Śledczy
Zasady gry

Rola Śledczego wiąże się z następującymi korzyściami:

Predyspozycje Roli

Charyzma, Inteligencja, Ogłada, Percepcja, Technika

Zdolność Roli

Intuicja *lub* rozbrajanie

Premia za Rolę

Nie umknie żaden szczegół Prócz zwyczajowych sposobów użycia Punktów Przeznaczenia (patrz strona 293), Śledczy może wydać Punkt Przeznaczenia, by odnieść natychmiastowy sukces w teście plotkowania lub spostrzegawczości, o liczbie stopni równej premii z Percepcji.

Zamiłowania Śledczego potrafię być w równym stopniu błogosławieństwem, co klętwę. Obsesja, która zapewnia mu siłę, może również postawić go w niebezpiecznych sytuacjach, na które nie był przygotowany. Pośród mroków, między gwiazdami, w mroźnych głębinach rozbitych światów i w prastarych, zapomnianych ruinach czaję się niezliczone okropieństwa. Wiele z tych niegościnnych miejsc broni się przed obecnością człowieka, skrywając sekrety sprzed tysięcleci, 0 których zaginęła wszelka pamięć. Rozsędni obywatele baczę na przestrogi Imperatora i unikaję mrocznych tajemnic minionych wieków Z rzadka w ogóle zaprzętaję sobie głowę czymkolwiek wykraczajęcym poza bezpieczne granice własnego świata. Śledczy postępuje inaczej. Po podjęciu tropu podęża nim do samego końca. Podwójna natura jego darów pozwala odkryć ostatecznę prawdę, lecz również popycha go w ramiona niebezpieczeństwa. Ci, którzy przetrwaję tego rodzaju przygody zwracaję na siebie uwagę Inkwizycji i mogę stanąć u boku innych obrońców ludzkości.

Jako członek drużyny Śledczy bywa nieoceniony w wykrywaniu herezji, skażeń *xenos* i innych zagrożeń, lecz niełatwo jest mu skupić uwagę na pojedynczym problemie. Zagadki nie kończę się prostym 1 klarownym rozwięzaniem, a wyśledzona herezja nierzadko rzuca światło na kolejne spiski wobec ludzkości. Skupienie na bieżęcej misji jest nieodzowne, towarzysze sę więc często zmuszeni powstrzymać Śledczego od zmiany kierunku pracy przed zakończeniem trwajęcej operacji. Śledczy nie potrafi pogodzić się z niewyjaśnionymi tajemnicami. Jeśli jego zapędy nie zostanę ukrócone, może one powodować tarcia wśród Akolitów o grzesznej przeszłości.

Śledczy jako postacie

Wszędzie, gdzie kroczę przestępcy, pojawiaję się również osoby oddane zadaniu pochwycenia ich i oddaniu należytej sprawiedliwości. Śledczy to kluczowy element społeczności Imperium, niezależnie od tego, czy jest Egzekutorem habi-blokowisk kopca czy naczelnym myśliwym na dzikim świecie. Arystokratyczni Śledczy, choć traktowani przez pobratymców z pogardę, sę w stanie wypracować wpływowe stanowisko, w ramach którego pożytkuję posiadany talent i hołduję swojej obsesji. Jako nadzorcy i władcy kopcowych pięter, a niekiedy nawet całych planet, kieruję oddziałami Egzekutorów utrzymujących porządek i wypleniających nieprzyjaciół. Zamieszkujący uprzemysłowione planety Śledczy o skromniejszym rodowodzie działają na pierwszej linii

habitatów, prowadząc działania wywiadowcze jako część sił porządkowych. Wybitny Śledczy zwraca jednak uwagę Inkwizycji niezależnie od okoliczności. Może odznaczać się niemal nadnaturalną intuicją w prowadzeniu dochodzenia, w którym zawiedli wszyscy inni agenci, lub wykazywać znajomość przestępczych umysłów i metod działania, których nie jest w stanie nakreślić żadna instytucja szkoleniowa.

Śledczy wywodzący się ze słabiej zaludnionych miejsc, takich jak dzikie światy czy przemierzające pustkę konstrukcje, dysponują skromniejszym wachlarzem dostępnych środków. Miast tego posiłkują się materiałami zapewnianymi przez otoczenie, co czyni ich zahartowanymi, i przebiegłymi. W czasie pościgu nierzadko robią użytek z niezrównanej wiedzy o niegościnnych środowiskach, czyniąc z nich pułapki na uciekinierów. Tego rodzaju Śledczy spędzają czas polując na zbiegów na niegościnnych bezdrożach i pustkowiach, nierzadko stają się więc specjalistami od przetrwania w trudnych warunkach.

Inni działają w charakterze odkrywców na okrętach wolnych kupców z małych lub we Flotach Badawczych *Mechanicum.* Mijają się ze śmiercią na porządku dziennym, niejednokrotnie budząc tajemnice zaskakujące dla swych przełożonych. Niektórzy służą jako zwiadowcy Gwardii Imperialnej lub tropiciele czarownic z *Adeptus Astra Telepathica.* We wszystkich przypadkach zachowują charakter Śledczego, nieprzerwanie dociekając, przeczesując i polując na poszukiwanych zbiegów. Nie spoczną, póki ich nie schwytają.

Przykładowy Śledczy: Fari gena Tam

Na świecie-kopcu, gdzie przysięgi są świętością, najsroższe kary Desoleum czekają tych, którzy porzucają swe zobowiązania i uciekają od odpowiedzialności lub próbują manipulować trybami przysiąg, by skrócić czas swej służby. Przed wymierzeniem kary trzeba jednak schwytać krzywoprzysiężców. To zadanie należy do formacji Sankcjonowanych Łowców Krzywoprzysiężców, której przedstawicielką jest Fari. Gdy przydzielono jej sprawę, pracowała bezlitośnie. Bez wytchnienia tropiła zbiegów pośród mroków podkopca lub otaczających pustkowi. Podczas rozpracowania sekty fałszerzy trybów przysiąg działała u boku tajemniczych sprzymierzeńców, którzy starali się zapobiec infiltracji kopca przez zamiejscowy heretycki kult. Przywódca grupy dostrzegł jej talent, spłacił dług przysięgi i powiódł poza granice Desoleum, na łowy znacznie bardziej niebezpiecznej zwierzyny.

Przykładowe ścieżki rozwoju Śledczego

Nieomylny instynkt i bystry umysł to niezbędne cechy Śledczego, niezależnie od tego, czy w poprzednim życiu był tropicielem na dzikim świecie, zubożałym myśliwym z głębin kopca, poszukiwaczem zaginionych artefaktów czy detektywem *Adeptus Arbites.* Inkwizytorzy cenią jego umiejętności, gdyż oznaki zepsuda potrafią być równie subtelne, co zgubne. Podążając tą ścieżką gracz stworzy Śledczego zdolnego przemienić kroplę krwi i garść pyłu w celne sprawozdanie wypadków Żaden szczegół nie umknie jego uwadze.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Percepcja, Umiejętności Strzeleckie, Zręczność
Umiejętności: nawigacja (powierzchnia), przetrwanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik
Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, intuicja, na cztery łapy, nieustanna czujność, odporność (strach), sprint, strzał z biodra, strzelec wyborowy, szybkie dobycie, trudny cel, znikąd osłony, zobojętniały

Gdyby nie wpływ Inkwizytora, ten Śledczy zapewne posługiwałby się swą wnikliwością w celach przestępczych, lub jeszcze gorszych. Być może kiedyś tak było, lecz obecnie pożytkuje swe umiejętności dla wyższych i ważniejszych celów Subtelne sygnały w rozmowie, tiki nerwowe i tempo oddechu nie skrywają przed nim żadnych tajemnic. Wybierając ten schemat, gracz rozwija Śledczego, który potrafi czytać z ludzi równie łatwo, co z infoczytnika i ściągać z ust grzeszników wyznania winy tylko za pomocą przebiegłych słów i niezłomnego spojrzenia.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Ogłada, Inteligencja, Percepcja
Umiejętności: analiza, blef, lingwistyka (Wysoki Gotyk), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość
Zdolności: informatorzy w tłumie, intuicja, nierozpoznawalny, odporność (moce psioniczne), przebłysk intuicji, sieć kontaktów, wiedza wpojona, zatuszowanie, zobojętniały

Wojownik

Zaprawieni w bojach weterani wyszkoleni we wszystkich formach walki. Potrafią równie skutecznie zaczynać i kończyć konflikty, jak również stosować uświęcone celem środki brutalnej przemocy.

Koniec gadania. Idę po granaty

- Jacindalee San, pomyślnie negocjując uwolnienie Lorda Hallipha

Jedynym niezmiennym czynnikiem życia w 41. Tysiącleciu jest wojna. Drapieżni *xenos* i wrogie potęgi oblegają Imperium ze wszystkich stron, a każda gałąź przemysłu podporządkowana jest w pierwszej kolejności zbrojeniom. Wojownik to produkt ciągłego konfliktu, pochodzi prosto z linii frontu lub ze świata skąpanego w przemocy. Może nim być imperialny gwardzista pokryty bliznami wielu lat spędzonych na przeklętych polach bitew z *xenos,* brutalny Arbitrator wykuty w ogniu ulic wielkich miast czy żołnierz gangu walczący o przetrwanie w mrokach podkopca. Niezależnie od miejsca pochodzenia, przywykł do widoku straszliwych ran i trzasku broni laserowej. Dla Wojownika życie to ciągły konflikt, którego problemy najłatwiej rozwiązać użyciem bezpośredniej i bezwzględnej siły, przeważnie własnej. Jako biegły żołnierz dobrze zna naturę bitwy, przetrwał również wystarczająco długo, by zgłębić tajniki uchodzenia z życiem z burzliwych sytuacji. Wojownik posiada nie tylko talent do walki, lecz również głęboko zakorzenione przekonanie, iż jest ona najlepszą metodą rozwiązywania problemów, a najcelniejsze argumenty w każdej dyskusji to miecz łańcuchowy i pistolet wielkokalibrowy. Pole bitwy opuszcza zmęczony, lecz zawsze żywy, pozostawiając wrogów w kałużach krwi. Obiekty śledztw Inkwizycji przeważnie nie stronią od bezpośredniej przemocy, co czyni z Wojownika nieocenionego Akolitę, nawet, jeśli jest on w stanie zagwarantować bezpieczeństwo jedynie sobie.

Rola Wojownika

Inkwizytorzy zawsze znajdą zastosowanie dla żołnierzy i osiłków w charakterze wykonawców wyroków i osobistych ochroniarzy. Nie brakuje więc zajęć dla nikogo, kto potrafi posługiwać się bronią. Wykorzystując specjalistyczne umiejętności i wiedzę, Wojownik potrafi zasypać wrogów gradem pocisków i przechylić szalę zwycięstwa w każdej potyczce. Zdolny Wojownik rozpoznaje wszystkie niuanse walki. Posiada zmysł taktyczny, który pozwala mu prowadzić działaniami towarzyszy w charakterze polowego dowódcy Gdy sytuacja wymusza trudne wybory, to właśnie on staje na wysokości zadania i podejmuje decyzje o życiu i śmierci. Z tego względu Inkwizytorzy nierzadko kierują się osądem Wojowników w chwilach konfrontacji, zawierzając latom doświadczenia w podejmowaniu decyzji o taktycznych działaniach na polu bitwy.

Wojownik to często biegły pilot, kanonier i kierowca, obdarzony doświadczeniem w obsłudze śmiercionośnej broni i potężnych machin. Zna zasady ich funkcjonowania i potrafi wydobyć maksymalny ' potencjał z każdego pojazdu, od suborbitalnych lądowników, przez pojazdy antygrawitacyjne, na bojowych łazikach kończąc. Potrafi odnaleźć się nawet za sterami całkiem nieznanej maszyny Wyostrzony refleks i wrodzona pewność siebie służą mu nie tylko w walce, lecz y również w kokpicie dowolnego pojazdu. Weterani Gwardii Imperialnej bywają zaznajomieni, z tajnikami obsługi szerokiej gamy ciężkiego "uzbrojenia, ęzołgów i samobieżnych dział artyleryjskich. Kopcowy ..żołnierz gangu może znać podstawy pilotażu i modyfikacji pojazdów przemysłowych, przeważnie posiada również doświadczenie w wytwarzaniu improwizowanej broni i chałupniczych materiałów wybuchowych. Wojownik z dzikiego świata może posiadać dostęp jedynie do prymitywnej broni, lecz niezmienne prawidła walki czynią z niego równie godnego przeciwnika.

Wojownik regularnie staje oko w oko z wrogami, co czyni z niego wyśmienitego znawcę ludzkiej natury i zachowania. Potrafi dostrzec podstęp na podstawie kilku błądzących spojrzeń i drżąq'ch palców spustowych oraz bezbłędnie ocenić stopień determinacji przeciwnika. Miarą Wojownika jest jego biegłość w walce, przeważnie potrafi rozpoznać innych miłośników przemocy, nawet przez mgłę oszustw i utajeń. Dla postronnych jego osąd może wydać się pochopny, lecz o życiu i śmierci potrafi decydować sekunda dzieląca decyzję od działania. To, co wydaje się pobieżną oceną sytuacji nierzadko jest wynikiem wielu przetrwanych bojów.

Wojownik nawykł również do śmierci. Choć może posłać w jej objęcia wielu wrogów, nikt nie opuszcza Gwardii Imperialnej, *Adeptus Arbites* czy brutalnych kopcowych gangów, nie utraciwszy dziesiątek towarzyszy broni. W przeciwieństwie do Zabójcy, odbieranie życia nie jest dla Wojownika światłą sztuką czy aktem pobożności, ani też niczym przyjemnym. Stanowi niezbędną metodę zapewnienia sobie! przetrwania. Widząc przeciwnika ginącego w fontannie krwi, Wojownik czuje jedynie satysfakcję z przeżycia kolejnego dnia.

Wojownicy jako postacie

Na każdym ze światów Imperium konflikt przejawia się inaczej. Mogą nim być osobiste pojedynki i potyczki gangów na względnie cywilizowanych planetach lub olbrzymie bitwy' potężnych armii. Wojownika kształtują nie tylko cechy charakteru i zdolności, lecz również środowisko, w którym toczy boje. Wstąpienie w szeregi znamienitych organizacji Gwardii Imperialnej lub *Adeptus Arbites* niesie za sobą szereg specjalistycznych umiejętności, które zabarwiają osobisty styl walki niezależnie od otrzymanego później szkolenia.

Wojownicy z dzikich światów walczą w brutalnym i prymitywnym środowisku jako plemienni łowcy lub koczowniczy grabieżcy. Preferują broń białą ze względu na jej niezawodność lub na skutek osobistego poczucia honoru. Wywodzą się ze społeczności, w których słabi zostają zniszczeni, a przetrwają najsilniejsi, szanu ją więc siłę

Wojownik lEk
Zasady gry

Rola Wojownika wiąże się z następującymi korzyściami:

Predyspozycje Roli

Defensywa, Ofensywa, Siła,
Umiejętności Strzeleckie, Walka Wręcz

Zdolność Roli

Żelazna szczęka *lub* błyskawiczne przeładowanie

Premia za Rolę

Ekspert od przemocy. Prócz zwyczajowych sposobów użycia .; Punktów Przeznaczenia (patrz strona 293), Wojownik może wydać Punkt Przeznaczenia, by zmienić liczbę stopni sukcesu odniesionego w teście ataku na równą swojej premii z Walki Wręcz (podczas walki w zwarciu) lub Umiejętności Strzeleckich (podczas walki dystansowej).

i wytrzymałość ponad przebiegłość Nawet po uzyskaniu dostępu do nowoczesnego sprzętu, w rodzaju mieczy energetycznych i współczesnych pancerzy, wielu preferuje zadawać śmierć tradycyjną bronią swojego miejsca zamieszkania, jak na przykład skrwawionym toporem czy zaufaną maczugą.

Wojownicy ze światów-kopców i kuźni to z kolei specjaliści od technologii. Ci pierwsi przeważnie nawykli do walki na krótkie dystanse, którą wymusza klaustrofobiczny charakter habitatów. Wojownicy ze światów-kuźni nierzadko przemieniają swoje ciała. Podążając ścieżką Boga-Maszyny, odrzucają słabe ciało i krew na rzecz stali i kół zębatych. Czasem decydują się nawet na zastąpienie ręki karabinem laserowym lub bolterem, by posiadać dostęp do broni w każdych warunkach.

Wojownicy wywodzący się z pustki dzielą akceptację technologii z towarzyszami z kopców i kuźni. Zgłębiają również tajniki walki w kosmosie, stając się ekspertami od abordażów i potyczek w warunkach pozbawionych atmosfery Niska grawitacja lub całkowity jej brak mają mniejszy wpływ na Wojowników nawykłych do codziennego życia w warunkach sztucznego lub zmiennego ciążenia. Choć wydają się drobni i szczupli w porównaniu do zbrojnych z jałowych pustkowi dzikich światów, tak jak wszyscy Wojownicy żyją pasmem konfliktów i przemocy zadawanej innym.

Przykładowy Wojownik: Kairn Weslin

Kairn nie tylko przetrwał, lecz również prosperował w przerażających głębinowych miastach poniżej Vesuna Regis na Juno. Dzięki sukcesom na krwawych arenach gladiatorów, uformował potężną kompanię mutantów i wyrzutków Jego sława wkrótce sprowadziła na osadę atak wrogiego watażki, który zdecydował się zdławić w zarodku potencjalnego konkurenta. Kairn ledwie uszedł z życiem i poprzysiągł zemstę. Dobił targu podczas spotkania z zamiejscowymi podróżnikami: ich wsparcie w walce ze znienawidzonym przeciwnikiem w zamian za pomoc w odszukaniu osławionego techno-reliktu. Po wypełnieniu obu celów Kaim nie widział sensu w pozostaniu na Juno, dołączył więc do nowej drużyny, by stanąć naprzeciw wrogów znacznie straszniejszych od byłe mutanta.

Przykładowe ścieżki rozwoju Wojownika

Niesienie zarzewia wojny groźbom żyjącym pośród mroków' i wybijanie zastępów wrogów to me tylko święty obowiązek tej postaci, lecz również jej przywilej. Spełnia się władając stalą i ogniem oraz umacniając ciało i duszę do walki z stworami niepojętymi dla zwykłych obywateli. Krocząc tą ścieżką, gracz może stworzyć Wojownika, który stanie się śmiercionośnym zagrożeniem w walce wręcz, zdolnego mierzyć się z najpotężniejszymi wrogami w imieniu Imperatora.

Sugerowany rozwój

Cechy: Siła, Siła Woli, Walka Wręcz
Umiejętności: atletyka, parowanie, przesłuchiwanie, unik
Zdolności: broń specjalna (Niezaawansowana), kontratak, krzepkość, miażdżący cios, mistrz ostrza, nie dozwól wiedźmie, nieuchronny atak, prawdziwe męstwo, szybki atak, żelazna szczęka

Niemal wszystko może stać się bronią. W oczach tej postaci każdemu, kto pozostaje nieuzbrojony, brakuje brutalnej kreatywności, którą sam uczynił swoim fachem. Dodając bagnet do własnoręcznie przerobionego karabinu lub wytwarzając improwizowane materiały wybuchowe, dzierżyć własną inwencję niczym tępe narzędzie przemocy Dla Wojowników tej ścieżki pytaniem nigdy nie jest, czy konflikt rozwiąże problem. Pytaniem jest, jak znaleźć lub wytworzyć najlepsze narzędzie, które posłuży osiągnięciu brutalnego celu.

Sugerowany rozwój

Cechy: Inteligencja, Umiejętności Strzeleckie, Walka Wręcz
Umiejętności: korzystanie z technologii, pilotaż (naziemne), unik, zawód (rusznikarz, techmistrz)
Zdolności: broń specjalna (jedna wybrana dystansowa), mocarny strzał, ramię w ramię, szybka naprawa, szybkie dobycie, , i techmodlitwa, ulepszenie zbroi, znikąd osłony

Zabójca

Utalentowani mordercy oddani sztuce odbierania życia. Jako handlarze śmiercią najwyższego kalibru, potrafią zadawać ją na wiele makabrycznych i straszliwych sposobów.

Śmierć nadeszła, by cię zabrać Nie wyprzesz się jej.

- Tallan Ouot, Zakon Uśmierzonego Ciała

Nawet we wszechświecie przesiąkniętym krwią i śmiercią znajdą się ci, którzy z mordu uczynili wzniosłą formę sztuki. Zabójca jest tego rodzaju osobą. Spędza żywot na doskonaleniu swego talentu do zadawania śmierci, wstępując na kolejny stopień wtajemnicza wraz z każdym odebranym życiem. Wielu spośród sług Imperatora jest biegłych w prowadzeniu bojów, jednak Zabójcy rozkoszują się wyłącznie momentem śmierci, nierzadko gardząc pospolitą walką. Kieruje nimi niezdrowa żądza krwi lub chłodna obiektywność, odosabniająca na tle reszty ludzkości. Bywają bardzo różnorodni, a ich jedyną wspólną cechą jest chęć zadawania śmierci w jak najbardziej skuteczny lub górnolotny sposób. Niechybnie przyciągają ich organizacje o podobnym zamiłowaniu do mordu lub wymagające usług zdolnych morderców. Wielu dołącza do kultów śmierci, społeczności poświęconych sztuce zabijania. Innych rekrutują tajemnicze imperialne organizacje trudniące się sankcjonowanymi zabójstwami. W każdym przypadku Zabójcę cechuje apetyt na odbieranie życia i doskonalenie tejże sztuki, a jego ścieżka kończy się dopiero, gdy sam padnie w ramiona śmierci.

Rola Zabójcy

Zabójcy to nierzadko mistrzowie nie tylko sztuki mordu, lecz również podążania tropem ofiary i ataków z zaskoczenia. Siedzi swój cel niczym najgroźniejszy drapieżnik Imperium, wyczekując najlepszej chwili, by uderzyć i zadać jak najpewniejszy cios. Dzięki rozwiniętym umiejętnościom ukrywania się i infiltracji, jest w stanie wyminąć strażników i przeniknąć do niezdobytych twierdz. Pojawia się znikąd, by zadać śmiertelny cios swej ofierze i rozpłynąć się niczym mordercza zjawa. Mistrzowsko wyszkolony Zabójca jest w stanie zabić pozostając całkowicie niewykrytym; zostawia po sobie jedynie strach, chaos i stygnące zwłoki. Czyni to z niego wybitnego zwiadowcę i harcownika, zdolnego zbierać informacje i siać zamęt pośród wrogów, podczas gdy reszta drużyny wykonuje swoje zadania.

Częścią repertuaru umiejętności Zabójcy jest sztuka kamuflażu i podstępu. W obliczu nieprzekraczalnej bariery czy przestrzeni, w -której nie jest w stanie pozostać niezauważony, nierzadko chowa się na widoku. Choć nie jest to ich najmocniejsza strona, wielu najznamienitszych Zabójców to kameleony zdolne zmienić swój wygląd tak, by wtopić się w przestrzeń i poruszać nie wzbudzając podejrzeń wrogów. Tego rodzaju techniki to wspaniała metoda na zbliżenie się do celu. Pozwalają minąć posterunki kontrolne i inne przeszkody, by uderzyć na niczego nie spodziewającą się ofiarę i zniknąć bez śladu.

Zabójca
Zasady gry

Rola Zabójcy niesie za sobą następujące korzyści:

Predyspozycje Roli

Finezja, Percepcja, Przystosowanie,
Umiejętności Strzeleckie *lub* Walka Wręcz, Zręczność

Zdolność Roli

Powstanie *lub* zobojętniały

Premia za Rolę

Niechybna śmierć Prócz zwyczajowych sposobów użycia 4 Punktów Przeznaczenia (patrz strona 293), Zabójca może po udanym trafieniu wydać Punkt Przeznaczenia, by pierwsze trafienie uzyskane z pomyślnego ataku zadało dodatkowe obrażenia równe liczbie stopni sukcesu rzutu na atak.

Zabójcy to mistrzowie precyzyjnie stosowanej przemocy, zdolni wyeliminować konkretny, niezdający sobie spraw}' z zagrożenia cel. Uderzają szybko i bez ostrzeżenia, stosując ostrza i trucizny w zwarciu lub karabiny snajperskie i zdalne ładunki wybuchowe z większej odległości. Zabójcy wystarczy jedno pchnięcie i jeden strzał tam, gdzie mniej subtelny Akolita byłby zmuszony wypełnić cal}' obszar ładunkami wybuchowymi lub zmarnotrawić olbrzymie ilości amunicji. Talent do starannego mordu bywa przydatny, gdy eliminacji wymaga jedynie pojedyncza, kluczowa osobistość kultu lub powstania, oraz gdy zasadnym jest ograniczenie strat ludności cywilnej.

Prócz wyszkolenia w skradaniu, wymijaniu zabezpieczeń i rażeniu trudno dostępnych celów, Zabójca jest także wyśmienitym żołnierzem wsparcia. U boku ciężej wyekwipowanych Akolitów czai się na flankach wroga, polując na maruderów i rannych, lub walczy na długie dystanse, prowadząc osłonowy ogień snajperski. Wykorzystując swoje śmiercionośne powołanie, potrafi w odpowiednich okolicznościach zadać wrogom przerażające straty i otworzyć towarzyszom drogę do wypełnienia celów misji. Może to oznaczać eliminację przeciwników z niewidocznej pozycji, której jedyną oznaką będą pękające od snajperskich pocisków głowy Innym stylem jest krwawa walka pistoletami i nożami, w ramach której uderza z zaskoczenia, by rozpłatać gardła i zniknąć równie raptownie, jak się pojawił.

Zabójcy jako postacie

Zabójcy przeważnie doszukują się rozwiązania każdego problemu precyzyjnym zastosowaniem śmiercionośnych metod. Kształtują swoje ciało i umysł według tego przekonania. Większość lubuje się w swojej sztuce i aktywnie wyszukuje możliwości jej uprawiania lub traktuje ją jako akt pobożności wobec Imperatora, Światy Imperium pełne są kultów śmierci, morderczych gildii i zakonów pożeraczy życia, w których mogą doskonalić swoje umiejętności. Niektóre kulty, egzystując pośród nieprzerwanego zagrożenia, mordu i zniszczenia, czczą śmierć jako niepowstrzymaną siłę, mściwe bóstwo lub kapryśną towarzyszkę. Postać krocząca ścieżką Zabójcy może wynieść swoje umiejętności z dowolnego z tych różnorodnych źródeł lub zgłębić je na własną rękę przez lata spędzone w charakterze najemnika.

Zabójcy wywodzący się z kopców czy fabryk świata-kuźni nie-, jednokrotnie preferują broń palną i inne technologiczne narzędzia mordu. Kulty śmierci na tego rodzaju planetach zrzeszają zwolenników zaawansowanej i egzotycznej broni, jak na przykład mikroładunków wybuchowych czy elektro-garot. Zabójcy z dzikich światów polegają natomiast na znacznie bardziej prymitywnych metodach. Choć mogą zastąpić tradycyjny stalowy miecz energetycznym ostrzem, ich kanwą jest rozpruwanie wrogów w zwarciu. Warunki wychowania zapewniają im również znaczną wiedzę o zdziczałych przestrzeniach, umożliwiając użycie trucizn wywodzących się z konkretnego zakątka Imperium.

Arystokratyczni Zabójcy ukazują kolejne oblicze śmierci, wykorzystując nie tylko wpływy swego rodowodu, lecz również kręte ścieżki konfliktów społecznych, by pozostać niezauważonymi dzięki sztuce kamuflażu i podstępu. Robią również użytek ze znacznie szerszego wachlarza środków, niźli ich skromniejsi pobratymcy. Możne rody niekiedy szkolą Zabójców za młodu, zapewniając sobie usługi zaufanych morderców połączonych z rodziną więzami krwi..Wiele kultów śmierci oddaje cześć imperialnym świętym, a zabójcy wywodzący się ze światów-katedr mogą postrzegać swą morderczą sztukę jako niezbędny element pobożnego życia, z każdym zabójstwem umacniając swą wiarę w Imperatora. Zabójców z całego Imperium łączy jedynie adoracja śmierci, ich różnorodna geneza ma niewielkie znaczenie dla trupów, które zostawiają po swoim przejściu.

Przykładowy Zabójca: Karris Tarydro

Karris wywodzi się z Kolczastych Aniołów, jednego z najniebezpieczniejszych gangów rozcinaczy ciał z kopca Desoleum. Opuścił rodzinne strony w poszukiwaniu swej równie śmiercionośnej' siostry Karinne, która zniknęła, gdy jej własny gang, Linia Krwi,"został rozbity kilka lat wcześniej. Poszukiwania zaprowadziły go w każdy zakątek kopca. Z każdym kolejnym zabójstwem stawał się coraz bardziej zafascynowany aktem odebrania życia, aż stał się on równie istotny, co odnalezienie zaginionej. Obecnie podróżuje po całym sektorze, parając się morderstwami na zlecenie. Wciąż jednak znajduje czas na osobiste zabójstwa czynione w poszukiwaniu siostry.

Przykładowe ścieżki rozwoju Zabójcy

Wielu Zabójców jest biegłych w sztuce ukrywania się. Preferuję dystansową broń, która umożliwia im zlikwidowanie celu bez ujawniania swojej obecności. Korzystając z tej ścieżki, gracz będzie mógł rozwinąć swego bohatera w śmiercionośnego snajpera zdolnego zakraść się na pozycję, która pozwoli zakończyć lub rozpocząć starcie precyzyjną eliminacją heretyków Choć rezultat swoich starań ogląda przez magnokulary lub lunetę karabinu, lubuje się przede wszystkim w zszokowanych obliczach osób otaczających stygnące zwłoki.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Percepcja, Umiejętności Strzeleckie, Zręczność
Umiejętności: akrobatyka, atletyka, ukrywanie się, zabezpieczenia
Zdolności: broń egzotyczna, broń specjalna (Laserowa, Palna), mocarny strzał, niosący śmierć, oko zemsty, podwójny strzał, precyzyjny zabójca, strzelec wyborowy, wybór celu, znikąd osłony

Każdy potrafi odebrać życie, ale dla niektórych jest to powołanie. Śmierć nie jest dla nich celem, a sztuką, którą należy kultywować. Rozkoszują się intymnością bliskiego mordu, korzystając z szerokiego wachlarza ostrych garot i egzotycznych trucizn. Rozwijanie Zabójcy w tym kierunku wymaga rozbudowania umiejętności walki w zwarciu, wliczając biegłości w broni i walce bez niej. Tego rodzaju Akolita może również wytwarzać niepowtarzalne trucizny, którymi pokrywa broń lub wstrzykuje bezpośrednio w swoją ofiarę.

Sugerowany rozwój:

Cechy: Inteligencja, Siła, Walka Wręcz
Umiejętności: medycyna, zakazana wiedza (chemia), zawód (chemik), zawód (mortyfikator)
Zdolności: broń specjalna (Niezaawansowana), cios zabójcy, mistrz ostrza, mistrz walki bez broni, nieuchronny atak, niosąqr śmierć, precyzyjny zabójca, walka na ślepo, zabójczy atak

Etap 4 Wyda) Punkty Doświadczenia, dobierz ekwipunek

„Przynajmniej pozwolił mi zachować pistolet. Czasem pozwalał korzystać ze swojej prywatnej zbrojowni. Ale najczęściej zdobywaliśmy potrzebne rzeczy już po lądowaniu".

- Gex Ayrille, osobisty pamiętnik „Wspomnienia-ze Służby[35]

^flMecb.y. Pochodzenie, Przeszłość oraz Rola określają podstawy il osobowości bohatera. Nie odzwierciedlają jednak pełni unikat nych umiejętności i biegłości szerokiej gamy osób, które służą Inkwizycji. Każdy Bohater Gracza'pozyskuje w czasie gry Punkty Doświadczenia (PD), które wyznaczają:całość bieżącego i przyśżłegB .rozwoju. Za ich pomocą meźna zwiększyć wartość cech, rozwinąć umiejętności, wykupić zdolności oraz uzyskać dostęp do Rozminięć iStarnyeh, które nadajfĄkólicie całkowicie nowy charakter. •« ' •

Za każdym razem, gdy bohater uzyskuje Punkty Doświadczenia, należy dopisać je do posiadanej sumy. Gracz może wykorzystać je w dowolnym wyznaczonym przez MG momencie lub zachować na przyszłość.

P(^ZĄTKOWE DOŚWIADCZENIE

Każdy Bohater Gracza rozpoczyna grę posiadając 1000 Punktów Doświadczenia, które można wykorzystać podczas tworzenia posta- ci. Odzwierciedla to szkolenie i wiedzę zgłębione zanim bohater trafił na służbę Inkwizytora; jest to dodatek do [Wszelkich korzyści pozyskanych na skutek dokonanych' wcześniej wyborów. Za zgodą wszystkich graczy i MG, liczbę* początkowych Punktów (.Doświad- czenia można zwiększyć (tworząc środowisko zaawansowanej roz- grywki z wykorzystaniem potężnych Akolitów) lub zmniejszyć (co oznacza grę* słabiej wyszkolonymi Akolitami, być może w służbie młodego. Inkwizytora).

PREDYSPOZYCJE

Osoby służące Inkwizytorom w obronie ludzkości przedstawiają szeroki wachlarz planet, organizacji i punktów widzenia. Z tego względu każdemu Akolicie łatwiej przychodzi zdobywanie konkretnych biegłości, natomiast inne - intuicyjnie rozumiane przez pozostałych - mogą przychodzić mu z trudem.

W Dark Heresy tego rodzaju skłonności nabyte podczas tworzenia postaci nazywa się predyspozycjami. Wyznaczają one obszary zadań i umiejętności, w których bohater czuje się pewnie i które potrafi rozwijać łatwiej, niż inne. Rozwój cech, umiejętności i zdolności opiera się na związkach predyspozycji. Większość z powyższych posiada dwie predyspozycje, choć niektóre egzotyczne zdolności mogą posiadać tylko jedną. Rozwinięcia odpowiadające predyspozycji postaci są łatwiejsze do pozyskania - ich wykupienie kosztuje mniej Punktów Doświadczenia. Jeśli bohater posiada jedną odpowiadającą rozwinięciu predyspozycję, uzyskuje na nie niewielką zniżkę. Zniżka ta będzie większa, jeśli bohater posiada obie stosowne predyspozycje. Gracze mogą wykupić rozwinięcia, dla których nie posiadają predyspozycji, przeważnie jednak będą one bardzo drogie.

Należy zauważyć, że predyspozycja nie może zostać przypisana więcej niż raz. Jeśli podczas tworzenia postaci Akolita kolejny raz pozyska tę samą predyspozycję z innego źródła, zamiast niej wybiera i uzyskuje dowolną predyspozycję z tych, które są oparte na cechach.

CHARYZMA

Dla nienawykłych do słownych potyczek, interakcje społeczne potrafią być równie niebezpieczne, co wymiana automatycznego ognia. Akolici obdarzeni tą predyspozycją szybko uczą się, jak najlepiej użyć słodkich obietnic i srogich pogróżek w kontaktach z zadufanymi w sobie kapłanami, obdarzonymi koneksjami wolnymi kupcami czy innymi osobami wymagającymi subtelnych metod perswazji.

DEFENSYWA

Akolici o tej predyspozycji zgłębili sztukę pozostania przy życiu pośród otaczającego zgiełku walki. Wystraszając wrogów lub opierając się na wrodzonej wytrwałości, są w stanie przetrwać'na krwawych polach bitew[7] iw brutalnych podkopcach, które w 41. Tysiącleciu pochłaniają niezliczone żywoty.

ERUDYCJA

Pośród niezliczonych światów i labiryntów organizacji Imperium istnieje więcej informacji, niż można zgromadzić przez milion *żywotów.* Większość: obywateli Imperium nie ma pojęcia o monumentalnych i tajemniczych metodach działania Imperium, jednak Akolici o predyspozycji do Erudycji z łatwością potrafią zdobyć takie informacje.[1]

FINEZJA

Podczas gdy[7]' predyspozycja Ofensywę skupia się na czystej i brutalnej sile, predyspozycja Finezji opiera się na precy zyjny ch umiejętnościach i skrzętnym planowaniu. Akolici obdarzeni tą predyspozycją mogą stać się ekspertami w w[7]alce na długie dystanse lub w posługiwaniu się śrmerclonbsnym, egzotycznym orężem.'

OFENSYWA

Bohaterowie o predyspozycji do Ofensywy preferują szaleńcze ataki i brutalną siłę nad skrupulatnie przygotowywane strategie. Tego rodzaju Akolici nierzadko rzucają się do walki w kwawym szale i lubują się w stosowaniu przeważającej siły[7] ognia.

OGÓLNA

Umiejętności i zdolności o Ogólnej predyspozycji odzwierciedlają bardzo proste rozw[7]inięcia, niezależnie od dokonanych w[7] czasie tworzenia postaci wyborów. Wszystkie postacie w Dark Heresy za darmo uzyskują Ogólną predyspozycję.

PREDYSPOZYCJE OPARTE NA CECHACH

Dziewięć predyspozycji dzieli nazwę z dziewięcioma posiadanymi przez każdą postać cechami. Są to: Walka Wręcz, Umiejętności Strzeleckie, Siła, Wytrzymałość, Zręczność, Inteligencja, Percepcja, Siła Woli oraz Ogłada. Odzwierciedlają łatwość, z jaką przychodzi Akolicie rozwijanie odpowiedniej cechy oraz powiązanych z nią umiejętności i zdolności. Należy zauważyć, że gracze nie mogą wykupić rozwinięć Wpływu, nie istnieje w[7]ięc predyspozycja oparta na tej cesze.

PRZYSTOSOWANIE

Pozostanie przy[7] życiu w niegościnnych zakątkach Imperium potrafi być równie ciężkim wyzwaniem, co ujście z życiem z pola bitwy. Akolici o predyspozycji do Przystosowania bez trudu dostosowują się, a nawet odnoszą sukcesy, w szerokiej gamie różnych środowisk, od dusznych dżungli po ponure pustkowia.

PRZYWÓDZTWO

Imperium jest domem dla nieprzebranych miliardów[7] ludzi. Bez odpowiedniego kierownictwa przypomina stado prowadzonych na rzeź baranków lub tłuszczę niesfornych dzieci. Wprawne przywództw**'o** to niezbędny element przetrwania ludzkości. Akolici obdarzeni tą predyspozycją potrafią zmienić rozhisteryzowany tłum w skuteczny i mściwy oddział szturmujący heretycką świątynię lub broniący miasta przed najazdem *xenos.*

PSIONIKA

Tę predyspozycję posiadają jedynie osoby obdarzone rzadkim darem władzy nad mocami psionicznymi. Odzwierciedla zażyłość z przerażającymi potęgami Osnowy Wskazuje również na umiejętność posługiwania się mocami psionicznymi lub wyczucia nienaturalnej energii wykorzystywanej przez pomiot Osnowy.

TECHNIKA

Mało kto posiada dość odw[7]agi, by ingerować w' tajemnice Mrocznego Wieku Technologii. Grono specjalistów w[7] tej dziedzinie jest jeszcze węższe. Postacie o predyspozycji do Techniki być może nie pojmują zasad działania maszyn, lecz potrafią porozumieć się z ich duchami i uzyskać wymierne efekty w[7] sytuacjach, które u innych pow[7]odują jedynie frustrację.

Tabela 2-2: Rozwój cech

Posiadane predyspozycje	Podstawowy	Średni	Zaawansowany	Biegły	Mistrzowski
Dwie	100 PD	250 PD	500 PD	750 PD	1250 PD
Jedna	250 PD	500 PD	750 PD	1000 PD	1500 PD
Żadna	500 PD	750 PD	1000 PD	1500 PD	2500 PD

Rozwój cech

Rozwój cechy odzwierciedla naturalny rozwój ciała i umysłu postaci. Wykupując rozwinięcie cechy, gracz na stałe zwiększa jej wartość o 5. Istnieje pięć poziomów rozwoju cechy:

- Podstawowy: Niewielki stopień wykorzystania potencjału bohatera.
- Średni: Znacząca i zauważalna poprawa kompetencji postaci.
- Zaawansowany: Miara rozwoju wykraczającego poza kompetencje ogółu społeczeństwa.
- Biegły: Aktywny nacisk kładziony na rozwijanie sprawności Akolity.
- Mistrzowski: Limit naturalnego rozwoju.

Gracz rozwijający cechy swojej postaci musi stosować się do wyznaczonej kolejności poziomów' rozwoju. Rozpoczyna od Podstawowego i kończy na Mistrzowskim, stosując się do kosztów PD wyznaczonych powyżej w Tabeli 2-2: Rozwój cech.

Jak widać w Tabeli 2-2: Rozwój cech, pierwsza premia +5 dodana do cechy kosztuje 250 PD, jeśli bohater posiada jedną odpowiadającą predyspozycję. Kolejny rozwój o +5 (do poziomu Średniego) kosztuje 500 PD i tak dalej. Tabela 2-3: Predyspozycje cech wyznacza dziewięć cech, które mogą być rozwijane poprzez wydawanie Punktów Doświadczenia, oraz odpowiadające im predyspozycje. Dla przykładu, z rozwojem Zręczności łączą się predyspozycje Finezji i Zręczności.

Koszty rozwdnięć cech podlegają sumowaniu. Gracz nie może zwyczajnie zapłacić 500 PD za rozwinięcie cechy o jednej odpowiadającej predyspozycji o +10. Musi najpierw wykupić poziom Podstawowy za 250 PD, a dopiero potem Średni za 500 PD (w sumie 750 PD),

Tabela 2-3: Predyspozycje cech

I Cecha	Predispoboai	PREDKSOaqA:
Walka Wręcz	Walka Wręcz	Ofensywa
Umiejętności Strzeleckie	Umiejętności Strzeleckie	p. finezja
Siła	Siła	Ofensywa
Wytrzymałość	Wytrzymałość	Defensywa
Zręczność	Zręczność	Finezja
Inteligencja	Inteligencja S	Erudycja
Percepcja	Percepcja	Przystosowanie
Siła Woli	Siła Woli	Psionika
Ogłada	Ogłada	Charyzma

Rozwój umiejętności

Bohaterowie poznają nowe lub doskonalą posiadane umiejętności poprzez w ykup rozwinięć umiejętności. Koszt w PD dla każdego rozwinięcia zależy od liczby posiadanych predyspozycji odpowiadających danej umiejętności. Istnieją cztery rangi rozwoju umiejętności:

- Podstawy (Ranga 1): Postać pomija karę -20 do testów wynikającą z nieznajomości danej umiejętności.
- Przeszkolony (Ranga 2): Postać otrzymuje premię +10 do wszystkich testów danej umiejętności
- Doświadczony (Ranga 3): Postać otrzymuje premię +20 do wszystkich testów danej umiejętności, która zastępuje premię za rangę Przeszkolony.
- Weteran (Ranga 4): Postać otrzymuje premię +30 do wszystkich testów danej umiejętności, która zastępuje premię za rangę Doświadczony.

Rozwijając umiejętności należy stosować się do wyznaczonej kolejności rang rozwoju: począwszy od Podstaw, kończąc na Weteranie. Gracze nie mogą wykupić rangi Przeszkolony nie płacąc wcześniej za rangę Podstawy Należy jednak zauważyć, że bohater mógł pozyskać rozwinięcie umiejętności do rangi Podstawy lub Przeszkolony podczas tworzenia postaci. Tabela 2-4: Rozwój umiejętności wyznacza koszt PD rozwinięć umiejętności w oparciu o docelową rangę i liczbę posiadanych predyspozycji.

Tabela 2-5: Predyspozycje umiejętności na stronie 81 zawiera listę wszystkich umiejętności w Dark Heresy, jak również odpowiadające im predyspozycje. Więcej informacji o wyborze umiejętności, jak również ich opis, znajduje się w Rozdziale III: Umiejętności:

Tabela 2-4: Rozwój umiejętności

Posiadane predyspozycje	Podstawy	Przeszkolony	Doświadczony	Weteran
Dwie	100 PD	200 PD	300 PD	400 PD
Jedna	200 PD	400 PD	600 PD	800 PD
Żadna	300 PD	600 PD	900 PD	1200 PD

Tabela 2-5: Predyspozycje umiejętności

Umiejętność	Predyspozycja 1	Predyspozycja 2	Str.
Akrobatyka	Zręczność	Ogólna	98
Analiza,.	Percepcja	Ogólna	99
Atletyka	Siła	Ogólna	100
Stef ,	Ogłada	Charyzma	100
Dowodzenie	Ogłada	Przywództwo	100
Handel	Inteligencja	Erudycja	102
Korzystanie z tech.	Inteligencja	Technika	102
Lingwistyka	Inteligencja	Ogólna	102
Logika	Inteligencja	Erudycja	104
Medycyna	Inteligencja ;	Przystosowanie	105
Nauka^'	Inteligencja	Erudycja	107
"Nawigacją A	Inteligencja	P rzystosowanie	107
Parowanie	Walka Wręcz	Defensywa	109
Pilotaż	Zręczność	Przystosowanie	109
Plotkowanie	Ogłada	Charyzma	110
Przekonywanie	Ogłada	V'_>naryzma	111
Przesłuchiwanie	Siła Woli	Charyzma	111
Przetrwanie	Percepcja	? rzystosowanie	111
Spostrzegawczość	Percepcja	Przystosowanie	112
Ukrywanie się	Zręczność	Przystosowanie	113
Unik	Zręczność	Defensywa	113
? Wiedza'	Inteligencja	Ogólna	m
Wyczucie Osnowy	Percepcja	Psionika	115
Zabezpieczenia	Inteligencja	Technika	115
Zakazana wiedza^	Inteligencja	Erudycja	116
Zastraszanie	Siła	V',naryzma	111
Zawód^	Inteligencja	Ogólna	117
Zwinne palce	Zręczność	Erudycja	118

■j" dostępne specjalizacje

Zakup zdolności

Zdolności pozwalają bohaterowi wykorzystać naturalne atuty na nowe sposoby. Mogą zapew nić sytuacyjne premie do cech i umiejętności lub otwierać nowe metody korzystania ze specjalistycznego ekwipunku. Szczegółowy opis wszystkich zdolności dostępnych w Podręczniku Głównym Dark Heresy zawarto w Rozdziale IV: Zdolności i właściwości.

y Podobnie, jak w przypadku cech i umiejętności, również zdolności posiadają odpowiadające im predyspozycje (zwykle dwie, niekiedy jedną). Koszt wykupienia zdolności podlega obniżeniu zgodnie z liczbą posiadanych przez postać predyspozycji. Istnieją trzy szczeble zdolności, -które wyznaczają ich względną siłę oraz koszt wykupienia w PD.

Zdolności nierzadko posiadają dodatkowe warunki wstępne, które należy spełnić bez względu na poziom. Z tego względu bohaterowie mogę być zmuszeni wykupić zdolności niższego poziomu, nim będę w stanie pozyskać upragnioną zdolność. Tabela 2-6: Rozwój zdolności wyznacza koszty wykupienia zdolności w Punktach Doświadczenia.

Zdolności specjalistyczne

Niektóre zdolności posiadają specjalizacje. Tego rodzaju zdolności można wykupić wielokrotnie, za każdym razem wybierając inną specjalizację. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie 120.

Wielokrotne wykupienie zdolności

Niektóre zdolności można wykupić wielokrotnie, co zaznaczono w ich opisach. Istnieje tylko kilka takich przypadków; przede wszystkim jest to zdolność krzepkość, która zwiększa Żywotność postaci za każdorazowym kupnem. Przy każdym wykupieniu danej zdolności, gracz płaci koszt w Punktach Doświadczenia. Należy przy tym zauważyć, że niektóre z tych zdolności mają swój limit, który wskazuje maksymalną liczbę ich wykupień.

Rozwinięcia Elitarne

Rozwinięcia Elitarne to specjalne rozw inięcia, które wyróżniają bohatera. Wiele /. nich można pozyskać jedynie w szczególnych okolicznościach, a te dostępne w czasie grv odzwierciedlają diametralne zmiany charakteru postaci.

Aby pozyskać Rozwinięcie Elitarne, postać musi uzyskać zgodę MG, spełniać wszystkie warunki wstępne oraz wydać wyznaczoną ■ liczbę Punktów Doświadczenia. Więcej informacji można znaleźć na stronie 86.

Wyposażenie Akolity

Każdy bohater rozpoczyna grę posiadając przedmioty zależne od wybranej Przeszłości. W ramach tworzenia postaci może również dobrać dodatkową broń, wyposażenie i sprzęt. Odzwierciedlają one resztę stanu posiadania Akolity; pomagają także naszkicować jego styl walki i zwyczaje. Gracz może dobrać liczbę przedmiotów równą premii z Wpływu, z opisanych w Rozdziale V: Zbrojownia. Każdy ż tych przedmiotów musi posiadać dostępność na poziomie Niezwykła (-10) lub większym. Przykładowo, postać posiadająca Wpływ o wartości 37 może pozyskać trzy przedmioty. Wraz z każdą sztuką broni (pozyskaną podczas tworzenia postaci lub w trakcie gry) bohater otrzymuje dwa magazynki odpowiedniej, standardowej amunicji.

Po rozpoczęciu gry Akolici pozyskują dodatkową broń, sprzęt, ■: pancerze i inne przedmioty korzystając ze zwyczajowych zasad Rekwi- * zycji opisanych na stronie 142.

Tabela 2-6: Rozwój zdolności

Posiadane predyspozycje	Poziom pierwszy	Poziom drugi	Poziom trzeci
Dwie	200 PD	300 PD	400 PD
Jedna	300 PD	450 PD	600 PD i
Żadna	600 PD	900 PD	1200 PD

Etap 5: Tchnij życie w postać

Podzielił się z nami kolejną prawdę tuż przed szturmem na Pałac Szarańczy Chciał, żebyśmy byli przygotowani na wypadek, gdyby było już za późno. Od tego czasu nie potrafię spać spokojnie podczas podróży}' w Osnowie.

– 'Gex Avrilłe, osobisty pamiętnik „Wspomnienia ze Służby"

Gdy zostanę podjęte wszystkie decyzje o surowych parametrach postaci, przychodzi czas, by nakreślić jej historię, osobowość, motywacje i inne szczegóły, które uczynię z niej złożonę osobę, a nie jedynie zbiór suchych liczb.

Detale

W etapach 1-3 gracze określaję Pochodzenie, Przeszłość oraz Rolę swego bohatera. Stanowię one części składowe genezy Akolity oraz jego minionego życia. Wyznaczaję również, jakim jest człowiekiem i nadaję zarys możliwej przyszłości. Archetypowy charakter poszczególnych miejsc, organizacji i funkcji daje graczom pole do snucia niekończonej liczby własnych opowieści. Choć każdy z elementów składowych postaci zawiera przykładowy opis w kontekście sektora Askełłon, gracze nie powinni czuć się ograniczeni wyznaczonymi ramami, gdyż nawet pojedynczy sektor obejmuje niezliczone gwiazdy

Graczy zachęca się do tworzenia własnych historii wyjaśniających Po – chodzenie, Przeszłość oraz Rolę bohaterów.

Płeć, wygląd, znaki szczególne

Spowite ogniami walki planety 41. Tysięclecia sę domem dla olbrzymiej liczby różnorodnych ludów. Większość Inkwizytorów dobiera Akolitów według zdolności wykraczających poza ogół społeczeństwa, nie zważając na płeć czy wygląd. Postać może mieć dowolnę płeć, chyba że MG lub konkretne Pochodzenie czy Przeszłość ograniczę ten wybór. Podobnie dowolnę kwestię jest wygląd zewnętrzny, o ile mieści się w ramach wyborów dokonanych podczas tworzenia postaci.

Opracowując wygląd Akolity, gracz powinien brać pod uwagę - opisy zawarte w prezentacjach wybranych opcji tworzenia postaci. Zawierają one bowiem wskazówki dotyczęce wyglądu osób wywodzęcych się z danego środowiska. Przykładowo, mieszkańcy dzikich światów często bywają silni i muskularni, a słudzy *Adeptus Mechanicus* pokryci od stóp do głów cybernetykę i czerwonymi szatami swego zakonu. Wielu kopcuchów nigdy nie widziało słońca, co skutkuje bladę karnację. Akolita wywodzęcy się z *Adeptus Astra Telepathica* może czuć się nieswojo w tłumie, z kolei Wygnaniec traktuje go jako nowe źródło dochodu. Sę to jednak tylko sugestie, gdyż w Dark Heresy nie istnieje „typowa" postać. Występuję natomiast podobieństwa pomiędzy miejscami Pochodzenia, sferami Przeszłości i Rolami, którymi gracze mogę kierować się podczas tworzenia bohatera. Wykucie unikalnego Akolity obdarzonego niepowtarzalnymi szczegółami wyględu oraz zachowania daje jednak wiele satysfakcji i daje poczętek unikalnym drużynom.

Tabela 2-7 Imiona męskie

Rzut kIOO	Prymitywne	Nisko-gotyckie	Wysoko-gotyckie	Archaiczne	Potoczne
01-05	Arz	Aaz	Azararch	Alaric	Able
06-10	Barik	Canto	Baranoth	Barbosa	Bones
11-15	Carm	Darrial	Castess	Caradoc	Cutter
16-20	Farn	Enoch	Davrus	Draco	Dakka
21-25	Garak	Festus	Erioch	Eizen	Dokk
.26-30	Horst	Gaius	Galliach	Ferris	Ergs
31-35	Imk	Harlon	Harthos	Grendal	Fanz
36-40	Jart	Irlven	Icharus	Harloćke	Flair A-
41-45	Kułem	Jaspar	Karpath	Jenquin	Garrit
46-50	Larl	Killian	Lothos	Karlos	Hons
51-55	Mok	Lazarus	Marius	Lemant	Ills
56-60	Narl	Mordicai	Noctine	Magnus	Jaq
61-65	Oort	Nicodemus	Octavius	Naveen	Lax
66-70	Pak	Quinten	Partheos	Oscarl	Meng
71-75	Ragaa	Rhaban	Ouellus	Perrin	Nast
76-80	Sale	Silvanto	Ramalies	Romulus	Reddin
81-85	Tarł	Titus	Severan	Sabanth	Scab
86-90	Volc	Uriah	Tyruss	Urial	Shiv
91-95	Yarl	Xerxes	Ventium	Wolfe	Tranq
96-99	Zel	Zariel	Zarath	Zarkov	Wurm
100	Rzuć ponownie w **Tabeli 2-8: Imiona żeńskie**				

Strona internetowa wydawnictwa Copernicus Corporation (www.darkheresypl) zawiera dodatkowe materiały dla graczy, którzy w olą zaufać ślepemu losowi w wyznaczaniu szczegółowych atrybutów postaci. Zawierają się w nich tabele umożliwiające wylosowanie wieku, budowy ciała, znaków szczególnych, cech osobowości, zachowanych pamiątek z Przeszłości i miejsca Pochodzenia oraz innych detali. Gracze mogą wykorzystać wynik rzutu w danej tabeli, lub wybrać z obecnych *w* niej wyników s/czegóh[7] pomocne w nadaniu bohaterowi kolorytu.

Imię

Imiona i ich znaczenie potrafią być równie różnorodne pośród planet Imperium, co wygląd zew nętrzny i osobowość. To samo imię może św iadczyć o niskim urodzeniu lub pohańbieniu na jednym święcie, jak również być oznaką olbrzymiej władzy i sławy na innym. Nadając bohaterow i imię, gracz może wylosowani je korzystając z Tabeli 2-7: Imiona męskie i Tabeli 2-8: Imiona żeńskie. Kilka postępujących po sobie rzutów pozwoli stworzyć imiona w ieloczłonowe, nazwiska, a nawet prawdziwie imiona utrzymywane w tajemnicy przed światem. Gracz może również wybrać imię spośród proponowanych, przebierając w członach, których brzmienie wyda się odpowiednie dla danej postaci.

Rodzaie Imion

Pomimo ogromnej różnorodności występującej na planetach Imperium, istnieje kilka ogólnych stylów imion o wspólnych cechach. Gracze mogą użyć tych rodzajów imion jako inspiracji do nadania bohaterowi niepowtarzalnego miana:

Prymitywne: Imiona pełne twardych spółgłosek i gardłowych dźwięków Postacie o prymitywnych imionach przeważnie wywodzą się z barbarzyńskich zakątków Imperium.

Nisko-gotyckie: Upodlone formy imion Wysokiego Gotyku. Imiona Niskiego Gotyku występują pośród podrzędnych obywateli Imperium.

Wysoko-gotyckie: Imiona wywodzące się z prastarego języka Wysokiego Gotyku. Noszą je mieszkańcy świetlistych kopcowych iglic i członkowie kasty rządzącej.

Archaiczne: Nadawane jako dobra wróżba imiona zaczerpnięte z pradawnych czasów. Wiele z nich jest tak starych, że utraciły pierwotne znaczenie i źródłosłów.

Potoczne: Tego rodzaju imiona nie są powiązane z konkretnym rodzajem planety czy społeczności. Odzwierciedlają przezwiska i przydomki, najczęściej nadawane przez przyjaciół z dawnych lat lub towarzyszy Akolity.

Tabela 2-8: Imiona żeńskie

Rzut kOO	Prymitywne	Nisko-gotyckie	Wysoko-gotyckie	Archaiczne	Potoczne
01-05	Arda	Acadi	Araleen	Aennisse	Alta
06-10	Cii	Balida	Castella	Bianca	Blue
11-15	Dara	Cassa	Elleantra	Drusilla	Echo
16-20	Elphet	Uarial	Yausta	Los	Fatal
21-25	Frakka	Frennine	Flavia	Florenza	Flame
26-30	Garma	Galatia	Heras	Lienevieve	Gamma
31-35	Halli	Hannette	Irissa	Hannette	Grace
36-40	Ing	Jrnzta	Jucinda	Jocasta	Jame
4M5	Julia	Karroleea,	Lucindia	Katarina	Llio
46-50	Kelle	Liri	Mycandra	Lethe	Mini
51-55	Merra	Magdala	Novianna	Miranda	Nerya
56-60	Nimna	Narcia	Nuelia	Pollonia	Newt -
61-65	Nulla	Pennette	Palanza	Rosalind	Pris
66-70	Paz	Ouineel	Praenta	Seyerine	Red
71-75	Russa	Rhia	Regia	Tessera	Steel
76-80	Sulle	Sesselie	Scyt hia	Tzarelle	Start
81-85	Thima	Thesse	Temetria	Urania	Tanda
86-90	Vas	Uri	Thallia	Verity	Tm
91-95	Yanne	Xandra	Venria	Wynnif	Xina
96-99	Zanna	Zadori;	Yemmise	Yasta	Zedda
100	Rzuć ponownie c Tabeli 2-7: Imiona męskie				

Kaprys losu

Ważnę rolę w życiu bohatera odgrywają nie tylko wybory, które skierowały go na ścieżkę służby Inkwizycji, lecz również ślepy i kapryśny los. Aby oddać działanie krętych ścieżek przeznaczenia, dla każdej utworzonej postaci należy wykonać rzut klOO i porównać wynik z **Tabelę 2-9: Wróżba.** Wyznaczony efekt należy natychmiast zastosować.

Natura

Po określeniu wyglądu zewnętrznego i szczegółów przeszłego żywota, gracz powinien mieć już pewien ogląd na osobowość swojej postaci. Rozważając cechy charakteru bohatera można wziąć pod uwagę następujące pytania:

Czego bohater pragnie?

Wiekuista batalia nie ma kresu, a każdy Akolita podejmuje walkę z własnych powodów Niektórzy kieruję się tylko chęcią przetrwania lub zapewnienia wybawienia bliskim. Inni pragnę władzy i bogactwa lub oczyszczenia sektora z herezji i występku. Niektórym leży na sercu byt całej ludzkości, dla dobra ogółu nie martwię się o pojedyncze jednostki. Pragnieniem innych może być zdobycie względów ukochanej osoby lub zwyczajnie chwila spokoju przyprawiona lho-szlugiem i szklankę amaseku.

Czego bohater nienawidzi?

Nienawiść potrafi być potężnę motywację. Podsyca pasję i wolę walki nawet w najbardziej beznadziejnych sytuacjach. Akolita, który utracił dom w inwazji *xenos* może być nię przepełniony w gorliwych polowaniach na wszelkich obcych, niezależnie od ich gatunku i realnego zagrożenia. Inny bohater może żywić nienawiść do osób nieprawidłowo oddających cześć Imperatorowi lub do plugawych mutantów wypaczających świętę formę człowieka. Akolita może nawet nienawidzić samego siebie, wypominajęc chwilę słabości na polu jednej z zapomnianych bitew, której świadkiem był tylko Imperator.

Tabela 2-9: Wróżba

Rzut kIOO	Przepowiednia	Efekt
01	*Mutacja na zewnątrz, zepsucie wewnątrz.*	Wykonaj rzut w Tabeli 8-15: Wypaczenia (patrz strona 290) i zastosuj się do wyniku.
02-05	*Ufaj swoim lękom.*	Podnieś Percepcję bohatera o 5. Otrzymuje on również fobię jako chorobę psychiczną (patrz strona 288).
06-09	*Ludzie muszą zginąć, aby ludzkość przetrwała.*	Bohater otrzymuje zdolność zobojętniały. Jeśli już ją posiada, zamiast tego podnieś jego Siłę Woli o 2.
10-13	*Ból ran to rozkosz w porównaniu z potępieniem.*	Obniż Zręczność bohatera o 3. Gdy po raz pierwszy na sesji postać otrzymuje krytyczne obrażenia, wykonaj rzut klO. Jeśli wyrzucisz 10, pomiń efekty trafienia krytycznego. Otrzymane obrażenia wciąż liczą się jako krytyczne.
H—17	*Bądź błogosławieństwem towarzyszy i zgubą wrogów.*	Bohater otrzymuje zdolność nienawiść (dowolna). Jeśli już ją posiada, zamiast tego podnieś jego Siłę o 2.
18-21	*Rozsądni uczą się na cudzej śmierci.*	Podnieś Inteligencję lub Zręczność bohatera o 3. Obniż jego Walkę Wręcz lub Umiejętności Strzeleckie o 3.
22-25	*Uśmierć obcych, nim wypowiedzą swe kłamstwa.*	Bohater otrzymuje zdolność szybkie dobycie. Jeśli już ją posiada, zamiast tego podnieś jego Zręczność o 2.
26-29	*Prawda to punkt widzenia.*	Podnieś Percepcję bohatera o 3. Gdy po raz pierwszy na sesji postać otrzymuje Punkty Spaczenia, otrzymuje jeden punkt więcej.
30-33	*Myśl płodzi Herezję.*	Obniż Inteligencję bohatera o 3. Gdy po raz pierwszy na sesji postać otrzymuje Punkty Spaczenia, otrzymuje jeden punkt mniej (minimum 0).
35-38	*Herezja wymaga Odkupienia.*	Podnieś Ogładę lub Siłę bohatera o 3. Obniż jego Wytrzymałość lub Siłę Woli o 3.
39-53	*Umysł pozbawiony celu błądzi w ciemnościach.*	Gdy postać otrzymuje chorobę psychiczną (patrz strona 287), może wybrać nową chorobę, zamiast podnosić poziom istniejącej.
55-59	*Jeśli warto coś zrobić, warto za to umrzeć.*	Podnieś Wytrzymałość lub Siłę Woli bohatera o 3. Obniż jego Ogładę lub Siłę o 3.

Co bohater jest gotów poświęcić?

Dla wielu Akolitów śmierć jest ostateczni ofiar| - inne zdanie na jej temat to odwrócenie się od Imperatora. Niektórzy cenię sobie jednak doczesny żywot. Świadomi konsekwencji pośmiertnego sądu Imperatora, poświęcą wszystko i wszystkich, byle tylko odwlec to, co nieuniknione. Inni nie martwię się śmiercią, lecz lękają dnia, w którym zatracę cześć i honor dla dopięcia osobistych celów. W walce z Niszczycielskimi Potęgami utrata duszy bywa najwyższą ofiarę dla powstrzymania apokalipsy.

Jak bohater poznał Inkwizytora?

Pierwsze spotkanie pomiędzy Akolitą a Inkwizytorem stanów punkt zwrotny kariery, gracze powinni więc nakreślić odpowiednie tło fabularne dla tego wydarzenia. Postać mogła walczyć u boku Inkwizytora podczas inwazji *xenos* i uratować mu życie. A może to Inkwizytor ocalił życie bohatera, zapewniając sobie dług wdzięczności u nowego sługi. Przyszły' Akolita mógł tropić groźnego heretyka i pochwycić go w chwili przybycia Inkwizytora. W niemal wszystkich przypadkach bohater w jakiś sposób zaimponował Inkwizytorowi lub dowiódł bezcennych dla Inkwizycji umiejętności.

Jaki stosunek ma bohater do Inkwizytora?

Traktuje go jako osobę, której należy być bezwarunkowo posłusznym, czy jako przywódcę, którego decyzje można kwestionować? Szanuje go jako towarzysza broni czy nauki, czy jedynie jako osobę wydającą rozkazy? Dla niektórych Inkwizytor to druga istota po Imperatorze, a służba u takiej osobistości jest warta każdej ceny, nawet śmierci. Inny Akolita może postrzegać swojego „przywódcę" jako kogoś, kto go przechytrzył, kto posiada wystarczająco materiałów do zastosowania skutecznego szantażu lub zwyczajnie zagroził śmiercią w wypadku nieposłuszeństwa. Inkwizytor to dla takiego bohatera sprytny manipulant, w żadnym stopniu nie lepszy od zwykłych śmiertelników. Stopień respektu i powagi wobec Inkwizytora ma wpływ na wiele szczegółów zachowania Akolity oraz na sposób postępowania w czasie misji. Brak szacunku może nawet popchnąć go ku planom zdrady lub zabójstwa.

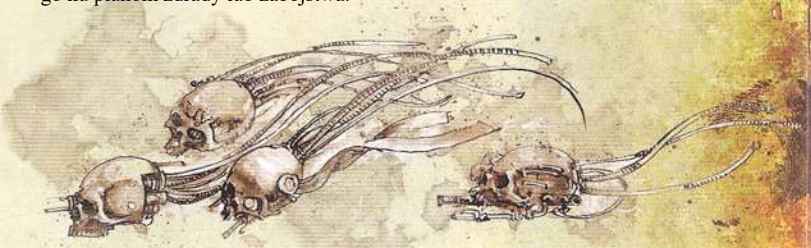


Tabela 2-9: Wróżba (ciąg dalszy)

Rzut kIOO	Przepowiednia	Efekt
50-54	*Mroczne sny zaległy na sercu.*	Za każdym razem, gdy bohater ma wykonać rzut w Tabeli 8—15: Wypaczenia (patrz strona 290), zamiast tego może wybrać dowolny wynik i zastosować wybrane Wypaczenie.
55-59	*Przemoc rozwiązuje każdy problem.*	Podnieś Walkę Wręcz lub Umiejętności Strzeleckie bohatera o 3. Obniż jego Zręczność lub Inteligencję o 3.
60-63	*Ignorancja jest formą rozwagi.*	Obniż Percepcję bohatera o 3. Gdy po raz pierwszy na sesji postać otrzymuje Punkty Obłędu, otrzymuje jeden punkt mniej (minimum 0).
.64-67	*Jedynie szaleńcy mają dość sił, by prosperować.*	Podnieś Siłę Woli bohatera o 3. Gdy po raz pierwszy na sesji postać otrzymuje punkty Obłędu, otrzymuje jeden punkt więcej.
68-71	*Podejrzliwy umysł to zdrowy umysł.*	Podnieś Percepcję bohatera o 3. Dodatkowo, postać może powtórzyć każdy nieudany test spostrzegawczości na uniknięcie zaskoczenia.
72-75	*Cierpienie to nieugięty nauczyciel.*	Obniż Wytrzymałość bohatera o 3. Gdy po raz pierwszy na sesji postać otrzyma obrażenia, otrzymuje premię +20 do następnego testu wykonanego w tej samej turze.
76-79	*Jedynym lękiem jest zginąć ze świadomością niedopełnionych obowiązków.*	Bohater otrzymuje zdolność odporność (zimno, gorąco lub strach). Jeśli już ją posiada, zamiast tego podnieś jego Wytrzymałość o 2.
80-83	*Jedynie śmierć jest kresem służby.*	Gdy po raz pierwszy na sesji postać otrzymuje punkty Zmęczenia, otrzymuje jeden punkt mnie) (minimum 0).
84-87	*Niewinność to iluzja.*	Bohater otrzymuje intuicję. Jeśli już ją posiada, zamiast tego podnieś jego Inteligencję o 2.
88-91	*Wojować jest rzeczą ludzką.*	Bohater otrzymuje umiejętność unik o randze Podstawy (Ranga 1). Jeśli już ją posiada, zamiast tego podnieś jego Zręczność o 2.
92-95	*Nic nie zastąpi gorliwości.*	Bohater otrzymuje zdolność informatorzy w tłumie. Jeśli już ją posiada, zamiast tego podnieś jego Ogładę o 2.
96-99	*Nawet ten, kto nie posiada niczego, może ofiarować życie. ..*	Gdy bohater spala Próg Punktów Przeznaczenia celem uniknięcia śmiertelnych ran, wykonaj rzut klO. Jeśli wyrzucisz 10, postać unika śmierci, a Próg Przeznaczenia nie ulega obniżeniu.
100	*Nie pytaj, czemu służysz. Pytaj, w jaki sposób możesz służyć.*	Podnieś Próg Punktów Przeznaczenia bohatera o 1.

Ustanowienie drużyny i Inkwizytora

Poza tworzeniem pojedynczych postaci, gracze powinni również utworzyć drużynę - grupę Akolitów służących konkretnemu Inkwizytorowi. Ustanowienie jej nie jest niezbędne tak, jak stworzenie postaci, lecz jest jednak zalecane ze względu na wpływ na głębię rozgrywki.

Być może pierwsza przygoda jest zarazem chwilę pierwszego spotkania bohaterów, a ich nowo zawiązana drużyna dopiero zaczyna jaśnieć w mrokach sektora. Być może niedawno trafili na służbę Inkwizytora, a może znali go już wcześniej, lecz nigdy nie pracowali ze sobą nawzajem i po raz pierwszy wyruszają razem na wojnę z herezję. Takie rozwięzanie poleca się nowym graczom, a zwłaszcza osobom, które wcześniej nie miały styczności z uniwersum *Warhammera 40,000.*

Drużyna mogła jednak prowadzić wspólnę walkę na jakiś czas przed obecnę przygodę - bohaterowie będę więc już się znać i ufać sobie nawzajem (przynajmniej na tyle, na ile mogę komukolwiek zaufać Akolici Inkwizycji). W takim przypadku gracze powinni zadecydować, jak długo się znaję, być może tworzęc zapis chwalebnych czynów, poległych w boju towarzyszy i innych scalajęcych zespół szczegółów. Niektórzy bohaterowie mogę być nowymi Akolitami zmuszonymi do udowodnienia swojej wartości wobec pozostałych, co tworzy zarówno potencjalne tarcia, jak i pole do popisu dla umiejętnego odgrywania postaci.

Gracze powinni również zdecydować, czy drużyna posiada bezpieczny dom lub innę lokację zapewniajęcę odpoczynek i bezpieczeństwo pomiędzy zadaniami. Takim miejscem może być odległa od miast-kopców wioska, znajomy blok habitatów na niewyróżniajęcej się niczym planecie, a nawet osobisty okręt kosmiczny Inkwizytora, służący również za środek transportu. Możliwe, że w ogóle nie znaję luksusów stałej siedziby V i żyję od zadania do zadania - spoczynek przyniesie dopiero śmierć.

Jeśli żadna z postaci nie jest Inkwizytorem, gracze powinni również stworzyć swego bezpośredniego przełożonego, który będzie niejako postacią Mistrza Gry Być może MG posiada już pomysł na Inkwizytora, wliczając jego osobowość, preferowany sposób kontaktu z drużynę oraz oczekiwania, którym muszę sprostać Akolici. W przeciwnym wypadku decyzję o tych szczegółach mogę podjęć gracze, w oparciu o wskazówki Mistrza Gry Charakter Bohaterów Graczy powinien zostać dostosowany do postaci Inkwizytora, aby zapewnić płynną rozgrywkę, chyba że zaawansowani gracze podejmę odmienną decyzję. Zależnie od doświadczenia graczy, Inkwizytor obdarzony unikalną osobowością potrafi tchnąć życie w rozgrywkę. Może być wyniosły i kontaktować się z Akolitami jedynie za pośrednictwem podrzucanych wiadomości, a nigdy twarzą w twarz. Może odznaczać się ekstremalną tajemniczością, nigdy nie infonnując o powodach i pobudkach swoich decyzji, lub przeciwnie - być osobę tak ufną i towarzyską, że bohaterowie zaczną kwestionować jego motywacje. Inkwizytor może nawet przymusić drużynę do służby szantażem lub groźbami, w nadziei, że unaocznienie prawdziwych zagrożeń zapewni lojalność Akolitów Praca nad tego rodzaju szczegółami pozwoli przemienić Inkwizytora ze zwykłego bohatera niezależnego w stały element budujący charakter grapy.

Rozwinięcia Elitarne

Me oczy były zamknięte, lecz niespodziewanie Imperator pobłogosławił je Wzrokiem.

- Ołlise Kwili, wzrastający psionik

Bohaterowie Dark Heresy nie są statycznymi tworami. Zmieniają się i ewoluuję podczas przygód, oczywiście o ile przetrwają odpowiednio długo. Na przestrzeni swego żywota Akolita może przemienić się w osobę niewyobrażalną dla swojego wcześniejszego ja. Niektóre zmiany są tak radykalne, że popychają postać na całkowicie nową ścieżkę rozwoju. Może to być skutek wcześniej nieodkrytych transformacji zapewniających umiejętności niemożliwe do opanowania zwykłym szkoleniem. Tego rodzaju przemiany nazywa się Rozwinięciami Elitarnymi, a obdarzone nimi postacie nigdy nie będę już takie same.

Następujący podrozdział zawiera reguły związane z Rozwinięciami Elitarnymi, wliczając ich pozyskanie i użytkowanie.

Wykorzystywanie Rozwinięć Elitarnych

Rozwinięcia Elitarne odzwierciedlają istotne, definiujące postać atrybuty, które wyróżniają Akolitę na tle pozostałych. Każde jest niepowtarzalne i stanowi wyraz innych cech osobowości bohatera. Rozwinięcie Elitarne może być częścią postaci od najmłodszych lat lub pojawić się znienacka na skutek, zewnętrznych bodźców. Niektóre stanowię specjalny stopień lub rangę przyznaną za dokonanie wielkich czynów, inne wynikają z szerokiej gamy odmiennych okoliczności. Należy zauważyć, że Rola bohatera pozostaje niezmienna. Dla Wojownika przemoc wciąż będzie najlepszym rozwiązaniem każdego problemu, nawet jeśli otrzyma Rozwinięcie Elitarne Psionik. Rola określa pogląd postaci na galaktykę i własne w niej miejsce. Rozwinięcia Elitarne mogą skierować ją na odmienną ścieżkę, lecz nie zmieniają sposobu, w jaki będzie po niej kroczyć.

Nie każdy bohater uzyska dostęp do Rozwinięć Elitarnych, nie każdy jednak ich potrzebuje. Większość tego rodzaju rozwinięć różnicuje głównie tło fabularne postaci, oferując jedynie niewielkie korzyści w regułach gry Na każde Rozwinięcie Elitarne składają się trzy elementy: zmiany fabularne, natychmiastowe rozwinięcia oraz dostępne rozwinięcia. Każdy z tych elementów wpływa na postać w inny sposób.

Fabuła

Najważniejszym elementem Rozwinięcia Elitarnego jest jego w plus na charakter postaci. Tego rodzaju rozwój stanowi znaczące wyróżnienie na tle pozostałych .Akolitów. Może nim być osiągnięcie chwalebnego tytułu Inkwizytora lub pozyskanie umiejętności kierowania wypaczonymi mocami Osnowy

Opis każdego Rozwinięcia Elitarnego- zawiera informacje o elemencie fabularnym oraz wskazówki dotyczące wpływu na charakter bohatera. Od gracza zależy jednak ostateczne dopasowanie narracyjnych komponentów rozwinięcia w koncepcję postaci. Decyzja o zmianach wynikających z pozyskania Rozwinięcia Elitarnego zależy od osoby prowadzącej Akolitę, podobnie jak decyzja o indywidualnych szczegółach narracyjnych związanych z wyborami dokonanymi podczas pierwszych etapów tworzenia postaci.

Natychmiastowe zmiany

Pozyskanie Rozwinięcia Elitarnego (w czasie tworzenia postaci lub ijjodczas właściwej rozgrywki) może powodować zmiany w cechach, umiejętnościach i zdolnościach bohatera. Opis każdego Rozwinięcia Elitarnego zawiera informacje o natychmiastowych zmianach parametrów Akolity. Mogą to być zarówno pozytywne, jak i negatywne modyfikacje cech i umiejętności, pozyskanie lub utrata zdolności czy nawet wprowadzenie całkowicie niepowtarzalnych zasad specjalnych. Wszystkie tego rodzaju zmiany wchodzą w życie w momencie uzyskania Rozwinięcia Elitarnego i pozostają trwałe.

Dostępne rozwinięcia

Prócz natychmiastowych zmian charakteru postaci, większość Rozwinięć Elitarnych zapewnia nowe ścieżki i kierunki poszerzania kompetencji bohatera. Przybierają one formę nowych, dostępnych do wykupienia rozwinięć, unikalnych zdolności czy potężnych mocy psionicznych. Ich wykupienie wymaga odpowiedniej liczby Punktów Doświadczenia i przebiega identycznie, jak w przypadku zwyczajowych rozwinięć.

Pozyskiwanie Rozwinięć Elitarnych

Bohaterowie mogą wkupić Rozwinięcia Elitarne wydając Punkty Doświadczenia, jest to jednak znacznie bardziej złożony proces, niż w przypadku zakupu nowej zdolności czy kolejnej rangi umiejętności. Rozwinięcia Elitarne odzwierciedlają fundamentalną przemianę bohatera, mogą więc zaburzyć postęp kampanii, jeśli zostają wykupione w czasie jej trwania. Z tego powodu bohater musi spełnić dwa podstawowe warunki, zanim pozyska tego rodzaju rozwinięcie: posiadać wszystkie-wymagane parametry wyznaczone w opisie danego rozwinięcia oraz przyzwolenie Mistrza Gry, który zadecyduje o szczegółach wprowadzenia danego Rozwinięcia w fabułę kampanii i indywidualnej historii Akolity

Wymagania i ograniczenia

Pozyskanie każdego z Rozwinięć Elitarnych wymaga posiadania konkretnych zdolności i umiejętności. By je wykupić, postać musi spełniać lub wykraczać poza wyznaczone minimalne wymigania wartości cech, rangi umiejętności lub poziomy innych parametrów.

Konsultacia z Mistrzem Gry

Najważniejszy kwestią do rozważenia jest wpływ RozMnif eia Elitarnego na charakter postaci, relacje wewnątrz drużyny oraz ogólną fabułą kampanii. Z tego względu przed wykupieniem wybranego Rozwinięcia gracz powinien uzyskać zgodą Mistrza Gry.

W-kj!

-'yyfPfrT

Opis każdego Rozwinięcia Elitarnego zawiera wskazówki dla graczy i Mistrza Gry na temat możliwości ich pozyskania przez Akolitów oraz metod wkomponowania w ramy rozgrywanej kampanii. Dla każdego wyznaczo*qo* również stosowne ograniczenia.

Darmowe Rozwinięcia Elitarne

Niektóre opcje dostępne w czasie tworzenia postaci zapewniają „darmowe'' Rozwinięcia Elitarne. Pozyskanie Rozwinięcia w ten sposób jest natychmiastowe i nie wymaga wydania Punktów Doświadczenia, spełnienia warunków wstępnych ani pozwolenia Mistrza Gry.

Opisy Rozwinięć Elitarnych

Postacie w Dark Heresy najczęściej zabiegają o jedno z trzech Rozwinięć Elitarnych, równocześnie lękając się ich mocy. Te Rozwinięcia to Inkwizytor, Psionik i Nietykalny. Osiągnięcie statusu Inkwizytora może być największą ambicją Akolity', oznacza jednak wzięcie na siebie odpowiedzialności, której nie powinien ponosić żaden śmiertelnik. Psionicy władają straszliwymi mocami, lecz związek /. Immaterium czyni / nich cel ataków Niszczycielksich Potęg i wzbudza podejrzliwość wśród nawet najbliższych sojuszników. Pozbawieni duszy nietykalni stanowią potężną broń przeciw koszmarom Osnowy, zmagają sią jednak z klątwą wywołującą podświadomą odrazą wśród zwykłych ludzi.

Skierowanie Akolity na jedną z tych ścieżek może oznaczać sprowadzenie na siebie baczniejszej uwagi zarówno Imperium, jak i jego wrogów, 'laka decyzja bez wątpienia powiedzie bohatera w miejsca, o których nie śnił rozpoczynając posługą wobec Imperatora..

Inkwizytor

Ranga Inkwizytora wiąże się z olbrzymią władzą i niewyobrażalną wagą obowiązków Inkwizycji nie leży na sercu los planety, sektora czy nawet całych organizacji Imperium. Jej działania mają na celu obronę ogółu ludzkości. W kompetencjach Inkwizytora leży spopielenie kopca celem powstrzymania demonicznej inwazji czy nawet skazanie całego świata na zagładą, by uniknąć splugawienia okolicznych obszarów Podejmuje nawet straszliwsze czyny, gdyż skutki bierności wobec brzemienia odpowiedzialności bywają jeszcze bardziej przerażające. Inkwizytorzy wyróżniają się na tle zwykłych śmiertelników siłą woli, która pozwala im znieść okrutne prawdy 41. Tysiąclecia. Wiedzą, że Imperium otoczone jest wrogimi siłami, Osnowa jest domem dla pożerających dusze demonów, a psionicy mogą okazać się zgubą ludzkości. Niewielu potrafi żyć z tak przerażającą wiedzą. Nawet Akolici nie zdają sobie sprawy z beznadziejności sytuacji, wiedzą tylko tyle, ile wyjawi ich przełożony Inkwizytorzy posiadają nie tylko pojęcie o wszechobecnych niebezpieczeństwach, lecz również władzą umożliwiającą ich zwalczanie. Służą jedynie Imperatorowi, a ze swoich czynów nie rozliczają się przed nikim. Inkwizytor nie musi prowadzić walki osobiście, jego status wiąże sią z najwyższym zwierzchnictwem. Każdy z nich działa na własne sposoby, razem stanowią ostatnią linią obrony ludzkości.

Zostanie Inkwizytorem

Okoliczności osiągnięcia statusu Inkwizytora bywają tak samo różnorodne, jak oni sami. Niewielu pragnie tego rodzaju awansu, wiedząc 0 wiążącym się z nim brzemieniu odpowiedzialności. Niektórzy Akolici przez cały swój żywot służą Inkwizycji, nie biorąc nawet pod uwagą takiego rozwoju kariery Znaczny odsetek Inkwizytorów wywodzi sią jednak z drużyn Akolitów, gdzie mieli okazją poczuć przedsmak przerażającego zakresu obowiązków swej przyszłej pozycji. Inni nie mieli takiej okazji i pochodzą z zewnątrz. Zwrócili na siebie uwagą podczas śledztw lub bitew i dowiedli swej wartości chwalebnymi czynami lub wytrwałością. Nie istnieją przepisy regulujące sposób mianowania nowego Inkwizytora, ani sztywne wytyczne kompetencji kandydatów. Niektórzy wywodzą się z klasycznego układu mistrz-uczeń, inni uzyskali rangą na skutek wspólnej decyzji kilku Inkwizytorów, a jeszcze inni poprzez uznanie towarzyszy Okolicznościami mogą być zarówno huczne ceremonie w wystawnych pałacach, jak uścisk dłoni 1 samotny początek podróży nowego Inkwizytora. Jedyne prawidła to wspólne tajemnice, dzierżona władza i świadomość,'' że porażka oznacza zgubą ludzkości.

Zdolności Inkwizytora

Poniższe zdolności dostępne są jedynie dla postaci obdarzonych Rozwinięciem Elitarnym Inkwizytor. Proces ich wykupienia jest identyczny jak w przypadku innych zdolności (patrz strona 81).

Biegły w każdym fachu

Każde śledztwo przebiega w inny sposób, gdyż każda herezja stanowi unikalne, plugawe wynaturzenie dusz ludzkości. Z każdym zakończonym dochodzeniem Inkwizytor szlifuje swe umiejętności w sposób niedościgniony zwykłym treningiem.
Poziom: 2
Wymagania: Inteligencja 45
Predyspozycja: Erudycja
Efekt: Wszystkie nieposiadające specjalizacji umiejętności bohatera natychmiast uzyskują Rangę 1 (Podstawy).

Inkwizytor
ZASADY GRY

Rozwinięcie Elitarne Inkwizytor odznacza się następującymi regułami:

Koszt wykupienia

1000 PD

Wymagania

- Wpływ: 75
- Błogosławieństwo Imperatora: Bohater uzyskuje nowy status na skutek dekretu istniejącego Inkwizytora lub w ramach innego, równie doniosłego wydarzenia. Tego rodzaju władza i kompetencje nie są rozdawane pod wpływem chwilowego kaprysu, zasługują na nie jedynie wyjątkowe jednostki odznaczające się nietuzinkowym męstwem i dokonujące wielkich czynów Akapit Zostanie Inkwizytorem zawiera więcej wskazówek na temat mianowania nowych Inkwizytorów
- Wskazówki dla MG: Wprowadzenie tego rozwinięcia należy rozważyć jedynie w przypadku bohaterów o wysokiej wartości • Wpływu, którzy swoimi czynami dowiedli gotowości do podjęcia obowiązków Inkwizytora. Jego pozyskanie wpływa nie *i* tylko na daną postać, lecz również na relacje w grupie i wiele aspektów odgrywania postaci. Obecność jednego lub większej liczby Inkwizytorów może odbić sią na fabule przygód na wiele różnych sposobów Mistrz Gry' powinien więc rozważyć, czy zapewnienie graczom dostępu do tego Rozwinięcia Elitarnego wpasuje się w koncepcją prowadzonej kampanii. (Wskazówki dotyczące wkomponowania Inkwizytora w strukturę przygody można znaleźć w Rozdziale XI: Mistrz Gry.

Natychmiastowe zmiany

Otrzymuje zdolność znajomości (Inkwizycja), umiejętność zakazana wiedza (dowolna) oraz predyspozycją Przywództwo.

Dostępne rozwinięcia

Inkwizytor uzyskuje dostąp do zestawu specjalistycznych zdolności. Są one możliwe do wykupienia jedynie dla bohaterów, którzy pozyskali to Rozwinięcie Elitarne, według takich samych zasad, jak standardowe zdolności.

' Dar losu

Świadomi, że porażka oznacza straszliwy koniec dla ludzkości, Inkwizytorzy odznaczają się niezrównaną gorliwością. Nigdy nie poddają się rozpaczy i zdają sią być istotami potężniejszymi od zwykłych śmiertelników, zdolnymi oprzeć sią śmierci i zadawać wrogom straszliwe rany
Poziom: 3
Wymagania: przenikliwa intuicja, tarcza wzgardy, siła przekonań
Predyspozycje: Siła Woli, Erudycja
Efekt: Bohater natychmiastowo podnosi Próg Przeznaczenia o 1.

Mistrz w każdym fachu

Inkwizytor nieprzerwanie doskonali swe zdolności i zdobywa nowe umiejątności. Z czasem osiąga mistrzostwo w dziedzinach, na których skupia uw'agę. Jego sprawność dorównuje najwybitniejszym specjalistom, czyniąc go idealnym wojownikiem w walce z wrogami ludzkości.

Poziom: 3
Wymagania: Inteligencja 55, biegły w każdym fachu
Predyspozycja: Erudycja
Efekt: Bohater natychmiastowo zyskuje Rangę 2 (Przeszkolony) w każdej umiejętności, w której do tej pory posiadał Rangę 1 (Podstaw}').

Przenikliwa intuicja

Dysponując latami doświadczenia w tropieniu herezji, Inkwizytorzy zdolni są znaleźć rozwiązanie pozornie niemożliwych problemów. Obnażając herezję dostrzegają związki, których inni nie biorą nawet pod uwagę.
Poziom: 2
Wymagania: Inteligencja 50
Predyspozycje: Charyzma, Percepcja
Efekt: Bohater może wydać Punkt Przeznaczenia, aby uzyskać nadzwyczajny wgląd w swoją obecną sytuację. Jest to odzwierciedlone pytaniem gracza o bieżący problem, z którym się zmaga, na które MG powinien odpowiedzieć w sposób możliwie najbardziej pomocny.

Siła przekonań

Inkwizytor poznał przerażające fakty i był świadkiem wydarzeń, które u zwykłych śmiertelników wywołują obłęd lub coś jeszcze gorszego. Jego wola jest zahartowana niczym najwyśmienitsza stal. Za nic ma koszmary, które rzucają na kolana osoby o mniejszej wytrwałości.
: Poziom: 2 ....
Wymagania: Siła Woli 50 ,
Predyspozycje: Defensywa, Siia Woli
Efekt: Za każdym razem, gdy^rohater otrzymuje Punkty Obłędu, może wydać Punkt Przeznaczenjajdby zretSScować otrzymana liczłżg, Punktów Ohifdu do 0. ś A

Ć.W';

Tarcza wzgardy

Oparcie się plugawym pokusom Niszczycielskich Potęg wymaga ścisłej dyscypliny umysłowej i regularnego odprawiania odpowiednich rytuałów Inkwizytor o oczyszczonym ciele i umyśle jest gotowy, by stawić czoło piętnu Chaosu.
Poziom: 2
Wymagania: Siła Woli 50
Predyspozycje: Defensywa, Wytrzymałość
Efekt: Za każdym razem, gdy bohater otrzymuje Punkty Spaczenia, może wydać Punkt Przeznaczenia, aby zredukować otrzymaną liczbę Punktów Spaczenia do 0.

Wola Inkwizycji

Jedną z najważniejszych cech Inkwizytora jest nadzwyczajna siła woli. Niejednokrotnie wydaje się zdolny naginać los do własnych potrzeb lub zbywać straszliwe rany samą determinacją, bez użycia tajemnych mocy czy pradawnych urządzeń. Dla tych, którzy nie przyjmują do wiadomości porażki, możliwe jest wszystko.
Poziom: 3
Wymagania: Dar losu, Inteligencja 50, Percepcja 50, Siła Woli 55
Predyspozycje: Siła Woli, Erudycja
Efekt: Bohater może wydać Punkt Przeznaczenia przed wykonaniem rzutu klOO na dowolny test. Wynik testu należy rozpatrzyć tak, jakby na kościach wypadło 01.

Wspólne przeznaczenie

Towarzysze broni Inkwizytora wiedzą, że każda bitwa może być dla nich ostatnią, lecz dobry przywódca dba o swoich żołnierzy.. Nie spuszcza wzroku nie tylko z wroga, ale również z sojuszników, - zapewniając im możliwość podjęcia walki w kolejnych bitwach.
Poziom: 1
Wymagania: Siła Woli 40
Predyspozycje: Ogłada, Przywództwo
Efekt: Jako akcję darmową, bohater może wydać dwa Punkty Przeznaczenia, by zapewnić innej postaci w promieniu 10 metrów jeden darmowy Punkt Przeznaczenia. Podobnie, jako akcję darmową, inna. postać w promieniu 10 metrów może wydać dwa Punkty Przeznaczenia, by zapewnić temu bohaterowi jeden darmowy Punkt Przeznaczenia. Otrzymany w ten sposób Punkt Przeznaczenia nie może spowodować-przekroczenia Progu Przeznaczenia.

Wszystko pod kontrolą

'Wykorzystując sieć kontaktów z całego sektora oraz doświadczenie w lawirowaniu pośród sieci politycznych zależności i niuansów lokalnego społeczeństwa, Inkwizytor jest w stanie zmienić sposób postrzegania określonej grupy osób. czyniących jego wolę.
Poziom; 2
Wymagania: Percepcja 45
' Predyspozycje: Charyzma, Inteligencja
Efekt: Postać może w dowolnej chwili wydać 4 Punkt Przeznaczenia, aby, podnieść lub zmniejfe ‘ ż- szyć wartość Subtelności drużyny o lklO + premia z Siły Woli.
|3j

PSIONIK

Psionicy to ludzie dysponujący mocami Osnowy i władający mocami niedostępnymi dla zwykłych śmiertelników. Niektórzy uważają ich za kolejny etap ludzkiej ewolucji. Inni za klątwę wiodącą Imperium ku zagładzie. Jeszcze inni za jedno połączone z drugim. Bez odpowiedniego szkolenia, każdy psionik może nieopatrznie rozerwać rzeczywistość, tworząc wyrwę, przez którą wyleją się demony, lub spalić całą planetę na popiół. Nic dziwnego, że wzbudzają wśród ludności lęk przed koszmarami uwalnianymi w chwili słabości i szaleństwa.

Imperium rozumie zarówno niebezpieczeństwa, jak i korzyści płynące z umiejętnego wykorzystania psioników. Od władz każdego świata wymaga się monitorowania populacji w poszukiwaniu jednostek zdradzających psioniczne możliwości. Wykrytych odmieńców czeka podróż na Terrę na pokładzie Czarnych Statków *Adeptus Astra Telepathica* celem sankcjonowania. Stosowane próby ujawniają ich przyszłość. Zbyt słabych lub zbyt niebezpiecznych czeka natychmiastowa śmierć. Wielu obdarzonych mocą, lecz pozbawionych kontroli staje się duchowym posiłkiem Imperatora. Niezliczone zastępy innych szkoli się w podtrzymaniu Astronomicanu, umożliwiającej podróże międzygwiezdne świetlistej latarni pośród mroków Osnowy Każdego dnia tysiące z nich giną, ofiarowując dusze blaskowi kosmicznego drogowskazu. Psionicy służą również jako Astropaci o mocach zwielokrotnionych procesem łączenia duszy z Imperatorem; nieodwracalnym skutkiem ubocznym jest całkowita utrata wzroku. Najpotężniejsi i najznamienitsi wybrańcy mogą stać się psionikami bojowymi wspierającymi wojska Imperium na niezliczonych polach bitew, lub nawet wstąpić w szeregi *Adeptus Astartes* jako Kronikarze Kosmicznych Marines.

Niektórym udaje się umknąć imperialnym sidłom dzięki uważnemu zacieraniu śladów i unikaniu afiszowania się ze swymi darami. Wielu wiedzie żywot w nieświadomości własnych psionicznych mocy Żywią przekonanie, że ich wyjątkowe szczęście do hazardu, uchodzenie bez uszczerbku ze śmiertelnych sytuacji czy wiecznie podążająca za nimi niepogoda to zwykły przypadek. Inkwizytorzy to doświadczeni obserwatorzy wybitnych osobowości, potrafią więc wyszukać nawet tego rodzaju nieświadomych psioników, bez względu na to, czy sami zdają sobie sprawę z własnego potencjału.

Zostanie psionikiem

Niektórzy psionicy rodzą się pośród chmur nieziemskiej energii, co czyni ich nieludzką naturę jasną dla wszystkich wokół. U innych moce objawiają się dużo później, w chwili niemożliwego do zniesienia stresu wyzwalającego uśpioną mutację. Jako część należnej daniny, każdy imperialny świat wyszukuje jednostki obdarzone psionicznymi talentami. Posłuszeństwo w tej kwestii gwarantują placówki *Adeptus Arbites.* Każda społeczność uznaje jednak inne cechy za piętno Osnowy Próby stosowane wobec podejrzanych mogą obejmować sprawdzenie wyporności ciała i jego odporności na płomień, badanie nienaturalnych zjawisk lub cokolwiek innego, traktowanego na danej planecie jako metoda dochodzenia psionicznej skazy. Niewielu przejmuje się śmiercią podejrzanych podczas tego rodzaju sądów, gdyż powściągliwość w ściganiu psioników może nieść za sobą zagładę całego świata.

Samo uświadomienie sobie własnych mocy wywołuje u wielu nieszczęśników obłęd. Inni, nie znając odpowiednich metod umysłowej obrony, ulegają Niszczycielskim Potęgom. Psionicy, którzy przetrwają proces sankcjonowania, uzyskują objawiającą się na wiele sposobów ochronę i stabilność. Ich siłę woli umacnia ciągły trening, nipgłteż liczyc na Wszczep ograniczników lub psioniczne zabiegi operacyjne zapewniające kontrolę nad umiejętnościami. Tego rodzaju metody pozwalają zapobiec spopieleniu komnaty przypadkowym spojrzeniem lub spustoszeniu okolicy telekinetyczną burzą wywołaną osobliwym zapachem. Życie psionika nie jest jednak łatwe, bez względu na stosowane zabezpieczenia, wiąże się z ciągłym nadzorem i straszliwymi niebezpieczeństwami, niezależnie od czasu i miejsca ujawnienia nieziemskiego talentu.

Psionik
Zasady gry

Rozwinięcie Elitarne Psionik odznacza się poniższymi regułami:

Koszt wykupienia
300 PD

Wymagania

- Siła Woli: 40
- Latarnia w Osnowie: Postacie obdarzone Rozwinięciem Elitarnym Nietykalny nie mogą pozyskać Rozwinięcia Elitarnego Psionik.
- Psionik-Renegat: Jeśli postać pozyskująca Rozwinięcie Elitarne Psionik nie posiada Przeszłości związanej z *Adeptus Astra Telepathica*, nie uzyska sankcji. Taki bohater nie otrzymuje właściwości sankcjonowany (patrz strona 138) i jest traktowany jako renegat (patrz ramka na stronie 91).
- Wskazówki dla MG: Choć psionicy to rzadkość, wielu służy Inkwizycji ze względu na swe unikalne umiejętności. Mistrz Gry powinien bez skrępowania udzielać zgody na pozyskanie tego Rozwinięcia Elitarnego chętnym graczom. Przeciętnie wystarczy jeden lub dwóch psioników, by stworzyć wyważoną grupę. Niechęć innych Bohaterów Graczy wobec psioników może powodować napięcie w stosunkach wewnątrz drużyny Możliwe, że któryś z Akolitów stanie się psionikiem, lecz postanowi zataić ten fakt przed towarzyszami, z różnorakich powodów. Taki zabieg zapewni pole do popisu w odgrywaniu postaci; MG powinien omówić jego szczegóły fabularne z graczem.

Natychmiastowe zmiany

- Uzyskuje właściwość psionik, predyspozycję Psionika oraz Współczynnik Psioniczny równy 1.
- Nie może pozyskać Rozwinięcia Elitarnego Nietykalny
- Jeśli postać nie posiada właściwości sankcjonowany, natychmiast otrzymuje lkl0+3 Punktów Spaczenia (patrz strona 289) na skutek raptownego otwarcia umysłu na Osnowę.

Dostępne rozwinięcia

Postać może nabywać moce psioniczne płacąc Punktami Doświadczenia. Rozdział VI: Moce psioniczne zawiera pełne reguły dotyczące zakupu i wykorzystania mocy psionicznych.

Postać może również wykupić rozwinięcia Współczynnika Psionicznego. Każde tego rodzaju rozwinięcie podnosi jego wartość o 1. Koszt wykupienia rozwinięcia równy jest nowej wartości Współczynnika Psionicznego pomnożonej przez 200. Przykładowo, rozwój Współczynnika Psionicznego z wartości 2 do wartości 3 kosztuje 600 PD (3 x 200).

Psionicy-Renegaci

Jako część wiążącej daniny wszystkich światów Imperium, każdego dnia miliony psioników trafiają na pokład Czarnych Statków *Adeptus Astra Telepathica,* które zabierają ich na Terrę. Na miejscu badany jest charakter ich mocy, stopień kontroli i siła woli, a wyniki testów przesądzają o ich losie. Po zakończeniu procesu sankcjonowania psionik staje się narzędziem Imperium, niezależnie, czy zginie, czy przeżyje. Wszyscy psionicy, nawet sankcjonowani, mierzą się w najlepszym wypadku z podejrzliwością, a w najgorszym z jawną nienawiścią. Ci, którzy nigdy nie ukończyli szkolenia i badań zapewniających otoczeniu względne bezpieczeństwa to renegaci, poszukiwani i wyjęci spod prawa Imperium.

Charakter tego rodzaju psioników bywa wielce różnorodny Renegatem może być heretycki czarownik szukający władzy i potęgi w czeluściach Osnowy, jak również wróżący z kości szaman na zacofanej planecie, a nawet praworządny obywatel zmuszony do plugawych czynów, by zapewnić sobie przetrwanie lub Akolita korzystający ze swych mocy pod zwierzchnictwem Inkwizytora. Nawet sam Inkwizytor może okazać się renegatem, jeśli odkrył w sobie psioniczne moce w późnym etapie życia i nie poddał się testom *Adeptus Astra Telepathica.* Jedyną cechą wspólną wszystkich renegatów jest uniknięcie podróży na pokładzie Czarnego Statku. Większość z nich kończy krótki żywot na płomiennym stosie lub jako marionetki demonów, niektórzy przeradzają się jednak w potężne siły zbawienia albo potępienia.

Nietykalny

Nietykalni to pozbawieni duszy nieszczęśnicy, którzy nie rzucają cienia w Osnowie. Stanowią mikroskopijny ułamek ludzkości, mniejszy nawet od malutkiego odsetka osób obdarzonych psionicznymi mocami. Niektórzy podświadomie czują, że są w pewien sposób inni i zauważają sposób, w jaki traktuje ich otaczający świat. Są osobami pozbawionymi niezbędnej części ludzkiego jestestwa; choć wyglądają, myślą i zachowują się jak normalni ludzie, ich obecność w/budzą niewytłumaczalny niepokój wśród zwykłych śmiertelników: Rozmówca odczuwają mdłości lub dyskomfort związany z tembrem ich głosu, lecz nie ma w' tym nic, co mógłby wykryć czujnik, a jedynie ulotne przeczucie. Nietykalni to zmora psioników i innych stworzeń czerpiących moc z Osnowy. Przebywanie w pobliżu duchowej pustki powoduje u nich paraliżujący ból lub jeszcze straszniejsze objawy Wielu nietykalnych niweczy moce psioników; sama ich obecność wystarczy, by rozproszyć nieziemskie energie Immaterium. Nietykalni to pariasi ludzkości, wiodący nędzne żywot wykluczenia ze strony społeczeństwa.

Zostanie nietykalnym

Nietykalni rodzą się przeklęci brzemieniem odziedziczonych genów: Wielu, spędza długie lata nie zdając sobie sprawy z tego, czym są, choć ich żywot bywa krótki ze względu na budzoną w otoczeniu podśw iadomą niechęć. Osoba uznawana za aspołeczną i niewyróżniającą się w' żaden inny sposób może w' istocie być nietykalnym, wiodącym żałosną egzystencję i wykluczonym z ogółu ludzkości na skutek niepojętych mechanizmów: Niektórzy zostają wykryci dopiero w ramach psionicznych czystek prowadzonych przez nadgorliwych gubernatorów' planetarnych, zdecydowanych wysłać na Czarne Statki wszystkich, którzy przejawiają chociaż śladową odmienność od normy. Inwkizytorzy odkrywają i robią użtfek z umiejętności nietykalnych w walce z mocami Osnowy, przeciw psionikom i demonom. Choć ich życie wypełnia ciągłe i śmiertelne niebezpieczeństwo, nietykalni Akolici nierzadko cenią sobie poczucie przeznaczenia do celów' wyższych, niż niegdysiejsza marna egzystencja.

Nietykalny Zasady gry

Rozwinięcie Elitarne Nietykalny odznacza się poniższymi regułami:

Koszt wykupienia

300 PD

Wymagania

- Pustka w Osnowie: Postacie obdarzone Rozwinięciem Elitarnym Psionik nie mogą pozyskać Rozwinięcia Elitarnego Nietykalny.
- Wskazówki dla **MG:** Nietykalni występują niezwykle rzadko, przeważnie prowadzą samotny i krótki żywot ze względu na w'pływ, który wywierają na wszystkich żywych istotach. Tego rodzaju rozwinięcie można pozyskać zarówno podczas tworzenia postaci, gdyż stanowi wrodzoną cechę, jak i w podczas wdaściwej rozgryw'ki, co odzwierciedla niemożliwe do zignorowanie pogorszenie skutków' genetycznej klątwy. Zaleca się, by w grupie nie pojaw iał się więcej, niż jeden bohater obdarzony Rozwinięciem Elitarnym Nietykalny. Połączenie nietykalnego i psionika w jednej drużynie nierzadko powoduje problemy, gdyż obecność nietykalnego niweluje zdolności psionika. Aloże to być zalążek ciekawych interpersonalnych relacji pomiędzy bohaterami, jednak Mistrz Gry powinien czuwać, hy - interakcje nie przerodziły się w otwartą wrogość.

Natychmiastowe zmiany

- Nie może pozyskać właściwości psionik.
- Otrzymuje zdolność odporność (moce psioniczne).
- Wartość Ogłady liczona jest jako połowa bieżącej (zaokrą- - glając w górę) na potrzeby testów i innych mechanizmów" gry Podczas interakcji z postaciami posiadającymi Współczynnik Psioniczny lub umiejętność wyczucie Osnowy, wartość Ogłady liczona jest jako 1.
- 1 Nie może uzyskać premii ani żadnych innych pozytywnych efektów wynikających z mocy psionicznych ani powiązanych z psioniką nadnaturalnych zdolności, w'łaściw'ości i specjalnych cech czerpiących moc z Osnowy
- Ignoruje wszelkie efekty Zjawisk Psionicznych (patrz strona 196) i otrzymuje premię +30 do testów odpierania efektów Grozy Osnowy (patrz strona 197).

Dostępne rozwinięcia

Nietykalny uzyskuje dostęp do zestawai specjalistycznych zdolności, S/ one dostępne do wykupienia jedynie dla bohaterów, który pozyskali to Rozwinięcie Elitarne, według takich samych zasad, jak standardowe zdolności.

ZDOLNOŚCI NIETYKALNEGO

Poniższe zdolności dostępne są jedynie dla postaci obdarzonych Rozwinięciem Elitarnym Nietykalny. Proces ich wykupienia jest identyczny, jak w przypadku innych zdolności (patrz strona 81)

BEZDUSZNA AURA

Wiele osób odczuwa nienaturalną esencję nietykalnego jako podświadome utrapienie. Nienawykli do tego uczucia stają się rozdrażnieni i rozkojarzeni w jego obecności.
Poziom: 1
Wymagania: Siła Woli 30
Predyspozycje: Finezja, Siła Woli
Efekt: Wrogie postacie w promieniu równym premii z Siły Woli bohatera w metrach otrzymują karę -10 do wszystkich testów blefu i przekonywania.

PSIONICZNE WYTŁUMIENIE

Psionicy lękają się konfrontacji z nietykalnymi, gdyż ich bezcenne moce zanikają w obliczu duchowej pustki, którą pozbawieni duszy odciskają na Osnowie. Nawet najpotężniejsze uderzenia sił tajemnych rozpływają się w nicość, gdy trafiają w nietykalnego.
Poziom: 2
Wymagania: Siła Woli 40
Predyspozycje: Defensywa, Siła Woli
Efekt: Bohater zyskuje zdolność nie dozwól wiedźmie. Otrzymuje również premię +20 do testów obrony przeciw atakom psionicznym i do testów przeciwstawnych podczas odpierania mocy psionicznych. Ta zdolność kumuluje się ze zdolnością odporność (moce psioniczne). Tę zdolność można pozyskać wielokrotnie, za każdym razem podnosząc wartość premii o 5.

SFERA WYTŁUMIENIA

Co potężniejsi nietykalni odpychają moce Immaterium na szerszym obszarze. Znajdujący się w pobliżu psionicy tracą swoje unikalne talenty i szybko orientują się, że przyjdzie im stawić czoła nietykalnemu.
Poziom: 3
Wymagania: Psioniczne wytłumienie, Siła Woli 50
Predyspozycja: Siła Woli
Efekt: Skutki psionicznego wytłumienia oddziałują na wszystkie postacie w promieniu równym premii z Siły Woli bohatera,„w metrach.

ZABURZENIE OSNOWY

Psionicy nierzadko wysnuwają wniosek o obecności nietykalnego, gdy ich moce ulegają nagłemu osłabieniu. Czując odpływ psionicznej energii, nierzadko przeczuwają też swoją rychłą śmierć.
Poziom: 2
Wymagania: Sita Woli 45
Predyspozycje: Percepcja, Siła Woli
Efekt: Postacie posiadające Współczynnik Psioniczny, znajdujące się w promieniu równym premii z Siły Woli bohatera, obniżają swój Współczynnik Psioniczny o 1, dopóki pozostają w strefie oddziaływania. Postacie o Współczynniku Psionicznym zredukowanym do 0 nie mogą używać żadnych mocy psionicznych.

ZCUBA DEMONÓW

Pomiot Niszczycielskich Potęg, wymagający ciągłego przelewu krwi lub presji emocjonalnej, aby utrzymać swą esencję z dala od objęć Immaterium, słabnie w pobliżu nietykalnego. Jedynie najpotężniejsze z tego rodzaju, istot są u stanie zachować w. takiej sytuacji cielesną formę, pozostałe zostają wypędzone z powrotem do Osnowy, gdzie czeka je kara z rąk plugawych władców.
Poziom: 2
Wymagania: Siła Woli 40
Predyspozycje: Defensywa, Siła Woli
Efekt: Stworzenia posiadające właściwość demoniczna niestabilność, znajdujące się w promieniu równym premii z Siły Woli bohatera w metrach, ponoszą karę równą pięciokrotności premii z Siły Woli bohatera do testów-Siły Woli wymaganych do pozostania ha realnej płaszczyźnie egzystencji..

ZGUBA OSNOWY

Otchłań, w której powinna znajdować się dusza nietykalnego bezustannie pochłania psioniczną energię i poszerza obszar oddziaływania jego klątwy Psionicy odczuwają raptowne zmęczenie, gdy naciera na nich nietykalny emanujący falami przejmującej nicości.
Poziom: 3
Wymagania: Zaburzenie Osnowy, Siła Woli 55
Predyspozycja: Siła Woli
Efekt: Skutki zaburzenia Osnowy oddziałują na postacie posiadające Współczynnik Psioniczny w promieniu równym podwojonej premii z Siły Woli bohatera, zamiast w zwyczajnym zasięgu.

ZMORA DEMONÓW

Kontrola nietykalnego nad jego bezdusznym charakterem stała się na tyle silna, że nawet mieszkańcy Osnowy lękają się jego obecności. Demony wkraczające do świata materialnego w jego pobliżu słabną i łatwiej podlegają wygnaniu na powrót do królestw Immaterium.
Poziom: 3
Wymagania: Zmora Osnowy, Siła Woli 55
Predyspozycja: Siła Woli
Efekt: Stworzenia posiadające właściwość demoniczny, znajdujące się w promieniu równym premii z Siły Woli bohatera w metrach, tracą wszelkie premie wynikające z tej właściwości.

ZMORA OSNOWY

Niektórzy spośród pozbawionych duszy rzucają tak silny cień na Immaterium, że sama ich obecność powoduje u psioników ból. Osoby obdarzone mocami Osnowy zostają przez nietykalnego pozbawione dostępu do Oceanu Dusz i stają się zwykłymi śmiertelnikami.
Poziom: 3
Wymagania: Zaburzenie Osnowy, Siła Woli 55
Predyspozycje: Inteligencja, Siła Woli
Efekt: Postacie znajdujące się pod wpływem zaburzenia Osnowy obniżają Współczynnik Psioniczny o 2, zamiast o I. Tę zdolność można pozyskać wielokrotnie, za każdym razem pogłębiając redukcję Współczynnika Psionicznego o 1. Przykładowo, po trzecim wykupieniu redukcja wynosiłaby 4.

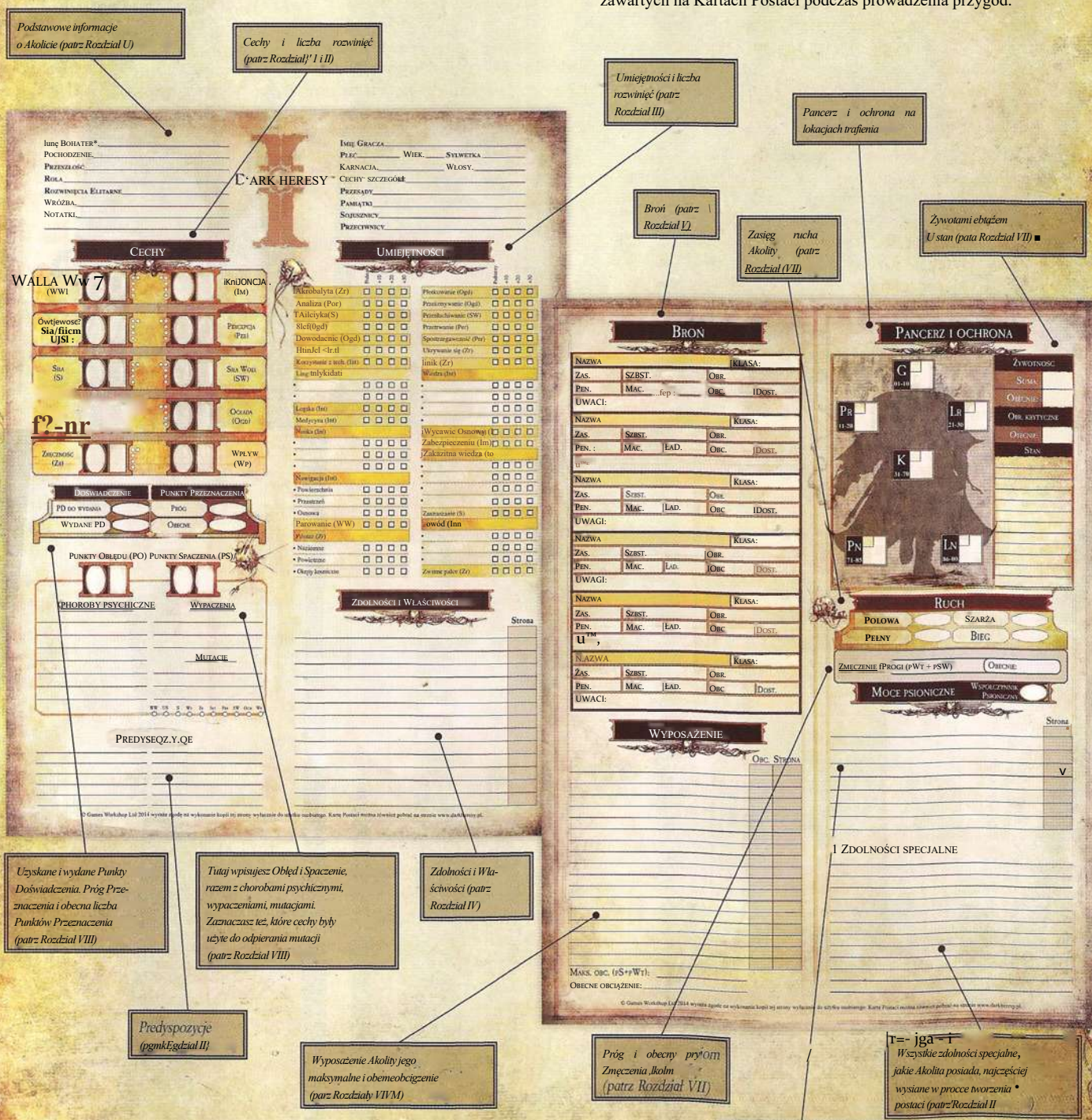
PRZYKŁADOWA KARTA POSTACI

Karta Postaci (patrz strona 444) stanowi najważniejsze narzędzie gracza, gdyż zawiera wszystkie szczegół}- dotyczące prowadzonego Akolity. Gracze powinni starać się na bieżąco aktualizować zawarte w niej informacje, będą bowiem często sięgać po nie podczas rozgrywki.

Pierwsza strona zawiera dane personalne Akolity: jego cechy, umiejętności i zdolności, jak również inne informacje, chociażby liczbę Punktów Obłędu i Spaczenia oraz ich efekty Druga strona skupia się na parametrach bojowych, zawiera szczegół}' uzbrojenia, wyposażenia, mocy psionicznych, pancerza osobistego i innych środków obrony Pozwala również śledzić otrzymane obrażenia i poziom Zmęczenia.

Poniżej zawarto kilka rad dotyczących Kart}- Postaci:

- Stwórz kopię zapasową: Co kilka sesji wykonaj kserokopię swojej karty postaci lub przepisz dane na nową kartę. Strona internetowa Copernicus Corporation (www.darkheresy.pl) zawiera dostępną do pobrania kartę w formacie PDF, którą można pobrać i wydrukować.
- Pokaż Mistrzowi Gry: Od czasu do czasu zapewnij Mistrzowi Gry wgląd w kartę swojej postaci. Możesz również dostarczyć mu kopię po każdorazowej aktualizacji. MG śledzi postępy Akolitów na własnej Karcie Mistrza Gry, korzysta jednak z informacji zawartych na Kartach Postaci podczas prowadzenia przygód.



Rozdział III: Umiejętności

Umiejętności stanowią podstawę pozwalający określić możliwości Akolity oraz to, w jakiego rodzaju interakcje może on wchodzić w świecie *Warhammera 40,000.* Są nierozerwalnie związane z każdym bohaterem i odzwierciedlają jego zdolność skutecznego wykonywania danych czynności, oferując mu szereg unikatowych opcji działania podczas gry Kiedy Mistrz Gry wyznaczy graczowi jakieś zadanie albo postawi przed nim wyzwanie, postać jia ogół będzie musiała wykonać test umiejętności, który zadecyduje o rezultatach jej wysiłków.

Umiejętności są biegłościami, które Akolita nabył w procesie edukacji lub w praktyce, wypełniając obowiązki związane ze służbą Inkwizycji W Dark Heresy bohaterowie automatycznie zaczynają grę z określonym zestawem umiejętności stanowiącym element ich genezy Gracze mogą wybrać dodatkowe umiejętności w późniejszych etapach procesu tworzenia postaci, jeśli wydadzą na to Punkty Doświadczenia. Wraz z rozwojem swoich bohaterów, udoskonalą ich umiejętności, wprowadzając je na wyższe poziomy i płacąc za nie doświadczeniem. System ten odzwierciedla zdobywanie wiedzy i zyskiwanie wprawy !% określonych dziedzinach.

Niektórzy bohaterowie przez całe swoje życie będą opierać się głównie na umiejętnościach posiadanych na początku gry. Inni z kolei mogą porzucić je na rzecz nowych. Choć każda z tych ścieżek rozwoju może sprawdzić się w praktyce, ważne, by gracz nauczył się, jak najlepiej wykorzystywać posiadane przez swojego Akolitę umiejętności.

Używanie umiejętności

Podczas pob}tu tutaj udzielonych zostanie wam wiele lekcji, które pomogę wam w służbie Bogu-Imperatorowi. Słuchajcie swych nauczycieli, w przeciwnym razie możecie zostać skazani na życie z dala od Jego światłości.

- Diakon Grigor van Dohring,
Proktor *Schola Progenium* w Kopcu Desoleum

Podczas sesji Mistrz Gry często każe graczom wykonywać testy umiejętności ich postaci. Należy przeprowadzać je za każdym razem, kiedy sukces lub porażka mają znaczenie dla scenariusza. W normalnych warunkach wszelkie rutynowe działania nie powinny podlegać testom, jednak jeśli istnieje ryzyko porażki ze względu na określone okoliczności albo warunki środowiskowe, nawet zwyczajne czynności mogą okazać się wyzwaniem, przez co ich rezultat może zależeć od wyniku testu.

Kiedy bohater korzysta z umiejętności, by wykonać określone zadanie, musi uzyskać sukces w stosownym teście. Cały proces przebiegi zgodnie z zasadami przedstawionymi w Rozdziale I: Podstawy rozgrywki (patrz strona 21): gracz rzuca kością i porównuje wynik z cechą, która najbardziej odpowiada zadaniu. Jeśli jest on niższy od wartości umiejętności lub jej równy, test kończy się sukcesem. W teście uwzględnia się modyfikatory, by oddać w ten sposób wpływ czynników środowiskowych, oraz stopień biegłości bohatera w zakresie danej umiejętności.

Używanie nieposiadanych umiejętności

- Mało prawdopodobne, by bohater posiadał wszystkie możliwe umiejętności. Najrozsądniej jest skupić się na wypracowaniu biegłości w kilku wybranych oraz przyzwoitym opanowaniu laiku innych. Mimo to, kiedy ; zajdzie potrzeba, postać może użyć nieposiadanych umiejętności, na przykład ukryć się przed grupą zmutowanych łowców niewolników czy odczytać zakodowane informacje z wiekowego tomiszcza. W takiej sytuacji Akolita wykonuje test umiejętności, ale - poza wszelkimi innymi : stosownymi modyfikatorami - otrzymuje do niego karę -20.

Jedyny wyjątek od tej reguły stanowią umiejętności specjalistyczne (patrz poniżej), które wymagają takiego stopnia znajomości danej dziedziny; że jest on zwyczajnie nieosiągalny dla laika. Może chodzić o wiedzę z Zakresu starożytnych rytuałów *Adeptus Mechanicus*, umiejętność dowodzenia krążownikiem klasy Mars czy możliwość porozumienia się z eldarskim korsarzem w jego własnym języku *xenos*. Umiejętności specjalistyczne zostały wyraźnie oznaczone zarówno w Tabeli 3-3: Lista umiejętności na stronie 99, jak i w opisach poszczególnych umiejętności.

Zastosowania specjalne

Przy opisach niektórych umiejętności znajdują się ramki przybliżające bardzo konkretne zastosowanie danej umiejętności, wykraczające poza jej -typowe, wykorzystanie. Najczęściej chodzi o użycie jej w szczególnie kreatywny albo ciekawy sposób, dzięki czemu poszerza się wachlarz możliwości. Zastosowania specjalne oraz ich efekty znajdują się pod koniec opisu umiejętności.

Umiejętności specjalistyczne

Niektóre umiejętności nie są tylko jedną umiejętnością, a raczej zbiorem kilku, co odzwierciedla specjalizacje w jej obrębie. Nazywamy je umiejętnościami specjalistycznymi. Za każdym razem, kiedy bohater nabywa jedną z nich, musi wybrać którąś ze związanych z nią specjalizacji. Reprezentują one na przykład: szczegółową wiedzę na temat pewnych miejsc, osób czy wydarzeń; umiejętność prowadzenia lub pilotowania określonych pojazdów czy używania sprzętu; zdolność odczytywania map i wyznaczania kursu na danym świecie, a nawet pośród gwiazd; biegłość w posługiwwiu się (mówienie, czytanie, rozumienie) jednym z niezliczonych języków, szyfrów czy glifów używanych przez rasy 41. Milenium.

Bohater może wybrać umiejętność specjalistyczną więcej niż raz, ucząc się za każdym razem nowej specjalizacji. Jeśli to zrobi, umiejętności te będą traktowane jako niezależne od siebie i należy' rozwijać każdą z nich oddzielnie.

Listy specjalizacji dostępnych dla każdej z umiejętności specjalistycznych znajdują się przy opisach każdej / nich.

Czas a testy umiejętności

Gźas. potrzebny na wykonanie testu umiejętności może być bardzo różny w zależności od tego, jaka to umiejętność oraz do czego została w danym przypadku użyta. Test korzystania z technologii wykonywany by odblokować zaciętą broń, może zająć zaledwie chwilę, ale jeśli potrzebny jest, by dokonać podstawowych napraw pojazdu, może potrwać nawet kilka godan. Podobnie w przypadku testu handlu - tamowanie się o cenę zapasów' na podróż to na ogół ledwie chwila, z kolei złożone negocjacje mające doprowadzić do zawarcia porozumienia między dwiema potężnymi organizacjami kupieckimi mogą ciągnąć się całymi dniami Więcej informacji o czasie w kontekście kontliktu na stronie 215.

W opisie każdej z umiejętności określono, ile czasu potrzeba średnio na jej wykorzystanie. Wartości mierzone są w akcjach (w przypadku umiejętności, które można w ykorzy stać podczas rundy w' trybie sekwencyjnym) albo minutach/godzinach. Niektórych umiejętności używa się najczęściej w odpowdedzi na wykorzystanie innej umiejętności lub w' połączeniu z nią. W takich sytuacjach trzeba będzie poświęcić tyle samo czasu, co w' przypadku umiejętności, którą chce się skontrować lub wspomóc. Należy pamiętać, że podane wartości są jedymie wskazówkami i nie pow inny być traktowane jako absolutnie wdążące. Mistrzowie Gry muszą odpowiednio dostosować czas potrzebny na użycie danej umiejętności, bazując na ogólnym poziomie złożoności podejmowanego zadania.

Ponawianie próby

Istnieje wdele zadań, których można podejmować się kilkakrotnie, bez większych konsekwencji w razie porażki, i próbować aż do skutku. Bohater korzystający z plotkowania, by uzyskać istotne informacje, może zadecydować, że będzie analizował dane aż natrafi na poszlakę, która pozwoli mu uzyskać odpowdedź na kluczowe pytanie. W takiej sytuacji Mistrz Gry może określić, ile mu to zajmie, bazując na pojedynczym rzucie,(bohater będzie, musiał włożyć w' to trochę wysiłku i straci trochę czasu w' trybie narracyjnym), zamiast kazać gmczowd rzucać kością aż osiągnie sukces.

Są też jednak takie zadania, w' przypadku których porażka może mieć poważne konsekwencje. Jeśli Akolita próbuje obejść system alarmowty, porażka w teście zabezpieczeń może poskutkować uruchomieniem go, przez co podjęcie kolejnej próby może wiązać się z koniecznością uniknięcia patrolu wysłanego w' celu zbadania podejrzanej aktywności.

Bywa też i tak, że na wykonanie określonego zadania ma się tylko jedną szansę. Bohater, który próbuje przeskoczyć na drugą stronę przepaści i nie zda testu atletyki, może odnieść poważne obrażenia albo nawet zginąć. Z kolei jeśli zechce wylądować lichtugą Artus, używając do tego pilotażu, a rzut mu się nie uda, statek może zderzyć się z dokiem, ulegając zniszczeniu i zabijając całą załogę.

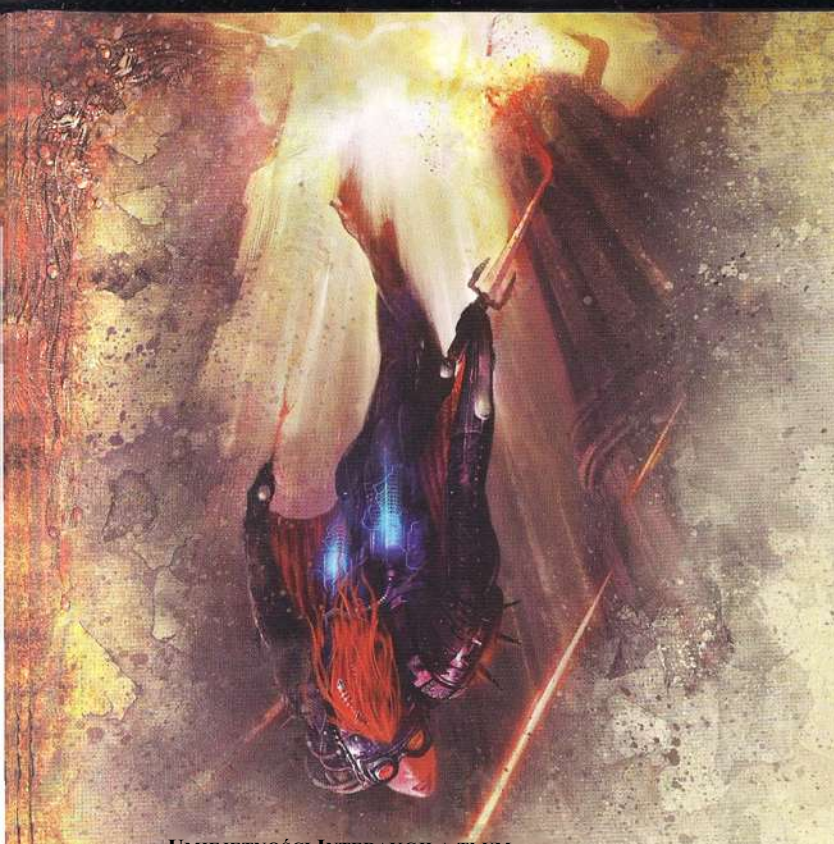
Tam, gdzie jest to uzasadnione, uwzględniono *w* opisie, czy próbę użycia danej umiejętności można podjąć wdęcej niż raz i zasugerowano, jakie mogą być konsekwencje porażki. Mistrz Gry powdnien zaznajomić się z tymi ograniczeniami i reperkusjami, ale może: złagodzić je, dopasowując je do okoliczności, w' jakich podjęta została próba. Bohater, który poniósł porażkę w' teście, na zdanie którego mą się normalnie tylko jedną szansę, może spróbować jeszcze raz, jeśli usprawiedliwia to sytuacja. Działa to jednak w obie strony - w' pew>-nych okolicznościach do testu, który normalnie można powtarzać w' nieskończoność, może przysługiwać tylko jedno podejście.

Deskryptory umiejętności

Pewne umiejętności można zakwalifikować do obszernych kategorii, w' których obowiązują te same zasady. Deskryptory umiejętności pozwalają graczom szybko odnaleźć w Rozdziale I: Podstawy rozgrywki właściwy zestaw regut, określający, jaki test będzie potrzebny i jak się go rozstrzyga. Te kategorie to: walka, rzemiosło, interakcja, śledztwo i ruch.

Umieiętności interakcji

Umiejętności z tym deskryptoretn zakładają jakąś formę wzajemnego oddziaływania pomiędzy postaciami. Poziom trudności testów zależy od usposobienia danego bohatera względem wykonującego test, co określa Mistrz Gry zależnie od okoliczności sceny. Szczegółowe informacje na temat usposobienia RN-ów znajdują się na stronie 277 w Rozdziale VIII: Narzędzia narracyjne.



Umiejętności Interakcji a tłum

Doświadczony dowódca albo wprawny rntWci brlbr w stanie kontrolować jednocześnie grupę ludzi lub w taki ćzy inny sposób na nią wpłynąć. Kiedy bohater używa umiejętności /. deskryptorem „interakcja", może (jeśli zechce) wpłynąć na tyle -osób, ile wynosi jego premia z Oglądy pomnożona przez 10, o ile wszyscy dobrze go słyszą i go rozumieją, jeśli ma to być test przeciwstawmy, bohater wykonuje tylko jeden rzut i porównuje swój wynik z wynikiem rzutu dla grupy (lub jej przywódcy), nad którą próbuje zapanować.

Umiejętności ruchu

Umiejętności.z tym deskryptorem są związane z mobilnością bohatera - od śmiałych skoków ponad przepaścią po wspinaczkę po stromej ścianie klifu. W grę wchodzą tu wszelkie zdolności do poruszania się przez elementy otoczenia, ponad nimi albo pomiędzy. Na umiejętności ruchu negatywnie wpływają wszelkie uszczerbki dla mobilności postaci (na przykład okaleczające obrażenia kończyn) i czynniki środowiskowe w yszczególnione na stronie 229

Umiejętności rzemiosła

Te umiejętności pozwalają Akolitom tworzyć różne przedmioty' z części lub surowych materiałów: Może chodzić zarówno o egzotyczne używki czy zindywidualizowaną broń, jak i niepokojące dzieła sztuki albo straszliwe pułapki. Mistrz Gry wyznacza właściwy test złożony dla danego zadania, a wynik porównuje się z wytycznymi w ramce Rzemiosło na stronie 97

Umiejętności śledztwa

Większość umiejętności z tym deskryptorem pozwala bohaterom zdobywać informacje z różnych źródeł i wymaga zdania testów' złożonych, kiedy Akolici próbują uzyskać szczegółowe dane odnośnie podejrza- . nych czy swojej misji. Mistrz Gry ustala, ile czasu pochłoną takie testy - co dość oczywiste, ustalenie, gdzie mieści się kryjówka wrogiego kultu, potrwa dużo dłużej niż zlokalizowanie opancerzonej kolumny.

Umiejętności walki

. Umiejętności z tym deskryptorem używa się podczas starć. Najczęściej stanowią reakcję na ciosy przeciwnika - wykonuje się podstawowy test umiejętności, a stopnie sukcesu bądź porażki określają, jak dobrze poradził sobie bohater.

Zyskiwanie umiejętności

Wraz z każdą kolejną przeżytą przygodą Akolici rozwijają się, a co a tym idzie - wzrasta ich wiedza i zwiększają się ich zdolności. Bohaterowie Graczy nabywają nowe umiejętności i ulepszają te już posiadane, dzięki czemu stają się coraz potężniejsi, zyskują więcej możliwości podczas gry i mogą radzić sobie z różnymi problemami na nowe sposoby Umiejętności, podobnie jak inne ulepszenia, otrzymuje się podczas tworzenia postaci lub kupuje podczas gry, wydając Punkty Doświadczenia. To, ile kosztuje dana umiejętność, zależy' od jej rangi oraz tego, jakie predyspozycje posiada bohater, co opisano szczegółowo w' Rozdziale II: Tworzenie postaci.

Rangi umiejętności

Samo posiadanie jakiejś umiejętności to nie to samo, co opanowanie jej w stopniu mistrzowskim, a różni bohaterowie mogą prezentować różne poziomy jej zaawansowania. Aby zachować tę prawidłowość, umiejętnościom przydzielono rangi od 1 do 4, które odzwierciedlają stopień opanowania danej umiejętności. Korzyści wypływające z opanowania wyższej rangi umiejętności wyszczególniono w Tabeli 3-1: Rangi umiejętności. Akolicie przysługuje jedynie najwyższa premia; przykładowo, jeśli posiada zastraszanie o randze 3, otrzymuje +20 do wszystkich testów tej umiejętności, a nie +20 za rangę doświadczony i +10 za przeszkolony

Cechy zastępcze

Każda umiejętność podlega jednej z cech (co wyszczególniono w opisach), którą testuje się podczas wykonywania testów umiejętności. W większości przypadków korzysta się właśnie z wyznaczonej cechy, jednak w pewnych okolicznościach inna cecha może okazać się bardziej adekwatna. Oto przykłady:

- Akolita, który chce zastraszyć księcia iglicy, by ten pozwolił drużynie przejść przez wypieszczone ogrody kopca, może użyć do testu Siły Woli zamiast Siły.
- Próba ostrożnej naprawy dogorywającego kogitatora może wymagać użycia Zręczności, a nie Inteligencji, do testu korzystania z technologii.
- Stworzenie doskonałego falsyfikatu, na którym nie pozna się urzędnik wyższego szczebla, może wiązać się z koniecznością zdania testu Inteligencji, nie Ogłady, by udało się nie tylko wywieść w pole ekspertów, ale i skutecznie przeprowadzić całe oszustwo.

W sytuacjach tego typu warto, by Mistrz Gry wybierał taką cechę, które najlepiej pasuje do okoliczności; w Tabeli 3-3: Lista umiejętności zawarto propozycje potencjalnych cech zastępczych. Decyzja, czy użyć którejś z nich, może znacząco wpłynąć na szanse powodzenia bohatera, dlatego bezwzględnie należy ją podjąć zanim Akolita przystąpi do testu.

Tabela 3-1: Rangi umiejętności

Ranga	Korzyść
1 (Podstawy)	Można używać umiejętności bez kary -20 za nieposiadanie jej
2 (Przeszkolony)	+10 do wszystkich testów tej umiejętności[1]
3 (Doświadczony)	+20 do wszystkich testów tej umiejętności*
4 (Weteran)	+30 do wszystkich testów tej umiejętności

t *Bohaterowi przysługuje jedynie najwyższa premia.*

Bohater może - o ile posiada odpowiednie umiejętności i materiały - tworzyć własne przedmioty: od podstawowych elementów ekwipunku, takich jak włócznie czy peleryny przeciwdeszczowe, przez medykamenty z ziół, po zaawansowane lekarstwa i używki, a nawet skomplikowany broń czy dzieła sztuki. Aby stworzyć jakiś przedmiot potrzeba trzech rzeczy: odpowiedniej umiejętności, materiałów i czasu.

UMIEJĘTNOŚCI RZEMIOSŁA

Istnieję cztery rodzaje umiejętności rzemiosła, z których każdy odpowiada za tworzenie przedmiotów innego rodzaju.

Medycyna: Umiejętność ta pozwala na tworzenie wszelkiego rodzaju leków, używek i trucizn, które opisano szczegółowo na stronie 172 w Rozdziale V: Zbrojownia. Za przyzwoleniem Mistrza Gry gracze mogę nawet tworzyć nowe substancje, które będę bazować na jadzie zabitych stworzeń albo imitować różne efekty środowiskowe (należy pamiętać, że bohater zawsze musi dysponować chociażby niewielkę próbkę oryginalnego surowca).

Przetrwanie: Umiejętność ta pozwala na tworzenie przeróżnych podstawowych przyrzędów i przedmiotów takich jak ubiór czy artykuły spożywcze. Dzięki przetrwaniu można wykonać dowolnę rzecz o Cesze specjalnej Prymitywna lub dowolnę broń Niezaawansowanę (patrz Rozdział V: Zbrojownia). Za przyzwoleniem Mistrza Gry gracze mogę stworzyć z wykorzystaniem tej umiejętności dowolny prosty przedmiot, pod warunkiem, że da się go zrobić z nieprzetworzonych materiałów i nie będzie zawierał żadnych złożonych ruchomych części (może to być np. ubranie, wózek, szałas itp.).

Korzystanie z technologii: Umiejętność ta pozwala na tworzenie skomplikowanych technicznych urzędzeń, jakie zazwyczaj powstaję w kuźniach światów imperialnych. Za przyzwoleniem Mistrza Gry gracze mogę wykonać dowolnę broń, a także pancerze, materiały wybuchowe czy wszelkiego rodzaju urzędzenia. W przeciwieństwie do przedmiotów tworzonych przy wykorzystaniu przetrwania czy medycyny, produkty tej umiejętności sę często diabelnie złożone lub ich projekty stanowię pilnie strzeżonę tajemnicę i sę w zasięgu jedynie tych bohaterów, którzy dysponuję odpowiednię wiedzę i dostępem do zaawansowanych warsztatów:

Zawód: Umiejętność ta pozwala na tworzenie przeróżnych rzeczy, od zachwycających rzeźb po ogromne statki kosmiczne. To, jakie konkretnie będę to przedmioty zależy od specjalizacji (patrz strona 117). Podobnie jak w przypadku korzystania z technologii również często wymagane sę dostęp do zaawansowanego warsztatu oraz specjalistycznych materiałów. Rzemiosło z wykorzystaniem zawodu niejednokrotnie więżę się z tworzeniem zupełnie nowych, unikatowych przedmiotów własnego pomysłu, dlatego nie zawsze potrzebne sę szczegółowe projekty Duże przedsięwzięcia, takie jak budowa pojazdu czy rzeźbienie gigantycznego posągu, powinny być bardzo czasochłonne, dlatego też Mistrz Gry ma prawo dowolnie modyfikować czas z Tabeli 3-2: Tworzenie przedmiotów, zmieniając godziny w dni, a nawet w miesiące czy jeszcze dłuższe okresy

MATERIAŁY

Aby móc stworzyć przedmiot, bohater musi mieć dostęp do odpowiednich materiałów. To, jak łatwo będzie je pozyskać, zależy od Mistrza Gry, jednak warto polegać na zdrow'ym rozsądku (przykładowo, ■ jeśli postać przebywa na dzikim świecie, nie będzie mieć problemu > ze zdobyciem wielu podstawowych materiałów, które przydadzą się przy użyciu umiejętności przetrwanie, ale już znalezienie części do karabinu może nastręczyć niemałych tnidności). Kiedy zostanie określone, czy da się pozyskać dane materiały, Mistrz Gry podejmuje decyzję, czv bohater musi wykorzystać w tym celu swoje zasoby Z reguły, kiedy Akolita zamierza stworzyć jakiś przedmiot przy użyciu korzystania z technologii (albo medycyny, jeśli chodzi o skomplikowane leki/używki, zwłaszcza niewystępujące w naturze), musi zakupić poBzebne materia!;.: Z kolei przedmioty tworzone przy użyciu przetrwania, mogę być wykonane ze „znalezionych" materiałów - łuk bez problemu można ; zrobić w lesie, a włócznię ze złomu w Podkopcu.

Przy pozyskiwaniu materiałów do rzemiosła, należy określić dostępność przedmiotu, po czym obniżyć ję o jeden poziom (to znaczy, że średnio dostępne przedmioty stanę się powszechne, powszechne - liczne, itcL). Bohater musi następnie wykonać test Rekwizycji, by pozyskać materiały, analogicznie jak przy pozyski- : waniu przedmiotów Kiedy już zgromadzi potrzebne materiały,: może podjęć próbę stworzenia przedmiotu.

CZAS

Tworzenie przedmiotów wymaga czasu i zawsze wykonuje się w tym celu test złożony, którego szczegóły ustala Mistrz Gry Długość testu) oraz to, ile czasu on pochłonie, zależę od stopnia skomplikowania przedmiotu. Choć oba te czynniki podlegają decyzji MG, może on zasugerować się Tabelę 3-2: Tworzenie przedmiotów.

Mistrz Gry może również dowolnie modyfikować testy rzemiosła, biorąc pod uwagę takie okoliczności jak: obecność pomocników, dostęp do warsztatu czy laboratorium, dostępność i zasób- , ność środków finansowych oraz jakość materiałów.

Tabela 3-2: Tworzenie przedmiotów

RODZAJ PRZEDMIOTU	CZAS ZŁOŻONYM	SUKCESY W TEŚCIE
PRZEDMIOTY TWORZONE PRZY UŻYCIU MEDYCYNY		
Naturalne leki, używki i trucizny	lk5 godzin	4
Sztuczne leki, używki i trucizny	2kl0 godzin	8
PRZEDMIOTY TWORZONE PRZY UŻYCIU PRZETRWANIA		
Broń	lk5 godzin	5
Pancerz	lklO godzin	6
Ekwipunek	lk5 godzin	3
PRZEDMIOTY TWORZONE PRZY UŻYCIU KORZYSTANIA Z TECHNOLOGII[1]		
Broń	lk5 godzin	8
Pancerz	lklO godzin	12
Ekwipunek	lk5 godzin	8
PRZEDMIOTY TWORZONE PRZY UŻYCIU ZAWODU		
Drobne dzieła sztuki, mniejsze projekty	lk5 godzin	4
Duże dzieła sztuki, większe projekty	lklO godzin	12

t *Uwaga• W przypadku korzystania z technologii, bohaterowie mogą tworzyć tylko te przedmioty, których projekty posiadają•*

Opisy umiejętności

To doprawdy piękny mice/. Zobaczmy jak dobrze potrafisz się nim posługiwać

- Ybrnas Crimson, przywódca Czerwonej Drogi

W tym dziale znajdują się szczegółowe opisy umiejętności dostępnych w Dark Heresy, ich wykorzystanie, a także inne informacje, na przykład, jak im się przeciwstawiać (albo jak używać ich przeciwko innym umiejętnościom) czy jakie są czasy ich trwania, zastosowania specjalne i modyfikatory testów w przykładowych sytuacjach.

Akrobatyka (Zręczność)

Predyspozycje: Zręczność, Ogólna
Użycie umiejętności: Akcja podwójna, chyba że zaznaczono inaczej.
Dzięki akrobatyce zyskuje się ruchy pełne zręczności i gracji oraz pełną kontrolę nad równowagą oraz własnym ciałem. Umiejętność ta pozwala zwinnie przeskoczyć ponad przepaścią, ustać na nogach na kołyszącym się pokładzie statku albo upaść kontrolowanie na ziemię tak, by nie połamać sobie kończyn. W walce wybitny akrobata potrafi robić salta, przewroty i gwiazdy, wyginając ciało tak, by znaleźć się poza zasięgiem przeciwników albo uniknąć ich ciosów.

Zastosowania specjalne akrobatyki

Oto zastosowania specjalne umiejętności akrobatyka:

CZŁOWIEK-GUMA

Bohater może użyć akrobatyki, by wydostać się z więzów albo uchwytu przeciwnika, wykręcając ciało na różne strony. W ramach akcji podwójnej może on wykonać test akrobatyki, by oswobodzić się z krępujących go więzów takich jak sznur, kajdany itp. Taką próbę można podjąć tylko raz; jeśli bohaterowi nie uda się uwolnić za pierwszym razem, oznacza to, że więzy są zbyt ciasne i nie jest w stanie się z nich wydostać. Mistrz Gry może modyfikować test ze względu na jakość pęt.

Bohaterowie mogą też próbować wyrwać się z pochwycenia (patrz str. 222), używając akrobatyki zamiast Zręczności czy Siły.

Manewrowanie

Bohaterowi wprawnemu w akrobatyce łatwiej jest unikać przeciwników podczas walki albo wycofać się ze starcia bez szwanku. W ramach akcji zwykłej (a nie podwójnej) może on wykonać wycofanie (patrz strona 225), jeśli uda mu się zdać Ambitny (+0) test akrobatyki.

Skakanie

Skoki i susy wyćwiczonego akrobaty przekraczają możliwości zwykłych ludzi; niesamowita jest też jego umiejętność do minimalizowania skutków upadków poprzez odpowiednie ułożenie ciała tuż przed uderzeniem o ziemię. Podczas skoku (patrz strona 223) bohater może wykonać test akrobatyki zamiast Zręczności czy Siły. Z kolei przy określaniu obrażeń od upadku, może on wykonać ten sam test, by umownie zmniejszyć wysokość, z której spadł o tyle metrów, ile wynosi jest premia ze Zręczności.

Przykładowe modyfikatory testów akrobatyki

+30: Poruszanie się po otwartym terenie przy grawitacji zbliżonej do ziemskiej albo bez pancerza.
+20: Pontszanie się po rzadko zalesionym terenie, łące porośniętej wysokimi trawami albo z pustymi rękami (bez broni czy innych przedmiotów).
+10: Poruszanie się w warunkach niskiej grawitacji, mając pancerz tylko na korpusie.
+0: Poruszanie się po gruzach, rumowisku lub sypkim piasku.
-10: Poruszanie się po terenie z mnóstwem przeszkód lub w ciężkim pancerzu.
-20: Poruszanie się w warunkach zerowej grawitacji lub z rękami związanymi za plecami.
-30: Poruszanie się w warunkach grawitacji trzykrotnie większej niż ziemska.

Często bywa tak, że bohaterowie rozwijają zdolności akrobatyczne w ramach ćwiczenia zupełnie innej dziedziny Kurier albo złodziej może nauczyć się paru sztuczek podczas przemierzania gęsto zaludnionych obszarów. Gladiatorom, mistrzom sztuki przetrwania czy tancerzom znajomość akrobatycznych wyczynów przydaje się na co dzień. Nawet Tech-Adepci przyzwyczajeni do pracy w szczególnie ciasnych pomieszczeniach codziennie oddają się ćwiczeniom, mającym na celu poprawę elastyczności ciała, by nie mieć problemów z poruszaniem się korytarzami technicznymi.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć akrobatyki, kiedy:

- Akolita musi utrzymać równowagę albo uniknąć upadku, jeśli podłoże jest chwiejne.
- Akolita chce zeskoczyć z większej wysokości i wylądować bez szwanku.
- Akolita zamierza przeskoczyć lub obejść przeszkodę czy wroga, nie wybijając się z rytmu.

Analiza (Percepcja)

Predyspozycje: Percepcja, Ogólna
Użycie umiejętności: Akcja zwykła.
Analiza pomaga w ocenie ludzi i przedmiotów, z którymi styka się Akolita. Bohater może użyć tej umiejętności, by określić czyjąś prawdomówność, jego pobudki, osobowość i temperament. Można też analizować przedmioty albo obraz na ekranie, próbując uzyskać informacje, które mogą być ukryte albo niedostrzegalne na pierwszy rzut oka.

Test tej umiejętności można też wykonać podczas przeszukiwania jakiegoś miejsca albo badania jakiejś rzeczy pod kątem poszlak czy nielogiczności. Bohater dokonuje wtedy mentalnej oceny danej osoby lub przedmiotu, która ma na celu wychwycenie niepasujących elementów w kontekście wyglądu, śladów zużycia lub ogólnego stylu. Wszelkie odstępstwa od normy mogą świadczyć o niebezpieczeństwie; fakt, że w jednej z odnóg kanału ściekowego nie czuć odoru unoszącego się wszędzie indziej może okazać się równie niepokojący co. wybrzuszenie pod ubraniem podejrzanego.

Ogólnie rzecz biorąc, analiza pomaga wydobyć skrywane emocje i motywy albo szczegóły niezauważalne przy pobieżnych oględzinach, z kolei spostrzegawczość pozwala dostrzec jakąś osobę czy przedmiot. Dlatego też wykrycie przyczajonej postaci będzie wymagało testu spostrzegawczości (patrz strona 112), a zorientowanie się, czy kłamie - analizy. Przeciwieństwem analizy jest blef.

Tabela 3-3: Lista umiejętności

Nazwa	Predyspozycja 1	Preescspozycja 2	Deskryptory	Cechy zastępcze
Akrobatyka	Zręczność	Ogólna	Ruch	Siła
Analiza	Percepcja	Ogólna	Interakcja, śledztwo	Ogłada
Atletyka	Siła	Ogólna	Ruch	Wytrzymałość
Blef	Ogłada	Charyzma	Interakcja, śledztwo	Inteligencja, korzystanie z technologii
Dowodzenie	Ogłada	Przywództwo	Interakcja	Inteligencja, Siła, Siła Woli
Handel	Inteligencja	Erudycja	Interakcja, śledztwo	Ogłada
Korzystanie z technologii	Inteligencja	Technika	Rzemiosło, śledztwo	Zręczność
Lingwistyka[1]	Inteligencja	Ogólna	—	Ogłada
Logika	Inteligencja	Erudycja	Śledztwo	Zręczność
Medycyna	Inteligencja	Przystosowanie	Rzemiosło	Percepcja, Zręczność
Nauka*	Inteligencja	Erudycja	Interakcja, śledztwo	Ogłada
Nawigacja*	Inteligencja	Przystosowanie	—	Percepcja
Parowanie	Walka Wręcz	Defensywa	Walka	—
Pilotaż*	Zręczność	Przystosowanie	—	Inteligencja
Plotkowanie	Ogłada	Charyzma	Interakcja, śledztwo	Inteligencja, Percepcja
Przekonywanie	Ogłada	Charyzma	Interakcja, śledztwo	Wpływ
Przesłuchiwanie	Siła Woli	Charyzma	Interakcja, śledztwo	Ogłada
Przetrwanie	Percepcja	Przystosowanie	Ruch, rzemiosło	Inteligencja, Zręczność
Spostrzegawczość	Percepcja	Przystosowanie	—	Inteligencja, Ogłada
Ukrywanie się	Zręczność	Przystosowanie	Ruch	Percepcja
Unik	Zręczność	Defensywa	Ruch, walka	—
Wiedza*	Inteligencja	Ogólna	Interakcja, śledztwo	Ogłada
Wyczucie Osnowy	Percepcja	Psionik	—	Siła Woli
Zabezpieczenia	Inteligencja	Technika	—	Zręczność
Zakazana wiedza*	Inteligencja	Erudycja	Interakcja, śledztwo	Ogłada
Zastraszanie	Siła	Charyzma	Interakcja, śledztwo	Siła Woli
Zawód*	Inteligencja	Ogólna	Interakcja, rzemiosło	Ogłada, Zręczność
Zwinne palce	Zręczność	Erudycja	—	Inteligencja

f *Umiejętność specjalistyczna*

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć analizy, kiedy:

- Akolita chce zorientować się, czy ktoś kłamie.
- Akolita próbuje wyłowić istotne informacje i wnioski z rozbudowanego raportu.
- Akolita dokonuje interpretacji odczytów z sensorium i chce dowiedzieć się, co oznaczają uzyskane dane.

Przykładowe modyfikatory testów analizy

+30: Ocena nastroju bliskiego przyjaciela.
+20: Znalezienie niedawno używanego miotacza ognia w schowku z bronią.
+10: Ocena nastroju osoby spotkanej już wcześniej.
+0: Określenie, czy nieznajomy kłamie.
-10: Określenie usposobienia obcego.
-20: Zorientowanie się, czyMagos Tech-Kapłan zachowuje się zwodniczo.
-30: Zauważenie fałszywych danych w rozległych rejestrach manufaktomm.

Atletyka (Siła)

Predyspozycje: Siła, Ogólna
Użycie umiejętności: Akcja podwójna, chyba że zaznaczono inaczej.
Akolici w dużym stopniu polegają na swych zdolnościach fizycznych, a już zwłaszcza wtedy, kiedy dochodzi do walki. Atletyka określa zdok ność bohatera do przebiegnięcia długiego dystansu bez zmęczenia się, wspinania się na strome powierzchnie czy podnoszenia dużych ciężarów Pozwala też zdobyć się na ogromny wysiłek i zignorować efekty Zmęczenia podczas biegu, pływania czy wspinaczki.

Przeszłość bohatera może mieć wpływ na typ jego atletyki: Mistrz Gry może mieć ten fakt na uwadze, określając poziom trudności testu. Przykładowo, Akolicie pochodzącemu z pustynnego świata można wyznaczyć trudniejszy test atletyki, jeśli zechce on przepłynąć na drugi brzeg rzeki niż takiemu, który dorastał na świecie agrarnym obfitującym w przeróżne akweny.

Zastosowania specjalne atletyki

Oto zastosowania specjalne umiejętności atletyka:

Wytrwałość

Wyćwiczeni atleci są niezwykle sprawni, dzięki czemu mogę zdobyć się na o wiele większy wysiłek niż zwykli ludzie. W ramach akcji darmowej bohater dysponujący tę umiejętnością może wykonać Wymagający (-10) test atletyki za każdym razem, kiedy otrzymuje poziom Zmęczenia (patrz strona 233) jako rezultat biegania, pływania lub wspinania się, by zignorować zwięzane z nim efekty. Może on wykonywać testy i ignorować Zmęczenie tego typu w nieskończoność, jednak jeśli nie zda testu, będzie musiał odpoczywać przez co najmniej 4 godziny, w którym to czasie nie będzie mógł używać atletyki.

Udźwig

Atleci słynę także z ogromnej siły, która pozwala im dźwigać znaczne ciężary przez krótki czas. W ramach akcji darmowej bohater może wykonać Ambitny (+0) test atletyki, by na okres jednej sceny zwiększyć swój udźwig. Za każdy uzyskany stopień sukcesu jego Siła wzrasta o 10 na potrzeby określenia, jaki ciężar będzie w stanie unieść, podnieść lub przesunęć (patrz strona 248), nie może jednak przekroczyć 100. Podjęć próbę udźwigu można tylko raz – jeśli bohaterowi nie uda się zdać testu, może spróbować ponownie dopiero w następnej scenie.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć atletyki, kiedy:

- Akolita musi dotrzeć gdzieś wpław albo utrzymać się na powierzchni.
- Akolita chce zdobyć się na wysiłek ponad swoje siły i nie przerywać nawet, kiedy będzie wycieńczony
- Akolita zamierza wspięć się po ścianie klifu lub pokonać szczególnie trudny teren.

Przykładowe modyfikatory testów atletyki

+30: Pospieszna wspinaczka po drabinie lub utrzymanie się na powierzchni przy spokojnych wodach.

+20: Wspinaczka na stwnicę i przejście na jej drugą stronę lub pływanie przy spokojnych wodach.

+10: Wspinaczka na kopiec lub pływanie ze specjalistycznym eku ipimkiem.

+0: Wspinaczka po nierównej ścianie skalnej lub przepłynięcie dużej odległości.

-10: Wspinaczka po murze z cegieł lub przepłynięcie na drugi brzeg powolnej rzeki.

-20: Wspinaczka po murze z ferrobetonu bez żadnego sprzętu pomocniczego lub pływanie pod prąd.

-30: Wspinaczka po śliskiej grodzi z plastali lub pływanie we wzburzonych wodach podczas gwałtownego sztormu.

Zastosowanie specjalne blefu

Oto zastosowanie specjalne umiejętności blef:

CHARAKTERYZAC)A

Akolita posiadający umiejętność blef może stworzyć dla siebie przebranie, jeśli dysponuje czasem i surowymi materiałami To, ile czasu pochłonie taki zabieg, zależy w dużej mierze od stopnia skomplikowania charakteryzacji; założenie munduru wroga albo ubrudzenie sobie twarzy to kwestia zaledwie kilku minut, ale już na ukrycie swej [ilci albo podszycie się pod konkretną osobę trzeba poświęcić kilka godzin, dni, a może.e i więcej. O tym, ile zajmie to czasu oraz czy potrzebne materiały sę łatwo dostępne decyduje Mistrz Gry: MG wykonuje też w tajemnicy testy za gracza (używajęc jego blefu i uwzględniajęc wszelkie stosowne modyfikatory) za każdym razem, kiedy ktoś mógłby przejrzeć jego przebranie (test przeciwstawny w stosunku do analizy' danego B\-a). Jeśli pierwszy' taki test zakończy' się sukcesem, y cc' będzie oznaczało, że bohater nie zostanie zdemaskowany; nie trzeba wykonywać go ponownie, chyba że zmienię się okoliczności (na bohatera padnę podejrzenia, pojawi się bardziej spostrzegawczy BN itp.).

Blef (Ogłada)

Predyspozycje: Ogłada, Charyzma

Użycie umiejętności: 1 minuta lub więcej w przypadku bardziej skomplikowanych podstępów.

Akolici niejednokrotnie będę zmuszeni celowo wprowadzić w błęd osoby ze swojego otoczenia, jako że pracujęc dla Inkwizycji zostaje się dopuszczonym do wielu tajemnic, których poznanie mogłoby wstrzęsnęć umysłami nieprzygotowanych na coś takiego niewinnych ludzi. Do tego podejrzani rzadko kiedy skłonni sę do współpracy, chyba że spodziewaję się jakiejś nagrody. Zresztę, motywy i cele nie mają tu znaczenia - wszak kłamstw używa się w służbie Imperatorowi.

Blef odzwierciedla zdolność bohatera do wmawiania innym czegoś, co nie jest prawdę. Wszyscy, którzy służę Inkwizytorowi, muszę mieć pewne obeznanie z tematem, ale niektórzy potrafię wręcz wspięć się na wyżyny oszustwa. Oczywiście test blefu wymagany jest jedynie wtedy, kiedy bohater jest przekonany, że kłamie. Przekazywanie fałszywych informacji, ale uznawanych za prawdziwe, będzie więzało się z użyciem innej umiejętności, adekwatnej dla danej sytuacji.

Kiedy używa się blefu przeciwko komuś (na przykład, by ktoś uwierzył w kłamstwo albo dał się zmylić przebraniem), wykonuje się test przeciwstawny (patrz strona 24). Przeciwieństwem blefu jest analiza.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć blefu, kiedy:

- Akolita chce skłamać w przekonujęcy sposób.
- Akolita próbuje odwrócić czyjęś uwagę, opowiadajęc bzdury.
- Akolita zamierza użyć charakteryzacji.

Przykładowe modyfikatory testów blefu

+30: Kłamstwo zyskuje potwierdzenie w postaci czegoś, co oszukiwana osoba widzi na własne oczy lub wykonanie prostej charaktenzacji mającej z\i ieść nieznajomego.

+20:1V kłamstwie zawiera się pewna doza prawdy i tylko szczypta fałszu.

+10: Sięgnięcie po kłamstwo, w które ktoś chce wierzyć.

+0: Okłamanie osoby obcej bohateroui allx> wykonanie skomplikowanego przebrania z w ;i 'korz\ staniem rekułzytóu - i zestau 'm do charaktery zacji.

-10: Okłamanie kogoś nastawionego podejrzliwie do bohatera.

-20: Okłamanie kogoś, kogo bohater oszukał w przeszłości.

-30: Kłamstwo stojące w sprzeczności z czymś, co oszukiwana osoba widzi na własne oczy lub podszywanie się pod czyjegoś bliskiego przyjaciela lub ukochanego.

Zastosowania specjalne dowodzenia

Oto zastosowania specjalne umiejętności dowodzenie:

Inspirowanie

W pewnych sytuacjach posiadanie sprzymierzeńców działających w tej samej sprawie to za mato. Czasami trzeba natchnąć ich, by dali z siebie wszystko, dzięki czemu ich wysiłki da się przekuć w sukces. W ramach akcji podwójnej bohater może wykonać Ambitny (+0) test dowodzenia, by zainspirować jednego lub więcej ze swoich zwolenników. Zainspirowane postacie otrzymują +10 do najbliższego testu umiejętności bądź cechy.:.

Przerażanie

Akolita może dzięki dowodzeniu przerazić swych sprzymierzeńców, by bali się go bardziej niż demonów czy innych okropieństw. W ramach reakcji bohater może podjęć próbę skontrolowania efektów Strachu (patrz strona 285) u swych sojuszników, I jeśli ci nie zdadzą testu Siły Woli przeciwko wrogowi wywołującemu Strach. Bohater wykonuje test dowodzenia przeciwko Sile Woli stworzenia wywołującego Strach. Zarówno bohater, jak i jego przeciwnik, dodają +10 do rzutów za każdy posiadany poziom Strachu. Jeśli Akolita zda test, jego sprzymierzeńcy do końca sceny ignorują efekty Strachu pochodzące od danej istoty.

Dowodzenie (Ogłada)

Predyspozycje: Ogłada, Przywództwo

Użycie umiejętności: Akcja zwykła w przypadku prostych rozkazów, akcja podwójna w przypadku bardziej zawiłych instrukcji.

Często jeden bohater nie będzie w stanie samodzielnie rozwiązać problemu, a bywa, że nie poradzi sobie z tym nawet cała drużyna. W talach sytuacjach Akolici mogą być zmuszeni do zebrania większej grupy do pomocy Odpowiednia koordynacja wysiłków, tak by wszyscy sprzymierzeńcy współpracowali ze sobą i działali skutecznie jest domeną dowodzenia. Umiejętność ta reprezentuje zdolność do zmobilizowania i zorganizowania innych.

Bohaterowie o szlacheckim pochodzeniu mogą do pewnego stopnia radzić sobie z dowodzeniem, a / kolei dla tych, którzy mają za sobą służbę wojskową, jest ono chlebem powszednim; nawet ci, którym tylko vyydawano rozkazy, będą zaznajomieni z zastosowaniem umiejętności w praktyce i sami powinni nieźle sobie z tym poradzić. Jeszcze y śnili mogli nauczyć się jej, pełniąc rolę biurokratycznego zarządcy albo plemiennego -wodza. Natomiast bohaterom przyzwyczajonym do samodzielnej pracy może brakować talentów przywódczych (i sami też niekoniecznie musza być skłonni do słuchania rozkazów).

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć dowodzenia, kiedy:

- Akolita chce zaangażować sprzymierzonego BN-a w bardzo niebezpieczną sytuację albo wysłać go do otwartej walki.
- Akolita musi zmobilizować swoich sojuszników lub skupić ich wokół siebie w obliczu niespodziewanego ataku.

Przykładowe modyfikatory testów dowodzenia

+30: Morale sprzymierzeńców jest wysokie lub rozkazy są bardzo łatwe do wykonania.

+20: Sojusznicy wykonują dobrze im znane zadania lub wydawane im rozkazy można wykonać szybko.

+10: Sprzymierzeńcy przewyższają liczebnie przeciwników lub rozkazy są im znane.

+0: Rozkazy są złożone lub sojusznicy nigdy wcześniej nie współpracowali z bohaterem wydającym je.

-10: Wrogowie przewyższają liczebnie sprzymierzeńców lub są bardzo potężni.

-20: Sojusznicy wykonują nieznane im zadania łub rozkazy są na tyle skomplikowane, że trzeba je tłumaczyć.

-30: Morale sprzymierzeńców' jest bardzo niskie, odniesiono dużo strat w ludziach lub rozkazy są bardzo skomplikowane albo niebezpieczne.

Zastosowanie specjalne handlu

Oto zastosowanie specjalne umiejętności handel:

Wycena

Bohater może użyć handlu, by oszacować wartość jakiegoś przedmiotu albo towaru. Mistrz Gry powinien wykonać rzut w tajemnicy, modyfikując jego wynik w zależności od tego, z kim ma do czynienia Akolita oraz od okoliczności (przykładowe modyfikatory można znaleźć poniżej). Sukces pozwoli bohaterowi poznać dostępność wycenianego przedmiotu, z kolei w przypadku porażki nie otrzyma on żadnej informacji. Jeśli jednak uzyska ponad trzy stopnie porażki, Mistrz Gry powinien podać mu nieprawdziwą dostępność.

Handel (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Erudycja
Użycie umiejętności: 1 minuta lub więcej w przypadku bardziej złożonych transakcji.

Każdy ze światów Imperium w czymś się specjalizuje, a razem tworzą ogromną sieć, dzięki której możliwa jest wymiana dóbr i usług, konieczna dla zapewnienia przetrwania im wszystkim. Niewiele planet (a może nawet żadna) wytrzymałoby więcej niż kilka miesięcy, musząc poradzić sobie samodzielnie, bez jakiegokolwiek zewnętrznego wsparcia. Swiaty-kuźnie potrzebują pożywienia i surowych materiałów z innych systemów, z kolei te agrarne rzadko kiedy same konstruują maszyny potrzebne przy żniwach, a światy-kopce są na ogół tak; gęsto zaludnione, że jedynym, co dają od siebie Imperium, jest zwiększenie jego populacji. Umiejętność handel odzwierciedla znajomość mechanizmów kupieckich, procesu wymiany oraz wartości ©warów i usług - wszystkiego tego, co pozwala wszystkim światom istnieć, zarówno na poziomie planetarnym, jak i bardziej lokalnym, na targowiskach w licznych habitatach.

Na handlu zna się wielu urzędników', a nawet wojskowych Imperium. Do pewmego stopnia umiejętność tę opanowali w zasadzie wszyscy ludzie - muszą w końcu nabywać różne artykuły niezbędne do przeżycia - niemniej jednak najlepiej radzą z nią sobie złodzieje i kupcy; jedni i drudzy muszą znać wartość przeróżnych dóbr, które zamierzają ukraść bądź sprzedać.

Kiedy używ'a się handlu przeciwko komuś (na przykład, by zyskać premię do testu Rekwizycji), wykonuje się test przeciwstawmy (patrz strona 24). Przeciwieństwem handlu jest także handel lub Siła Woli.

Przykładowe modyfikatory testów handlu

+30: Robienie interesów z zaufanym partnerem handlowym.
+20: Robienie interesów z zaufanym handlarzem z targu.
+10: Robienie interesów ze znajomym i zaprzyjaźnionym kupcem lub kimś, kto jest winien bohaterowi przysługę.
+0: Robienie interesów z nieznajomym.
-10: Robienie interesów z handlarzem nastawionym podejrzliwie do bohatera.
-20: Robienie interesów z kupcem spoza Imperium.
-30: Robienie interesów z handlarzem otwarcie wrogo nastawionym.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć handlu, kiedy:

- Akolita chce zyskać premię do testu Rekwizycji (patrz „Imperator wszystko zapewni...” na stronie 143).
- Akolita chce znaleźć rzadki przedmiot na kopcowym targowisku.
- Akolita chce poznać wartość danego przedmiotu.

Korzystanie z technologii (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Technika
Użycie umiejętności: 1 minuta lub więcej w przypadku bardziej skomplikowanych systemów

Korzystanie z technologii to umiejętność używania wszelkiego rodzaju urządzeń technologicznych oraz postępowania z nimi, od wiedzy, jak prawidłowo odprawić Rytuał Wybijania po świadomość, jaka temperatura świętych smarów jest najbardziej kojąca dla danego ducha maszyny. Można też dzięki niej tworzyć mniej lub bardziej skomplikowane urządzenia techniczne, pod warunkiem, że dysponuje się odpowiednią ilością czasu oraz materiałami. Korzystanie z technologii jest raczej zrozumieniem Błogosławieństw Omnisjasza oraz rytuałów Kultu Maszyny niż wiedzą naukową związaną z technologią - choć w 41. Milenium sprowadza się to do tego samego.

Poziom trudności testu korzystania z technologii zależy od stopnia skomplikowania urządzenia oraz jego pochodzenia. Przykładowo, dla niewtajemniczonych proste narzędzie produkcji eldarów może okazać się równie niebezpieczne co chłodzący się karabin plazmowy I odwrotnie - nawet dogłębna znajomość zasad projektowania silnika Osnowy nie uczyni z niego urządzenia, którego działanie łatwo zrozumieć.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć korzystania z technologii, kiedy:

- Akolita zamierza naprawić zepsutą broń albo pojazd.
- Akolita chce wydusić z urządzenia więcej niż to normalnie osiągalne.
- Akolita próbuje odkryć, jak działa nieznane mu urządzenie.

Przykładowe modyfikatory testów korzystania z technologii

+30: Wymiana standardowej lufy karabinu laserowego Munitorum.
+20: Wymiana segmentu modułowego pancerza skorupowego.
+10: Naprawa znanego urzędzenia z. pomocą Tech-Adepta.
+0: Praca przy skomplikowanych urządzeniach.
-10: Naprawa poważnie uszkodzonego infoczytnika.
-20: Naprawa nieznanego urzędzenia lub naprawa urzędzenia bez dostępu do wszystkich właściwych części zamiennych.
-30: Naprawa urzędzenia stworzonego przez obcych lub kogitatora zawierającego bardzo rozgniewanego ducha maszyny.

Lingwistyka (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Ogólna
Użycie umiejętności: Akcja darmowa.

Ta umiejętność reprezentuje znajomość określonego języka, szyfru czy kodu, obejmującą odczytywanie i zapisywanie go oraz porozumiewanie się nim. To, jakie języki zna dany bohater, zależy od specjalizacji - czy będzie to Niski Gotyk, czyli język mas, miejscowy dialekt dzikiego świata, czy nawet mow'a *xenos.* Posługiwanie się językiem znanym bohaterowi nie wymaga wykonywania testów' lingwistyki, chyba że w' grę wchodzi szczególnie trudne zadanie, na przykład przetłumaczenie tekstu

ZASTOSOWANIA SPECJALNE
KORZYSTANIA Z TECHNOLOGII

Oto zastosowania specjalne umiejętności korzystanie z technologii:

RZEMIOSŁO

Korzystanie z technologii pozwala tworzyć przeróżne urządzenia techniczne, od prostych silników parowych albo wyposażonych w mechanizm zegarowy po zaawansowaną broń i pancerze. To, ile czasu pochłonie cały proces, jak trudne będzie to zadanie i jakie materiały będą do tego potrzebne, zależy w dużej mierze od stopnia skomplikowania danego przedmiotu oraz dostępu do warsztatu i odpowiednio konsekrowanych projektów albo infoskarbców *Adeptus Mechanicus.* Informacje odnośnie tego, jakie przedmioty można stworzyć przy użyciu korzystania z technologii znajdują się w ramce Rzemiosło na stronie *97.*

MATERIAŁY WYBUCHOWE

Korzystanie z technologii może też pomóc w określeniu skuteczności ładunku eksplodującego, która zależy w dużej mierze od tego wprawy podkładającego. Sukces w teście oznacza, że bohaterowi udało się umieścić materiały wybuchowe we właściwym miejscu i połączyć je z wybranym przez siebie zapalnikiem.

Możliwości jest wiele i tylko wyobraźnia stanowi tu jakiekolwiek ograniczenie; mogą to być: druty rozciągnięte nisko nad ziemią, by ktoś się o nie potknął, czasomierze, czujniki zbliżeniowe albo urządzenia zdalne. W razie porażki ładunki nie wybuchną w momencie aktywacji, ale bohater nie będzie miał o tym zielonego pojęcia. W zależności od ilości stopni porażki, Mistrz Gry może zataić przed nim tę informację, a nawet ją zafałszować. Jeśli padną co najmniej cztery stopnie porażki, oznacza to, że postać przedwcześnie uruchomiła urządzenie i wybuch nastąpi podczas podkładania! W przypadku niektórych zadań, na przykład wysadzania budynku przeznaczonego do rozbiórki albo potężnego mostu wiszącego, potrzebny będzie test złożony. Mistrz Gry wyznaczy jego poziom trudności oraz określi, ile potrzeba na to czasu, biorąc pod uwagę skalę przedsięwzięcia. Zawsze należy zapamiętać wynik rzutu kością oraz ilość stopni sukcesu, ponieważ informacje te mogą być potrzebne do testu przeciwstawnego, jeśli ktoś postanowi spróbować rozbroić ładunek.

Rozbrajanie ładunków również podpada pod korzystanie z technologii - wykonuje się wtedy test przeciwstawny w stosunku do korzystania z technologii osoby, która podłożyła materiały wybuchowe. Wygranie go poskutkuje rozbrojeniem bomby. Zwyczajna porażka oznacza, że ładunek nie został unieszkodliwiony, ale też nie wybuchnie pod wpływem manipulacji przy nim. Jednak jeśli padną co najmniej cztery stopnie porażki, nastąpi eksplozja, a bohater poniesie jej konsekwencje. Próba rozbrojenia kilku ładunków albo poradzenia sobie ze skomplikowanym zapalnikiem może wymagać wykonania testu złożonego, o czym deqduje Mistrz Gry

spisanego w starożytnej formie języka lub zrozumienie zniekształconej mowy w przechwyconej transmisji głosowej. Jednak w przypadku nieznanych języków test lingwistyki będzie zawsze konieczny, nawet jeśli chodzi o zupełnie podstawowe rzeczy. Być może bohater będzie musiał porozmawiać z mieszkańcem odkrytego na nowo świata, a zapomnianego na długie tysiąclecia czy też, będąc badaczem, zechce odcyfrować proroctwo \enos sprzed czasów Wielkiej Krucjaty To, czy uda się porozumieć z postaciami mówiącymi obcymi językami, zależy od wiedzy bohatera oraz jego biegłości w zakresie lingwistyki.

Na poziom trudności testu lingwistyki mają wpływ dwa główne czynniki. Po pierwsze - stopień skomplikowania przekazu; przetłumaczenie prostego pozdrowienia czy ostrzeżenia nie sprawi większych problemów, oczywiście złożone pojęcia z zakresu filozofii czy religii to już zupełnie inna kwestia. Tego typu wymiany zdań nie muszą koniecznie wymagać wykonania testu, nawet jeśli wiadomość jest w Zupełnie obcym języku. Po drugie - stopień podobieństwa danego języka do któregoś ze znanych bohaterowi. Jeśli komunikat został przekazany mieszanką różnych języków albo archaicznym dialektem ojczystej mowy bohatera, przetłumaczenie go może być trudne, ale wykonalne. Jeśli jednak w grę wchodzi język *xenos,* który wyewoluował w zupełnie innej części galaktyki, zrozumienie przekazu bez dodatkowego kontekstu może okazać się niemożliwe.

Każdy bohater dysponujący tą umiejętnością potrafi czytać i pisać w wybranym głównym języku. W przypadku większości mieszkańców Imperium będzie to Niski Gotyk. Należy nadmienić, że wszyscy Akolici poradzą sobie z podstawową komunikacją w tym języku (na przykład zwyczajną rozmową czy lekturą standardowych podręczników *Munitorum)* i nie będą tu potrzebne żadne testy.

Lingwistyka jest umiejętnością specjalistyczną (patrz strona 95), co oznacza, że ucząc się jej, trzeba wybrać specjalizację. Lingwistykę można wybrać więcej niż raz, za każdym razem nabywając nową specjalizację.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć lingwistyki, kiedy:

- Akolita musi odczytać wiadomość w archaicznej formie swojego języka.
- Akolita chce napisać poruszający tekst.
- Akolita próbuje przekazać wiadomość, używając subtelnych podtekstów lub mając ograniczony zasób słów.

A

PRZYKŁADOWE MODYFIKATORY TESTÓW LINGWISTYKI

+30: Rozszyfrowywanie przekazu z pomocą leksykonu.

+20: Odcyfrowywanie przekazu u prymitywnym języku lub podstawowego szyfru opartego na znanym języku.

+10: Odcyfrowywanie szyfru opartego na Niskim dotyku.

+0: Tłumaczenie tekstu z Wysokiego Gotyku.

-10: Odcyfrowywanie szyjni opartego na miejscow ym języku.

-20: Rozszyfrowywanie przekazu u zapomnianym lub prawie martwym języku (na przykład starożytnym terrańskim) lub próba zrozumienia języka nieznanego bohaterowi ale podobnego do któregoś z opanowanych przez niego.

-30: Rozszyfrowywanie przekazu u całkowicie obcym języku lub próba zrozumienia języka nieznanego bohaterowi i niepodobnego do żadnego z opanowanych przez niego.

Języki 41. Milenium

Galaktyka rozbrzmiewa wieloma językami, a sam fakt posiadania umiejętności lingwistyka nie gwarantuje automatycznej znajomości ich wszystkich (choć ułatwia ich zrozumienie). To, które z nich nie będę obce Akolicie, zależy w dużej mierze od jego przeszłości. Wszystkim znany jest Niski Gotyk, a niektórzy (zwłaszcza wysoko urodzeni) mogę też posługiwać się Wysokim Gotykiem.

Jeśli bohater nie zna danego języka, test lingwistyki z nim związany powinien być dla niego dużo trudniejszy (a nawet niemożliwy do zdania) niż w przypadku języka, który nie jest mu obcy Akolici mogę także używać lingwistyki, by uczyć się nowych języków - w tym celu należy wykonać test złożony tej umiejętności, którego poziom trudności związany jest ze stopniem skomplikowania języka. Dodatkowo potrzeba na to czasu; może to być kilka tygodni albo miesięcy, w zależności od inteligencji i pracowitości bohatera.

Oto przykładowe języki, z którymi mogę zetknęć się Akolici w sektorze Askellon:

Eldarski: Choć żaden człowiek nie odda ani nie zrozumie wszystkich niuansów i podtekstów tego niezwykle złożonego i prastarego języka, znajomość na tym poziomie wystarczy, by sformułować jasny przekaz.

Nekroński: Starożytna mowa o mechanicznym brzmieniu, przy pomocy której przebudzeni lordowie Nekronów porozumiewają się ze sobą nawzajem oraz ze swoimi sługusami, dążąc do ponownego podboju galaktyki.

Niski Gotyk: Najpowszechniejszy język Imperium, używany przez niezliczone miliardy zwykłych obywateli.

Orczy: Choć język ten opiera się głównie na pochrząkiwaniach i przemocy fizycznej, ludzie są w stanie go opanować, choć mogą nie dotrwać cało do końca rozmowy.

Półświatek: Choć szefowie przestępczego światka od niezliczonych tysiącleci polegali na przeróżnych kodach, ostatnimi czasy znacząco wzrósł poziom ich zaawansowania. Każda organizacja, jak chociażby Czarny Kartel, posiada własny system szyfrów i glifów, mający uchronić jej tajemnice przed konkurencję.

Runy zakonne: Każdy zakon *Adeptus Astartes* posługuje się własnym kodem, za pomocę którego porozumiewają się ze sobę wojownicy. Jako że runy stanowię pilnie strzeżone tajemnice, których praktycznie nie zdradza się nikomu spoza zakonu czy legionu, jest to szybka i skuteczna metoda identyfikacji poszczególnych członków.

Slang Najemników: W sektorze Askellon działa wiele kompanii najemnych, a każda posługuje się własnym skrótowym językiem bojowym do wydawania rozkazów i komend. Choć systemy te wykazują pewne cechy wspólne, zasadniczo się od siebie różnię.

Szyfry Imperialne: Zarówno Marynarka, jak i Gwardia Imperialna posługuję się językiem bojowym, składającym się głównie z cyfr i akronimów. System ten, zupełnie niezrozumiały dla osób nieznających jego znaczenia, pozwala szybko wezwać posiłki, zwrócić się o wsparcie ogniowe czy zidentyfikować wroga.

Tau: Język Dominium Tau, używany przez Tau i rozumiany przez ich licznych poddanych wielu ras obcych.

Techna-Lingua: Żargon binarny, używany przez *Adeptus Mechanicus*., został tak zoptymalizowany, by umożliwiać szybką i skuteczną wymianę danych natury technicznej oraz wydawanie komend serwitorom.

Wysoki Gotyk: Oficjalny język Imperium, używany przez urzędników, arystokrację, członków Eklezjarchatu i wszystkich prowadzących rozmowy na wysokim szczeblu.

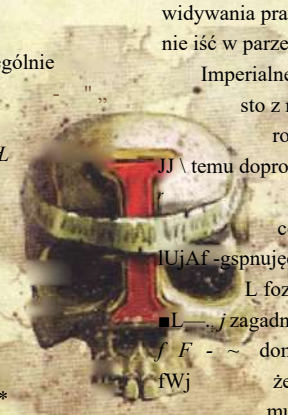
Znaki Chaosu: Liczne symbole i znaki, przy pomocy których wyznawcy Niszczycielskich Potęg dzielę się ze sobę mrocznymi sekretami. W każdym zawarte sę odrębne niuanse znaczeniowe i każdy ma inne, określone zastosowanie.

Znaki *Xenos:* Wielu obcych korzysta w znacznym stopniu z przeróżnych symboli i znaków Ich znajomość pozwala zrozumieć ich ogólne znaczenie, na przykład czy dana rasa wytyczyła *jń* granice swojego terytorium, czy też oznaczyła obszar /g® jako niebezpieczny.

Logika (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Erudycja
Użycie umiejętności: 1 minuta lub więcej w przypadku szczególnie złożonych problemów.

Logika reprezentuje zdolność do racjonalnego- myślenia, rozwięzywania zagadek i wyłuskiwania informacji *KBmL* w sposób szybki i klarowny. Można wykorzystać ję do analizy skomplikowanych statystyk czy anomalii architektonicznych, a nawet do zyskania jakiegoś pojęcia 0 złożonych technologiach. W ramach tej umiejętności WJB zawiera się podstawowa znajomość matematyki, fizyki juB 1 inżynierii. Należy jednak pamiętać, że nie jest to równoznaczne ze zrozumieniem rozbudowanych teorii czy ? B opanowaniem specjalistycznej terminologii - takie możli- ' ** wości daje raczej nauka.



Wszystkich bohaterów cechuje wrodzona umiejętność logicznego myślenia, identyfikacji związków przyczynowo-skutkowych i przewidywania prawdopodobnych rezultatów. Często jednak logika może nie iść w parze z systemem wierzeń bohatera, włęczajęc w to wierność Imperialnemu Kredo czy kult Omnisjasza. Z kolei ci, którzy często z niej korzystaję, by rozeznać się w sytuacji albo znaleźć rozwięzanie skomplikowanego problemu, mogę dzięki temu doprowadzić ję do perfekcji.

. Poziom trudności testu logiki zależy od wielu cenników związanych z konkretnym wyzwaniem. Dysfozgarnięty bohater powinien poradzić sobie z danym zagadnieniem. Z kolei w przypadku zbyt wielu niewiadomych problem może pozostać nierozwięzany, chyba że bohater uzyska dodatkowe wskazówki albo dopisze mu wyjętkowe szczęście.

Zastosowania specjalne logiki

Oto zastosowania specjalne umiejętności logika:

Hazard

Biorąc udział w grach losowych, bohater nie musi liczyć na łut szczęścia - może zamiast tego użyć logiki. W typowej grze tego rodzaju każdy z uczestników stawia określoną ilość pieniędzy (choć na ogół są to takie same kwoty) i wykonuje test przeciwstawny, wykorzystując do niego logikę. Bohater, który uzyska najwięcej stopni sukcesu, ewentualnie najmniej stopni porażki, zgarnia całą pulę.

Powyższy opis uwzględnia jednak jedynie sytuację, w której gracz próbuje wygrać, trzymając się podstawowego poziomu gry - analizując prawdopodobieństwo i wykonując inteligentne posunięcia. Hazardziści często blefują, zwodzą przeciwników, a nawet najzwyczajniej w świecie oszukują. W takim przypadku używając blefu można spróbować wywieść w pole współgraczy, a zwinne palce pozwolą ukryć karty w dłoni albo w taki czy inny sposób wpłynąć na wynik. Umiejętnościom tym przeciwstawia się odpowiednio analizę i spostrzegawczość.

Kody i szyfry

Bohater może użyć logiki, by z jej wykorzystaniem łamać szyfry czy kody. Na ogół zajmuje to dużo czasu (całe dnie lub tygodnie wytężonej pracy), a poziom trudności testu zależy w dużej mierze od tego, czy Akolita posiada klucz oraz iloma przykładami szyfru dysponuje. Ogólnie rzecz biorąc, w najłatwiejszych przypadkach test powinien być co najmniej Wymagający (-10), chyba że szyfr został już częściowo złamany albo bohater może wspomóc się kluczem.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć logiki, kiedy:

- Akolita musi rozwiązać zagadkę albo łamigłówkę.
- Akolita poszukuje wskazówek pośród ogromu pozornie niepowiązanych ze sobą informacji.
- Akolita próbuje wygrać w grze losowej.

Przykładowe modyfikatory testów logiki

+30: Zagadka lub łamigłówka jest prosta i posiada niewiele potencjalnych rozwiązań.
+20: Zagadka lub łamigłówka została już częściowo rozwiązana.
+10: Bohater rozwiązał już podobną zagadkę czy łamigłówkę w przeszłości.
+0: Prosta, ale całkowicie nowa zagadka.
-10: Zagadka lub łamigłówka jest długa albo ukryta wśród nieistotnych informacji.
-20: Zagadka lub łamigłówka jest niekompletna, przez co bohater musi uzupełnić brakujące informacje.
-30: Zagadka lub łamigłówka została stworzona przez obcych albo zrodziła się w całkowicie nieludzkim umyśle.

Medycyna (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Przystosowanie. .
Użycie umiejętności: Akcja podwójna.
Medycyna reprezentuje umiejętności w zakresie nastawiania złamań, leczenia ran, a nawet przeprowadzania skomplikowanych operacji chirurgicznych, takich jak wszczepianie implantów cybernetycznych. Stosowane metody mogą być bardzo różne w zależności od pochodzenia i doświadczeń bohatera. Ktoś, kto opanował podstawowe techniki przetrwania, przebywając na świecie śmierci, może sięgać po inne sposoby niż mieszkaniec świata-kuźni. Przeszłość Akolitów często rzutuje też na ich oczekiwania względem efektów leczenia oraz rozwoju danego schorzenia. Straszliwa choroba uznawana za nieuleczalną w świecie -kopcu, na dzikim świecie może być ledwie dolegliwością, którą bez problemu można odpędzić łatwo dostępnym ziołowym specyfikiem.

Wszyscy bohaterowie, którzy często doznają obrażeń fizycznych lub mają z nimi do czynienia, będą mieć jakieś pojęcie o medycynie. Nie będzie to raczej nic bardziej zaawansowanego niż zwyczajne opatrzenie ran, by nie zostawiać za sobą śladów krwi. Z kolei specjaliści w tej dziedzinie mogą byc wręcz,- uznawani za zbawców przez swych pacjentów. Niektórzy jednak mogą widzieć w nich bluźnierców ośmielających się parać sztuką, będącą domeną Imperatora czy tez Omnisjasza.

W przypadku bardziej skomplikowanych procedur, sama medycyna może nie wystarczyć - często potrzebne będą specjalistyczne narzędzia (patrz Rozdział V: Zbrojownia); nawet zwykła apteczka może okazać się na wagę złota.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć medycyny, kiedy:

- Akolita chce udzielić pierwszej pomocy rannemu sojusznikowi.
- Akolita próbuje rozpoznać schorzenie u towarzysza z drużyny i zaproponować właściwą kurację.
- Akolita zamierza przeprowadzić operację, na przykład amputację kończyny, usunięcie organu czy zastąpienie jakiejś części ciała implantem cybernetycznym.

Przykładowe modyfikatory testów medycyny

+30: Opatrywanie krytycznej rany mając do dyspozycji w pełni wyposażone Surginarium oraz serwitory medyczne.
+20: Opatrywanie krytycznej rany mając do dyspozycji laboratorium medyczne i wyszkolony personel.
+10: Opatrywanie krytycznej rany w punkcie medycznym habitatu.
+0: Opatrywanie w terenie rany niezagrażającej życiu.
-10: Opatrywanie krytycznej rany bez żadnej pomocy
-20: Opatrywanie krytycznej rany w warunkach wystawienia na działanie żywiołów.
-30: Opatrywanie krytycznej rany w ogniu walki, będąc pod ostrzałem lub na pokładzie uszkodzonego statku kosmicznego.

Zastosowania specjalne medycyny

Oto zastosowania specjalne umiejętności medycyna:

Pierwsza pomoc

Bohater może użyć tej umiejętności, by udzielić komuś pierwszej pomocy i opatrzyć niegroźne urazy - pozszywać rany, obandażować otarcia i zatamować krwawienia.

Chcąc udzielić pierwszej pomocy, trzeba wykonać Ambitny (+0) test medycyny, uwzględniając karę -10, jeśli pacjent jest ciężko ranny lub -10 za każde obrażenie krytyczne, jeśli jest krytycznie ranny. Jeśli bohater zda test, usuwa tyle obrażeń, ile wynosi jego premia z Inteligencji oraz dodatkowo tyle punktów obrażeń, ile stopni sukcesu uzyskał w teście (w pierwszej kolejności usuwa się obrażenia krytyczne).

Tej samej osobie można udzielić pieiwszej pomocy raz na 24 godziny i tylko jeśli nie jest poddana terapii rozszerzonej.

Terapia rozszerzona

Medycyny można też użyć, by poddać terapii rozszerzonej tylu pacjentów, ile wynosi premia z Inteligencji Akolity oraz dodatkową osobę za każdego pomocnika (wykwalifikowanego czy też nie). Jeśli jednak pacjentów jest więcej, bohater otrzyma karę -10 do testów medycyny za każdą „nadprogramową" osobę. Z kolei każdy pomocnik przeszkolony w medycynie gwarantuje premię +10 do tych samych testów.

Pod koniec każdego 24-godzinnego okresu terapii rozszerzonej główny leczący musi wykonać Zwyczajny (+10) test medycyny. Jeśli go zda, jego pacjenci mogą usunąć dwa razy więcej obrażeń niż w procesie naturalnego leczenia (w pierwszej kolejności usuwa się obrażenia krytyczne). Ponadto każda z osób objętych opieką usuwa dodatkowo tyle punktów obrażeń, ile stopni sukcesu padło w teście oraz ile dni poddawana jest terapii rozszerzonej (nie licząc pierwszej doby).

Jeśli jednak nie zda testu, proces leczenia żadnego z pacjentów nie ulegnie przyspieszeniu ponad naturalne tempo. Ponadto leczący będzie musiał wybrać tylu pacjentów, ile uzyskał stopni porażki, zaczynając od najpoważniej rannych (w pierwszej kolejności od tych, którzy doznali obrażeń krytycznych, następnie ciężkich, a dopiero na końcu lekkich). Osoby te następnie wykonają Ambitny (+0) test Wytrzymałości, a w przypadku niezdarna go, otrzymają punkt obrażeń za każdy stopień porażki (nie można zminimalizować tego efektu przy pomocy pancerza czy Wytrzymałości). Jeśli poskutkuje to krytycznymi obrażeniami, dany pacjent umrze.

Dodatkowe informacje na temat leczenia znajdują się na stronie 244 w Rozdziale VII: Walka.

Diagnostyka

Akolita może też użyć medycyny, by zdiagnozować chorobę czy dolegliwość, zarówno u swych towarzyszy, jak i większych grup. W przypadku diagnozowania pojedynczych osób zdanie testu pozwala poznać nazwę choroby oraz podstawowe sposoby : jej leczenia. W przypadku grup - na przykład zapobiec dalszym : zarażeniom albo zmniejszyć skutki niedożywienia; efekt zależy od; decyzji Mistrza Gry oraz natury (i złośliwości) choroby.

Farmakologia

Medycyna może też zwiększyć wiedzę bohatera na temat leków; używek, trucizn, toksyn i innych substancji tego typu. Wykwalifikowany farmaceuta potrafi nie tylko zidentyfikować i stworzyć przeróżne związki chemiczne, ale też wie, jak zastosować je dla osiągnięcia najlepszych efektów leczniczych lub w walce przeciwko wrogom. Farmakologia pomoże też przy diagnozowaniu skutków działania toksyn i trucizn oraz szukaniu antidotów.

Trucizny i chemikalia: Stosowanie szczególnie silnych czy niebezpiecznych substancji chemicznych (czy to podawanych pacjentowi, czy używanych w celu zatrucia broni) może wymagać wykonania testu medycyny. Zazwyczaj ma on Ambitny (+0) poziom trudności; uzyskanie czterech lub więcej stopni porażki może oznaczać, że coś poszło nie tak - zastosowano złą dawkę albo sposób podania nie był właściwy - a negatywne skutki działania substancji odczuje osoba podająca.

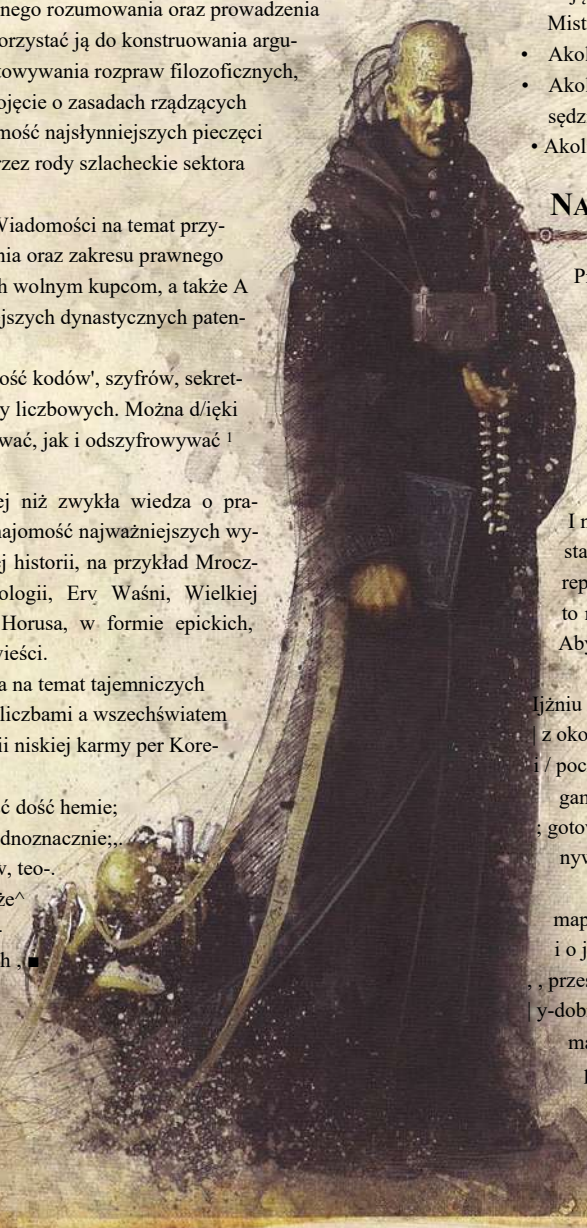
Rzemiosło: Ta umiejętność pozwala też pozyskiwać i tworzyć przeróżne lekarstwa, używki i trucizny, od jadu zwierzęcego, przez maści gojące, po zaawansowane używki takie jak stymy czy dreszcze. To, ile czasu pochłonie cały proces, jak trudne będzie to zadanie i jakie materiały będą do tego potrzebne, zależy w dużej mierze od stopnia złożoności danej substancji, dostępu do odpowiedniego pomieszczenia i sprzętu oraz ich jakości, a także posiadania formuł i pomocników. Informacje odnośnie tego, jakie przedmioty można stworzyć przy użyciu medycyny znajdują się w ramce Rzemiosło na stronie 97

Odtrutki: Farmaceuta może stworzyć antidotum, jeśli uda mu się zidentyfikować truciznę czy też toksynę oraz jeśli dysponuje odpowiednimi materiałami. Aby tego dokonać, musi posiadać próbkę trucizny oraz próbkę krwi pacjenta, a także apteczkę z przynajmniej podstawowym wyposażeniem. Następnie wykonuje test złożony, w którym musi uzyskać określoną przez Mistrza Gry liczbę stopni sukcesu. Czynnikiem decydującym jest tu moc trucizny; można przyjąć, że w przypadku słabych toksyn potrzeba 4 stopni sukcesu, średnich - 7 a silnych - 10. Przygotowywanie antidotum potrwa lklO godzin i pozwoli uzyskać 2kl0 dawek. Mistrz Gry może modyfikować poziom trudności testów, biorąc pod uwagę osiągalne materiały (np. przyznając premie za dostęp do odpowiednich pomieszczeń i sprzętu oraz obecność pomocników).

Nauka (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Erudycja
Użycie umiejętności: Akcja darmowa.
Wszystkie umiejętności z zakresu nauki odzwierciedlają wiadomości zdobyte w sposób formalny czy w instytucji oświatowej - od wykształconego mentora, w jakiejś organizacji, a nawet poprzez wnikliwe studiowanie unikatowych ksiąg. Inaczej niż w przypadku wiedzy, znajomość nauki nie jest czymś typowym dla przeciętnego obywatela, ale w przeciwieństwie do zakazanej wiedzy, zgłębianie jej nie jest zabronione.

W obrębie nauki występują liczne specjalizacje (patrz strona 95). Zaliczają się do nich wszystkie specjalizacje z zakresu wiedzy (strona 114), gdyż nawet na powszechnie znany temat zawsze można dowiedzieć się więcej. Poniżej wyszczególniono specjalizacje w zakresie nauki:
Astromancja: Wiedza o gwiazdach, osobliwościach i otaczających je światach, a także teoretyczna znajomość metod używania magnolunet, map astrolitycznych i tym podobnych.
Chemia: Znajomość substancji chemicznych, ich zastosowań alchemicznych oraz występowania (powszechnego lub rzadkiego) na terenie Imperium.
Filozofia: Wiedza z zakresu teorii myśli, wierzeń, egzystencji i innych impońderabiliów Ponieważ w ramach tej specjalizacji mieszczą się także zdolność logicznego rozumowania oraz prowadzenia dyskusji, można wykorzystać ją do konstruowania argumentów' oraz przygotowywania rozpraw filozoficznych,
Heraldyka: Ogólne pojęcie o zasadach rządzących heraldyką oraz znajomość najsłynniejszych pieczęci i godeł używanych przez rody szlacheckie sektora Askellon.
Imperialne patenty: Wiadomości na temat przyznawania, zastosowania oraz zakresu prawnego patentów nadawanych wolnym kupcom, a także A znajomość najsłynniejszych dynastycznych patentów' Imperium.
Kryptologia: Znajomość kodów', szyfrów, sekretnych języków i kluczy liczbowych. Można d/ięki temu zarówno szyfrować, jak i odszyfrowywać [1] wiadomości.
Legendy: Coś więcej niż zwykła wiedza o pradawnych czasach. Znajomość najważniejszych wydarzeń z zamierzchłej historii, na przykład Mrocznego Wieku Technologii, Erv Waśni, Wielkiej Krucjaty' i Herezji Horusa, w formie epickich, apokryficznych opowieści.
Numerologia: Wiedza na temat tajemniczych związków pomiędzy liczbami a wszechświatem materialnym, od teorii niskiej karmy per Korelację Kappellaksa.
Okultyzm: Znajomość dość hemie; tycznych (choć nie jednoznacznie;.. heretyckich) rytuałów, teo-. rii i przesądów, a także^ mistycznych zastosowany okultystycznych , ■ pizedmiotów: ,
Prawo: Zn.ijomuść odpbwi^mdr kat za wiele ^śŚżnych przestępstw i hdrezji sprzecznych z prawem Imperium.



Przykładowe modyfikatory testów nauki

+30: Zgłębianie szeroko pojętej, „zatwierdzonej" historii Imperium.
+20: Zbieranie informacji w dobrze zaopatrzonym librarium.
+10: Poznawanie lokalnych składowych Imperialnego Kredo.
+0: Zgłębianie określonego problemu filozoficznego.
-10: Zapoznawanie się z otoczkę rytuału okultystycznego.
-20: Analizowanie skomplikowanej formuły chemicznej.
-30: Opracowanie kompletnej historii sektora Askellon

Taktyka Imperialna: Znajomość skodyfikowanych doktryn militarnych Gwardii Imperialnej oraz Marynarki Imperialnej, a także innych systemów rozstawiania oddziałów i technik bojowych stosowanych przez Imperium. Wiedza ta może zostać wykorzystana do przygotowania planu walki albo przewidzenia przebiegu wojny prowadzonej przez siły' Imperium.
Urzędowość: Znajomość przepisów i regulacji prawnych dotyczących rządów' sprawujących władzę na terenie sektora Askellon, w szczególności *Adeptus Administratum* oraz jego licznych i zróżnicowanych departamentów' urzędów i służb policyjnych.
Zwierzęta: Wiedza na temat rodzajów' oraz rodzin w obrębie kró[5] lestwa zwierząt oraz znajomość cech charakterystycznych wielu zamieszkujących sektor istot posiadających częściową świadomość.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć nauki, kiedy:

- Akolita zamierza opowiedzieć legendę z dawnych czasów ludzkości.
- Akolita próbuje zrozumieć niejasne orzeczenie wydane przez sędziego *Adeptus Arbites.*
- Akolita chce zidentyfikować rzadkie zwierzę.

Nawigacja (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Przystosowanie
Użycie umiejętności: 1 minuta w przypadku prostych lokacji; lk5 godzin w przypadku wykreślania kursu lub wytyczania trasy.

Akolici, których zadaniem jest badanie zagrożeń dla ludzkości, często muszą w ramach swych obowiązków' podróżować w' nieznane miejsca. W końcu herezja może czaić się wszędzie - w głębi planety czy też w wilgotnych korytarzach statku kośmicz- I negó. Czasami bohaterowie mogą nawet być zmuszeni do skorzystania z nieludzkich przejść stworzonych z myślą o *xenos.* Nawigacja reprezentuje umiejętność wyznaczania kursu z punktu A do B, czy to na powierzchni planety, czy pośród gwiazd, i trzymania się go. Aby jej użyć, bohater musi posiadać mapę odpowiedniego obszaru.

Nawigacja może też okazać się pomocna przy kreśle- ljżniu map oraz wskazywaniu drogi komuś niezaznajomionemu | z okolicą. W takich przypadkach bohater na ogół dysponuje i / początku jedynie ogólnym zarysem albo wręcz czystym pergaminem i musi sam nanieść punkty odniesienia. Użyteczność ; gotowej mapy zależy od liczby stopni sukcesu w teście wykonywanym podczas jest kreślenia.

Wszyscy bohaterowie mają podstawowe pojęcie, jak używać map i je rysować, ale to, z jakiego konkretnie rodzaju mapami i o jakim stopniu skomplikowania sobie poradzą zależy od ich , , przeszłości. Ktoś pochodzący ze świata feudalnego prawdopo- | y-dobnie odczyta mapy topograficzne, które z kolei będą czarną magią dla osoby -wychowanej na stacji kosmicznej. Natomiast postać, która nigdy nie wypuszczała się poza imperialny kopiec może czuć się kompletnie zagubiona na pustyni czy * yfotwartym morzu, gdzie nie będzie mogła polegać na stwo- . rzoijyelr przez człowieka punktach 'orientacyjnych..

Powierzchnia

Nawigacja (powierzchnia) reprezentuje umiejętność poruszania się po środowisku lądowym - od mroźnej tundry po duszne dżungle - oraz środowiskach stworzonych przez człowieka, na przykład miastach-kopcach czy podziemnych kompleksach.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć nawigacji (powierzchnia), kiedy:

- Akolita zamierza udać się w podróż po nieznanym terenie.
- Akolita zgubił się i musi określić swoje położenie w obcym miejscu.
- Akolita chce stworzyć mapę pokazującą najkrótszy trasę z punktu AdoB.

Przykładowe modyfikatory testów
NAWIGACJI (POWIERZCHNIA)

+30: Wyznaczanie kursu na znanych lub uczęszczanych szlakach.
+20: Wyznaczanie kursu z pomocą dokładnych map lub przewodnika.
+10 Wyznaczanie kursu na otwartym terenie (na przykład księżycowych pustyniach lub równinach popiołów), mogąc polegać na wyraźnych punktach orientacyjnych.
+0: Wyznaczanie kursu w lesie za dnia.
-10: Wyznaczanie kursu w nocy lub podczas brzydkiej pogody
-20: Wyznaczanie kursu bez pomocy sprzętu czy map.
-30: Wyznaczanie kursu w stale zmieniającym się środowisku, na przykład pośród przesypujących się wydm.

Przestrzeń

Nawigacja (przestrzeń) reprezentuje umiejętność wyznaczania kursu w rzeczywistej przestrzeni kosmicznej na podstawie gwiazd, planet i innych ciał niebieskich. Korzysta się z niej przede wszystkim na pokładach statków kosmicznych przemierzających układy gwiezdne.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć nawigacji (przestrzeń), kiedy:

- Akolita zamierza odbyć podróż w obrębie układu gwiezdnego.
- Statek Akolity zgubił się w jakimś nieznanym zakątku kosmosu.
- Akolita chce wytyczyć jak najkrótsza trasę z jednego miejsca (na przykład planety) do drugiego, położonego w obrębie tego sa-
(mego układu gwiezdnego.

Przykładowe modyfikatory testów
NAWIGACJI (PRZESTRZEŃ)

+30: Wyznaczanie kursu wzdhiż uczęszczanego szlaku w obrębie znanego układu gwiezdnego.
+20: Wyznaczanie kursu na inną planetę z pomocą dokładnych map gwiezdnych.
+10: Wyznaczanie kursu pomiędzy dwiema pobliskimi planetami w obrębie tego samego układu gwiezdnego.
+0: Wyznaczanie kursu na inną planetę bez pomocy map gwiezdnych.
-10: Wyznaczanie kursu wokół anomalii takich jak pulsary
-20: Wyznaczanie kursu przez pole asteroid albo oblok komet.
-30: Wyznaczanie kursu w niebezpiecznym środowisku, na pizykład układzie gwiazdy podwójnej z czarną dziurą i spękanymi planetami.

Osnowa

Nawigacja (Osnowa) reprezentuje rzadką umiejętność poruszania się nie po rzeczywistym świecie, ale stale zmieniającym się środowisku Osnowy Korzystają z niej przede wszystkim osoby prowadzące statki kosmiczne z napędem Osnowy przez Immaterium - mogą to być zmutowani nawigatorzy używający swych mocy do wyznaczania kursu przy pomocy *Astronomicanu*, ale równie dobrze i zwykli ludzie podróżujący na krótszych, znajomych i stabilnych trasach dzięki mapom Osnowy.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć nawigacji (Osnowa), kiedy:

- Akolita musi przeprowadzić statek kosmiczny przez Osnowę.
- Akolita chce nanieść trasę podróży na mapę Osnowy

Przykładowe modyfikatory testów
nawigacji (Osnowa)

+30: Wyznaczanie kursu na znanych lub uczęszczanych szlakach.
+20: Wyznaczanie kursu z pomocą dokładnych map lub w miejscach, gdzie jasno świeci Astronomican.
+10: Wyznaczanie kursu wzdłuż wywożonych szlaków Osnowy.
+0: Wyznaczanie kursu przez Osnowę z jednego pobliskiego układu gwiezdnego do drugiego.
-10: Wyznaczanie kursu wzdłuż rzadziej uczęszczanych lub nieznanych szlaków Osnowy.
-20: Wyznaczanie kursu bez pomocy map lub w miejscach, gdzie światło Astronomicanu jest słabe.
-30: Wyznaczanie kursu podczas burzy Osnowy albo w miejscach, gdzie nie dociera światło Astronomicanu.

Parowanie (Walka Wręcz)

Predyspozycje: Walka Wręcz, Defensywa
Użycie umiejętności: Reakcja.

Podczas walki unikanie ataków przeciwnika jest często równie ważną co zadawanie krytycznych ciosów Parowanie to umiejętność blokowania ataków na krótkim dystansie i zbijania ich przy użyciu ręki czy broni. Akolita atakowany w zwarciu może bronić się, używając do tego właśnie parowania Wykonuje się je jako reakcję (z tego powodu na ogół można użyć tej umiejętności tylko raz na turę), przy czym tylko na krótkim dystansią walcząc z przeciwnikiem w zwarciu. Sukces oznaczą że bohaterowi udało się zbić cios i nie został trafiony W przypadku ataków powodujących liczne trafienia (na przykład dzięki zdolności błyskawiczny atak), każdy stopień sukcesu w teście parowania pozwala skasować jedno trafienie. Wszelkie trafienia, które nie zostały anulowane przez parowanie są uwzględniane normalnie.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć parowania, kiedy:

- Akolita jest atakowany w zwarciu i chce zbić cios.

Przykładowe modyfikatory testów
PAROWANIA

+30: Bohater z łatwością orientuje się, że jest celem ataku i ma c .o najmniej rundę na uniknięcie go.
+20: Między atakującym a bohaterem znajduje się duża przeszkód a, na przyrkład gęsty żywopłot albo barykada.
+10: Między atakującym a bohaterem znajduje się częściowa osłon a.
+0: Bohater próbuje uniknąć ataku na otwartym terenie. To jest domyślny modyfikator testów parowania w walce.
-10: Bohater stoi na niestabilnym podłożu lub w płynkiej wodzie.
-20: Bohater znajduje się po pas w wodzie.
-30: Bohater nie widzi, skąd jest atakowany.

Pilotaż (Zręczność)

Predyspozycje: Zręczność, Przystosowanie
Użycie umiejętności: Akcja zwykła.
Pilotaż reprezentuje umiejętność kierowania przeróżnymi pojazdami oraz operowania ciężkim sprzętem. Dzięki ujednoliconemu Standardowemu Szablonowi Konstrukcyjnemu systemy kontroli nawet bardzo różnych środków lokomocji czy urządzeń są bardzo podobne. W wielu przypadkach jest to zasługę interakcji pomiędzy duchem maszyny a systemem prowadzenia pojazdu, w innych - następstwem licznych uproszczeń w zakresie układu sterowania, które mają na celu jak najbardziej ułatwić naukę obsługi danego sprzętu.

Wszyscy bohaterowie pochodzący ze światów, na których choćby w minimalnym stopniu rozwinęła się technologia, będę posiadać pewne podstawy pilotażu - w końcu prędzej czy później praktycznie każdy staje przed koniecznością nauki obsługi takiego czy innego pojazdu. Niemniej jednak umiejętność prowadzenia prostej cywilnej autokarocy ma się nijak do subtelnej sztuki pilotowania imperialnego statku powietrznego typu Valkyrie czy prowadzeniu ostrzału wrogiego statku kosmicznego z makrodziała.

Bohater posiadający umiejętność pilotaż potrafi prowadzić, pilotować lub obsługiwać określony pojazd lub maszynę. Na ogół nie ysę potrzebne żadne testy, chyba że wszystko dzieje się podczas walki albo w nietypowych okolicznościach, na przykład w bardzo trudnym terenie albo przy dużej prędkości.

Naziemne

Pilotaż (naziemne) reprezentuje umiejętność kierowania dowolnę maszynę trzymającę się powierzchni ziemi (a przynajmniej zbytnio się od niej nie oddalającę). Do tej kategorii należę autokaroce, maszyny kroczęce, pojazdy gęsienicowe, łodzie i statki antygrawitacyjne (unoszęce się w powietrzu lub latające, ale zmuszone trzymać się blisko ziemi).

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć pilotażu (naziemne), kiedy:

- Akolita kieruje pojazdem podczas walki.
- Akolita chce wydusić z pojazdu więcej niż to normalnie osięgalne.
- Akolita próbuje przejechać motocyklem przez zatłoczony habitat pełny cywilów.

Przykładowe modyfikatory testów
Pilotażu (naziemne)

+30: Kierowanie zwyczajną cywilne] autokcirócą.
+20: Kierowanie statkiem powierzchniowym z pomocą kogitatora pokładowego/ducha maszyny
+10: Kierowanie pojazdem z pomocą znających okolicą miejscowych.
+0: Prowadzenie auta na kiepsko utrzymanej drodze.
-10: Manewrowanie czołgiem posiód fortyfikacji wroga.
-20: Kierowanie pojazdem podczas ostrzału.
-30: Manewrowanie kulejącą maszyną krocząca po zaminowanym terenie podczas ciągłego ostrzału.

Powietrzne

Pilotaż (powietrzne) reprezentuje umiejętność sterowania dowolnę maszynę poruszającą się w trzech wymiarach. Do tej kategorii należę przede wszystkim atmosferyczne pojazdy latające, takie jak Thunderbolt Marynarki Imperialnej czy Hellblade Chaosu, ale i mniejsze, zwrotne statki kosmiczne, na przykład lądowniki, wahadłowce, myśliwce i bombowce. Obsługa plecaka odrzutowego, który pozwala na ograniczone poruszanie się w powietrzu, również mieści się iw granicach tej umiejętności.

Specjalizacje

Oto niektóre z pojazdów; które można prowadzić, posługując się umiejętnością pilotaż (naziemne):

Motocykle: Wszelkiego rodzaju motocykle, na przykład modele używane przez *Adeptus Astartes* albo *Adeptus Arbites,* a także przeróżne dwukołowe pojazdy cywilne, jak chociażby motocykl Veloxic z Desoleum.

Poduszkowe/Antygrawitacyjne: Scigacze, platformy stabilizujące oraz wszelkie inne pojazdy, które nie należą do kategorii powietrznych, a utrzymują się nad ziemią przy pomocy rakiet albo silników odrzutowych czy też antygrawitacyjnych.

Gąsienicowe: Do tej kategorii zalicza się większość czołgów używanych przez Imperium, od wszechobecnych Chimer po potężne czołgi typu Land Raider.

Kroczące: Pojazdy poruszające się na mechanicznych kończynach, na przykład maszyny typu Sentinel Gwardii Imperialnej czy eldarskiej maszyny kroczącej.

Kołowe: Najpowszechniej występujące pojazdy, poruszające się na kołach. Do tej kategorii należą zarówno cywilne autokaroce naziemne, takie jak Hectin z Desoleum, oraz ogromne, naziemne maszyny masowe, transportujące megatony ładunku między kuźniami.

Mistrz Giy może kazać graczowi użyć pilotażu (powietrzne), kiedy:

- Akolita pilotuje maszynę podczas walki.
- Akolita chce wznieść maszynę ponad bezpieczną wysokość łub zejść poniżej niej.
- Akolita próbuje wylądować uszkodzoną barkę Arras podczas deszczu meteorów.

Przykładowe modyfikatory testów
Pilotażu (powietrzne)

+30: Latanie po spokojnym niebie, poza walką.
+20: Latanie z pomocą kogitatora albo ducha maszyny
+10: Latanie z pomocą nawigatora albo drugiego pilota.
+0: Latanie podczas walki, ale przy pustym niebie.
-10: Latanie z dużą szybkością lub wykonywanie szybkich manewrów.
-20: Latanie podczas niebezpiecznej pogody, na przykład burzy czy silnego wiatru.
-30: Pilotowanie uszkodzonego pojazdu podczas walki lub wykonywanie gwałtownych manewrów podczas przelotu przez kanion.

Okręty kosmiczne – co to takiego?

Okręty kosmiczne to ogromne (mające często setki metrów, a nawet kilka kilometrów długości) statki zaprojektowane z myślą o podróży przez głęboką przestrzeń kosmiczną. Niektóre z nich mogą zagłębiać się w Osnowę, ale nawet te, które nie są do tego zdolne, robię wrażenie. Przy pilotowaniu takich kolosów liczy się nie tyle zręczność czy refleks, co inteligencja, by podejmować właściwe decyzje przy obieraniu kursu czy wykonywać odpowiednie manewry.

Specjalizacje

Oto niektóre z pojazdów, którymi można latać, posługując się umiejętnością pilotaż (powietrzne):

Latające: Atmosferyczne pojazdy latające, takie jak bombowce Marauder czy myśliwce Thunderbolt, a także przeróżne niestandardowe machiny latające wyposażone w Śmigla, balony, mechaniczne skrzydła czy też napędzane bardziej ezoterycznymi metodami.

Plecaki odrzutowe/Grawitochrony: Umiejętność obsługi osobistego sprzętu latającego, takiego jak plecaki odrzutowe czy grawitochrony - kiedy go uruchomić, jak wzbić się w powietrze i wylądować oraz jak walczyć podczas lotu.

Pojazdy kosmiczne: Do tej kategorii zaliczają się niewielkie statki, takie jak myśliwce czy wahadłowce, które często są w stanie wejść w atmosferę, a także okręty abordażowe albo torpedy pilotowane przez człowieka.

Okręty kosmiczne

Pilotaż (okręty kosmiczne) reprezentuje umiejętność sterowania ogromnymi statkami, niejednokrotnie o długości kilku kilometrów' i liczącymi sobie kilka tysiącleci. W przypadku każdego okrętu kosmicznego, który nie może być pilotowany przez jedną osobę i wymagający kapitana oraz licznej załogi, potrzebny jest właśnie ten rodzaj pilotażu.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć pilotażu (okręty kosmiczne), kiedy:

- Akolita próbuje manewrować okrętem kosmicznym.
- Akolita chce manualnie sterować makrodziałem, laserem orbitalnym czy inną potężną bronią na wyposażeniu okrętu.

Przykładowe modyfikatory testów
Pilotażu (okręty kosmiczne)

+30: Sterowanie okrętem kosmicznym w pustej przestrzeni.
+20: Sterowanie okrętem kosmicznym na otwartej orbicie wokół księżyca.
+10: Sterowanie okrętem kosmicznym na orbicie dużej planety, gdzie roi się od księżyców i stacji kosmicznych.
+0: Sterowanie okrętem kosmicznym w formacji z innymi jednostkami.
-10: Wykonywanie stresujących manewrów bojowych.
-20: Sterowanie okrętem kosmicznym podczas przelotu przez pas asteroidów.
-30: Manewrowanie w celu uniknięcia wessania w nagle otwartą wyrwę Osnowy.

Plotkowanie (Ogłada)

Predyspozycje: Ogłada, Charyzma
Użycie umiejętności: 1 godzina lub więcej, w zależności od natury zadawanych pytań, liczebności wypytywanej grupy oraz specyfiki poszukiwanych informacji.

Plotkowania Używa się do zdobywania informacji poprzez zadawanie pytań, stymulowanie rozmowy lub podsłuchiwanie - nie sposób przecenić znaczenia tych metod dla odkrywania, herezji i namierzania osób działających na szkodę ludzkości. W przeciwieństwie do przekonywania czy zastraszania, które bazują na zmianie usposobienia postaci lub wywarciu wypływu na daną osobę, plotkowania można użyć, by zdobyć informacje zarówno od jednostki, jak i większych grap, przez co umiejętność ta może wymagać dużych nakładów wysiłku i czasu. Jeden czy dw'a stopnie sukcesu w teście pozwolą uzyskać podstawowe wiadomości na temat określonego obszaru, grupy czy' konkretnej osoby, natomiast wszelkie dodatkowe mogą poskutkować dowiedzeniem się czegoś szczególnie cennego czy poznaniem jakiegoś sekretu.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć plotkowania, kiedy:

- Akolita usiłuje wytropić szefa trzęsącego przestępczym światkiem kopca.
- Akolita chce poznać nastawienie miejscowej ludności do jej przywódców:
- Akolita poszukuje określonego lokalu, na przykład sklepu czy tawerny

Przykładowe modyfikatory testów
Plotkowania

+30: Cel w\kazuje się lojalnością albo bardzo przyjacielskim nastawieniem ' lub udzielenie odpowiedzi na pytania leży w jego interesie.
+20: Cel jest przyjaźnie nastawiony lub bohater używa dodatkowej zachęty, na przykład łapówki.
+10: Gmpę celów cechuje gadatliwość lub bohater jest przedstawicielem płci albo klasy społecznej daizonej przez nią specjalnymi względami.
+0: Gmpa celów jest obojętna względem bohatera lub nie miała wcześniej własnych powodów, dla których miałaby wchodzić z nim w interakcje.
-10: Cel nie chce być niepokojony lub bohater zachowuje się niegrzecznie albo agrestwnie.
-20: Grupa celów jest podejrzliwa względem bohatera lub bohater wypytuje o coś, co ta chciałaby utrzymać w tajemnicy
-30: Cel jest otwarcie wrogo nastawiony lub udzielenie odpowiedzi na pytania wpędziłoby go w poważne tarapaty.

Przekonywanie (Ogłada)

Predyspozycje: Ogłada, Charyzma
Użycie umiejętności: I minuta.

Przekonywanie określa zdolność bohatera do robienia wrażenia na innych i wpływania na ich reakcje. Kluczowe dla odróżnienia tej umiejętności interakcji od innych jest jego nastawienie - w przypadku przekonywania Akolita nie może zachowywać się wrogo ani uciekać się do gróźb, otwartych czy zawoalowanych. Zamiast tego, to, czy okaże się przekonujący, zależy od jego szlachetności i dobrych intencji.

Takie podejście może być całkowicie obce niektórym Akolitom, którym przekonywanie pasuje bardziej, kiedy towarzyszy mu zastosowanie siły czy logiki. Inni z kolei, zwłaszcza jeśli opływają w luksusy albo są mistrzami manipulacji, mogą widzieć w nim rozwiązanie wszystkich swoich problemów. Premie i kary do testów często vyy-pływają z wyglądu bohatera czy jego odzienia. Po więcej informacji na temat interakcji społecznych warto sięgnąć do Rozdziału VIII: Narzędzia narracyjne.

Kiedy używa się przekonywania przeciwko komuś (na przykład, by zmienić jego nastrój), wykonuje się test przeciwstawny (patrz strona 24). Przeciwieństwem przekonywania jest Siła Woli.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć przekonywania, kiedy:

- Akolita chce sprawić, by ktoś go polubił (powód nie ma tu znaczenia).
- Akolicie zależy na odwróceniu czyjejś uwagi od innych.
- Akolita pozyskuje informacje od miejscowych i obcych.

PRZYKŁADOWE MODYFIKATORY TESTÓW
PRZEKONYWANIA

+30: Cel wykazuje się lojalnością albo bardzo przyjacielskim nastawieniem lub bohater jest w oczywisty sposób niegroźny.

+20: Cel jest przyjaźnie nastawiony lub bohater używa dodatkowej zachęty, na przykład łapówki.

+10: Cel jest gadatliwy lub bohater jest przedstawicielem płci albo klasy społecznej darzonej przez niego specjalnymi względami.

+0: Cel jest obojętny względem bohatera lub nie miał wcześniej własnych powodów, dla których gotowy byłby zrobić to, o co jest proszony

-10: Cel nie chce być niepokojony lub bohater zachowuje się niegrzecznie albo agresywnie.

-20: Cel ma podejrzenia względem bohatera lub bohater jest wyraźnie uzbrojony po zęby.

-30: Cel jest otwarcie wrogo nastawiony lub bohater skrzywdził go w przeszłości.

PRZESŁUCHIWANIE (SIŁA WOLI)

Predyspozycje: Siła Woli, Charyzma
Użycie umiejętności: 1 godzina lub więcej, w zależności od intensywności przesłuchania oraz od celu.

Przesłuchiwanie pozwala uzyskać informacje od celu nieskorego do współpracy. Nie jest to jednak to samo, co brutalne tortury, które zakładaj! zadanie poważniejszych fizycznych obrażeń. Tutaj chodzi raczej o umiejętne wykorzystanie sztuczek psychologicznych, różnych urządzeń, takiego czy innego serum, a także technik, które nie powodują większych uszkodzeń ciała. Mistrz Gry może zmienić stopień trudności testu w zależności od dostępności narzędzi czy odpowiedniego zaplecza oraz od innych warunków Zawsze wykonuje się test przeciwstawny, zestawiając umiejętność przesłuchiwanie bohatera i Siłę Woli jego przeciwnika. Jeśli wygra Akolita, otrzyma jedną odpowiedź za każdy uzyskany stopień sukcesu, z kolei gdy zatriumfuje przesłuchiwany, bohater nie dowie się niczego przydatnego. W przypadku dwóch lub więcej stopni porażki cel otrzyma obrażenia w liczbie lklO plus wartość premii z Siły Woli Akolity i nie będzie można przesłuchać go ponownie przez lk5 dni. Jeśli jednak w teście padną co najmniej cztery stopnie porażki, cel otrzyma tyle samo obrażeń co we wcześniejszej sytuacji, ale dodatkowo zyska premię +30 do testów Siły Woli podczas opierania się przesłuchaniom prowadzonym przez bohatera lub jego sprzymierzeńców; Nawet w przypadku sukcesu każdy test Siły Woli skutkuje zwiększeniem poziomu Zmęczenia celu o 1.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć przesłuchiwania, kiedy:

- Akolita próbuje skłonić Adepta Imperium do ujawmienia utrzymywanej w tajemnicy informacji o jego przełożonych.
- Akolita chce wydobyć plany bojowa od dowódcy Gwardii Imperialnej.
- Akolita zamierza zmusić kultystę do zdradzenia, gdzie odbywają się tajne spotkania.

PRZYKŁADOWE MODYFIKATORY TESTÓW
PRZESŁUCHIWANIA

+30: Cel nie ma powodu opierać się i czynnie współpracuje.

+20: Cel panicznie boi się przesłuchującego.

+10: Cel boi się przesłuchującego.

+0: Cel ma powód, by się opierać lub uważa się za równego przesłuch ującemu.

-10: Cel uważa się za mżej postawionego od przesłuchującego.

-20: Cel jest przekonany o swym lychłym ocaleniu.

-30: Cel o wiele bardziej boi się konsekwencji udzielenia informacji przesłuchującemu niż tego, co ten może mu zrobić.

ZASTOSOWANIA SPECJALNE PRZETRWANIA

Oto zastosowania specjalne umiejętności przetrwanie:

RZEMIOSŁO

Przetrwanie pozwala tworzyć przeróżne prymitywne przedmioty: od peleryn i konstrukcji z kamienia po włócznie i pancerze. To, ile czasu pochłonie cały proces, jak trudne będzie to zadanie i jakie materiały będą do tego potrzebne, zależy w dużej mierze od stopnia skomplikowania danego przedmiotu, dostępu do warsztatu i projektów oraz obecności pomocników; Informacje odnośnie tego, jakie przedmioty można stworzyć przy użyciu przetrwania znajdują się w ramce Rzemiosło na stronie *97.*

TROPIENIE

Dzięki przetrwaniu bohater może też podążać za śladami pozostawionymi przez cel. Jeśli trop jest wtyraźny, niepotrzebne będą żadne testy, a czynność uznaje się za podlegającą pod ruch Akolity: Jednak w przypadku, gdy upływ' czasu albo działanie żywiołów' mogły zatrzeć ślady lub też czynniki środowiskowe (na przykład ciemność lub mgła) utrudniają ich identyfikację, należy' wykonać test przetrwania. Modyfikatory' testu zależą od stanu śladów' oraz otoczenia tropiącego. Ponadto sprytna ofiara może uktyć lub zatrzeć swój trop - w takiej sytuacji bohater powinien wykonać test przeciwstawny w stosunku do ukrywania się celu.

UJEŻDŻANIE

Bohater potrafi oswajać, tresować oraz - w określonych przypadkach - ujeżdżać napotkane przez siebie zwierzęta, od dzikich groksów' po rasowe konie bojowe. Zarówno oswajanie, jak i tresowanie wymagają testów złożonych, a to, ile czasu pochłoną zależy: od natury i temperamentu stworzenia. Kiedy zwierzę zostanie już podporządkowane woli jego pana - aw przypadku szczególnie hardych bestii, kiedy uda się nawiązać jakąś formę porozumienia. - powodzenie nim albo wydawanie mu komend będą traktowane jako akcja zwykła. Jeśli umiejętność zostanie użyta w ramach; akcji podwójnej, Usposobienie dzikich stworzeń, a także tych, które zostały' Wytresowane tak, by zachowywać się wrogo i agresywnie, może wyrosnąć o 10 za każde dwa stopnie sukcesu (ale maksymalnie o 3 poziomy). Mistrz Gry powinien uwzględnić odpowiednie modyfikatory w przypadku zwierząt szczególnie dobrze wyszkolonych oraz takich o wysokiej Sile Woli i Inteligencji. Ujeżdżanie nie działa na stworzenia cybernetyczne, związane psionicznie czy posiadające pełną świadomość. Dodatkowe zasady odnośnie podróżowania na grzbietach zwierząt znajdują się na stronie 250.

Przetrwanie (Percepcja)

Predyspozycje: Percepcja, Przystosowanie
Użycie umiejętności: Akcja podwójna.

Przetrwanie reprezentuje umiejętność radzenia sobie bez korzystania ze zdobyczy cywilizacji. Jest absolutnie niezbędna wszystkim tym, którzy żyję w dziczy, z dala od bezpieczeństwa ufortyfikowanych obozowisk czy miast. Mieszkańcy miejskich dżungli, które wyrosły w Podkopcach i ruinach metropolii, także muszę znać techniki przetrwania ze względu na brak stałego dostępu do pożywienia i wody. Niektóre sztuczki potrafię przydać się nawet w zorganizowanym społeczeństwie, zwłaszcza tym, których cechuje niezależna natura.

Bohater znający się na przetrwaniu potrafi zdobyć pożywienie, ujeżdżać zwierzęta i przewidywać zmiany pogody - a wszystko to mając do dyspozycji jedynie minimum ekwipunku, nie muszęc uzupełniać zapasów i nie potrzebując niczyjej pomocy. Umiejętność ta pozwala ponadto tworzyć prymitywne przedmioty, takie jak tuki czy ostrza, a także proste ubrania, oraz tropić cel (ludzki lub nie) na dowolnym terenie, podążając za różnego rodzaju śladami, jakie ten zostawia.

Poziom trudności testu przetrwania zależy od warunków środowiskowych panujących w miejscu, gdzie jest on wykonywany Jeśli atmosfera planety, jej fauna i zbiorniki wodne przesiąknięte są śmiertelnymi toksynami, znalezienie zasobów potrzebnych do przeżycia może graniczyć z niemożliwością. Umiejętność ta to nie tylko znajomość sztuczek pozwalających zapewnić sobie to, co niezbędne do przeżycia, ale i wiedza, jak unikać zagrożeń.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć przetrwania, kiedy:

- Akolita próbuje znaleźć pożywienie lub wodę w nieprzyjaznym środowisku.
- Akolita zamierza rozpalić ogień, używając do tego tylko narzędzi wykonanych ręcznie.
- Akolita chce namierzyć wroga w głębinach Podkopca.

Przykładowe modyfikatory testów przetrwania

+30: Znalezienie wody w ociekającej deszczem dżungli.
+20: Tropienie niczego /$§jPodejrzewającego wroga po miękkiej ziemi, podłożu z popiołów albo błocie.
+10: Ukrywanie się przed zwalistym zwierzęciem w lesie.
+0: Rozpalenie ognia z wykorzystaniem suchej hubki i naturalnego krzemienia.
-10: Tropienie poruszającego się szybko wroga.
-20: Oswajanie upartego stworzenia niewychowanego w niewoli.
-30: Znalezienie wody pitnej na smaganej wiatrem, dzikiej pustyni.

Spostrzegawczość (Percepcja)

Predyspozycje: Percepcja, Przystosowanie
Użycie umiejętności: Akcja podwójna w reakcji na coś.

Spostrzegawczość określa, na ile bohater jest świadom swojego otoczenia i czy jest w stanie zorientować się, że coś jest nie tak, nawet jeśli inni niczego nie zauważą. Obejmuje podstawową czujność wobec Wszelkich zmian odbieranych za pośrednictwem zmysłów, włączając w to sygnały wizualne, dźwięki, zapachy, a nawet ciśnienie atmosfetyczne) Doskonale wyszkolony obserwator odnotuje nie tylko pojawienie się nowego czynnika, ale i nieobecność spodziewanego. Zagrożenia dla ludzkości mogą skrywać się pośród cieni w dowolnym zakątku wszechświata i często to właśnie najbardziej nieznaczne symptomy świadczą o istnieniu drugiego, mrocznego dna.

Ogólnie rzecz biorąc, ze spostrzegawczości korzysta się, by wykryć przedmioty lub osoby ukryte bądź trudne do zauważenia. Analiza (patrz strona 99) z kolei służy do interpretowania ukrytych emocji, motywacji i innych podtekstów; stąd też zarejestrowanie obecności kogoś ukrytego wymaga zdania testu spostrzegawczości, ale już zorientowanie się w kłamstwach czy oszustwie - analizy.

Kiedy używa się spostrzegawczości przeciwko komuś (na przykład, by wykryć zasadzkę), wykonuje się test przeciwstawny (patrz strona 24). Przeciwieństwem spostrzegawczości jest ukrywanie się.

Zastosowanie specjalne spostrzegawczości

Oto zastosowanie specjalne umiejętności spostrzegawczość:

Czytanie z ruchu warg

Zdolność czytania z ruchu warg pozwala Akolicie zrozumieć treść rozmowy, nawet jeśli nie jest w stanie niczego usłyszeć. Bohater musi dobrze widzieć usta mówiącego i znać język, którym ten się posługuje. Za każde 10 metrów, które dzieli Akolitę od celu do testu doliczany jest modyfikator -10. Mistrz Gry może także doliczyć dodatkowe kary za ciemność, mgłę czy inne czynniki mające wpływ na widoczność, z kolei magnokulary i inne urządzenia poprawiające zakres widzenia mogą znieść te kary lub zapewnić premię. Zdanie testu spostrzegawczości umożliwi zrozumienie ogólnego sensu rozmowy, na przykład, jeże dotyczy ona punktu zrzutu lub miejsca spotkań kultu; każdy sukces pozwoli wyłowić dodatkowe szczegóły. Bohater nie musi powtarzać testu co rundę - jeden stopień sukcesu wystarczy, by śledzić rozmowę, póki toczy się ona na ten sam temat, Decyzję o tym, kiedy trzeba wykonać kolejny test, podejmuje Mistrz Gry.

Przykładowe modyfikatory testów spostrzegawczości

+30: Wykrycie czołgu zbliżającego się z warkotem lub zauważenie z powietrza wielkiej heretyckiej świątyni wznoszącej się na polanie.
+20: Zauważenie śladów przejścia wielkiego stworzenia lub ukrytego za stertą gruzu pojazdu.
+10: Znalezienie niewielkiego przedmiotu na otwartym terenie lub wypatrzenie ukrytej placówki.
+0: Zauważenie kogoś w tawernie lub przeszukiwanie pokoju w habitacie.
-10: Odkrycie dobrze przygotowanej zasadzki lub przeszukiwanie budynku pod kątem konkretnych ihjoplików.
-20: Znalezienie konkretnego wystrzelonego pocisku z boltera na polu bitwy lub wyłuskanie heretyka z tłumu podczas zgromadzenia w kopcu.
-30: Zauważenie zabójcy w ciemnym pomieszczeniu lub znalezienie wśród rejestrów dotyczących całej planety manifestu niewielkiego statku kosmicznego.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć spostrzegawczości, kiedy:

- Akolita ma wejść w zasadzkę albo jest śledzony przez ukrywającego się przeciwnika.
- Akolita chce przeszukać obszar pod kątem potencjalnych poszlak albo znaleźć schowany przedmiot.
- Akolita próbuje podsłuchać rozmowę albo ma szansę usłyszeć jakąś istotną informację.

Zastosowanie specjalne ukrywania się

Oto zastosowanie specjalne umiejętności ukrywanie się:

Śledzenie

Ukrywanie się może okazać się przydatne podczas śledzenia innych, bez względu na to, czy bohater będzie poruszał się pieszo, czy korzystał z jakiegoś pojazdu, w tym nawet wahadłowca czy statku kosmicznego. Siedzenie na piechotę może wiązać się z wykorzystaniem fizycznych osłon albo tłumu kończących zmianę robotników; podczas podróży pojazdem można wykonywać fałszywe zakręty lub kryć się za transportowcami; z kolei w przestrzeni kosmicznej da się zniknąć za asteroidą czy innym ciałem niebieskim albo rozpłynąć się pośród natężonego ruchu na trasach wokół głównych planet. W przypadku ukrywania się zawsze wykonuje się testy przeciwstawne w stosunku do spostrzegawczości celu. Zdanie pojedynczego testu pozwoli niepostrzeżenie śledzić przeciwnika przez 5 minut za każdy stopień sukcesu.

Ukrywanie się (Zręczność)

Predyspozycje: Zręczność, Przystosowanie
Użycie umiejętności: Akcja darmowa jako część ruchu.
Ukrywanie się reprezentuje umiejętność pozostawania niezauważonym podczas poruszania się pośród zwartych mas mieszkańców kopca, po otwartych terenach uprawnych świata agrarnego albo przez poznaczony lejami krajobraz po walce. W pewnych okolicznościach bohater musi stać się niemalże niewidzialnym, ale czasami lepiej, by po prostu nie rzucał się w oczy Osoba zdolna wtopić się w tłum robotników z manufaktorum, może poradzić sobie z zadaniem zinfiltrowania kompleksu równie dobrze co ktoś, kto wespnie się po ścianie w środku nocy. Akolita posiadający tę umiejętność potrafi poruszać się bezszelestnie i ukrywać się przez innymi, czy to by wymknąć się przeciwnikom, czy też wziąć ich z zaskoczenia.

Przykładowe modyfikatory testów ukrywania się

+30: Przekradnięcie się obok śpiącego robotnika bez budzenia go.
+20: Siedzenie niczego niepodejrzewającego kopcucha na zatłoczonym targowisku.
+10: Przekradnięcie się obok zmęczonego albo rozkojarzonego. przeciwnika.
+0: Przekradnięcie się obok strażnika, który nie ma powodu, by być szczególnie czujnym.
-10: Podkradnięcie się do czujnego strażnika.
-20: Dyskretne podążanie za kimś pustą uliczką.
-30: Podkradnięcie się do podejrzliwego przeciwnika w biały dzień, nie mając do dyspozycji żadnych osłon.

Poziom trudności testu ukrywania się zależy głównie od otoczenia, w jakim znalazł się bohater, ale też jego odzieży wierzchniej, ubrania i pancerza. Pewne elementy ekwipunku mogą pomóc w pozostaniu niezauważonym, ale z kolei istnieje spora szansa, że zdradzą prawdziwą tożsamość infiltrującego, jeśli zostaną zidentyfikowane. W określonych okolicznościach obrońcy mogą użyć atrybutów albo sprzętu, które potrafią zrównoważyć efekty działania ekwipunku bohatera. W takiej sytuacji tylko odpowiednia strategia i. wyczucie czasu mogą uratować Akolitę przed wykryciem.

Kiedy używa się ukrywania się przeciwko komuś (na przykład, by pozostać niezauważonym przez przeciwnika albo by śledzić cel), wykonuje się test przeciwstawny (patrz strona 24). Przeciwieństwem ukrywania się jest spostrzegawczość.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć ukrywania się, kiedy:

- Akolita chce przeprowadzić zwiad, niezauważony przez wroga..
- Akolita zamierza podkraść się i zabić przeciwnika po cichu.
- Akolita próbuje śledzić kogoś bez wzbudzania podejrzeń.:

Zastosowanie specjalne uniku

Oto zastosowanie specjalne umiejętności unik:

SUS ZA OSŁONĘ

Jeśli w odległości tylu metrów, ile wynosi premia ze Zręczności bohatera, znajduje się osłona, a on sam nie został powalony, może w ramach reakcji na atak dystansowy wykonać sus za osłonę, zamiast próbować obronić się przed trafieniem. Wykonuje on Zwyczajny (+10) test uniku; jeśli go zda, uskakuje za osłonę i pada na ziemię. Nadal uwzględnia się trafienia z tego ataku, ale bohater uzyskuje dodatkowe Punkty Pancerza dzięki osłonie.

Unik (Zręczność)

Predyspozycje: Zręczność, Defensywa
Użycie umiejętności: Reakcja.
Unik pozwala na uchylanie się przed ciosami w walce wręcz, wychodzenie cało z ostrzału i uskakiwanie przed spadającymi odłamkami. Łączy w sobie zwinność ruchów, wyćwiczony refleks i czujność wobec różnego rodzaju zagrożeń.

Bohater może użyć uniku, by uchylić się przed atakiem zarówno w zwarciu, jak i dystansowym. Unik wykonuje się jako reakcję na skuteczny atak przeciwnika. Sukces oznacza, że bohater uchylił się 'przed atakiem i nie został trafiony. W przypadku ataków powodujących liczne trafienia (na przykład z broni samopowtarzalnej) każdy stopień; sukcesu w teście uniku kasuje jedno trafienie. Wszelkie trafienia, które nie zostały anulowane przez unik są uwzględniane normalnie.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć uniku, kiedy:

- Akolita jest atakowany w zwarciu.
- Akolita jest celem ataku dystansowego.
- Akolita musi uchylić się przed spadającymi odłamkami lub zeskoczyć ż walącego się mostu.

PRZYKŁADOWE MODYFIKATORY TESTÓW UNIKU

+30: Bohater z łatwością orientuje się, że jest celem ataku i ma co najmniej rundę na uniknięcie go.

+20: Między atakującym a bohaterem znajduje się osłona.

+10: Między atakującym a bohaterem znajduje się częściowa osłona.

+0: Bohater próbuje uniknąć ataku na otwartym terenie. To jest domyślny modyfikator testów uniku w walce.

-10: Bohater stoi na obsuwającym się podłożu, w błocie lub po kolana w wodzie.

-20: Bohater znajduje się po pas w wodzie.

-30: Bohater nie widzi, skąd jest atakowany.

WIEDZA (INTELIGENCJA)

Predyspozycje: Inteligencja, Ogólna

Użycie umiejętności: Akcja darmowa.

Wszystkie umiejętności z zakresu wiedzy odzwierciedlają posiadanie elementarnych informacji na temat danego świata, grupy, organizacji , czy rasy, w których zakres wchodzę: ogólne informacje, obowiązujące procedury, jednostki, tradycje, słynne osoby i przesądy Nie jest to jednak jedynie powierzchowne obeznanie z tematem, a raczej zainteresowanie nim i gorliwe jego zgłębianie. Wiedza nie jest tym samym, co nauka, która zakłada formalne wykształcenie, ślęczenie nad księgami i prowadzenie badań, ani zakazana wiedza, która z kolei zajmuje się tym, co ukryte czy niedozwolone. Wiedzę zyskuje się poprzez obcowanie z daną kulturą albo długotrwałe zamieszkiwanie na danym obszarze.

Inaczej niż w przypadku wielu innych umiejętności, w obrębie wiedzy występują liczne specjalizacje (więcej na temat specjalizacji na stronie 95). Oto i one:

Adepta Sororitas: Wiedza o kobietach należących do *Adepta Sororitas* oraz ich uduchowionej kulturze, a także ich wysoce wyspecjalizowanym sprzęcie.

Adeptus Arbites: Znajomość licznych odnóg i podgrup organizacji, w tym hierarchii stopni, powszechnie stosowanych procedur i podstawowych założeń Imperialnej Sprawiedliwości.

Adeptus Astartes: Informacje na temat fizjologicznie i psychologicznie zmodyfikowanych Kosmicznych Marines, najpotężniejszych obrońców Imperium. Mało kto spoza ich szeregów zyskuje taką wiedzę, do której zalicza się znajomość kultury zakonu, jego historii, sprzętu, niezwykłej fizjologii jego członków oraz slangu bojowego.

Adeptus Astra Telepathicor. Wiedza o tym, jak pozyskuje się i sankcjonuje psioników, włączając w to podstawy astropatii oraz rozeznanie, w jaki sposób używa się Astropatów w całym Imperium.

PRZYKŁADOWE MODYFIKATORY TESTÓW WIEDZY

+30: Skojarzenie nazw}' jakiegoś dużego regionu.

+20: Znajomość powszechnie znanych faktów na temat danego regionu.

+10: Uzyskanie ogólnych informacji o konkretnej planecie.

+0: Przywołanie konkretnych informacji o danej planecie albo dobrze znanym miejscu na jej powierzchni.

-10: Uzyskanie informacji o dużym mieście albo kopcu.

-20: Uzyskanie informacji o niewielkiej osadzie albo habitacie.

-30: Przywołanie informacji o konkretnej osobie raczej nieznanej większości ludzi.

Adeptus Mechanicus: Ogólne pojęcie o symbolach i praktykach stosowanych przez Kult Boga-Maszyny.

Administratum: Rozległa wiedza o zawiłym funkcjonowaniu, regułach, tradycjach i nakazach *Adeptus Administratum.*

CoUegia Titanicus: Znajomość z osobami kontrolującymi Tytany bojowe *Adeptus Mechanicus,* należące do najpotężniejszych rodzajów broni planetarnej na podorędziu Imperium.

Eklezjarchat: Pojęcie o strukturze *Adeptus Ministorum* i jego roli w kulcie Imperatora.

Gwardia Imperialna: Elementarna wiedza o hierarchii stopni, logistyce, strukturze i podstawowych praktykach taktycznych i strategicznych Gwardii Imperialnej, a także znajomość jej najsłynniejszych pułków.

Imperialne Kredo: Znajomość rytuałów, praktyk i postaci będących obiektem kultu imperialnego, a także najpopularniejszych obrządków i świąt ku czci Imperatora.

Imperium: Wiedza o *segmenta*, sektorach i najsłynniejszych światach Imperium.

Kapitanowie linii handlowych: Informacje na temat statków kupieckich w sektorze Askellon, które stanowią podstawę imperialnego handlu. Ich kursy trwają po kilka stuleci i obejmują całe grupy sąsiadujących ze sobą światów

Marynarka Imperialna: Elementarna wiedza o stopniach, zwyczajach, mundurach i tradycjach Marynarki Imperialnej, a także znajomość słynnych admirałów i statków.

Nawigatorzy: Informacje o cenionych mutantach, niezbędnych podczas podróży przez Osnowę i - co za tym idzie - dla przetrwania Imperium, włączając w to wiedzę o Rodach *Navis Nobilite* sektora Askellon, ich rodowodach i metodologii.

Półświatek: Znajomość różnych drobniejszych recydywistów i grup przestępczych, na przykład kieszonkowców, długożerców itp.

Schola Progenium: Dogłębna znajomość *Schola Progenium*, szkolącej i indoktrynującej liczne sieroty Imperium, a także przygotowującej je do wiernej służby w roli elitarnych żołnierzy *Militarum Tempestus,* Komisarzy *Officio Prefectus* czy adeptów którejkolwiek z innych jed-: nostek Imperium.

Sektor Askellon: Znajomość podstawowego rozplanowania i historii sektora, włączając w to Juno i Zacne Światy oraz wiele światów trybutarnych.

Technika: Znajomość prostych litanii i rytuałów, zdolnych uspokoić duchy maszyn.

Wojska Obrony Planetarnej: Informacje na temat stałych sił planety, których zadaniem jest jej obrona oraz wspomaganie sąsiednich systemów Imperium. Zalicza się do tego znajomość ich składu, taktyki i sprzętu, który może być bardzo różny w zależności od kultury i stopnia zaawansowania technologii danego świata.

Wojskowość: Wiedza na temat wielkich bitew, słynnych dowódców, bohaterów i forteli stosowanych przez tych, którzy toczą nieskończone walki o Imperium oraz przeciwko niemu.

Wolni kupcy: Wiedza dotycząca licznych dynastii wolnych kupców działających w obrębie sektora, ale i poza nim, w pogoni za zyskami i władzą.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć wiedzy, kiedy:

- Mistrz Gry czuje, że bohater może wiedzieć coś o obecnej sytuacji, danym miejscu czy konkretnej osobie.
- Akolita chce posiadać szczegółowe informacje na jakiś powszechnie znany temat.

Tabela 3-4: Wyniki testów wyczucia Osnowy

Stopnie sukcesu	Wynik
Jeden	Świadomość zakłóceń Immaterium lub wiedza odnośnie liczby istot.
Dwa	Świadomość kierunku, z którego docierają echa zjawisk Osnowy lub obecności istot.
Trzy	Znajomość przybliżonego miejsca pobytu stworzeń z Osnowy lub istot dotykających Immaterium.
Cztery+	Znajomość dokładnego miejsca pobytu nienaturalnych istot lub psioników.

Wyczucie Osnowy (Percepcja)

Predyspozycje: Percepcja, Psionik
Użycie umiejętności: Akcja zwykła.

Bohaterowie dysponujący wyczuciem Osnowy potrafią odbierać pływy i zawirowania Immaterium. Umiejętność ta pozwala wykryć obecność (lub stwierdzić brak) demonów, wyczuć moce i zjawiska psioniczne, a także wszelkiego rodzaju zakłócenia, próżnie i obszary, gdzie ciągłość Immaterium została naruszona lub przerwana.

Trudność testu wyczucia Osnowy zależy od siły aktywności Osnowy, w danym miejscu. Ogólnie rzecz biorąc, im silniejsza aktywność,' tym łatwiej ją wczuć. Jednocześnie wszelkie próby wykrycia tego rodzaju zjawisk wymagają tymczasowego otwarcia umysłu na wpływ Osnowy Szczególnie potężne sity mogą wykorzystać tę sposobność i zareagować agresją na sondowanie. Choć subtelne formy aktywności są daleko mniej niebezpieczne i dużo trudniej je wyczuć.

Aby wykupić tę umiejętność, bohater musi posiadać któryś ze specjalnych atrybutów dającqch do niej dostęp (na przykład cechę psionik), co odzwierciedlałoby jego dostrojenie do Osnowy Jeśli nie zaznaczono inaczej, wyczucie Osnowy może zostać użyte do wykrywania wrogów, miejsc i wydarzeń"w promieniu tylu kilometrów, ile wynosi premia z Percepcji Akolity. Mistrz Gry może jednak dowolnie zmieniać ten zasięg *w* zależności od sytuacji. Bohaterowie niebędący psionikami także mogą korzystać z tej umiejętności - pozwoli to oddać ich zdolność zauważania subtelnych zjawisk, takich jak układanie się drobinek kurzu w osobliwe wzory czy wystąpienie dziwnych zakłóceń sensotycznych, które często towarzyszą zawirowaniom psionicznym. Ogólne wyniki testów wyczucia Osnowy zebrano w Tabeli 3-4: Wyniki testów wyczucia Osnowy.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć wyczucia Osnowy, kiedy:

- Akolita chce namierzyć demona.
- Akolita zamierza określić, czy na danym obszarze używano ostatnio mocy psionicznych.
- Akolita próbuje znaleźć słaby punkt między światem rzeczywistym a Immaterium.

Przykładowe modyfikatory testów wyczucia Osnowy

+30: Wyczucie bliskiej obecności większego demona.
+20: Wyczucie większego demonicznego wtargnięcia.
+10: Wyczucie spaczenia mniejszego demonicznego wtargnięcia.
+0: Wyczucie bliskiej obecności istoty z Osnowy
-10: Wyczucie istoty demonicznej pośród dużej grupy psioników.
-20: Wyczucie spaczenia demona z odległości kilku kilometrów.
-30: Wyczucie obecności mniejszego demona gdzieś w mieście-kopcu.

Zastosowanie r specjalne zabezpieczeń

Oto zastosowanie specjalne umiejętności zabezpieczenia:

Pułapki

Bohater posiadający umiejętność zabezpieczenia może tworzyć i zastawiać pułapki, jeśli tylko dysponuje czasem i odpowiednimi surowymi materiałami. Pułapki mogą być bardzo różne: ukryty pod zwłokami odbezpieczony granat (który wybuchnie, gdy ktoś przewróci trupa), wymyślne jamy z kolcami, zasadzki ze spadającym ciężarem albo odpowiednio zmanipulowana strzelba. O tym, ile czasu zajmie przygotowanie danej pułapki, jakie zasoby będą potrzebne oraz ile obrażeń zostanie zadane decyduje Mistrz Gry, choć niemałe znaczenie mają tu użyte materiały (wytyczne odnośnie obrażeń zadawanych przez broń oraz różnych niebezpieczeństw znajdują się w Rozdziale V: Zbrojownia oraz Rozdziale VII: Walka). Z kolei szanse na to,, że pułapka zadziała tak, jak powinna i że cel w niczym się nie zorientuje, dopóki nie będzie za późno, zależą od umiejętności zabezpieczenia bohatera. Mistrz Gry albo wykonuje w tajemnicy test umiejętności (na którego modyfikatory wpływają okoliczności oraz stopień skomplikowania pułapki) albo test przeciwstawny, zestawiając zabezpieczenia bohatera ze spostrzegawczością celu, jeśli ten może zwietrzyć podstęp.

Zabezpieczenia (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Technika
Użycie umiejętności: 1 minuta, minus 10 sekund za każdy stopień sukcesu.

Zabezpieczenia to umiejętność otwierania zamków oraz dogłębna znajomość systemów ochrony, pozwalająca zarówno na włamywanie się do niedostępnych miejsc, jak i tworzenie własnych zabezpieczeń przed nieproszonymi gośćmi. Dysponującego nią bohatera nie powstrzymają żadne blokady czy kody - z pomocą kogitatorów i technologii potrafi on stawić czoła duchom maszyn, ale też poradzi: sobie z zamkiem, używając do tego prostych urządzeń mechanicznych. Akolici znający się na zabezpieczeniach mogą też ochronić system czy miejsce, wzmacniając pasywne systemy obronne, a nawet zastawiając pułapki na nieostrożnych intruzów i złodziei.

Przykładowe modyfikatory testów zabezpieczeń

+30: Otworzenie prymitywnego czy prostego zamka.
+20: Wykorzystanie potężnego ducha maszyny do zmylenia prostego kogitatora kierującego systemem ochrony
+10: Poradzenie sobie z kiepsko utrzymanym zamknięciem.
+0: Dezakywacja standardowego systemu ochronnego habitatu przy pomocy podstawowych, ale przydatnych narzędzi.
-10: Poradzenie sobie z porządnie wykonanym i dobrze utrzymanym zamknięciem.
-20: Obejście skomplikowanego systemu ochronnego z licznymi podsystemami i kogitatorami.
-30: Otworzenie piekielnie skomplikowanego lub stworzonego przez obcych zamka.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć zabezpieczeń, kiedy:

- Akolita chce otworzyć zamknięte drzwi.
- Akolita próbuje włamać się do pamięci kogitatora i odkryć zapisane w niej tajemnice.
- Akolita zamierza przygotować zasadzkę lub zastawić pułapki w celu ochrony obozowiska.

Zakazana wiedza (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Erudycja

Użycie umiejętności: Akcja darmowa.

Wszystkie umiejętności z zakresu zakazanej wiedzy odzwierciedlają informacje niedozwolone dla przeciętnych mieszkańców Imperium lub trzymane przed nimi w ukryciu. W wielu przypadkach już samo ich posiadanie uznawane jest za straszliwe przestępstwo, które może szybko zwrócić uwagę Inkwizycji (i to nawet jeśli sam podejrzany pracuje dla Inkwizytora),

W obrębie zakazanej wiedzy występuję liczne specjalizacje (patrz strona 95), które wyszczególniono poniżej. Zaliczają się do nich wszystkie specjalizacje z zakresu wiedzy (strona 114) i nauki (strona 107), jako że w każdej dziedzinie znajdę się tematy niebezpieczne i bluźniercze, wykraczające poza ogólnę świadomość, oraz sekrety obsesyjnie strzeżone przez pewne grupy.

Archeotech: Wiedza o wspaniałych, zaginionych tech-urzędzeniach z dalekiej przeszłości oraz pewne pojęcie na temat ich tajemniczych funkcji i przeznaczenia.

Demonologia: Straszliwa wiedza na temat jednych z najplugawszych istot Osnowy i ich wynaturzonych fizycznych manifestacji.

Herezja: Znajomość praktyk obłożonych klętwę Imperium, a także nazwisk najnikczemniejszych heretyków w historii oraz ich haniebnych czynów

Herezja Horusa i Długa Wojna: Znajomość przyczyn i historii trwających 10.000 lat walk pomiędzy siłami Niszczycielskich Potęg i Imperium Ludzkości.

Inkwizycja: Choć Akolici żyję po to, by służyć Inkwizytorowi, zbyt dogłębna wiedza na temat ich mistrzów może być niebezpieczna. Ci, którzy postanawiają dowiedzieć się więcej o historii i naturze władzy Inkwizycji, często natrafiają na informacje, które mogą zrujnować ich umysły

Kosmiczni Marines Chaosu: Informacje na temat zdradzieckich *Adeptus Astartes,* a także obranych przez nich drogach oraz sprzęcie, którego' używają.

l Mutanci: Wiadomości na temat stabilnych i niestabilnych mutacji u ludzi, ich nowotworowego charakteru oraz rozwoju w miarę upływ-
* wu czasu, a także znajomość badań z tego zakresu oraz traktujących
* o tym temacie ksiąg.

Officio Assassinorum: Celem istnienia tej bardzo tajemniczej organizacji jest eliminacja potężnych, często pojedynczych, zagrożeń dla Imperium, na przykład zbuntowanych gubernatorów planet albo . bluźnierczych kaznodziejów. Ci, którzy odważą się zgłębić swoją wiedzę na temat *Officio Assassinorum,* mogą zaznajomić się z technikami stosowanymi przez jej członków oraz najczęściej używanym sprzętem.

Osnowa: Zrozumienie energii Immaterium, jej oddziaływań na świat (. rzeczywisty oraz z nim związków, a także pojęcie o tym, jak jej pływy i zawirowania wpływają na podróże między gwiezdne.

Piraci: Wiedza na temat istnej plagi szlaków Osnowy, ograniczająca się do sytuacji sektora Askellon. Ponadto: znajomość taktyki stosowanej przez tych łupieżców, ich najgroźniejszych statków oraz najsłynniejszych kapitanów.

Przestępczość zorganizowana i przemytnicy: Informacje odnośnie zorganizowanych. grup przestępczych sektora Askellon, które lekceważą Imperialne Prawo (na przykład Bezimienny Syndykat zajmujący się landlgm /okazanymi' artefaktami).

Psionicy: Umiejętność rozpoznawania psioników, efektów działania ich nadnaturalnych mocy, stwarzanych przez nich zagrożeń oraz ogólnego zakresu ich możliwości.

Xenos: Wiedza na temat pomniejszych oraz głównych gatunków obcych znanych Imperium, ich wyglądu, a także zagrożeń, jakie stanowią dla ludzkości. Bohater powinien określić, na której rasie chce się znać (na przykład *xenos* - eldarzy ze statkoświatów lub *xenos* - orki), jako że każda stanowi inną specjalizację.

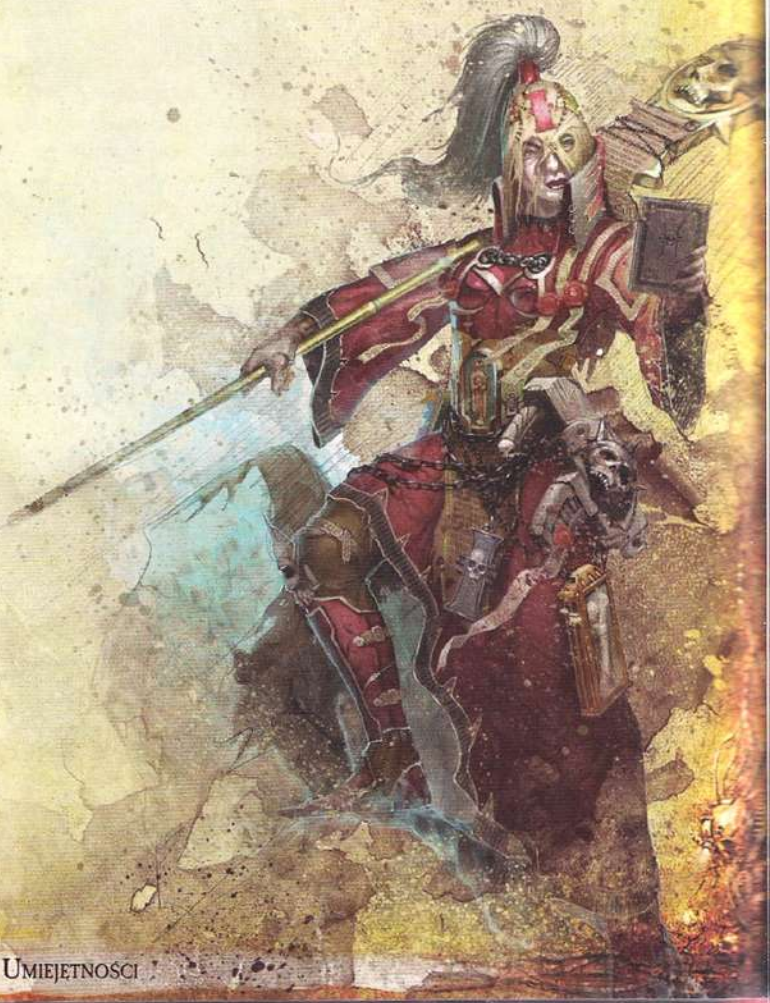
Jeśli bohater zda test zakazanej wiedzy, Mistrz Gry udziela mu informacji. Jest ich tym więcej, im więcej stopni sukcesu uzyskał gracz.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć zakazanej wiedzy, kiedy:

- Akolita usiłuje uzyskać informacje o potencjalnej działalności kultu.
- Akolita chce dowiedzieć się czegoś o poczynaniach budzących grozę eldarów.
- Akolita próbuje poznać sposoby, dzięki którym można przyzwać demona.

Przykładowe modyfikatory testów zakazane] wiedzy

+30: Dow tiedzenie się o istnieniu pospolitych ras xenos, na przykład eldarów czy orków.
+20: Dowiedzenie się o istnieniu Osnowy oraz poznanie; czym ona jest.
+10: Przypomnienie sobie o istnieniu heretyckiego tekstu.
+0: Poznanie natury Herezji Horusa oraz związanych z nią wydarzeń.
-10: Przypomnienie sobie o istnieniu heretyckich kultów na którymś z pomniejszych światów plebejskich.
-20: Zrozumienie zawiłości natury i motyw ów demonów i kot Osnowy
-30: Poznanie Prawdziwego Imienia jednego z pomniejszych demonów:



Zastraszanie (Siła)

Predyspozycje: Siła, Charyzma
Użycie umiejętności: Akcja podwójna.
Imperium Ludzkości znajduje się w stanie ciągłej wojny Wielu stara się doprowadzić do jego upadku - nie brakuje podżegaczy w obrębie jego granic, a poza nimi czaję się liczne rasy *xenos*. Nie wystarczy jednak położyć kres działaniom tych, którzy podjęli już zdradzieckie kroki; tizeba też powstrzymać innych przed podążeniem ich śladem czy zagłębieniem się w sprawy przekraczające ich pojmowanie. Strach często okazuje się najskuteczniejszym narzędziem przeciwdziałającym buntom i herezji.

Zastraszanie odzwierciedla zdolność bohatera do wzbudzania lęku. Może on użyć tej umiejętności, by zmusić kogoś do zrobienia czegoś wbrew woli lub uzyskać informacje od osoby nieskorej do współpracy. Zastraszanie różni się od dowodzenia, które opiera się na zwierzchnictwie i władzy bohatera. Szczegółowe informacje na temat interakcji społecznych znajdują się na stronie 277

Kiedy używa się zastraszania przeciwko komuś (na przykład, by wzbudzając w nim lęk zmusić go do czegoś), wykonuje się test przeciwstawny (patrz strona 24). Przeciwieństwem zastraszania jest Siła Woli.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć zastraszania, kiedy:

- Akolita chce, by ktoś zszedł mu z drogi.
- Akolita zamierza zmusić kogoś, by zachował się w określony sposób.
- Akolita próbuje skłonić kogoś do wycofania się z walki.

Przykładowe modyfikatory testów zastraszania

+30: Przeciwnik jest osobę o wyraźnie niższej pozycji od bohatera, na przykład nędzną szumowiną albo niefortunnym niewolnikiem.
+20: Przeciwnik znajduje się na gorszej pozycji niż bohater, na przykład jest w mniejszości albo został ranny
+10: Przeciwnik jest słabszy od bohatera (fizycznie lub pod względem statusu społecznego).
+0: Przeciwnik jest równy bohaterowi pod względem fizycznym lub statusu społecznego.
-10: Przeciwnik jest silniejszy od bohatera lub przewyższa go pod względem statusu.
-20: Przeciwnik ma wyraźną przewagę nad bohaterem, na przykład posiada lepszą broń lub większą liczbę sojuszników.
-30: Przeciwnik jest zdecydowanie potężniejszy od bohatera (może być władcą planety lub miejscowym przywódcą).

Zawód (Inteligencja)

Predyspozycje: Inteligencja, Ogólna
Użycie umiejętności: Różnie, w zależności od zadania oraz stopnia jego złożoności.

Zawód pozwala bohaterowi nauczyć się jakiegoś fachu, czy to zakładającego umiejętność przygotowania wystawnego obiadu, czy też zabalsamowania zwłok. Być może będzie on potrafił rozpoznać dzieło jakiegoś słynnego (albo osławionego) artysty lub też przywołać wiadomości z dziedziny swojej profesji. Informacje odnośnie tego, jakie przedmioty można stworzyć przy użyciu zawodu znajdują się w ramce Rzemiosło na stronie 97

Testy zawodu mogą reprezentować prace trwające wiele godzin, tygodni czy miesięcy, w zależności od stopnia skomplikowania wykonywanego zadania. Jeśli jednak test wykonywany jest po to, by dokładnie obejrzeć określony przedmiot i przywołać informacje na jego temat, będzie na to potrzebna akcja podwójna.

Oto lista specjalizacji, występujących w obrębie zawodu:
Archeolog: Pozwala lokalizować, badać oraz analizować starożytne ruiny i artefakty.
Artysta: Pozwala występować przed publicznością, praktykując przeróżne formy sztuki, na ogół uwzględniające taniec, śpiew i poezję.
Astrograf: Pozwala tworzyć dwu- i trójwymiarowe mapy lokacji gwiezdnych i szlaków Osnowy
Chemik: Pozwala tworzyć trucizny, leki, używki i wiele innych substancji chemicznych.
Grawer: Pozwala grawerować wzory' napisy, a nawet dzieła sztuki na przeróżnych materiałach.
Historyk: Pozwala przywoływać wydarzenia z przeszłości w przeraź-.-' nych formach, od suchej recytacji tekstów po monumentalne opery czy rzeźby.
Kryptolog: Pozwala tworzyć i łamać skomplikowane szyfry, kody i zagadki.
Kucharz: Pozwala gotować posiłki i określać, czy pozyskana żywność nadaje się do jedzenia.
Lingwista: Pozwala uczyć się nowych języków i rozszyfrowywać ich znaczenie, zarówno w mowie, jak i piśmie, a w niektórych przypadkach nawet tworzyć nowe.
Mortyfikator: Pozwala przygotować i zabalsamować zwłoki, a często także przerobić pozostałości na składniki o wielu zastosowaniach.
Odkrywca: Pozwala eksplorować niezbadane rejony kosmosu.
Poszukiwacz: Pozwala znajdować i identyfikować cenne minerały
Rolnik: Pozwala uprawiać rolę oraz hodować rośliny i zwierzęta.
Rusznikarz: Pozwala projektować, ulepszać oraz wykuwać broń, od uzbrojenia osobistego po działa dla statków kosmicznych.
Rzeźbiarz: Pozwala tworzyć zachwycające dzieła sztuki, które często stają się ozdobami imperialnych gmachów, z kamienia, metalu i innych materiałów.
Szkutnik: Pozwala projektować, ulepszać i budować okręty kosmiczne,,
Technomat: Pozwala konserwować i naprawiać urządzenia technologiczne, ale wykonując niezbędne czynności z pamięci, a nie naprawdę • rozumiejąc cały proces.
Wędrowiec pustki: Pozwala kierować funkcjonowaniem, logistyką i obroną statków kosmicznych.
Wróżbita: Pozwala „przepowiadać" przyszłość, wykorzystując do tegor sztuki interpretacyjne, choć skuteczność tych metod jest dość dyskusyjna.

PRZYKŁADOWE MODYFIKATORY TESTÓW ZAWODU

+30: Podgrzanie racji żywnościowej opowiedzenie znanej legendy.
+20: Wyrzeźbienie znanego sobie wzoru przy użyciu dobrych narzędzi.
+10: Zebranie i odpowiednie przechowanie wyhodowanych w habitacie przypraw.
+0: Przygotowanie smakowitego i wyrafinowanego posiłku, mając do dyspozycji tylko podstawowe produkty
-10: Odszyfrowanie nieznanego sobie, ale podstawowego kodu imperialnego.
-20: Natrafienie na niewielką żyłę prometium pośród jałowych skał.
-30: Występ w nieznanej sobie operze przed wrogą i uzbrojoną po zęby publicznością.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć zawodu, kiedy:

- Akolita chce przygotować wystawny posiłek dla J| wysoko postawionego'.., *ffim* urzędnika plmietar- i/Jj nego.
- Akolita zamierza wyryć swoją pieczęć na ulubionym mieczu łańcuchowym;
- Akolita próbuje odkryć pozostałości zaginionej kolonii.

ZWINNE PALCE (ZRĘCZNOŚĆ)

Predyspozycje: Zręczność, Erudycja

Użycie umiejętności: Akcja zwykła lub akcja darmowa, ale z dodatkową karą -10.

Akolita może użyć umiejętności zwinne palce pódl/ w podejmowania się dowolnego zadania zakładającego oszukanie kogoś;! wymagającego zręczności. Szarlatani i naciągacze wszelkiej maści wykorzystują podobne techniki, co kieszonkowcy. Dzięki zdaniu testu można podmienić papiery, zwędzić biżuterię albo zdobyć czyjś tryb przysięgi czy pieczęć identyfikacyjną. Zwinne palce pozwolą też zataić różne działania i to nawet na widoku, na przykład ukryć broń podczas rewizji osobistej. Poziom trudności testu zależy od wielkości przedmiotu oraz tego, jak uważnie obserwowany jest bohater. Zawsze jest to test przeciwstawny w stosunku do spostrzegawczości albo analizy przeciwnika.

Mistrz Gry może kazać graczowi użyć zwinnych palców, kiedy:

- Akolita próbuje ukraść coś z czyjejś kieszeni.
- Akolita usiłuje ukryć w dłoni dowód z miejsca zbrodni.
- Akolita chce podrzucić nielegalne narkotyki podejrzanemu.

PRZYKŁADOWE MODYFIKATORY TESTÓW ZWINNYCH PALCÓW

+30: Okradzenie nieaktywnego serwitora.
+20: Okradzenie szumowiny z Podkopca.
+10: Ukrycie w dłoni klucza do habitatu podczas hucznego przyjęcia.
+0: Okradzenie kogoś w tłumie.
-10: Zwędzenie infoczytnika podczas rozmowy z kimś.
-20: Okradzenie strzeżonej bazy Departmento Munitorum.
-30: Zwędzenie żołnierzowi kopcowego gangu jego ulubionego, noszonego przy pasie noża.

Rozdział IV: Zdolności i właściwości

Zdolności postaci w. Dark Heresy są zarówno odzwierciedleJ # niem jej talentu do konkretnych zadań, rozwijanego poprzez doświadczenie i odpowiedni trening, jak i niemalże nadludzkich możliwości. Posiadają je zarówno psionicy oraz Tech-Kapłani, ale także postacie obeznane z konkretnymi dziedzinami walki, technikami zbierania informacji lub analizą danych

Bohaterowie rozpoczynają rozgrywką, dysponując zestawem zdolności określonych w procesie tworzenia postaci. Mogą zdobyć kolejne podczas dalszego rozwoju, dzięki wydawaniu Punktów Doświadczenia.

Zdolności

Wszystkie twe zdolności dane ci są przez laskę Imperatora. Wiedz więc, iż to, jak ich używasz, rzutuje na Niego samego. Nie waż się rozczarować zbawiciela ludzkości.

- Mortyfikator Siobhan Reichmyn, szkoląca asystenta

Każdi zdolność daje postaciom unikalny talent. Od momentu, MM_ w którym Akolita zdobędzie daną działa ona bezustannie. Zf%VW większości przypadków zdolność daje postaci premię do wykonywania konkretnych czynności lub pozwala na specjalne akcje, które są niedostępne dla innych. Zdolności różnią się od umiejętjtości tym, że gracz zwykle nie potrzebuje wykorzystywać akcji lub wykonywać testu, by skorzystać zę swej zdolności. Jeśli postać dysponuje daną zdolnością, jej działania zawsze na tym korzystają, chyba że w zasadach zaznaczono inaczej. Szczegóły, dotyczące nowych zdolności są udostępnione w ich opisach. Postać może nabyć daną zdolność tylko raz, chyba że w jej opisie zaznaczono inaczej.

Pozyskiwanie zdolności

Zdolności odpowiadają szerokiej gamie specjalnych talentów postaci, odzwierciedlając ich umiejętności bojowe, konkretne relacje społeczne i reputację oraz inne cechy, czyniące danego Akolitę łepszyref od przeciętnego mieszkańca w 41. Milenium. Tak samo, jak w przypadku umiejętności, postać zaczyna z liczbą zdolności, zależną od; jej Pochodzenia, Przeszłości i Roli (patrz Rozdział II: Tworzenie postaci). Później postać zyskuje ich więcej, wydając Punkty Doświadczenia (PD). Ilość PD koniecznych do nabycia danej zdolności zależy od jej poziomu i lego, jakie predyspozycje posiada postać, zgodnie ze stroną 81 w Rozdziale II: Tworzenie postaci.

Poziomy zdolności oraz ich kategorie

Nie wszystkie zdolności są równe sobie. Niektóre z nich są bezsprzecznie lepsze od pozostałych. Z tego też powodu podzielone zostały na trzy poziomy, o wartościach od 1 do 3, gdzie 1. poziom to zdolności najsłabsze, zaś 3. poziom to najsilniejsze. Poziomy zdolności istnieją przede wszystkim po to, by umożliwić ich wycenę, jako że zdolności wyższych poziomów wiążą się z większym kosztem, a także większą szansą na wymagania, które należy spełnić, by je posiadać.

Tabela 4-1: Zdolności poziomu 1.

Zdolność	Wymagania	Predyspozycja 1	Predyspozycja 2 Korzyści	
Błyskawiczne przeładowanie	-	Zręczność	Przystosowanie	Redukcja czasu przeładowania broni.
Broń specjalna'	-	Ogólna	Finezja	; Korzystanie z danej grupy broni bez kar.
Furia	-	Siła	Ofensywa	Wpadnięcie w psychotyczny szal, by zyskać premię w walce.
Informatorzy w tłumie	Ogd 30	Ogólna	Charyzma	Przerzut w testach wydobywania informacji od grup ludzi.
Intuicja	Int 35	Percepcja	Charyzma	Możliwość jednokrotnego przerzutu testu spostrzegawczości z kara -10.
Krzepkośc	-	Wytrzymałość	Ogólna	Zyskanie dodatkowego punktu Żywotności.
Na cztery łapy	-	Zręczność	Przystosowanie	Redukcja obrażeń od upadków.
Oburęczność	Zr 30	Walka Wręcz	Umiejętności Strzeleckie	Redukcja kar za używanie dwóch broni.
° dporno^{ct}	-	Wytrzymałość	Defensywa	Premia +10 do pewnych testów odporności.
Powalenie	-	Walka Wręcz	Ofensywa	Wykonanie specjalnego ataku ogłuszającego przeciwnika.
Powstanie	Zr 30	Zręczność	Ogólna	Powstanie jako akcja darmowa.
i Przyzwanie żelaza	Wszczep ferromagnetyczny, wszczepy Mechanicus	Siła Woli	Technika	Zdolność przyciągania większych metalowych obiektów.
Ramię w ramię	-	Ogólna	Ofensywa	Dodatkowa premia +10 za przewagę liczebną.
Rozbrajanie	Zr 30	Walka Wręcz	Defensywa	:, Zmuszenie przeciwnika do upuszczenia broni.
Szklana pułapka	SWłO	Siła Woli	Defensywa	Test SW celem uniknięcia Zmęczenia od utraty krwi.
Szybka naprawa	Int 30	Inteligencja	Technika	Usunięcie zacięcia broni jako akcja darmowa.
Szybkie dobycie	-	Zręczność	Finezja	Dobycie broni w ramach akcji darmowej.
Techmodlitwa	Korzystanie z technologii +10, Int 40	Inteligencja	Technika	Zwiększenie siły zaawansowanej broni.
Walka na ślepo	Per 30	Percepcja	Przystosowanie	Usuwa kary w walce wręcz za przesłonięty wzrok.
Wróg[t]	-	Ogólna	Charyzma	Pewna organizacja lub osoba szczególnie gardzi postacią.
Zobojętniały	SW40	Siła Woli	Defensywa	Obojętność na zwyczajne okropności.
Zmysł Osnowy	Współczynnik Psioniczny, Wyczucie Osnowy, Per 30	Percepcja	Psionika	Test wyczucia Osnowy wykonywany jako akcja darmowa.
Znajomości'	Ogd 30	Ogłada	Charyzma	Dobra reputacja postaci w danych kręgach.
Żelazna szczęka	WH0	Wytrzymałość	Defensywa	Test Siły Woli, aby uniknąć ogłuszenia.
Znikąd osłony	Per 30	Percepcja	Ofensywa	Możliwość dodania stopni sukcesu z ataku do zredukowania wartości pancerza osłony.

f *Oznacza zdolność specjalistyczną.*

Wybierając zdolności, postać może wybrać dowolną z nich, z dowolnego poziomu. Musi jednak brać pod uwagę, iż niektóre zdolności stawiają wymagania, które muszą zostać spełnione nim zdolność zostanie wybrana.

Zdolności specjalistyczne

Niektóre zdolności są nie jedną, a wieloma zdolnościami i wymagają, ' by postać wybierając daną zdolność wybrała konkretną w nich specjali- Szację. Na przykład, wybierając zdolność znajomości, postać wybiera także konkretną grupę bądź organizację spośród wymienionych w opisie zdolności, przykładowo znajomości (Schola Progenium). Za każdym razem, gdy postać zyskuje tę zdolność, zyskuje ją właściwie na nowo, wybierając każdorazowo odmienną specjalizację. W ten sposób wybiegając znajomości następnym razem postać może wybrać znajomości (Adeptus Mechanicus). W wielu przypadkach listy dostępnych opcji są przykładowe, a nie wyczerpujące, toteż mimo iż grup takich jak Święci z Desoleum nie ma na danej liście specjalizacji w znajomościach, postać wciąż może wybrać tę grupę jako specjalizację, za zgodą MG.

Wymagania zdolności

Niektóre ze zdolności wymagają, by Akolita spełniał pewne warunki przed ich wybraniem. Odzwierciedla to wrodzony poziom uzdolnień, umiejętność lub inny talent potrzebny do uzyskania dostępu do bardziej zaawansowanych technik. Wymagania te mogą mieć postać umiejętności, zdolności, predyspozycji, wartości cech lub nawet specjalnych zdolności.

Tabela 4-2: Zdolności poziomu 2.

Zdolność	Wymagania	Predyspozycja 1	Predyspozycja 2	Korzyści
Broń egzotyczna*	-	Inteligencja	Finezja	Zyskanie wprawy w walce jednym typem broni egzotycznej.
Kontratak	WW40	Walka Wręcz	Defensywa	Możliwość wykonania ataku po udanym parowaniu,;
Magnetyczna lewitacja	Cewki magnolewitacyjne, implanty Mechanicus	Inteligencja	Technika	Postać jest w stanie dłużej kwitować.
Mistrz walki	WW30	Walka Wręcz ■	Defensywa	Przeciwnicy nie otrzymują premii za przewagę liczebną.
Mistrz walki bez broni	Oburęczność, Zr 35, WW Siła		Ofensywa	Gdy postać walczy bez broni, jej ataki trafiają jak zabójcza broń naturalna, a postać może przerzucać rzuty na ilość obrażeń.
Nabite bicepsy	S45	Siła	Ofensywa	Brak konieczności podpierania broni Ciężkiej.
Nie dozwól wiedźmie	SW 35	Siła Woli	Defensywa	Możliwość użycia Siły Woli do obrony przeciw atakom psionicznym.
Nienawiść*	-	Walka Wręcz	Charyzma	Premia +10 do ataku pneciw znienawidzonym istotom.
Nierozpoznawalny	Ogd 35, informatorzy w tłumie	Ogłada	Charyzma	Możliwość używania Oglądy zamiast Zręczności podczas śledzenia.
Nieuchronny atak[1]	; USdOMWWdO,Per35	Walka Wręcz/Umiejętności Strzeleckie	Finezja	Atakujący nakłada karę na stopnie sukcesu testu obrony atakowanego równą ilości własnych stopni sukcesu w swym początkowym ataku.
Nieustanna czujność	Int 35 *lub* Per 35; spostrzegawczość +10	Percepcja	Defensywa	Możliwość używania Per lub Int zamiast Zr w testach Inicjatywy. Test wykonywany jest dwiema kośćmi, wybierany jest wyższy z wyników.
Niezależne celowanie	US40	Umiejętności Strzeleckie	Finezja	Możliwość strzelania do wielu celów odległych od siebie o więcej niż 10 metrów
Niszczycielskie natarcie	WW35	Walka Wręcz	Ofensywa	Udany szaleńczy atak zezwala na kolejny atak.
Podwójny str/ai	Walka dwiema broniami (walka dystansowa)	Finezja	Ofensywa	Udany pierwszy atak zapewnia premię do drugiego ataku.
Potęga woli	SW 30, odporność (moce psioniczne)	Siłą Woli	Defensywa	Możliwość przerzutu nieudanych testów SW, wykonywanych celem odparcia ; mocy psionicznych.
Precyzyjny zabójca*	US40MWW40	Umiejętności Strzeleckie / Walka Wręcz	Finezja	Brak kar za atak mierzony, w walce strzeleckiej bądź zwarciu.
Prosangwiniczny	Autosangwinator, implanty Mechanicus	Wytrzymałość	Technika	Możliwość wykonania testu celem uleczenia 1Ł5 obrażeń.
Przewodnik Osnowy	Współczynnik Psioniczny, potęga woli, SW 50	Siła Woli	Psionika	Możliwość wydania Punktu Przeznaczenia celem uzyskania premii lk5 do WP.
Sieć kontaktów	Zatuszowanie, Int 35	Ogłada	Przywództwo	Użycie Oglądy zamiast Wpływu w testach Rekwizycji.
Strzał z biodra	US 40, Zr 40	Umiejętności Strzeleckie	Finezja	Postać może strzelać w ruchu.
Strzelec wyborowy	US 35	Umiejętności Strzeleckie	Finezja	Brak kar za strzelanie na dystans długi oraz ekstremalny.
Szal bitewny	Furia	Siła	Defensywa	Możliwość parowania pomimo furii.
Szybki atak	WW30	Walka Wręcz	Finezja	Możliwość wykonywania wielu ataków w zwarciu.
Świetlisty wstrząs	Kondensator, implanty Mechanicus	Walka Wręcz ...	Technika	Postać może zaatakować w zwarciu wyładowaniem energii.
Trudny cel	Zr 40	Zręczność	Defensywa	Kara -20 do trafienia postaci wykonującej szarżę lub bieg.
Twardziel	Wt 40	Wytrzymałość	Defensywa	Postać zawsze leczy się jakby była lekko ranna.
Ulepszenie zbroi	Int 35, korzystanie z technologii, zawód (płatnerz)	Inteligencja	Technika	Zwiększenie skuteczności fizycznego pancerza.
Używanie mechadendrytów	Implanty Mechanicus	Inteligencja	Technika	Możliwość posługiwania się pewnymi typami mechadendrytów.
Walka dwiema broniami	-	Walka Wręcz/Umiejętności Strzeleckie	Finezja	Możliwość walki dwiema sztukami broni.
Wir śmierci	WW40	Walka Wręcz	Finezja	jeden atak na każdego przeciwnika w zwarciu.
Wspólne przesłuchiwanie	S 40 MSW 40; informatorzy w tłumie; Ranga 1. w przesłuchiwaniu	Inteligencja	Charyzma	Premia +10 do wszystkich testów przesłuchiwania, dodatkowe +5 dla innych postaci, które również posiadają zdolność wspólne przesłuchiwanie.
Zabójczy atak	WW50	Walka Wręcz	Ofensywa	Wydanie Punktu Przeznaczenia czyni ataki w zwarciu niemożliwymi do uniknię
Zatuszowanie	Int 35	Inteligencja	Erudycja	Możliwość zredukowania Wpływu o 1, by zyskać łk5 Subtelności.

t *Oznacza zdolność specjalisn czną.*

Tabela 4-3: Zdolności poziomu 3.

Zdolność	Wymagania	Predyspozycja 1	Predyspozycja 2	Korzyści
Aura dowódcy	Ogd 40, SW 40	Ogłada	Przywództwo	Wpływanie umiejętnościami społecznymi na BN-ów w liczbie równej 100 x premia z Oglądy.
■Błyskawiczny atak	Szybki atak	Walka Wręcz	Finezja	Postać może wykonywać wiele ataków przy pomory jednego testu.
Bycza szarża	S50	Siła	Ofensywa	Rozbijanie szeregów wroga pancerną szarżą.
Gios zabójcy .	Zr dO, akrobaiyka	Walka Wręcz	Przystosowanie	Po atąku postać może wykonać ruch, dzięki testowi akrobatyki.
Delikatne przesłuchiwanie	Ogd 50, wspólne przesłuchiwanie	Inteligencja	Finezja	Redukcja utraty Subtelności podczas prowadzenia śledztwa o lk5.
Forteca woli	Współczynnik Psioniczny, potęga woli, SW 40	Siła Woli	Psionika	Premia do testów przeciwstawnych, wykonywanych przeciwko mocom psionicznym.
Miażdżący cios	W 40	Walka Wręcz	Ofensywa	Pozwala dodać połowę premii z WW do obrażeń zadawanych w zwarci
Mistrz, ostrza	WW 30, broń specjalna (dowolna broń biała)	Walka Wręcz	Finezja	Przerzut nietrafionego ataku, raz na rundę.
Mistrz dwóch broni	US 40 *lub* WW 40; Zr 45, oburęczność, walka dwiema broniami (walka wręcz lub walka dystansowa)	Zwinność	Ofensywa	Brak kar przy walce dwiema sztukami broni jednoręcznej.
Mistrzostwo ‘	Ranga 4, w wybranej umiejętności	Inteligencja	Erudycja	Wydanie 1 Punktu Przeznaczenia powoduje automatyczny sukces w teście.
Mocarny strzał	US40	Umiejętności Strzeleckie	Ofensywa	Premia do obrażeń z broni strzeleckiej w wysokości połowy premii z U
i Nadludzka: szybkość	WW 40, Zr 40	Zręczność	Ofensywa	Podwojenie prędkości podczas szarży.
Niezłomna wiara	Zobojętniały, odporność (strach), SW 45	Siła Woli	Defensywa	Zmniejsza liczbę stopni porażki po nieudanych testach przygwożdżenia oraz Strachu.
Niezłomny	SW 50, Wt 50	Wytrzymałość	Defensywa	Wydanie Punktu Przeznaczenia pozwala zignorować kary wynikające z obrażeń krytycznych.
Niosący śmierć[1]	W 44 MUS 45	Percepcja	Finezja	Pozwala dodać premię z Percepcji do obrażeń zadawanych w walce.
Odcięcie Osnowy	Współczynnik Psioniczny, potęga woli, SW 50	Siła Woli	Psionika	Zignorowanie Zjawiska Psionicznego raz na sesję.
Oko zemsty	US 50	Umiejętności Strzeleckie	Ofensywa	Wydaj 1 Punkt Przeznaczenia, by zwiększyć obrażenia i Penetrację.
Potężny cios	Miażdżący cios	Siła	Ofensywa	Wykonanie straszliwego ciosu bronią białą.
Prawdziwe męstwo	Wt 40	Wytrzymałość	Defensywa	Redukcja obrażeń krytycznych.
Przebłysk intuicji	Int 40, sieć kontaktów, wspólne przesłuchiwanie	Percepcja	Erudycja	Wydaj 1 Punkt Przeznaczenia, by poznać wskazówkę.
Sprint	–	Zręczność	Przystosowanie	Szybszy ruch w walce.
Świetlisty podmuch	Świetliste porażenie, kondensator, implanty Mechanicus	Umiejętności Strzeleckie	Technika	Postać może rozładować zgromadzoną energię w formie ataku. zasięgowego.
Ulubieniec Osnowy	SW 35	Siła Woli	Psionika	Rzut na Zjawiska Psioniczne wykonywany jest dwukrotnie, gracz wybi rezultat.
Wiedza wpojona	Int 40, wiedza (dowolna)	Inteligencja	Erudycja	Nieco wiedzy na dowolny temat.
Wybitny chirurgon	Ranga 2. w medycynie	Inteligencja	Przystosowanie	Premia +20 do testów medycyny oraz łatwiejsze udzielanie pierwszej pomocy,
Wybór celu	US 50	Umiejętności Strzeleckie	Finezja	Postać może strzelać bez kar do uczestników walki wręcz.
Zejście z linii	Zr 40; unik *lub* parowanie	Zręczność	Defensywa	Postać może wykonać dodatkowy unik lub parowanie.

†*Oznacza zdolność specjalistyczną.*

Opisy zdolności

Ta część podręcznika opisuje wszystkie zdolności, razem z przypisanymi do nich predyspozycjami oraz pełnym opisem efektów działania.

Aura dowódcy

Poziom: 3
Wymagania: Ogłada 40, Siła Woli 40
Predyspozycje: Ogłada, Przywództwo
Akolita wyszkolił się w przewodzeniu innym i uzyskiwaniu nad nimi kontroli, przez motywację czy grozę, zmuszając ich do przekraczania swych ograniczeń. Gdy celem postaci wykorzystującej umiejętność posiadającą predyspozycję Charyzmy lub Przywództwa (takich jak przekonywanie, dowodzenie czy zastraszanie), są przyjaźni BN-i, bohater może wpływać na grupę postaci w liczbie 100 razy premia z Ogłady, a nie 10 razy jak dotychczas.

Błyskawiczne przeładowanie

Poziom: 1
Wymagania: Brak
Predyspozycje: Zręczność, Przystosowanie
('Strzelnice i komnaty treningowe to miejsca, w których Akolita spę- ■idza każdą wolną chwilę. Godziny przeładowywania niezliczonej ilości “magazynków i baterii powodują, że jest w stanie wymienić każdą / nich bez myślenia o tym, nawet podczas walki. Czas jaki zajmują mu wszelkie próby przeładowania zostanie skrócony o połowę, zaokrąglając w dół W ten sposób akcja zwykła staje się darmową, podwójna zwykłą i tak dalej.

Błyskawiczny atak

Poziom: 3
Wymagania: Szybki atak
Predyspozycje: Walka Wręcz, Finezja
Szybkość i precyzja ataków Akolity nie mają sobie równych. Potrafi wykonywać niesamowicie szybkie serie ataków w zwarciu. Może wykona ć akcję błyskawicznego ataku (patrz strona 220).

Broń egzotyczna

Poziom: 2
Wymagania: Brak
Specjalizacje: Szczególny typ broni egzotycznej
Predyspozycje: Inteligencja, Finezja
Akolita wyszkolony jest w posługiwaniu się szczególnie rzadkim rodzajem broni, takim jak karabin grawitonowy czy pistolet igłowy Broń, wymagająca tej unikalnej zdolności, ma ten fakt nadmieniony w swoim profilu w Zbrojowni. Odmiennie od innych rodzajów wyszkolenia w posługiwaniu się bronią, ta zdolność odnosi się do pojedynczego typu broni, nie zaś konkretnej ich klasy. Należy zauważyć, że broń egzotyczna klasy Ciężkiej będzie wymagała zdolności broń specjalna (ciężka), jak i zdolności broń egzotyczna, specjalizowanej w danym typie broni ciężkiej.

Broń specjalna

Poziom: 1
Wymagania: Brak
Specjalizacje: Boltowa, Ciężka, Elektryczna, Energetyczna, Laserowa, Łańcuchowa, Niezaawansowana, Ogniowa, Palna, Plazmowa, Termiczna, Wyrzutnie
Predyspozycje: Ogólna, Finezja
Akolita jest w stanie korzystać ze wszystkich broni klasy: Pistolet, Podstawowa, Biała, Rzucana oraz montowanych na pojazdach, w ramach grupy wybranej podczas wykupywania niniejszej zdolności. Gdy postać próbuje użyć broni z grupy, dla której nie ma wybranej zdolności broń specjalna, otrzymuje karę -20 do wszelkich adekwatnych testów Walki Wręcz bądź Umiejętności Strzeleckich. Akolita jest w stanie używać ciężkich wariantów danych rodzajów broni bez otrzymywania kary -20 do trafienia, wyłącznie jeśli posiada zarówno zdolności broni specjalnej (Ciężkiej) oraz broni specjalnej (danego typu). Zdolność tę można wykupić więcej niż raz, za każdym razem z inną specjalizacją. Należy zauważyć, że postać bez zdolności broń specjalna (Niezaawansowana), posługująca się bronią, która w pewnych okolic/, nościach działa jąk broń Niezaawansowana, nie otrzymuje tej kary -20, o ile posiada również zdolność broń specjalna odpowiednią dla danego typu (na przykład Energetyczna dla mieczy energetycznych)..

Bycza szarża

Poziom: 3
Wymagania: Siła 50
Predyspozycje: Siła, Ofensywa
Akolita szarżuje, wykorzystując swe ciało jako dodatkową broń. Napędzana wściekłością i impetem postaci szarża jest w stanie swym uderzeniem ściąć przeciwników z nóg lub powalić ich na kolana. Wy - ki mując szarżę, postać jest w stanie przebić się przez szeregi wroga, aby dotrzeć do swego celu. Akolita wykonuje przeciwstawmy test Siły' przeciw każdemu ze stojących mu na drodze wrogów (tych za lub przez których zaprowadziłby go dystans jego własnego ruchu). Każdy z wrogów, któiy przegra ten test przeciwstawny, zostaje powalony fta ziemię. Po rozstrzygnięciu tych testów szarża Akolity na pierwotny wrogi cel zostaje rozstrzygnięta według standardowych zasad.

Cios zaboicy

Poziom: 3
Wymagania: Akrobatyka, Zręczność 40
Predyspozycje: Walka Wręcz, Przystosowanie
Naturalna zwinność i bojowa gracja postaci czynią ją w walce niosącym śmierć derwiszem. Po wykonaniu ataku, udany Ambitny (+0) test akrobatyki pozwala postaci na wykonanie Połowy Ruchu w ramach akcji darmowej. Postać może wykonać ten ruch wyłącznie raz na rundę, zaś jej wrogowie nie otrzymują z jego powodu darmowych ataków .. jffl

Delikatne przesłuchiwanie

Poziom: 3
Wymagania: Wspólne przesłuchiwanie, Ogłada 50
Predyspozycje: Inteligencja, Finezja
Przesłuchiwanie świadków oraz podejrzanych to nieodłączna część każdego dochodzenia. Działania takie muszę być przeprowadzane w sposób skryty i potajemny, aby nikt postronny nie odbył tematów interesujących Inkwizycję. Tajemnicę tę wspiera szeroki zakres wybiegów, forteli, mistyfikacji oraz bezpośrednich gróźb czy szantaży. Za każdym razem, gdy Akolita miałby obniżyć Subtelność drużyny w wyniku przeprowadzonego przesłuchania, ilość utraconej Subtelności zmniejszana jest o lk5. Jeśli osiągnięta zostanie w ten sposób wartość ujemna, Akolita zwiększa Subtelność drużyny o I.

Forteca woli

Poziom: 3
Wymagania: Współczynnik Psioniczny, potęga woli, Siła Woli 40
Predyspozycje: Siła Woli, Psionika
Niezłomna wola Akolity i jego koncentracja psioniczna po latach treningów stały się jednym i tym samym, a korzystanie z nich jest dla Akolity czymś całkowicie naturalnym. Postać dodaje 5 x WP do każdego testu
• przeciwstawnego wykonywanego przeciw mocom psionicznym.

Furia

Poziom: 1
Wymagania: Brak
Predyspozycje: Siła, Ofensywa
Temperament i pasja Akolity gotują się tuż pod powierzchnią jego psyche, utrzymywane w ryzach wyłącznie przez jego racjonalny umysł, a jednocześnie z łatwością uwalniane, gdy zachodzi taka potrzeba. Jeśli spędzi jedną pełną rundę na rozpalaniu swego gniewni - czy to poprzez biczowanie, narkotyki czy też dzięb innym metodom - w następnej rundzie wpada w niekontrolowany szał, ■- zyskując premię +10 bonus do Walb Wręcz, Siły, Wytrzymałości i Siły' Woli, ale również karę -20 do Umiejętności Strzeleckich, Inteligencji oraz Ogłady. Należy zauważyć, że kary do cech różnią się od stałego obniżenia cech,- przez co cecha nie może spaść w ten sposób poniżej 1. Podczas Furii postać musi atakować w zwarciu najbliższego sobie wnoga, o ile to tylko możliwe. Jeśli nie jęst w zwarciu z najbliższym wrogiem, musi poruszać się w jego kierunku i zaatakować go wręcz. Nie wykona działań, które w' oczywisty sposób są samobójcze. Nie ' zeskoczy więc z budynku, by wejść w zwarcie z kimś na' ziemi, ale podejmie wszelbe rozsądne działania prowadzące do zaatakowania w ręcz najbliższego' - •. sobie wroga. A v : W j

Podczas Furii postać jest odporna na Strach, przygwożdżenie, ogłu- ' szenie oraz efekty Zmęczenia. Nie jest w stanie parować, wycofywać się ani uciekać. Pozostaje w stanie Furii na czas całej walki i nie jest w stanie w tym czasie wykorzystywać mocy f jpionicznych. Po zakończeniu walki, łub jeśli nie ma już więcej celów, któfe powstać mogłaby zaatakować, Lpóstać może.wykonać test Siły' Woli, by wyrwać się z Furii. Jeśli jej to się nie uda, będzie atakować nadal, preferując BN-ów przed Bohaterami Graczy. Co kolejną rundę ma prawo do kolejnego testu Siły Woli, z kumulatywną premią +10, aby ustabilizować swój umysł i wyprowadzić się z Furii. Po przejściu Furii nie jest w stanie w nią znów wpaść przez co najmniej godzinę, podczas której odzyskuje swe umysłowe i fizyczne siły

Informatorzy w tłumie

Poziom: 1
Wymagania: Ogłada 30
Predyspozycje: Ogólna, Charyzma
Otrzymanie informacji od tłumu, tabego jak gang z kopca czy grupa skryb *Administratura,* bywa ciężbm zadaniem. Ich liczebność wzmaga często opór przed byciem indagowanym. Doświadczony Akolita wie, że tabe grupy częstoboć dysponują informacjami niezbędnymi do zakończenia śledztwa. Są więc w stanie zastawić w przesłuchaniu znacznie lepsze pułapb i ujawnić cenne wskazówb. Raz na dzień ma prawo przerzucić test wykonywany celem zebrania informacji od grupy ludzi.

Intuicja

Poziom: 1
Wymagania: Inteligencja 35
Predyspozycje: Percepcja, Charyzma
Akolita przeszedł szeroko zabojony trening umożliwiający mu zauważenie obiehów' będących nie na swoim miejscu lub pozostających w ubyciu. Pozwala to postaci na wykrycie nawet najmniejszych nieprawidłowości i odbycie herezji tętniącej pod ich powierzchnią. Po porażce w teście spostrzegawczości ppstać może przerzucić ten test z modyfikatorem -10.

Kontratak

Poziom: 2
Wymagania: Walka Wręcz 40
Predyspozycje: Walka Wręcz, Defensywa
Błyskawiczne riposty Akolity są piękne i zabójcze, nagłe i niedostrzegalne niczym podmuch wiatru. Raz na turę, po skutecznym parowaniu ataku przeciwnika, postać może natychmiast wykonać akcję ataku standardowego w ramach akcji darmowej. Wykonuje go wobec przeciwnika, którego atak sparował i bronię, którą tego dokonał. Atak ten wykonywany jest z karę -20 do testu Walki Wręcz.

Krzepkość

Poziom: 1
Wymagania: Brak
Predyspozycje: Wytrzymałość, Ogólna
Akolita zyskuje dodatkowy punkt Żywotności. Może wykupić tę zdolność wielokrotnie, lecz maksymalnie tyle razy, ile wynosi podwojona premia z jego Wytrzymałości. Gdy zdolność ta zostaje wykupiona wielokrotnie, należy odnotować liczbę razy, gdy to się stało, na przykład krzepkość (3).

Magnetyczna lewitacia

Poziom: 2
Wymagania: Cewki magnolewitacyjne, wszczepy Mechanicus
Predyspozycje: Inteligencja, Technika
Akolita nauczył się lepiej wykorzystywać wszczepione mu cewki magnolewitacyjne i jest w stanie lewitować przez liczbę minut równą IklO + dwukrotność premii z Wytrzymałości. Może poruszać się z prędkością właściwą dla akcji Biegu, wykonując Połowę Ruchu i nie odnosi żadnych obrażeń od upadku, o ile jego cewki magnolewitacyjne działają. Każde użycie tej zdolności pobiera połowę mocy zgromadzoną w cewkach, pozwalając tym samym postaci na dwukrotne ich użycie przed koniecznością ponownego ich naładowania.

Miażdżący cios

Poziom: 3
Wymagania: Walka Wręcz 40
Predyspozycje: Walka Wręcz, Ofensywa
Akolita jest w stanie włożyć siłę całego ciała w wykonywane przez siebie ataki. Dodaje połowę premii z Walki Wręcz (zaokrąglaną w górę) do obrażeń zadawanych ciosami w zwarciu.

Mistrz dwóch broni

Poziom: 3
Wymagania: Umiejętności Strzeleckie 40 lub Walka Wręcz 40; Zręczność 45, oburęczność, walka dwiema broniami (walka w zwarciu oraz walka dystansowa)
Predyspozycje: Finezja, Ofensywa
Akolita w mistrzowski sposób opanował wymagającą sztukę walki bronią trzymaną w każdej dłoni. Czyni go to śmiertelnie niebezpiecznym, zarówno w zwarciu, jak i na krótkim dystansie. Gdy postać uzbrojona jest w dwie sztuki broni jednoręcznej (na przykład pistolet w jednej i miecz w drugiej dłoni), ignoruje standardową karę -20 za walkę dwiema sztukami broni (patrz strona 228).

Mistrz ostrza

Poziom: 3
Wymagania: Walka Wręcz 30, broń specjalna (dowolna broń biała).
Predyspozycje: Walka Wręcz, Finezja
Mistrzostwo Akolity w posługiwaniu się bronią białą nie ma sobie równych. Atakując bronią posiadającą ostrz^)(w tym mieczami łańcuchowymi, toporami i mieczami energetycznymi), postać może przerzucić jeden chybiony atak w każdej rundzie,

Mistrzostwo

Poziom: 3
Wymagania: Ranga 4. w wybranej umiejętności
Specjalizacje: Dowolna umiejętność
Predyspozycje: Inteligencja, Erudycja
Akolita opanował w pełni pojedynczą umiejętność. Ma możliwość wydania Punktu Przeznaczenia, by automatycznie zdać test związany z tą umiejętnością, o ile tylko końcowa trudność testu to Ambitny (+0) lub łatwiejsza. Uzyskuje w takim przypadku liczbę stopni sukcesu równą premii z cechy przypisanej do danej umiejętności. Zdolność tę można wykupić wielokrotnie, raz dla każdej umiejętności.

Mistrz walki

Poziom: 2
Wymagania: Walka Wręcz 30
Predyspozycje: Walka Wręcz, Defensywa
Broń Akolity zdaje się być wszechobecna, trzymając na dystans znacznie liczniejsze grupy oponentów, niż wydawałoby się to możliwe. Walczący z nim nie otrzymują żadnych premii wynikających z przewagi , liczebnej (patrz strona 229).

Mistrz walki bez broni

Poziom: 2
Wymagania: Zręczność 35, oburęczność, Walka Wręcz 35
Predyspozycje: Siła, Ofensywa
Po przejściu zaawansowanego przeszkolenia Akolita uczynił swe ciało tak zabójczym, jak dowolna z broni, jakich mogło mu dostarczyć *Munitorum.* Uzyskuje cechę zabójcza broń naturalna (patrz strona 139) i traktowany jest, jakby posiadał broń, nawet gdy ma puste dłonie i stawia czoła uzbrojonym po zęby przeciwnikom. Walcząc bez broni ma również prawo do przerzucenia ilości zadanych obrażeń.

Mocarny strzał

Poziom: 3
Wymagania: Umiejętności Strzeleckie 40
Predyspozycje: Umiejętności Strzeleckie, Ofensywa
Akolita zna słabe punkty wszystkich rodzajów pancerzy i materiałów. Dysponuje przy tym umiejętnościami wystarczającymi, by upewnić się, że jego strzały trafią tam, gdzie spowodują największe zniszczenia. Dodaje zaokrąglaną w górę połowę premii z Umiejętności Strzeleckich do obrażeń zadawanych bronią dystansową.

Nabite bicepsy

Poziom: 2
Wymagania: Siła 45
Predyspozycje: Siła, Ofensywa
O ile słabszego człowieka odrzut mógłby posłać na ziemię, postura Akolity pozwala mu zachować równowagę. Może strzelać z broni ciężkiej ogniem półautomatycznym bądź automatycznym bez konieczności podpierania broni, nie otrzymując.kary -30 za brak podparcia. Dodatkowo, za każdym razem, gdy korzysta z udźwigu, specjalnego wykorzystania umiejętności atletyka (patrz strona 99), może dodać +20 do swego testu atletyki, co odzwierciedla jego potężną muskulaturę.

NA CZTERY ŁAPY

Poziom: 1
Wymagania: Zręczność 30
Predyspozycje: Zręczność, Przystosowanie
Zdolności gimnastyczne i naturalne poczucie równowagi pozwalają Akolicie na upadek ze znacznej wysokości bez odniesienia obrażeń. Akolita automatycznie redukuje efektywny dystans wszelkich upadków o liczbę metrów równą swej premii ze Zręczności, ignorując ten dystans jakby go nie było. Dodaje również +20 do testów akrobatyki, gdy wykorzystuje opcję skoku, o ile przyczynia się ten test do redukcji obrażeń po upadku.

NADLUDZKA SZYBKOŚĆ

Poziom: 3
Wymagania: Walka Wręcz 40, Zręczność 40
Predyspozycje: Zręczność, Ofensywa
Akolita jest błyskawicznie poruszającym się aniołem śmierci; żywym, zbryzganym krwią ostrzem kosy, pod którą wrogowie padają niczym kłosy zboża. Wykonując akcję Szarży, postać podwaja swój normalny dystans ruchu (na przykład, jeśli dysponuje premią ze Zręczności W:- wysokości 3 punktów, a więc dystansem Szarży 9 metrów, gdy dysponuje tą zdolnością jej ruch podczas Szarży podwojony jest do 18 metrów).

NIE DOZWÓL WIEDŹMIE

Poziom: 2
Wymagania: Siła Woli 35
Predyspozycje: Siła Woli, Defensywa
Akolita wykorzystuje wiarę oraz siłę swojej woli jako ochronę przeciw tym, których spaczyła Osnowa. Postać może skorzystać ze swej Siły Woli podczas reakcji obrony przeciw atakom w zwarciu i na dystans wykonanym przeciw niej za pomocą mocy psionicznych. Obroniwszy się w ten sposób przed atakiem obszarowym, postać nie porusza się, zamiast tego po prostu nie jest objętą działaniem danej mocy.

NIENAWIŚĆ

Poziom: 2
Wymagania: Brak
Specjalizacje: Kosmiczni Marines Chaosu, demony, rrtutanci, psionicy, *xenos* (konkretna rasa) lub inne grupy wymienione w ramce Stronnictwa w sektorze Askellon na stronie 132.
Predyspozycje: Walka Wręcz, Charyzma
Pewna grupa, organizacja lub rasa skrzywdziła postać, zaskarbiając sobie jej wrogość. Walcząc z przedstawicielami tej grupy Akolita zyskuje premię +10 do wszystkich wykonywanych przeciw jej przedstawicielom testów Walki Wręcz. Zrezygnowanie z walki z nimi jest dla niego trudne, przez co musi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli, by wykonać odwrót lub poddać się im, o ile dalsze stawianie oporu nie byłoby samobójstwem ze względu na przewagę liczebną bądź jakościową wroga.

NIEROZPOZNAWALN Y

Poziom: 2
Wymagania: Informatorzy w tłumie, Ogłada 35
Predyspozycje: Ogłada, Charyzma
Udane śledztwo zazwyczaj wymaga niezauważonego tropienia podejrzanych, co pozwala na dotarcie do ukrytych siedlisk heretyckich kultów czy przestępczej działalności. Odpowiednio wyszkolony Akolita, dzięki uważnemu naśladownictwu zachowań tłumu, lub wręcz przyłączaniu się do zgromadzeń, jest w stanie upewnić się, iż pozostanie niedostrzeżony. Gdy wykonuje śledzenie, specjalne wykorzystanie umiejętności ukrywania się, może skorzystać z Ogłady zamiast Zręczności.

NIEUCHRONNY ATAK

Poziom: 2
Wymagania: Umiejętności Strzeleckie 40 lub Walka Wręcz 40, Percepcja 35
Specjalizacje: Broń dystansowa, broń biała
Predyspozycje: Umiejętności Strzeleckie lub Walka Wręcz, Finezja
Akolita jest w stanie przewidzieć reakcje przeciwnika i upewnić się, że jego ataki trafią, niezależnie od tego, jak mocno wróg będzie się starał ich uniknąć. Zdolność ta odnosi się do ataków bronią dystansową bądź do W'ałki wręcz, zależnie od wybranej specjalizacji. Po skutecznym wykonaniu odpowiedniego testu ataku (jako części szaleńczego ataku, ataku mierzonego, szarży, ataku standardowego lub ogłuszenia) postać nakłada karę na wszelkie testy uniku bądź parowania, wykonywane przeciw temu atakowi, w' wysokości dziesięciokrotnej liczby stopni sukcesu uzyskanych w' teście ataku.

NIEUSTANNA CZUINOŚĆ

Poziom: 2
Wymagania: Spostrzegawczość +10, Inteligencja 35 lub Percepcja 35
Predyspozycje: Percepcja, Defensywa
Po latach wypełnionych zasadzkami i nagłymi napaściami Akolita jest nieustannie gotów do walki. Jego podświadomość wyczulona jest na każdy najcichszy odgłos kroków' czy aktywację zasilania karabinu laserowego. Częstokroć zaczyna działać, nim w' pełni uświadomi sobie obecność zagrożenia. Po wybraniu tej zdolności postać wybiera predyspozycję odpowiadającą wymaganiu, spełnionemu podczas wykupywania zdolności (Percepcję lub Inteligencję). Może korzystać z cechy związanej z tą predyspozycją zamiast wartości swej Zręczności podczas testu Inicjatywy. Rzuca również dwiema kośćmi i wybiera wyższy z wyników.

NIEZALEŻNE CELOWANIE

Poziom: 2
Wymagania: Umiejętności Strzeleckie 40
Predyspozycje: Umiejętności Strzeleckie, Finezja
Akolita na tyle rozszerzył świadomość sw'ego otoczenia, że jest w sta nie strzelać w dwóch kierunkach w ciągu ułamka sekundy. Gdy strzela dwiema sztukami broni w ramach jednej akcji (na przykład wykorzystując zdolność walka dwiema broniami), nie ma wymogu, by cele ; nie były oddalone od siebie o więcej niż 10 metrów'.

NIEZŁOMNA WIARA

Poziom: 3
Wymagania: Zobojętniały', odporność (strach), Siła Woli 45
Predyspozycje: Siła Woli, Defensywa
Akolita jest już uodporniony na grozę, która słabszych powaliłaby'" na kolana. Może to wynikać z lat pod ostrzałem, konfrontacji z potwornościami z Osnowy' lub po prostu niezłomnej wiary w Imperatora. Postać może odjąć sw7ą premię z Siły Woli od ilości stopni porażki w nieudanym teście Strachu lub przygwożdżenia. Jeśli zredukuje; to ich liczbę do zera lub mniej, uznaje się że postać wydćonała ten test udanie, z jednym stopniem sukcesu.

Niezłomny

Poziom: 3
Wymagania: Siła Woli 50, Wytrzymałość 50
Predyspozycje: Wytrzymałość, Defensywa
Wola Akolity i niezłomność jego wiary w Imperatora mogą pozwolić mu działać, gdy jego śmiertelne ciało już się podda. Postać może wydać jeden Punkt Przeznaczenia, by zignorować efekty odniesionych obrażeń (takie jak efekty, obrażeń krytycznych), Zmęczenie oraz ogłuszenie na czas jednego starcia, o ile tylko nie byłyby dlań natychmiastowo śmiertelne. Zdolność ta nie zapobiega odniesieniu obrażeń, pozwala jednak tymczasowo zignorować ich skutki. Gdy spotkanie dobiegnie końca, efekty wszystkich odniesionych obrażeń zostaję na powrót aktywowane.

Niosący śmierć

Poziom: 3
Wymagania: Umiejętności Strzeleckie 45 lub Walka Wręcz 45
Specjalizacje: Atak w zwarciu, atak dystansowy
Predyspozycje: Percepcja, Finezja
Akolita potrafi zaatakować tak, by spowodować jak największe zniszczenia, trafiając w przerwy lub łączenia pancerza. Gdy zdolność ta zostanie wybrana, postać wybiera specjalizację, odpowiadającą wymaganiom spełnionym podczas zakupu (atak w zwarciu dla Walki Wręcz, atak dystansowy dla Umiejętności Strzeleckich). Gdy atak danego typu zada obrażenia krytyczne, postać dodaje premię z Percepcji do rezultatu obrażeń.

Niszczycielskie natarcie

Poziom: 2
Wymagania: Walka Wręcz 35
Predyspozycje: Walka Wręcz, Ofensywa
Akolita rzuca się na swego przeciwnika, a gniew Imperatora przepełnia go siłę. Raz na turę, po udanym wykonaniu szaleńczego ataku, postać może wykonać drugi szaleńczy atak przeciw temu samemu celowi, z tymi samymi karami i premiami co poprzednio, w ramach akcji darmowej.

Oburęczność

Poziom: 1
Wymagania: Zręczność 30
Predyspozycje: Walka Wręcz, Umiejętności Strzeleckie
Ta zdolność nie przedstawia wrodzonej oburęczności, lecz intensywny trening korzystania z obu dłoni z takę sarnę sprawnością. W połączeniu ze zdolnością walka dwiema broniami, kara za wykonanie ataków za pomocą obu broni zostaje zmniejszona do -10.

Odcięcie Osnowy

Poziom: 3
Wymagania: Współczynnik Psioniczny, potęga woli, Siła Woli 50
Predyspozycje: Siła Woli, Psionika
Akolita nauczył się sprawnie odcinać od Osnowy, w celu uchronienia się przed konsekwencjami tego połączenia. Raz na sesję gry może zignorować wylosowane przez siebie Zjawiska Psioniczne (włączając w to rezultat Grozy Osnowy w Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne, patrz strona 196), kompletnie negując ich efekty. Takie nagłe oderwanie się od Osnowy jednak jest obciążeniem i traumą dla jego umysłu. Jako rezultat takiego odcięcia się, otrzymuje lk5 obrażeń od energii w głowę (nie redukowanych przez pancerz ani też Wytrzymałość). Nie może też do początku swej następnej tury wykonywać testów Skupienia Mocy ani podtrzymywać działania mocy psionicznych.

Odporność

Poziom: 1
Wymagania: Brak
Specjalizacje: Gorąco, moce psioniczne, promieniowanie , próżnia, strach, trucizny, zimno, inne
Predyspozycje: Wytrzymałość, Defensywa
Przeszłość Akolity, jego doświadczenie, przebyte szkolenia, warunki, na które został w przeszłości wystawiony lub zwyczajny ośli upór wykształciły w nim pewną odporność. Za każdym razem, gdy wykupiona zostaje ta zdolność należy wybrać jedną sferę odporności. Postać uzyskuje tym samym premię +10 do testów odpierających czynnik danego typu. MG może wymagać własnej zgody w przypadku niektórych wyborów lub uzasadnienia opartego na przeszłości postaci.

Oko zemsty

Poziom: 3
Wymagania: Umiejętności Strzeleckie 50
Predyspozycje: Umiejętności Strzeleckie, Ofensywa
Akolita jest w etanie skupić się na miejscu, w którym najprawdo> podobniej zada największe szkody i powali wroga jednym strzałem. Przed wykonaniem ataku standardowego może wydać Punkt . Przeznaczenia. Jeśli to zrobi, dodaje liczbę stopni sukcesu, uzyskanych w teście ataku, zarówno do obrażeń, jak i Penetracji strzału.

PODWÓjNY STRZAŁ

Poziom: 2
Wymagania: Walka dwiema broniami (walka dystansowa)
Predyspozycje: Finezja, Ofensywa
Akolita ćwiczył wykonywanie podwójnych ataków i niemal podświadomie jest w stanie stwierdzić, kiedy jego strzały miały będą najlepszy efekt. Wykonując drugi atak dystansowy przeciw temu samemu celowi w danej turze, postać otrzymuje premię +20 do testu ataku, o ile tylko pierwszy atak zaowocował przynajmniej jednym trafieniem.

Potęga woli

Poziom: 2
Wymagania: Odporność (moce psioniczne), Siła Woli 30
Predyspozycje: Siła Woli, Defensywa
Umysł Akolity jest twierdzą, opierającą się atakom psionicznym. Jest w stanie przerzucić nieudany test Siły Woli, wykonywany przeciw dowolnym mocom psionicznym, które wpływają na jego umysł. Nie. wpływa to jednak na moce psioniczne mające oddziaływanie fizyczne, takie jak Porażenie czy Pchnięcie.

Potężny cios

Poziom: 3
Wymagania: Miażdżący cios
Predyspozycje: Siła, Ofensywa
Akolita zadaje pojedynczy cios z taką koncentracją i siłą, że pęka pancerz, a z ciała zostaje miazga. Wykonując szaleńczy atak, by zadać pojedynczy atak w zwarciu, jest w stanie dodać połowę (zaokrąglając. w górę) swej premii z Siły do Penetracji broni. Atak ten liczy się również jako broń Ogłuszająca (2), co odzwierciedla wstrząsającą siłę uderzenia.

Powalenie

Poziom: 1
Wymagania: Brak
Predyspozycje: Walka Wręcz, Ofensywa
Wykonując atak standardowy bądź akcję Szarży, Akolita może zadeklarować próbę powalenia swego przeciwnika. Wykonuje następnie test trafienia (wykorzystując swą Walkę Wręcz), stosując wszelkie standardowe modyfikatory właściwe dla takiej akcji ataku. Jeśli trafi i miałby zadać choć 1 punkt obrażeń (po redukcji przez pancerz oraz Wytrzymałość), nie powoduje jakichkolwiek obrażeń. Zamiast tego przeciwnik zmuszony zostaje do wykonania Ambitnego (+0) testu Wytrzymałości. Jeśli ten test się nie powiedzie, przeciwnik zostanie ' Ogłuszony na jedną rundę i powalony na ziemię. Dodatkowo, gdy postać wykonuje akcję ogłuszenia, nie otrzymuje zwyczajowej kart' -20 do Walki Wręcz.

Powstanie

Poziom: 1
Wymagania: Zręczność 30
Predyspozycje: Zręczność, Ogólna
Bycie wysportowanym i szybkim pozwala Akolicie na powstanie z ziemi w praktycznie dowolnych okolicznościach. Wolno mu powstać w ramach akcji darmowej.

Prawdziwe męstwo

Poziom: 3
Wymagania: Wytrzymałość 40
Predyspozycje: Wytrzymałość, Defensywa
Akolita jest w stanie całkowicie zignorować obrażenia, które powaliłyby słabszych ludzi. Za każdym razem, gdy otrzyma obrażenia krytyczne (po redukcji ze względu na pancerz oraz Wytrzymałość) należy zredukować ich liczbę o wysokość premii z Wytrzymałości Akolity (do minimum 1 obrażenia).

Precyzyjny zabójca

Poziom: 2
Wymagania: Umiejętności Strzeleckie 40 lub Walka Wręcz 40
Predyspozycje: Umiejętności Strzeleckie lub Walka Wręcz; Finezja
Oczy, dłonie oraz broń Akolity współpracuję gładko, wymierzając ataki dokładnie tam, gdzie zamierzał. Gdy zdolność ta zostanie wybrana, postać wybiera specjalizację odpowiednią dla danej pary wymagań oraz predyspozycji (Umiejętności Strzeleckie bądź Walka Wręcz) wykorzystanej podczas zakupu zdolności. Wykonując atak mierzony (patrz strona 218) za pomocą broni dystansowej bądź broni do walki wręcz (w zależności od wybranej specjalizacji) postać nie otrzymuje zwyczajowej kary -20 do testu trafienia.

Prosangwiniczny

Poziom: 2
Wymagania: Autosangwinator, wszczepy Mechanicus
Predyspozycje: Wytrzymałość, Technika
Dzięki niezłomności swej woli Akolita jest w stanie przyspieszyć działanie swego.autosangwinatora. Musi spędzić 10 minut w stanie medytacji oraz wykonać test korzystania z technologii. Jeśli on się powiedzie, usunięte zostaje lk5 obrażeń odniesionych przez Akolitę. Jeśli wynik testu wymiesie 96 lub więcej, postać traci na tydzień możliwość korzystania z" autosangwinatora.

Przebłysk intuicji

Poziom: 3
Wymagania: Sieć kontaktów, wspólne przesłuchiwanie, Inteligencja 40
Predyspozycje: Percepcja, Erudycja
Pomimo uważnej analizy' i niezłomnego wykorzystania logiki, niektóre zagadki pozostają nierozwiązywalne. Inspiracja może jednak pochodzić z zewnątrz, ze wzorów' w smugach dymu lho czy nawet z bezpośrednich modłów do Imperatora o wsparcie. Akolita, który wyszkolił swój umysł w' analizie takich pobocznych danych, jest w stanie przejść do wniosków, których nie zapewni mu bezpośrednio analityczny sposób myślenia, a tym samym zdławić nawet najlepiej ukryte herezje. Gdy śledztwo utknie w miejscu, Akolita może wydać Punkt Przeznaczenia i dzięki temu uzyskać pojedynczą poszlakę lub trop, które pomogą mu w dalszej pracy

Przewodnik Osnowy

Poziom: 2
Wymagania: Współczynnik Psioniczny, potęga woli, Siła Woli 50
Predyspozycje: Siła Woli, Psionika
Czysta potęga utrtysłu Akolity pozwala mu przekierowywać na życzenie olbrzymie ilości energii Osnowty Podczas forsowania (patrz strona 194), przed wtykonaniem swego testu Skupienia Mocy, postać może wydać jeden Punkt Przeznaczenia i dodać dodatkowe lk5 do efektywnego Współczynnika Psionicznego mocy Przekierowywanie tak olbrzymich ilości mocy jest jednak niebezpieczne, przez co postać dodaje modyfikator +30 do wtykonywanego w wyniku użycia niniejszej zdolności rzutu na Tabelę 6-2: Zjawiska Psioniczne.

Przyzwanie żelaza

Poziom: 1
Wymagania: Wszczep elektromagnetyczny, wszczepy Mechanicus
Predyspozycje: Siła Woli, Technika
Akolita wyszkolił się w lepszym wykorzystaniu swych wszczepów ferromagnetycznych (patrz strona 184). Jest w stanie przyciągnąć do swej dłoni niezabezpieczony metalowy przedmiot o wadze do 2 kilogramów na punkt premii swej Siły Woli, na odległość do 40 metrów.

Ramię w ramię

Poziom: 1
Wymagania: Brak
Predyspozycje: Ogólna, Ofensywa
Akolita potrafi działać w dwuosobowych zespołach, współpracujących w walce z wrogiem. Dysponując przewagą liczebną nad wrogiem, uzyskuje dodatkową premię +10 do testów Walki Wręcz. Jeśli obie postacie, dysponujące przewagą liczebną posiadają tę zdolność, premia wzrasta o +10, w sumie wynosząc +20. Premia ta jest dodatkową, ponad standardowe premie wynikające z przewagi liczebnej (patrz strona 229).

Rozbrajanie

Poziom: 1
Wymagania: Zręczność 30
Predyspozycje: Walka Wręcz, Defensywa
Dzięki wypracowanym technikom obronnym lub brutalnej sile, Akolita zdolny jest wyrywać broń z rąk swych przeciwników. W ramach akcji podwójnej postać może wykonać przeciwstawny test Walki Wręcz przeciw jednemu celowi, z którym walczy w zwarciu. Jeśli Akolita wygra ten test, wróg upuszcza swą broń na ziemię. Jeśli uda mu się uzyskać trzy lub więcej stopni sukcesu, może przejąć broń z rąk wroga, ty

Sieć kontaktów

Poziom: 2
Wymagania: Zatuszowanie, Inteligencja 35
Predyspozycje: Ogłada, Przywództwo
Akolici polegają na sieciach relacji, przysług, długów i zobowiązań, które mogą mieć zasięg od jednej dzielnicy habitatowej do całego systemu gwiezdnego. Wykształcając i odpowiednio wykorzystując taką sieć uzyskują dostęp do broni, podróżnych kajut, personelu oraz innych potrzebnych im zasobów. Ci, którzy optymalnie wykorzystują swe sieci kontaktów, upewniają się, że stawią czoła kolejnej herezji dostatecznie przygotowani i uzbrojeni. Akolita posiadający tę zdolność może używać swej Ogłady zamiast Wpływu wykonując testy Rekwizycji (patrz strona 142).

Sprint

Poziom: 3
Wymagania: Brak
Predyspozycje: Zręczność, Przystosowanie
Akolita porusza się z dużą szybkością. Wykonując akcję Pełny Ruch, może przemieścić się o dodatkową liczbę metrów równą jego' premii ze Zręczności. Dodatkowo, wykonując akcję Bieg, może pokonać dwukrotnie większy dystans. Jeśli jednak zrobił to już w poprzedniej runrłzie, otrzymuje jeden poziom Zmęczenia.

Strzał z biodra

Poziom: 2
Wymagania: Zręczność 40, Umiejęmości Strzeleckie 40
Predyspozycje: Umiejętności Strzeleckie, Finezja
Wprawa Akolity w posługiwaniu się bronią dystansową iesL na tyle duża, że prowadzi celny ogień, mimo iż nie posługuje się przyrządami celowniczymi. W ramach akcji podwójnej może za;, równo poruszyć się na pełny dystans, jak i wykonać pojedynczy' atak bronią dystansową. Atak ten to wyłącznie pojedynczy strzał, więc nie może być prowadzony ogniem półautomatycznym lub automatycznym. Postacie dysponujące zdolnością walka dwiema broniami, mogą wykonać dwa pojedyncze strzały, o ile tylko mają po jednej broni dystansowej w każdej ręce.

Strzelec wyborowy

Poziom: 2
Wymagania: Umiejętności Strzeleckie 35
Predyspozycje: Umiejęmości Strzeleckie, Finezja
Pewne dłonie i sokoli wzrok Akolity pozwalają mu utrzymać nieruchomy celownik na dowolnym celu, niezależnie od dystansu. Odległość nie uchroni celu przed strzeleckim talentem postak ci, która nie otrzymuje żadnych kar do testów' Umiejętności ' Strzeleckich w związku z zasięgiem dalekim oraz ekstre- '.yl.-ł mainytu.

Szał bitewny

Poziom: 2
Wymagania: Furia
Predyspozycje: Siła, Defensywa.
Doświadczenie i niezłomna wola pozwolił)' postaci zapanować nad wewnętrzny bestię i pokierować jej szałem, zachowując wciąż kontrolę, mimo oczu zachodzących czerwoną mgłą. Akolita może parować nawet jeśli jest w stanie Furii. Dodatkowo, może przerzucić nieudany test, gdy chce opanować Furię, bądź o|rzeć się , wpadnięciu w nią.

Szklana pułapka

Poziom: 1
Wymagania: Siła Woli 40
Predyspozycje: Siła Woli, Defensywa
Dzięki czystej determinacji lub oślemu uporowi, Akolita nie ma zamiaru paść na ziemię i się poddać. Za każdym razem, gdy postać miałaby otrzymać poziom Zmęczenia w związku z utratą krwi, wykonuje Ambitny (+0) test Siły Woli. Powodzenie w nim oznacza, że nie otrzyma poziomu Zmęczenia.

Szybka naprawa

Poziom: 1
Wymagania: Inteligencja 30
. Predyspozycje: Inteligencja, Technika
Z łatwością doskonale wyszkolonego mechanika lub dzięki odpowiednim rytuałom, mającym na celu ukojenie zamieszkującego daną broń ducha maszyny, Akolita jest w stanie usunąć zacięcie prostym stuknięciem bądź solidnym uderzeniem dłoni w' powierzchnię broni. Raz na rundę postać może odblokować zaciętą broń (patrz strona 222) w ramach akcji zwykłej zamiast podwójnej. Aby skorzystać z tej zdolności. Akolita musi być w stanie' dotknąć danego egzemplarza zaciętej broni.

Szybki atak

Poziom: 2
Wymagania: Walka Wręcz 30
Predyspozycje: Walka Wręcz, Finezja
Dzięki swym umiejętnościom walki w zwarciu Akolita stał się już legendę. Potrafi zadawać ciosy z niesamowitą szybkością. Jest w stanie wykonywać akcję szybkiego ataku (patrz strona 224).

Szybkie dobycie

Poziom: 1
Wymagania: Brak
Predyspozycje: Zręczność, Finezja
Akolita tak często ćwiczył ze swą bronię, że ta niemalże wskakuje mu do dłoni w odpowiedzi na prosty myśl o ataku. Postać jest w stanie dobywać Pistoletu, broni Podstawowej lub innej dowolnej broni jednoręcznej do walki wręcz, w ramach akcji darmowej.

Świetliste porażenie

Poziom: 2
Wymagania: Kondensator, wszczepy Mechanicus
Predyspozycje: Walka Wręcz, Technika
Energia zebrana w kondensatorach Akolity może zostać rozładowana poprzez dotknięcie wroga. Postać zawsze traktowana jest, jak gdyby była. wyposażona w broń zadający IklO + premia z Siły Woli obrażeń energetycznych, z Pen 0 i efektem broni Porażającej. Postać jest również zawsze traktowana, jak gdyby była przeszkolona do walki tą bronię. Po wykonaniu takiego ataku postać musi zdać test Wytrzymałości lub otrzyma 1 poziom Zmęczenia.

Świetlisty podmuch

Poziom: 3
Wymagania: Świetliste porażenie, kondensator, wszczepy Mechanicus
Predyspozycje: Umiejętności Strzeleckie, Technika
Energia zebrana w kondensatorach Akolity może zostać rozładowana .w formie ataku dystansowego. Postać zawsze traktowana jest tak, jak Ćgdyby wyposażona była w Pistolet o zasięgu 10 metrów: Taka broń może być używana wyłącznie w trybie ognia pojedynczego i zadaje IklO + dwukrotność premii z Siły Woli obrażeń energetycznych, z Pen 0 i efektem broni Porażającej. Postać jest również zawsze traktowana, jak gdyby była przeszkolona do walki tę bronią. Po wykonaniu takie-' go ataku postać musi zdać test Wytrzymałości lub otrzyma 1 poziom Zmęczenia.

Techmodlitwa

Poziom: 1
Wymagania: Inteligencja 40, korzystanie z technologii +10
Predyspozycje: Inteligencja, Technika
" Akolita błaga Omnisjasza o błogosławieństwa, przekierowmjąc wiarę ; W' swą broń i wykonując odpowiednie rytuały zbrojowni, by skuteczniej zwalczać wroga. Raz na scenę walki, w' ramach akcji darmowej, postać jest w stanie poprawić działanie dowolnej broni Termicznej, . Plazmowej, Energetycznej bądź Egzotycznej, którą osobiście się posługuje. Dzięki ternu zwiększa obrażenia zadawane przez broń oraz jej Penetrację o wartość równą premii ze swojej Inteligencji. Efekt ten "utrzymuje się do końca rundy

Trudny cel

Poziom: 2
Wymagania: Zręczność 40
Predyspozycje: Zręczność, Defensywa
Szybki i zwinny Akolita poruszając się wykonuje liczne uniki, do których nawykł przez lata spędzone pod ogniem. Gdy stosuje szarżę lub bieg, przeciwnicy otrzymuję karę -20 do Umiejętności Strzeleckich, próbując trafić go atakami dystansowymi. Kara ta utrzymuje się do początku jego następnej tury.

Twardziel

Poziom: 2
Wymagania: Wytrzymałość 40
Predyspozycje: Wytrzymałość, Defensywa
Wytrzymałość Akolity pozwala mu szybko otrząsnąć się z szoku oraz odniesionych obrażeń. Gdy poddany jest opiece medycznej lub leczeniu z ran zawsze traktowany jest jak osoba lekko ranna, niezależnie od poziomu faktycznie odniesionych obrażeń.

Ulepszenie zbroi

Poziom: 2
Wymagania: Inteligencja 35, korzystanie z technologii, zawód (płatnerz)
Predyspozycje: Inteligencja, Technika
Akolita jest uzdolnionym płatnerzem, nieustannie ulepsza swój pancerz lub utrzymuje go w nieskazitelnym stanie, naprawiając od ręki najmniejsze uszkodzenia. Dzięki wieloletniemu doświadczeniu, nauczy! się zwiększać ochronę dawaną przez pancerz i wykorzystywać ja w sposób optymalny Postać uzyskuje dodatkowy liczbę Punktów' Pancerza rów'ną jej premii z Inteligencji. Te punkty może rozdysponować pomiędzy dowolne lokacje już wcześniej chronione przez ulepszany pancerz, o ile tylko codziennie dysponuje przynajmniej godziną na drobne korekty i pomniejsze naprawy Premia ta ulepsza tylko pancerz należący do posiadającego tę zdolność Akolity, wyłącznie gdy ten go nosi, jako że łączone są tu zarówmo jego zdolności płatnerskie, jak i doświadczenie -w posługiwaniu się danym pancerzem.

Ulubieniec Osnowy

Poziom: 3
Wymagania: Siła Woli 35
Predyspozycje: Siła Woli, Psionika
Za każdym razem, gdy postać rzuca na Tabelę 6-2: Zjawiska Psioniczne (patrz strona 196), o ile tylko nie wylosuje Grozy Osnowy, może rzucić drugi raz i wybrać efekt, który zostanie rozpatrzony

Używanie mechadendrytów

Poziom: 2
Wymagania: Wszczepy Mechanicus
Predyspozycje: Inteligencja, Technika
Akolita wyszkolony jest w' wykorzystywaniu konkretnego typu mechadendrytów' (strona 183), w taki sam sposób, w' jaki zdolność broń specjalna pozwala korzystać z różnych rodzajów broni. Choć istnieje wiele różnorodnych typów mechadendrytów', zdolność ta dzieli je na dwie bardzo szerokie kategorie:

- Broń: Mechadendryty tego typu zakończone są bronią do walki wręcz bądź dystansowy i dysponują dodatkowym zasilaniem oraz wsparciem mechanicznym niezbędnym do w'alki.
- Użytkowe: W skład tej kategorii wdiodzą tak zróżnicowane typy mechadendrytów' jak manipulacyjne, medyczne, narzędziowe, optyczne i niezliczone inne. Mechadendryty te zazwyczaj wymagają mniej twałego osadzenia, wszystkie jednak działają w' podobny sposób

Walka dwiema broniami

Poziom: 2
Wymagania: Brak
Specjalizacje: Walka w zwarciu lub walka dystansowa'
Predyspozycje: Walka Wręcz lub Umiejętności Strzeleckie; Finezja
Intensywny trening pozwala Akolicie na korzystanie w razie potrzeby z jednej broni w każdej z jego dłoni. Po wykonaniu ataku w ramach akcji zwykłej (którym może być atak standartowy, szybki lub błyskawiczny, wykonany bro- 'U nią do walki wręcz; albo strzał pojedynczy, ogniem półautomatycznym lub automatycznym, wykonany przy pomocy broni dystansowej), Akolita uzbrojony u dwie sztuki broni jednoręcznej (służące do walki wręcz bądź dystansowej) ma prawo do wykonania jednego dodatkowego ataku, normalnie rozlicza- _' nego w ramach akcji zwykłej. Atak ten wykonuje z takimi ograniczeniami jak powyżej, ale (Y ■ w ramach akcji darmowej. Efektywnie pozwala mu to zaatakować dwukrotnie w trakcie jednej randy, jeden raz każdą ze swych broni. Oba te ataki traktowane są jako część tej samej akcji zwykłej, lecz posiadają karę -20 do testu.

Zdolność tę można wykupić dwukrotnie, za każdym razem z odmienną specjalizacją (w walce w zwarciu bądź dystansowej). Jeśli postać posiada obie te zdolności, może walczyć z jedną bronią białą f jedną dystansową. Gdy zdolność ta wy- , bierana jest z myślą o walce wręcz, adekwatne do niej predyspozycje to Walka Wręcz oraz Finezja. Gdy robi się to z myślą o walce dystansowej, adekwatne predyspozycje to Umiejętności Strzeleckie oraz Finezja.

Walka na ślepo

Poziom: 1
Wymagania: Percepcja 30
Predyspozycje: Percepcja, Przystosowanie
Lata praktyki i rozwijania swych pozostałych zmysłów pozwalają Akolicie na walkę W' zwarciu bez odwoływania się do zmysłu wzroku. Ignoruje tym samym wszelkie kary za walkę bronią białą w warunkach ograniczonej widoczności, co pozwala mu znacznie bardziej efektywnie walczyć we mgle, w dymie czy ciemności. Pełna lista standardowych kar wynikających z widoczności i oświetlenia znajduje się na strona 229 Zdolność ta poprawia jedynie szansę trafienia bronią bjałą i nie wpływa na ataki wykonywane bronią dystansową.

Wiedza wpojona

Poziom: 3
Wymagania: Inteligencja 40, wiedza (dowolna)
Predyspozycje: Inteligencja, Erudycja
Akolicie Wpojono szeroki zakres wiedzy poprzez mordercze techniki npetyczne lub tajemne metody zastrzeżone dla strażników technologii i'wiedzy. Postać traktowana jest tak, jak gdyby posiadała wszystkie umiejętności z zakresu wiedzy oraz nauki na poziomie Podstawy (Ranga jP). Ogólnie rzecz biorąc, wie co nieco o wszystkim. Jeśli ‘■później-zechce podnieść te umiejętności, musi wykorzystać do tego. Punkty Doświadczenia (od Rangi 1), według normalnych zasad. Dodaje również jeden-stopień sukcesu do każdego udanego testu wiedzy lub nauki, ze względu na wpojone mu szkolenia.

Wir śmierci

Poziom: 2
Wymagania: Walka Wręcz 40
Predyspozycje: Walka Wręcz, Finezja
Stawiając czoła w zwarciu masie przeciwników, Akolita staje się nieustającą serią uderzeń, ruchów, cięć, wyprutych trzewi oraz ściętych głów. W ramach akcji zwykłej, postać może wykonać jeden atak standardowy (strona 219) przy pomocy broni białej, przeciw jednemu wrogowi. Do tego może wykonać jeden dodatkowy atak standardowy' przy pomocy tej samej broni, przeciw kolejnej postaci, z którą walczy wręcz. Maksymalna liczba wykonywanych w ten sposób ataków równa jest jej wartości premii z Walki Wręcz.

Wróg

Poziom: 1
Wymagania: Brak
Specjalizacje: Dowolna z pozycji w' tabeli Stronnictwa . w sektorze Askellon oraz inne, za zgodą MG.
Predyspozycje: Ogólna, Charyzma
Przeciwieństwo zdolności znajomości (patrz strona 133). Akolita jest szczególnie pogardzany przez pewną grupę społeczną lub organizację, heretycki kult lub rasę .renos, przypuszczalnie jest również jej celem. Otrzymuje dodatkowy karę -10 do testów Ogłady oraz Wpływaj wobec tej grupy, a MG może od czasu do czasu wykorzystywać daną grupę do uprzykrzania życia Bohaterowi Gracza.

W odróżnieniu od innych, zdolność wróg nie posiada kosztu • w PD i nie może zostać wzięta jako rozwinięcie. Zamiast tego MG i gracz zgadzają się, by nadać ją postaci w' momencie odpowiednim dla danej przygody lub kampanii. Może zostać usunięta za zgodą MG, jeśli postać dokonała zadośćuczynienia wobec wzmiankowanej grupy

Zdolność wróg może być nadawana wielokrotnie dla tej samej grupy, w którym to przypadku powinna być zapisywana jako wróg (X), gdzie “X” to liczba nadań. Odzwierciedlać mogą to grupy wyjątkowo mocno nienawidzące postaci i pragnące jej śmierci. W ramach zasad gry, kara do testów Ogłady i Wpływu wzrasta do -10 razy X.

Wspólne przesłuchiwanie

Poziom: 2
Wymagania: Siła 40 lub Siła Woli 40; informatorzy w tłumie;) ranga 1. w przesłuchiwaniu
Predyspozycje: Inteligencja, Charyzma
Wyszkolony Akolita, zwłaszcza działając z innymi doświadczonymi Akolitami, może skłonić do współpracy nawet najbardziej zatwardziałych podejrzanych i heretyków Zyskuje premię +10 do testów[1] .przesłuchiwania oraz dodatkową premię +5 za każdą dodatkową postać uczestniczącą w przesłuchaniu, która również dysponuje wspólnym przesłuchiwaniem. Premia ta liczy się jako wsparcie w teście, daje więc również standardowe premie do testów ze wSparciem, jak na stronie 25. •

Wybitny Chirurgon

Poziom: 3
Wymagania: Ranga 2. w umiejętności medycyna
Predyspozycje: Inteligencja, Przystosowanie
Zaawansowane przeszkolenie medyczne Akolity ■ pozwala mu zaszywać rany z niezrównaną wprawą, co okazuje-się częstokroć niezbędne.; przy leczeniu obrażeń odniesionych w boju. Niespotykane wyszkolenie);

Stronnictwa w sektorze Askellon

Imperium to niesamowicie olbrzymia maszyna, składająca się z licznych organów dzielących się władzą, autorytetem i odpowiedzialnością. Poza wieloma warstwami organizacyjnymi Imperium, niezliczona ich ilość istnieje jeszcze poza oficjalnymi strukturami. W Askellon rozliczne ugrupowania tego typu walczą o władzę w sektorze i poza nim, sięgając w nieeksplorowane rejony przestrzeni. Oficjalni przedstawiciele Imperium, lokalne sity i możnowładcy, nieoficjalne kliki, heretyckie sekty; a nawet siły *xenos* toczą boje o wpływy Częstokroć przeżycie Akolity zależy od tego kogo zna, do kogo jest w stanie zwrócić się o pomoc i kto aktywnie pragnie jego śmierci.

Poniżej znajduje się lista najpowszechniej znanych frakcji i stronnictw' sektora Askellon. Należy nadmienić, iż nie jest kompletna, jako że istnieje wiele innych organizacji, które mogą operować na obszarze zaledwie jednego podsektora lub planety; lub które mogą nabrać znaczenia na skutek zmieniających się okoliczności.

Adepta Sororitas: Żeńskie święte zakony, w ich skład wchodzi bojowy zakon Sióstr Bitwy'.

Adeptus Mechanicus: Wyznawcy Omnisjasza, przechowujący sekrety i wytwarzający dzieła technologii.

Adeptus Arbites: Stróże imperialnego prawa, wymuszający lojalność wobec Złotego Tronu.

Adeptus Astartes: Odziane w pancerze wspomagane, genetycznie ulepszone anioły śmierci.

Adeptus Astra Telepathica: Organizacja szkoląca i sankcjonująca imperialnych psioników.

Administratum: Biurokratyczny moloch Imperium, zarządzający wszystkimi jego włościami.

Astropaci: Telepaci, jednoczący Imperium, dzięki komunikacji zachodzącej pomiędzy ich umysłami.

Collegia Titanicus: Legiony Tytanów, każdy krok ich gigantycznych maszyn bojowych wprawia w drżenie planety, po których siąpają.

Eklezjarchat: Strażnicy wiary w boskość Imperatora.

Gwardia Imperialna: Niepoliczone zastępy armii imperialnych, toczące nieskończony bój w całej galaktyce.

Heretyckie kulty: Rozliczne rozłamowe i bezbożne grupy, operujące wewnątrz sektora oraz na jego skrajach.

Inkwizycja: Tajemni obrońcy ludzkości.

Kapitanowie linii handlowych: Władcy statków kosmicznych, przemierzający znane terytoria Imperium.

Kartele kryminalne: Mnogość organizacji operujących poza zakresem prawa sektora Askellon.

Marynarka Imperialna: Floty statków, broniące dostępu do imperialnych planet.

Nawigatorzy: Mutanci, których zdolności pozwalają im na przeprowadzanie statków przez Osnowę.

Officio Assassinorum: Tajemni zabójcy tych, którzy przeciwstawiają się Woli Imperatora.

Schola Progenium: Organizacje szkoląca sieroty po dostojnikach Imperium.

Scholastica Psykana: Instytucja szkoląca i sankcjonująca imperialnych psioników

Straż Śmierci: Tajemniczy i potężni Kosmiczni Marines z wielu Zakonów, zjednoczeni przeciw *xenos* i innym zagrożeniom.

Wataźkowie: Przywódcy, którzy zeszli ze ścieżki Imperium, od władców planet po pomniejszych wodzów.

Wojska Obrony Planetarnej: Siły wojskowe sformowane na powierzchni planet, mające za zadanie obronę przed najeźdźcami.

Wolni kupcy: Ci, którzy wyprawiają się w niezbadane rejony na terenie Imperium, jak i poza nim.

Zdradzieckie Legiony: Upadli bracia Adeptus Astartes, przepełnieni nienawiścią i mrocznymi żądzami.

Akolity w korzystaniu z narthecium, medczytników i lgków, wspomagających operację oraz proces leczenia, dają jego pacjentom znacznie większą szansę na przeżycie. Akolita otrzymuje premię +20 do wszelkich testów medycyny. Udzielając swym pacjentom pierwszej pomocy, ignoruje wszelkie kary nakładane przez ciężko ranne osoby, zaś w przypadku krytycznie rannych otrzymuje karę w wysokości zaledwie -10.

Wybór celu

Poziom: 3

Wymagania: Umiejętności Strzeleckie 50

Predyspozycje: Umiejętności Strzeleckie, Finezja

Śmiercionośny wzrok Akolity pada na wybraną ofiarę i nawet zamieszanie walki w zwarciu nie przeszkadza mu w namierzeniu celu. Postać może strzelać do uczestników walki wręcz bez jakichkolwiek kar. Jeśli przedtem wykona akcję celowania, zapobiega również szansie trafienia w cele / nim sprzymierzone.

Zabójczy atak

fi Poziom: 2

itj Wymagania: -Walka Wręcz 50

©.'Predyspozycję: Walka Wręcz, Ofensywa

Atakując z niesamowitą precyzją Akolita jest w stanie zadawać ciosy niemożliwe do odbicia przez wroga. Przebija się przez jego obronę tak pewnie, jak ostrze energetyczne tnie ciało. Na początku każdej ze swych tur postać może wydać Punkt Przeznaczenia. Czyni to jej ataki, do końca danej rundy, niemożliwymi do uniknięcia ani parowania. Inne sposoby obrony przed ciosami, taicie jak pola dyslokujące czy technologia obronna obcych, działają normalnie.

Zatuszowanie

Poziom: 2

Wymagania: Inteligencja 35

Predyspozycje: Inteligencja, Erudycja

Nawet najmniejsza sugestia obecności Inkwizycji może spłoszyć heretyków i skłonić kultystów do skrycia się przed jej wzrokiem. Aby zapobiec rozprzestrzenianiu się plotek, Akolici korzystają z odpowiednio dobranych łapówek, gróźb i innych środków, by dochowano tajemnicy ich działalności. Za zgodą MG postać może obniżyć swój Wpływ, zwiększając tym samym Subtelność drużyny. Za każdy stracony w ten sposób punkt Wpływu drużynowa Subtelność zwiększa się o lk5.

Zejście z linii

Poziom: 3
Wymagania: Zręczność 40, unik *lub* parowanie
Predyspozycje: Zręczność, Defensywa
Usuwając swe ciało z kierunku ataku, Akolita powoduje, iż strzał przeszywa pustą przestrzeń lub obraca swe ostrze w połowie ciosu tak, by odbić wrogie uderzenie. Raz na rundę może wykonać dodatkowy manewr obrony (unik lub parowanie). Efektywnie daje mu to w każdej turze drugą reakcję, która może zostać spożytkowana wyłącznie na potrzeby prób parowania lub uniku. Pozwala mu zatem na dwa uniki, dwa parowania lub parowanie oraz unik w tej samej turze. Wciąż jednak obowiązuje go ograniczenie jednego uniku lub parowania na dany atak wroga.

Zmysł Osnowy

Poziom: 1
Wymagania: Percepcja 30, Współczynnik Psioniczny, wyczucie Ośno - wy
Predyspozycje: Percepcja, Psionika
Zmysły Akolity wyewoluowały, pozwalając mu na postrzeganie Osnowy jednocześnie ze światem materialnym. Postać jest w stanie używać wyczucia Osnowy w ramach akcji darmowej, zamiast akcji zwykłej. Umie również biernie wykrywać oddziaływania oraz byty psioniczne, bez konieczności aktywnego poszukiwania ich obecności. Za każdym razem, gdy postać mogłaby wykryć taką sygnaturę lub istotę z Osnowy, MG może pozwolić jej na wykonanie testu wyczucia Osnowy i wykrycie jej, w ten sam sposób, w jaki postać mogłaby wykonać test spostrzegawczości, by dostrzec zasadzkę, której nie była wcześniej świadoma.

Zna)omości

Poziom: 1
Wymagania: Ogłada 30
Specjalizacje: Dowolna wymieniona w ramce Stronnictwa w sektorze Askellon (patrz strona 132) lub inna za zgodą MG
Predyspozycje: Ogłada, Charyzma
Akolita wie jak postępować z konkretną grupą społeczną, organizacją lub nawet rasą obcych. Uzyskuje modyfikator +10 do wszystkich testów Ogłady oraz Wpływu, wykonywanych podczas interakcji z wybraną grupą, zaś za zgodą MG jest w stanie okazjonalnie prosić tę grupę o przysługi. MG i gracz mogą ustalić, iż zdolność ta zostanie przyznana postaci w momencie odpowiednim dla przygody bądź kampanii, aczkolwiek postać musi mimo to uiścić za nią odpowiednią ilość Punktów Doświadczenia.

Zdolność ta może zostać wykupiona wielokrotnie dla tej samej grupy, co powinno zostać odzwierciedlone zapisem znajomości (X), gdzie „X" to liczba równa temu, ile razy dla danej grupy zdolność ta została wykupiona. Mechanizm ten może zostać wykorzystany do przedstawienia grup, które sobie szczególnie postać upodobały i być może nawet stały się wiernymi jej sprzymierzeńcami. W ramach mechaniki gry, premia do testów Ogłady i Wpływu zwiększona zostanie do +10 razy X. Dodatkowo, za każdym razem, gdy postać nabywa tę zdolność, należy zwiększyć jej cechę Wpływu o 1.

Znikąd osłony

Poziom: 1
Wymagania: Percepcja 30
Predyspozycje: Percepcja, Ofensywa
Świetny wzrok Akolity umożliwia mu dostrzeżenie słabych punktów nawet najmocniejszej osłony. Gdy ją uszkadza (patrz strona 229),. może dodać liczbę stopni sukcesu ataku do redukcji wartości pancerza danej osłony. Jeśli korzysta z broni, która nie wymaga testu umiejętności, zamiast tego dodaje 1.

Zobojętniały

Poziom: 1
Wymagania: Siła Woli 40
Predyspozycje: Siła Woli, Defensywa
Podczas wielkich podróży Akolita doświadczył zarówno cudów, jak i grozy nieznanych większości ludzi. Galaktyka pokazała mu co ma najgorszego, a on mimo to pozostaje niewzruszony Zwyczajne zdarzenia, takie jak ohydny widok cudzej śmierci czy odrażające rasy obcych, nie powodują pozyskania przez postać Punktów Obłędu, ani też nie wymuszają na niej testów' Strachu. Demony; manifestacje Osnowy oraz inne nienaturalne efekty mają wciąż nad nim władzę.

Żelazna szczęka

Poziom: 1
Wymagania: Wytrzymałość 40
Predyspozycje: Wytrzymałość, Defensywa
Akolita otrzymywał ciosy od orków i bił się z nimi jak równy z równym, otrząsając się po większości ataków, jak gdyby nic się nie stało; Gdy postać zostanie ogłuszona, może wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości w ramach akcji darmowej, aby zignorować ten efekt.

Właściwości

Wasze ogniste kije zaprm'dę są imponująco czerwone. Nie imponują jednak wystarczająco, by dać wam prawo do przemierzania lasu.

— Dwa-Szpony, starszy plemienia, objaśniając naturę lokalnej fauny swym gościom

^^Ycie istnieje w galaktyce pod wieloma postaciami. Imperium *W* postrzega wszelkie jego przejawy z perspektywy uświęconej formy człowieka. Wszystko, co wykracza poza tę błogosławiony normę, witane jest podejrzliwością i wrogością, szczególnie jeśli rości sobie prawa do samoświadomości i wyższości nad ludzką rasy. Wiele z tych istot dysponuje wrodzonym zdolnościami, kompletnie obcymi rasie ludzkiej, a nawet naturalnemu życiu, jakie znajy i opisujy *Magi Biologis* z *Adeptus Mechanicus*. Na potrzeby Dark Heresy te zdolności sy opisane jako właściwości.

O ile osoba jest w stanie nauczyć się danej zdolności bydi umiejętności poprzez trening lub doświadczenie, właściwości nie sposób się nauczyć. Zamiast tego sy konsekwencjy istnienia istoty. W niektórych przypadkach mogy być wrodzony cechy nieprawdopodobnej anatomii, klytwy odrażającej mutacji, naturalnym rezultatem ewolucji na rodzimej planecie czy nawet mieć pochodzenie związane ze skażeniem poprzez wpływ Osnowy.

Zdobywanie właściwości

Właściwości nie mogy zostać nabyte poprzez wydatek Punktów Doświadczenia. Są przede wszystkim aspektami posiadanymi przez BN -ów. Okazjonalnie, postać może korzystać z elementu wyposażenia lub przejść fizyczną przemianę (włączając w to poważne obrażenia), które pozwolą jej, tymczasowo lub trwale, korzystać z efektów jednej z właściwości. W bardzo rzadkich przypadkach MG może uznać, iż postać zapracowała na daną właściwość i pobłogosławić (bądź przekląć) ją jej działaniem. W dowolnej z tych okoliczności, zdobycie właściwości nie wiąże się z żadnym kosztem. Są one wyznacznikiem poważnych zmian jakie przeszła postać i mogą znacząco zmienić jej krótkoterminowe motywacje, a wręcz nawet życiowe cele.

Opisy właściwości

Zasady dotyczące każdej z właściwości znajdują się w poniższych opisach, W niektóiych przypadkach właściwość może posiadać zmienny poziom lub specjalne uwarunkowania. W takim razie właściwość będzie opisana hasłem "(X)" po swojej nazwie. Jej szczegółów)' opis dokładnie wymieni sposoby, w jakie zmienna X wpływa na daną właściwość.

Bezcielesny

Istota ta jest niematerialna oraz całkowicie nieważka. Jest w stanie przenikać przez lite obiekty, takie jak ściany oraz broń. Dzięki zdolności wnikania w przedmioty oraz niemalże bezszelestnego poruszania się, bezcielesne istoty uzyskują właściwość lewitacja (6) oraz premię +3ff do testów ukrywania się.

Istota bezcielesna jest również odporna na zwykły broń, która bez żadnego efektu przenika poprzez jej ciało. Demony, moce psioniczne, istoty z Osnowy inne istoty bezcielesne oraz przeciwnicy uzbrojeni w broń Psioniczny, są w stanie normalnie zranić istotę bezcielesną. Takie postacie zazwyczaj nie są w stanie wchodzić w interakcję ze światem materialnym, dlatego też nie mogą zadawać obrażeń zwyczajnym ,przeciwnikdm,,o ile tylko nie dysponują dodatkowymi ułasciwościami lub zdolnościami. Pewnie urządzenia są w stanie powstrzymać tego rodzaju istoty. Należą do nich przede wszystkim tarcze próżniowe oraz montowane na okrętach kosmicznych pola Gellara, które stanowią dla takich istot całkowicie nieprzeniknioną barierę.

Bezkształtny

Nie każda istota spętana jest sztywnym szkieletem. Niektóre organizmy są plastyczne lub złożone z roju mniejszych istot, przez co mogą zmieniać swój kształt zgodnie z potrzebami lub wymogami otoczenia. Istota posiadająca tę właściwość może zmniejszać bądź zwiększać swój Rozmiar o 1 w ramach akcji darmowej (nie zmienia to jednak dystansów jej ruchu). Taka istota posiada również właściwość pełzacz.

Bezwolny

Wiele cielesnych golemów oraz istot pozbawionych własnego rozumu wyposażanych jest w mechanizmy kontrolne, włączając w to zaprogramowane instrukcje zachowań. Pomaga to upewnić się, że dana istota zachowa się poprawnie w ramach konkretnych parametrów, może jednak również doprowadzić do sytuacji, w której istota ta pozbawiona zostaje wskazówek odnośnie dalszego postępowania. Jeśli musi stawić czoło sytuacji wykraczającej poza jej oprogramowanie i nie jest w kontakcie z uznawanym przez siebie nadzorcą, który mógłby wydawać jej rozkazy, istota musi przejść Rutynowy (+20) test Inteligencji lub zostać ogłuszona na czas jednej rundy. Ze względu na swą bezmyślną naturę, za zgodą MG, jest odporna na wszelkie przeciwstawne testy umiejętności społecznych.

Broń naturalna

Dana istota posiada ostre pazury, kły, kolce lub inną naturalny broń, który jest w stanie rozdzierać na strzępy swych wrogów. Traktuje się ją jak uzbrojony, nawot jeśli nie ma w rękach rzeczywistej broni. Atakuje zadając lklO + premia z Siły obrażeń. Może wykonywać ataki przy pomocy Walki Wręcz, ale nie jest w stanie korzystać z umiejętności parowanie, ani też zostać rozbrojona, o ile nie wchodzi w rachubę obcinanie kończyn. Ogólnie przyjmuje się, że istoty posiadające broń naturalną sy odporne na efekty działania Pól Energetycznych. Zakłada się, że mają tyle szponów, kłów lub kolców, że są w stanie kilka stracić i nie przejąć się tym. Broń naturalna posiada cechę specjalny Prymitywna (7), o ile w jej zasadach nie napisano inaczej.

Broń z Osnowy

Istoty posiadające tę własność dysponują bronią, która jest częściowo niematerialna i jest przez to w stanie ignorować tak zwyczajne rzeczy, jak pancerz czy osłona. Broń naturalna oraz ataki wykonane przez istoty posiadające tę właściwość ignorują fizyczny pancerz, o ile ten nie jest wykonany z materiałów psychoaktywnych lub w inny sposób chroniony przed wpływem Osnowty. Pola siłowe chronią normalnie przed tego rodzaju atakami.

Brutalna szarża (X)

Istota posiadająca tę właściwość zwykle jest masywna i potężnie umięśniona, przez co staje się niemalże niepowstrzymaną w starciu. Gdy wykonuję szarżę, zadaje dodatkowe X punktów obrażeń każdym trafieniem, które wtykona w turze, w której zaszarżowała.

Czworonożny

Istoty czworonożne sy o wiele szybsze niż ich dwunożne odpowiedniki. Prędkość ruchu wynikająca z ich premii ze Zręczności zostaje podwojona (patrz strona 245). Ta właściwość ma odzwierciedlać istoty' poruszające się na tylnych nogach i palcach przednich łap, szybko Ś przemieszczając się przez otwarty bądź porośnięty teren. Istoty posią-

Tabela 4-4: Właściwości

Właściwość	Opis	Właściwość	Opis
Bezcielesny	Istota jest niematerialna, całkowicie nieważka, jest zupełnie odporna na zwykłą broń.	Pełzacz	Brak kar za ruch po trudnym terenie.
Bezkształtny	Istota jest pozbawioną formy, powolną masą.	Płochliwy	Nieudany test Siły Woli powoduje ucieczkę istoty, która tratuje wszystko na swojej drodze.
Bezwolny	Jeśli dana istota nie jest w należyty sposób kontrolowana, może ulec ogłuszeniu.	Podwodny	Istota jest w stanie oddychać pod wodą.
Broń naturalna	Gdy dana istota nie posługuje się bronią w walce wręcz, jej ataki zadają IklO + premia z Siły obrażeń.	Przenikający	Istota zmienia się w materialną lub niematerialną w ramach akcji zwykłej.
Broń z Osnowy	Ataki danej istoty ignorują pancerz.	Przybysz	Istota jest odporna na Strach, przygwożdżenie, Punkt Obłędu oraz moce wpływające na umysł ofiary.
Brutalna szarża	Zadaje dodatkowe obrażenia podczas szarży.	Psionik	Istota dysponuje Współczynnikiem Psionicznym o wartości 1 lub wyższej.
Czworonożny	Wartość ruchu danej istoty jest równa podwójnej premii ze Zręczności.	Regeneracja	Zdanie testu Wytrzymałości usuwa 1 lub więcej punktów obrażeń.
Demoniczny	Dodatkowa premia z Wytrzymałości przeciw zwykłym broniom, odporność na trucizny i choroby.	Rodem z koszmaru	Odporność na większość efektów, które skrzywdziłyby zwyczajną istotę.
Dodatkowe zmysły	Istota postrzega otoczenie w nietypowy sposób	Rozmiar	Określa rozmiar istoty oraz wynikające z tego konsekwencje.
Echolokacja	Idealnie postrzega otoczenie w promieniu 30 metrów.	Sankcjonowany Psionik	Unika Spaczenia w związku z Rozwinięciem Elitarny; rozpoczyna grę ze Współczynnikiem Psionicznym 2.
Kopacz	Porusza się kopiąc.	Stabilny	Broń zawsze traktowana jak podparta.
Krzepki	Premia +20 do opierania się pochwyceniu, obaleniu oraz **powaleniu.**	Strach (X)	Zmusza innych do zdawania testów Strachu, aby mogli uniknąć efektów Szoku oraz Obłędu.
Latający	Dana istota jest w stanie latać i wznieść się na dowolną wysokość.	Ślepy	Istota pozbawiona wzroku.
Lewitacja	Dana istota jest w stanie latać i utrzymywać się na niewielkiej wysokości nad ziemią.	Toksyny	Istota może zaatakować trucizną.
Maszyna	Istota zyskuje pewne całkowite oraz częściowe odporności.	Widzenie w ciemności	Istota widzi w ciemności.
Nadnaturalna cecha (X)	Podnosi premię jednej z cech.	Wieloręki	Istota zyskuje dodatkowe ataki.
Naturalny pancerz	Istota zyskuje dodatkowe Punkty Pancerza na wszystkich lokacjach swego ciała.	Wszczepy Mechanicus	Postać posiada mechaniczne wszczepy.
Naznaczony przez los	Dany BN posiada Punkty Przeznaczenia.	Zabójcza bron naturalna	Broń naturalna tej istoty nic jest bronią Prymitywną.
Niestabilność demoniczna	Zraniona, istota musi zadać obrażenia lub zostać wygnaną do Osnowy.	Złączony duszą	Postać jest połączona z konkretną grupą lub istotami w zamian za wymierne korzyści.
Nieśmiertelny	Istota jest odporna na wiele naturalnych zagrożeń.	Złowroga aura	Istota nakłada kary na Siłę Woli pobliskich postaci;
		Zwierzęcy	Automatycznie zdaje testy przetrwania; testuje Siłę Woli, by uniknąć konieczności ucieczki.

dające więcej niż cztery nogi również mogę otrzymać niniejszą właściwość. Ich prędkość ruchu zostanie, zwiększona jak wyżej, a do tego za każdą parę nóg ponad pierwsze dwie otrzymują dodatkową premię +2, dodawaną po wykonaniu podwojenia. Dla istot sześcionogich jest to więc +2, dla ośmionogich +4 i tak dalej.

Demoniczny (X)

Istoty demoniczne są mieszkańcami Osnowy; potrafią jednak pojawiać się w przestrzeni materialnej, dzięki czystej potędze woli, narastającemu "głodowi lub mocy tajemnych rytuałów Posiadające tę właściwość istoty' zwiększają swa premią z Wytrzymałości przeciw' dowohym rodzajom obrażeń o wartość widniejącą w nawiasie (X). Dzieje się to na tej samej zasadzie, na jakiej działa właściwość nadnaturalna cecha (patrz strona 136). Jeśli istota posiada zarówno cechę demoniczny, jak i właściwość;! nadnaturalna Wytrzymałość, obie te wartości się kumulują. Ten wzrost odporności negowany jest przez obrażenia zadawane przez broń Psioniczną, moce psioniczne, uświęcone ataki oraz inne istoty, posiadające właściwość demoniczny. Istoty' demoniczne posiadają również właściwość nieśmiertelny i uzyskują wymierne korzyści podczas posługiwać. nia się mocami psionicznymi, jak opisano to w Rozdziale VI: Moce psioniczne.

Dodatkowe zmysły (X)

Istota ta jest w stanie postrzegać swe otoczenie korzystając ze zmysłów innych niż wzrok i słuch. Może posiadać dodatkowe organy, wrażliwe owłosienie lub innego rodzaju niepokojące zdolności. Ta właściwość jest zawsze opisywana w nawiasie dystansem działania wyrażonym w metrach.

Echolokacja

Istota obdarzona zdolnością echolokacji postrzega swe otoczenie emitując impulsy dźwiękowe o unikalnej tonacji, co pozwala jej poznać położenie każdego litego obiektu w promieniu 30 metrów Inne istoty, znajdujące się w tym zasięgu, wykonawszy Wymagający (-10) test (spostrzegawczości, są w stanie wykryć te dziwnie brzmiące dźwięki.

Kopacz (X)

Istota, którą cechuje niniejsza właściwość, potrafi poruszać się poprzez lite obiekty, przekopując się przez nie. Liczba X oznacza jej szybkość poruszania się podczas przekopywania. Istoty takie są w stanie kopać poprzez ziemię, kamienie, piach i tak dalej, choć niektóre (co nadmienione zostanie w opisie danej istoty) są również zdolne przekopać się przez metal. Gdy istota kopie, zostawia za sobą tunel. Postaci o właściwości rozmiar mniejszej od kopacza są w stanie przemieszczać się takimi tunelami bez przeszkód. Na koniec każdej tuty po przejściu kopacza należy rzucić lklO. Przy wyniku 5 i niższym tunel zawala się za kopiącą go istotą.

Krzepki

Istoty krzepkie są trudne do poruszenia i dzięki temu zyskują premię **+20** do testów wykonywanych w celu oparcia się próbom pochwycenia oraz obalenia, a także próbom wykorzystania zdolności powalenie.

Latający (X)

Istota posiadająca tę właściwość dysponuje wrodzoną zdolnością lotu - czy to dzięki olbrzymim błoniastym skrzydłom, zadziwiającej energii Osnowy czy też nadętym pęcherzom wypełnionym gazem. Liczba w nawiasie oznacza prędkość ruchu istoty podczas lotu. Wartość ta zastępuje premię ze Zręczności istoty podczas wykonywania czynności ruchowych w powietrzu. Więcej na temat latania znajduje się na stronie 249 w Rozdziale VII: Wałka.

Lewitacja (X)

Istoty posiadające tę właściwość potrafią latać w ograniczonym zakresie, na wysokościach nie większych niż dwa metry. Liczba w' nawiasie oznacza prędkość ruchu istoty podczas lewitacji. Wartość ta zastępuje premię ze Zręczności istoty podczas wykonywania czynności ruchowych w powietrzu. Więcej na temat latania znajduje się na stronie 249, w Rozdziale VII: Walka.

Maszyna (X)

Istota posiadająca tę właściwość wykonana jest z materii nieorganicznej i ogólnie jest bardziej zwarta niż istoty organiczne. Maszyny nie oddychają, są odporne na zagrożenia niesione przez próżnię, ekstremalny chłód oraz wszelkie efekty psioniczne wpływające na umysł. Maszyny dysponują pewną liczbą Punktów Pancerza (wskazaną liczbą w nawiasie po nazwie właściwości). Pancerz ten sumuje się z noszonym prz.ez (dartą istotę pancerzem, ale nie z właściwością naturalny pancerz. Zapewnia także większą odporność na ogień (patrz stronie 242).

Nadnaturalna cecha (X)

Jedna lub więcej z cech danej istoty jest w nienaturalny sposób poprawiona. Wskazuje na to liczba w nawiasie przy nazwie właściwości, która dodawana jest do premii z danej cechy. Przykładowo, istota o Sile 41 zazwyczaj posiada premię z Siły o wartości 4. Jeśli jednak dysponuje nadnaturalną Siłą (3), jej premia z Siły wzrasta do 7 (4+3). Istota może posiadać tę właściwość wielokrotnie, aczkolwiek za każdym razem musi być to inna nadnaturalnie poprawiona cecha. Udane testy wykonane za pomocą nadnaturalnej cechy otrzymują ilość dodatkowych stopili sukcesu równą pi dcm te w artości występującej w nawiasie po nazwie tej właściwości..

Naturalny pancerz (X)

Istota ta dysponuje naturalnie twardą skórą lub mocnym egzoszkieletem, które dają jej pewien poziom ochrony przeciw atakom. Liczba w nawiasie (X) oznacza jak wiele Punktów Pancerza dana istota zyskuje z tego tytułu na wszystkich lokacjach swojego ciała. Naturalny pancerz sumuje się z pancerzem noszonym przez daną istotę, ale nie z pancerzem wynikającym z właściwości maszyna.

Naznaczony przez los (X)

Niektóre istoty zyskują przywilej wglądu w prawdziwą naturę wszechświata i dostrzegają aprobatę mocy spoza tego poziomu egzystencji. Dany BN posiada pewną liczbę Punktów Przeznaczenia (wskazaną przez „X" w nawiasie po nazwie właściwości). Jest w stanie korzystać z nich w dokładnie ten sam sposób, co Bohater Gracza. Może nawet za zgodą MG spalić jeden z nich, by przetrwać pewną śmierć. Ataki takiego BN-a podlegają także zasadzie Słusznego Gniewu.

Nieśmiertelny

Fizjologia tej istoty jest dziwna i ledwie zrozumiała. Nie są w stanie jej skrzywdzić żadne choroby, trucizny oraz efekty toksyczne. Nie musi oddychać i dzięki temu jest w stanie bez dodatkowych narzędzi przetrwać w próżni.

Niestabilność demoniczna

Większość istot pochodzących z Osnowy z trudem trzyma się naszej rzeczywistości. Ich obecność zazwyczaj podtrzymywana jest poprzez wzbudzaną grozę oraz rozlew krwi i może zostać zakończona, jeśli zamanifestowane formy takich istot zostaną w wystarczający sposób uszkodzone. Jeśli istota posiadająca tę właściwość otrzyma obrażenia i sama nie zada żadnych obrażeń innej istocie lub nie spowoduje uzyskania przez nią Punktów Obłędu do końca swej następnej tury, musi wykonać test Siły Woli. Otrzyma 1 punkt obrażeń za porażkę w tym teście oraz 1 dodatkowy punkt obrażeń za każdy stopień porażki. Jeśli zadałoby to obrażenia równe lub przekraczającej jej Żywotność, istota taka zostaje natychmiast odesłana w Osnowę.

Pełzacz

Robaki, węże i inne podobne im istoty pełzną i ślizgają się po powierzchni, zamiast po niej chodzić. Podstawowy dystans ruchu danej istoty, wynikający z premii z jej Zręczności zostaje zmniejszony o połowę (zaokrąglając w górę). Jednak nigdy nie otrzymuje kar ze względu na poruszanie się po trudnym terenie.

Płochliwy

Za każdym razem, gdy istota posiadająca tę właściwość wykona nieudany test Siły Woli, automatycznie porusza się naprzód w linii prostej, tak daleko jak to możliwe, tratując wszystko na swej drodze, do chw ili, gdy zdoła uciec źródłu zagrożenia lub stratować je. Wszyscy, którzy staną takiej istocie na drodze otrzymują pojedyncze trafienie jej uronią naturalną (lub lk5 + premia z Sity obrażeń od uderzeń, jeśli takiej nie posiada). Jedna spłoszona istota powoduje automatyczne spłoszenie wszelkich innych, posiadających tę właściwość istot, znajiującwh się w zasięgu w/roku. Popłoch trwa dopóki źródło zagrożenia nie zniknie z pola widzenia lub przez lklO minut, którykolwiek z tych warunków zostanie spełniony później.

Podwodny

Istota jest w statuę oddychać wodą równic sprawnie co powietrzem i może bez ograniczeń pozostawać pod jej powierzchnią. Właściwość ta pozwala istotom naturalnie oddychającym innymi substancjami (np. wodą, amoniakiem, dwutlenkiem węgla, itp.), wykorzystywać w procesie oddy chania również pow ietrze.

Przenikający

Istota jest w stanie przejść w stan niematerialny, przenikając niczym duch przez lite przedmioty i przeszkody dov\olnego rodzaju, W ramach akcji zwykłej, istota taka może na życzenie zyskać lub stracić właściwość bezcielesny, stając się materialną lub niematerialną.

Przybysz

Niektóre istoty pochodzące / Osnowy, bądź też posiadające ciała zbudowane z zimnego metalu i układów scalonych, nie są ograniczone zwyczajną fizjologią. Ich umysły wznoszą się ponad słabości i chwiejną stabilność emocjonalną śmiertelników Istoty takie odporne:; są na Strach, przygwożdżenie, Punkty Obłędu oraz moce psmnic/ne mające na celu zaburzenie, zwodzenie lub kontrolowanie procesów myślowych.

PSIONIK ; ćh

Czy pod wpływem czynników naturalnych, zagłębiania się w zakazaną wiedzę czy też po prostu, dzięki czystej potędze woli, dana osoba jest psionikiem. Choć właściwość ta nie ma własnych konsekwencji, pozwala jednak postaci na wykupywanie umiejętności wyczucie Osnowy oraz mocy psionicznych. Wszyscy psionicy dysponują Współczynnikiem Psionicznym (lub WP, patrz strona 193) który zostaje wypisany dla każdego BN-a.

Regeneracja (X)

Fizjologiczne ulepszenia, mutacje, obca biologia, a nawet skażenie wpływem Osnowy mogą być przyczyną wykształcenia zdolności do samoleczenia organizmów z niesamowitą szybkością. Co turę, na samym jej początku, dana istota może wykonać test Wytrzymałości. W razie powodzenia usuwa liczbę obrażeń odpowiadającą wartości w nawiasie po nazwie niniejszej właściwości.

Rodem z koszmaru >

Niektóre istoty pochodzące z Osnowy' są tak przerażająco potężne, iż siła woli podtrzymująca istnienie ich ciał w rzeczywistości materialnej jest niemal niemożliwa do złamania lub zakłócenia. Istoty takie traktuje się jakby posiadały' właściwość nieśmiertelny. Są również całkowicie odporne na większość zagrożeń środowiska naturalnego, utratę' krwi oraz ogłuszenie. Ignorują również wszelkie efekty' krytyczne poza tymi, które zniszczyłyby je całkowicie, o ile nie zostały one spowodowane przez moce psioniczne, broń psioniczną. czy uświęcone ataki h|:

Rozmiar (X)

Zgodnie z Tabelą 4-6: Rozmiar, różnorodne stworzenia istnieją w dziesięciu kategoriach rozmiarowych. Rozmtat istoty w płvwa na ' szybkość jej ruchu, jak dobrze się ukrywa oraz. czy pozostanie niezauważona, a także jak trudno trafić ją w walce. Przeliczając prędkość ruchu danej istoty należy najpierw zastosować modyfikator /. jej rn/-miaru, a dopiero potem inne modyfikatory wynikające / właściwości oraz zdolności (takich jak czworonogi). Należy zauważyć, iż Kuch • danej istoty nigdy nie może zostać zredukowana poniżej 1.

Tabela 4-6: Rozmiar

Rozmiar i przykłady	Test trafienia	Ukrywanie się	Podstawowy Ruc
Malutki (1): Autopis, nóż	-30	+30	pZr -3
Drobny (2): Pistolet boltowy, Serwoczaszka	-20	+20	pZr -2
Mały (3): Gretchin, ludzkie dziecko	-10	+10	pZr -1
Średni (4): Człowiek, eldar	+0	**+0**	**pZr+U**
Duży (5): Orkowy Burszuj, opancerzony Kosmiczny Marinę	+10	-10	pZr+I
Wielki **(6):** Maszyna krocząca **Senliiiel,** autokaroca	+20	-20	pZr+2
Ogromny (7): Transporter Chimera, większy demon	+30	-30	pZr+3
Olbrzymi f 8): Land Raider, kanonierka Valkyrie	+40	**-40**	pZr+4
Gigantyczny (9): Orkowy stjuiggoth, super-ciężki czołg Baneblade	+50	-50	pZr+5
Tytaniczny (10): Tytan klasy Reaver, maszyna kategorii Ordinatus	+60	-60	pZr+6

pZr - *premia ze Zręczności postaci.*

Sankcjonowany

Jako część składanych przez siebie danin, każdy ze światów musi oddawać Imperium wszystkich, którzy przejawiają ślady zdolności psionicznych i pozwalać na zabranie tych osób przez Czarne Statki na Terrę. Tam *Adeptus Astm Telepothica* przeprowadzają przerażające próby, zwane procesem sankcjonowania psionika. Mierzą one poziom mocy, siłę umysłu oraz inne czynniki decydujące o jego losie. Przeżycie oznacza przejście testu i żywot w służbie Imperatora w roli sankcjonowanego psionika. Jeśli postać pozyska Rozwinięcie Elitarne Psionik, nie otrzymuje normalnie / tym faktem związanych Punktów Spaczenia. Rozpoczyna wtedy grę ze Współczynnikiem Psionicznym 2, zamiast 1.

Stabilny

W przypadku szczególnie dużych istot, nawet najbardziej niestabilna /. ciężkich broni nie znaczy wiele w porównaniu z ich olbrzymimi kończynami, chwytnymi szponami lub ogólną masą. Istoty te traktowane są jakby zawsze korzystały z podparcia, gdy strzelają z broni ciężkiej. Mogą strzelać z takiej broni ogniem półautomatycznym oraz automatycznym bez konieczności wykonywania akcji podparcia, nie otrzymując z tego powodu żadnych kar do trafienia.

Strach (X)

Istoty posiadające tę właściwość wyglądają wyjątfewo niepokojąco. Niektóre z nich żywią się dojmującym poczuciem ludzkiej grozy inne zaś polegają na wrodzonych, wypaczających właściwościach Osnowy Właściwość strach zawsze ma przypisany sobie poziom (od 1 do 4J, odzwierciedlający jak straszliwym widokiem jest dana istota. Im wyższy poziom Strachu, tym trudniej innym oprzeć się popadnięciu (w obłęd po ujrzeniu danej istoty, zgodnie z Tabelą 4-5: Poziomy 'Strachu. Gdy postać napotyka istotę, dysponującą tą właściwością, musi wykonać test Siły Woli, modyfikowany przez karę zależną od poziomu strachu danej istoty; Jeśli test się powiedzie, postać nie odczuwa żadnych ubocznych efektów. Gdyby jednak zakończył się nie- ■ powodzeniem, postać musi wykonać rzut w Tabeli 8-11: Szok (patrz -strona 287),- dodając modyfikator +10 za każdy stopień porażki, jakim ^zakończył się: wcześniejszy test.

Ślepy

Pozbawione wzroku istoty automatycznie odnoszą porażkę we wszelkich testach opartych na tym zmyśle oraz testach Umiejętności Strzeleckich. Istoty takie są obciążone karą -30 do testów Walki Wręcz oraz większości innych testów, które zazwyczaj wwmagają wykorzystania zmysłu wyroku lub są przezeń wspierane. Należy nadmienić, iż właściwość ta oznacza, że istota nie tylko nie wfidzi, ale : także jest pozbawiona jakichkolwiek innych zmysłów, które byłyby w stanie dać jej podobne korzyści co wzrok (na przykład właściwość dodatkowe zmysły).

Toksyny (X)

Istota posiadająca tę właściwość może mieć żrącą krew' lub innego rodzaju egzotyczny mechanizm obronny, który zadaje raniącemu ją przeciwmikowi obrażenia. Postać, która zrani toksyczną istotę w W'alce wręcz, musi na koniec swej tury wykonać test Wytrzymałości, z karą równą dziesięciokrotnej wartości umieszczonej w nawiasie po nazwrie właściwości. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, postać otrzyma lklO obrażeń od energii, nie redukowanych przez pancerz ani Wytrzymałość. Przykładow'o, istota z właściwością toksyny (4) nakładałaby karę -40 do testu Wytrzymałości. Niektóre istoty wywołują swymi toksynami dodatkowa efekty lub zadają w ten sposób wriększą ilość obrażeń. Wszelkie tego typu różnice zawarte są w ich indywidualnych opisach.

Tabela 4-5: Poziomy Strachu

Poziom Strachu	Kara
Niepokojący (1)	+0
Straszny (2)	-10
Przerażający (3)	-20
Koszmarny (4)	-30

Widzenie w ciemności

Niektóre istoty są w stanie dojrzeć to, co dla innych niedostrzegalne, dzięki wrażliwości na różną długość fal świetlnych. Istota posiadająca tę właściwość widzi normalnie nawet na obszarach spowitych całkowitą ciemnością. Nigdy nie otrzymuje kar w związku z walką na obszarze o słabym bądź nie istniejącym oświetleniu.

Wielo ręki (X)

Dana istota posiada więcej niż jedną parę rąk. Dokładna liczba jej ramion wskazana jest w nawiasie po nazwie właściwości, toteż genokrad o właściwości wieloręki (4) posiada w sumie cztery ramiona. Istota taka zyskuje premię +10 do testów atletyki, których częścią jest wspinaczka bądź pływanie. Dodatkowo, za każdą posiadaną parę rąk (wartość własności podzielona przez 2) jest w stanie wykonać dodatkowy atak, na tej samej zasadzie jak gdyby dzierżyła więcej niż jedną broń. Aby ta zasada odniosła jakikolwiek skutek, istota musi dysponować bronią białą, np. naturalną. Należy zauważyć, że istota taka wciąż potrzebuje zdolności walka dwiema broniami (walka w zwarciu lub walka dystansowa), aby wykonywać w tej samej turze więcej niż jeden atak.

Zabójcza broń naturalna

Naturalne ataki tej istoty są w stanie kruszyć plastal i przebijać się przez warstwy pancerza. Otrzymuje ona wszelkie korzyści właściwości broń naturalna (patrz strona 137), jej ataki nie posiadają jednak cechy specjalnej Prymitywna.

Złączony duszą

Dusza tej istoty związana jest z wyższą mocą lub istotą, w zamian za pewmą dozę ochrony Gdy właściwość ta zostaje po raz pierwszy uzyskana, należy wybrać byt, z którym dusza danej istoty zostaje złączona. Wielu imperialnych psioników, szczególnie Astropatów', jest złączonych duszami z Imperatorem. Czarnoksiężnicy Chaosu mogą zaś być złączeni duszą z jedną z Niszczycielskich Potęg. Złączony duszą psionik rzuca dodatkową kością, gdy jest zmuszony do wykonania rzutu w Tabeli 6-3: Groza Osnowy (patrz strona 197) po czym, ustalając końcowy efekt, ma prawo zastąpić ow'ą dodatkową kostką sw'ą kość dziesiątek lub jedności.

Stając się złączonym duszą, psionik musi wybrać jeden z poniższych efektów: 3kl0 Punktów Obłędu, permanentna utrata zmysłu wzroku, permanentna strata lklO punktów z jednej z cech lub losowa mutacja. Dodatkowo, postać taka staje się wiecznym dłużnikiem istoty, z którą się związała, co z pewnością nakłada na nią szereg obowiązków oraz konsekwencji.

Złowroga aura (X)

Sam fakt istnienia tej istoty przesyca otoczenie skazą wyrodnej anormalności, przez co jest przekleństwem dla pobliskich śmiertelników'. Wszystkie postacie otrzymują karę -10 do testów Siły Woli wykonywanych; w odległości X metrów od danej istoty.

Zwierzęcy

Istota obdarzona tą właściwością jest zezwierzęcona, reaguje instynktownie. a nie racjonalnie, nie ważna jak wysoka jest jej Inteligencja. Istota posiadająca tę właściwość nigdy nie jest zmuszona do wykonywania testów przetrwania, o ile tylko przebywa w swym naturalnym środowisku. O ile nie jest wygłodniała lub zdesperowana, zwierzęca istota może wykonać Ambitm (+0) test Siły Woli, gdy zostanie przestraszona, zaskoczona bądź zraniona. Jeśli tego testu nie zda, ucieka.

Właściwość : Wszczepy Mechanicus

Postać należy do szeregów sług Boga-Maszyny. Powierzono jej zestaw wyspecjalizowanych implantów:

Procesory czaszkowe

Wszczep ten to seria połączonych procesorów, implantów oraz obwodów rdzeniowych, rozbudowujących zdolności umysłowe postaci. Większość z nich jest przynitowana do czaszki, część zaś 'wszczepiona bezpośrednio w mózg.

Wsporniki

Wsporniki cybernetyczne to rusztowanie z metalu, okablowania i transmiterów impulsów' neuralnych, przynitowane do kręgosłupa oraz niższych rejonów' klatki piersiowej. Gdy wtajemniczo- ; ny zyskuje kolejne elementy cybernetyczne, takie jak mechadendryty, wsporniki służą mu jako podskórny punkt zaczepienia. Wielu przedstawicieli *Mechanicum* traktuje ten wszczep jako „prawdziwe ciało".

Elektrowszczep

To niewielkie urządzenie wszczepione jest w system nerwowy I adepta, pozwalając mu lepiej porozumiewać się w rozmaitymi uświęconymi mechanizmami, które są nieodłączną częścią jego ży- . cia. Przyjmuje wiele postaci, od wtyków czaszkowych, sond w palcach lub gniazd w kręgosłupie, w zależności od świata-kuźni.

Zwojnica podskórna

: Zwojnice to metalowe przeszczepy skóry, które dla niewtajemnic/onwh wyglądać mogą niczym tatuaże. Połączone są z układem nerwowym, z którego czerpią energię do bioelektrycznych i emanacji ciała oraz uświęconych tajemnic kondensatora mocy. Po odpowiednim przeszkoleniu pozwalają adeptowi na pobieranie ora/ rozładowywanie energii na przeróżne sposoby.

Kondensator mocy

Pomiędzy wspornikami umieszczona jest jednostka zasilająca, /.nana jako kondensator mocy Jest on w stanie przechowywać energię i generować rozmaite rodzaje pól elektromagnetycznych. Istnieje wiele typów kondensatorów mocy od niewielkich kryształowych kompletów po nieporęczne elektryczno-galwanizacyjne jednostki. Wyszkolony użytkownik jest w' stanie manipulować energią pochodzącą z wnętrza takiego kondensatora i przy jej pomocy atakować wrogów' oraz tworzyć unikalne efekty

Rozdział V: Zbrojownia

Inkwizytorzy i ich broniący ludzkości słudzy odznaczają się wieloma cechami, jak chociażby niezłomna wola, siła charakteru i niezachwiana wiara w Imperatora. Choć wyjątkowo pobożni uważają, że do pełnienia obowiązków nie potrzebują nic więcej, trudno jest znaleźć Akolitę pozbawionego arsenału broni, wyposażenia, sprzętu ochronnego i innych urządzeń. Tego rodzaju ekwipunek umożliwia skuteczniejszą walkę, przetrwanie w trudnych warunkach i efektywniejsze prowadzenie dochodzeń. Koszmarne planety 41. Tysiąclecia i rozdzielająca je kosmiczna pustka to wysoce nieprzyjazne środowisko. Nawet spokojne planety agrarne i cywilizowane miejscowości wypełnione są herezjami i niespodziewanymi zagrożeniami. Bohater nieprzygotowany, by stawić czoła niebezpieczeństwom, Szybko staje się kolejną, krótko opłakiwaną i zapomnianą, ofiarą służby.

Każdy Akolita sam musi podjąć decyzję o ilości i jakości ekwipunku. Może przez wszystkie swoje dni nosić ze sobą tylko jedno ostrze, proste, lecz sprawdzone i zaufane w odbieraniu życia wrogom. Inny bohater może preferować inwestycję w cały wachlarz zabójczych narzędzi, wymieniając mistrzostwo w jednej broni na dostęp do szerokiej gamy bojowych strategii. Niektórzy Akolici lubują się w noszeniu najbardziej imponujących ubiorów' i pancerz}', starając się zastraszyć wrogów samym wyglądem. Inni nie przykładają wagi do złudnych pozorów, a niemile widziane dyskusje kończą ostrym trzaskiem broni laserowej i warkotem miecza łańcuchowego. Jeśli herezje zostają wykryte i niszczone, wybór żadnego Akolity nie jest błędny i znajduje aprobatę Imperatora.

Dostępność i wpływ

Ach, nikt nie pytał o taki sprzęt od kiedy... No cóż, od kiedy byłeś' u mnie ostatnim razem. Znowu zrobi się niedobrze, prawda?

- Zaprzysiężony Zbrojmistrz Septimo Mach. zaraz przed Pogromem Othim IY

W Imperium nie istnieje żadna standardowa waluta. Nieliczni handlaize przyjmują pieniądz pochodzący z odległych światów, nawet w rozwiniętych sektorach. Dla większości populacji nie ma to jednak znaczenia. W 41. Tysiącleciu niewielu podróżuje pomiędzy planetami. Większość ludności spędza wszystkie swoje dni w promieniu kilku kilometrów od miejsca narodzin, niezliczonymi miliardami pracując w pocie czoła na chwałę Imperium. Akolici mogą wejść w posiadanie worków cennych monet na jednej planecie i przekonać się, że są one bezwartościowe na kolejnej. Muszą więc stosować inne metody pozyskiwania dóbr i usług, jak również oferowania materialnego wsparcia.

Tego rodzaju metody są w Dark Heresy odzwierciedlane współczynnikiem Wpływu. Stanowi on szacunkową wartość zarówno posiadanych dóbr materialnych, wliczając lokalne bogactwa, jak również niematerialnych argumentów przetargowych, jak długi, przysługi i reputacja Ich w'artość może różnić się na poszczególnych światach, zależnie od obecnych towarzyszy i okoliczności poprzedniego pobytu. Inkwizytor może zaciągnąć na danej planecie kredyt na zakup ekwipunku W imieniu Akolitów' lub, celem zachowania tajemnicy, zmusić ich do pozyskania sprzętu na własną rękę.

Ze względu na naturę pełnionej służby i pomimo wyśmienitego uzbrojenia, Akolici bezustannie poszukuję zamiennego sprzętu pasującego do lokalnych warunków, uzupełnień amunicji, usług naprawy pancerzy oraz innych niezbędnych środków. Wpływ zapewnia im zasoby niezbędne do kontynuowania misji.

Pozyskiwanie przedmiotów

Bohater, pragnący pozyskać przedmiot lub zasoby, musi wykonać test Rekwizycji. Taki test odzwierciedla użycie różnorodnych dostępnych środków, wliczając lokalny pieniądz czy złowrogą reputację, celem zakupu, wytargowania lub wymuszenia pożądanych materiałów w obecnej lokacji. Na test Rekwizycji wpływa również dostępność i jakość , poszukiwanych przedmiotów i usług.

Dostępność

Opis każdego przedmiotu zawiera modyfikator dostępności, odzwierciedlający stopień komplikacji pozyskania go na przeciętnej planecie Imperium. Modyfikator należy zastosować w każdym teście Rekwizycji danego przedmiotu. Tabela 5-1: Modyfikatory dostępności zawiera wszystkie występujące w Dark Heresy stopnie dostępności, jak również odpowiadające im modyfikatory testu Rekwizycji wykonywanego podczas próby pozyskania danego przedmiotu. Należy zauważyć, że podlegają one sumowaniu z innymi, wynikającymi z jakości przedmiotu oraz wszelkich okoliczności modyfikatorami, wyznaczonymi przez Mistrza Gry

Iakość

Ogólna wartość urządzenia wyrażana jest przy użyciu parametru jakości. . Każdy element wyposażenia posiada wyznaczoną jakość, sklasyfikowaną jako kiepska, zwykła, dobra lub najlepsza. Zwykła to domyślny poziom jakości, chyba że w opisie przedmiotu zaznaczono inaczej. Parametr ten określa zarówno dokładność i precyzję podczas wytwarzania sztuki ekwipunku, jak również uwagę poświęconą jej konserwacji. Urządzenie mogło posiadać dobrą jakość w momencie wytworzenia, lecz ulec degradacji do poziomu kiepski na skutek wieloletniego nadużywania i zaniedbania.

Tabela 5-1: Modyfikatory dostępności

Dostępność	Modyfikator Rekwizycji
Wszechobecne (WO)	Automatyczny sukces
Pospolite (PS)	Łatwy (+30)
Liczne (LI)	Rutynowy (+20)
Powszechne (PW)	Zwyczajny (+10)
Średnio Dostępne (SD)	Ambitny (+0)
Niezwykle (NZ)	/Wymagający (-10)
Rzadkie (RZ)	Trudny (-20)
Niespotykane (NS)	. Bardzo Trudny (-30)
Wyjątkowe (WY)	Uciążliwy (-40)
Niemal Unikalne (NUl	Wyczerpujący (-50)
Unikalne (UN)	Z Pieklą Rodem (-60/decyzja MG)

Mroczny Wiek Technologii

W Imperium 41. Milenium technologia jest powszechna, lecz. tajemnicza i niepojęta. Zasady jej działania zostały zapomniane na przestrzeni wieków, a naukę zastąpiły dogmaty, mitologia i wyuczone instrukcje. Strzępki pozostałej wiedzy od tysiącleci zachłannie gromadzi *Adeptus Mechanicus.* Akolici mogą rozumieć podstawy' funkcjonowania swojego uzbrojenia i sprzętu, lecz najprawdopodobniej wiedzą, że ich obsługa wymaga wymamrotania wyuczonych słów lub wykonania określonych gestów, jak na przykład nasmarowanie olejem w kluczowym miejscu czy obrócenie gałki w odpowiednim momencie. Rozsądną decyzją jest okazywanie szacunku zajnieszkującym broń duchom maszyny, w przeciwnym wypadku należy' liczyć się z ryzykiem zacięcia karabinu w ogniu walki.

Poniżej wyznaczono reguły związane z jakością broni i pancerzy. W przypadku innych dóbr i usług, jakość ma wpływ na ich dostępności efektywność. Tego rodzaju dobra z rzadka wywierają bezpośredni wpływ na rozgrywkę, o ich konkretnym efekcie powinien więc decydować Mistrz Gry. Kiepski przedmiot może przestać funkcjonować w nieodpowiednim momencie, a realizacja kiepskiej usługi może zająć więcej czasu i nie spełniać oczekiwań bohaterów. Z kolei dobra lub najlepsza usługa zostanie zrealizowana przed wyznaczonym czasem i powinna zawierać luksusowe elementy wykraczające poza oczekiwania postaci. Podobnie przedmiot o dobrej lub najlepszej jakości może posiadać dodatkowa, nieoczekiwane właściwości i funkcjonować naw'et w najtrudniejszych warunkach.

Pozyskując przedmiot poprzez proces Rekwizycji (patrz strona 142) bohaterowie muszą brać pod uwagę jego jakość. Kalkulacja dostępności zakłada jakość na poziomie zwykłym. Jeśli gracza zadowoli kiepski przedmiot lub pragnie zdobyć coś o wyższej jakości, test Rekwizycji powinien to odzwierciedlać. W takiej sytuacji należy skorzystać z modyfikatorów wyznaczonych w Tabeli 5-2: Rekwizycja, jakość i naprawy. Dostępność przedmiotów o różnych poziomach jakości powinna być zawsze decyzją Mistrza Gry. W konkretnej lokalizacji dostępne przedmioty mogą mieścić się jedynie w określonych kategoriach lub w określonym poziomie jakości.

Tabela 5-2: Rekwizycja, jakość i naprawy

Poziom Jakości	Modyfikator Rekwizycji i napraw
1 (Kiepska)	+10
2 (Zwykła)	+0
3 (Dobra)	-20
4 (Najlepsza)	-30

Krew i Złoto

Głównym środkiem płatniczym 41. Tysiąclecia jest sama ludzkość, gdyż praca i przelana krew nieprzebranych miliardów istnień stanowi ptxlwaliny Imperium, jak również przesądza o jego przetrwaniu. Gdy zachodzi potrzeba transferu zasobów lub środków, najczęściej odbywa się on poprzez handel wymienny, nierzadko na zatrważającą skalę. Dla przykładu, świat agrarny może zapewniać pobliskiemu światu-kuźni równowartość plonów całego sezonu, bez której robotnicy umarliby z gtodu, w zamian za konserwację i części zamienne mega-żniwiarek. Choć wiele planet odprowadza dobra materialne jako impenalną daninę, wiele z nich zapewnia również zasoby ludzkie Gwardii Imperialnej, a wszystkie światy' zobowiązane są dostarczać schwytanych psioników na pokład I Czarnych Statków

I Lokalnej waluty używa się na poziomie planetarnym. Błogo- * sławione Wynagrodzenie Służby' zw'ane potocznie „gelf, to główmy fu środek płatniczy' na Juno. Pomimo statusu stolicy sektora Askellon, | waluta Juno ma znikomą wartość na innych planetach. Na Deso- r leum, Sztony Gildyjne (lub po prostu „sztony") stanowią popularną | walutę w sytuacjach, gdy regulacja trybów przysiąg jest niepraktycz- § na lub w' ramach handlu z przybyszami, których nie wiążą przysięgi, j: Mieszkańcy Thaur handlują kościanymi odłamkami, według niekto- • rych stworzonymi przez czcigodnych mistrzów' grawemnku. Tego > rodzaju w'aluta napędza lokalną ekonomię, lecz w wymianie dóbr ł, i usług pomiędzy światami króluje handel wymienny oferowane j obietnice i podejmowane zobowiązania.

Słudzy Inkwizycji muszą zwracać uwagę na te zależności. Do- | póki wypełniają powierzone przez swojego przełożonego zadania, 'E nie powinni jednak zaprzątać sobie głowy trywialnymi kwestiami -| osobistego bogactwa. Każdego dnia mogą wszak stracić życie. Nie- I wielu pobiera wynagrodzenie w walucie, są bowiem świadomi, że służba stanowi nagrodę samą w sobie, a Imperator zaspokaja wszelkie potrzeby ludzkiego istnienia.

Jakość broni dystansowych

Kiepska: Licha i niebezpieczna w' użytku. Tego rodzaju broń posiada cechę specjalną Zawodna. Jeśli już ją posiadała, będzie zacinać się po każdym nieudanym rzucie na trafienie.

Dobra: Broń jest dobrze wykonana i traci cechę specjalną Zawodna. Jeśli jej nie posiadała, zyskuje cechę specjalną Niezawodna. Jeśli broń posiada już tę cechę, jej jakość nie wiąże się z żadną dodatkowy premią ponad ewidentną kunsztowność wykonania.

Najlepsza: Przykład niedoścignionego rzemiosła. Broń zyskuje wszelkie premie wynikające z dobrej jakości, ponadto nigdy nie zacina się ani nie przegrzewa.

Jakość broni białe)

Kiepska: Niedbałe wykonanie i brak wyważenia sprawia, że używanie tego rodzaju broni nakłada karę -10 do wszystkich wykonywanych za jej pomocą testów Walki Wręcz.

Dobra: Doskonałe wyważenie i konstrukcja zapeu nia premię +5 do wszystkich testów Walki Wręcz wykonywanych za pomocą tej broni.

. Najlepsza: Najwyśmienitsze materiały i fenomenalna konstrukcja broni wiąże się /. premią +10 do testów Walki Wręcz oraz premią +1 do obrażeń podczas walki za jej pomocą.

Jakość pancerzy

Kiepska: Niedopasow'any; źle zaprojektowany łub uszkodzony Kiepski pancerz zwyczajnie trudno się nosi. Maksymalna wartość Zręczności dla tego pancerza (patrz strona 167) zostaje obniżona o 10.

Dobra: Prawidłowo zaprojektowany i dopasowany pancerz jest łatwiejszy w' użytkowaniu. Maksymalna wartość Zręczności dla tego pancerza w'zrasta o 10.

Najlepsza: Kunszt wykonania i doskonale dopasowanie sprawiają, że tego rodzaju pancerz nosi się jak drugą skórę Maksymalna wartość Zręczności dla tego pancerza wzrasta o 10. Ponadto, zapewnia on jeden dodatkowy Punk Pancerza na każdej chronionej lokacji.

Uszkodzone przedmioty

Naw'et najlepiej wykonany przedmiot nie jest odporny na zużycie i ulega uszkodzeniom. Mogą one wynikać z niewłaściwego używania, postępującego zaniedbania, działań innych przedmiotów lub mocy' psionicznyći Przykładowo, nagminne użycie karabinu snajperskiego w' charakterze broni do walki w' zw'ardu może skłonić Mistrza Gry do podjęcia decyzji o jego uszkodzenia Uszkodzony przedmiot staje się niezdatny do użytku i musi zostać naprawiony lub wymieniony na nowy Podczas wymiany, uszkodzony przedmiot nakłada karę -20 do testu Rekwizycji. Należy zauw'ażyć, że uszkodzenie nie oznacza fizycznego zniszczenia broni. Zniszczenie oręża może nastąpić na przyldad wskutek działania pola energetycznego innej broni Zniszczonego przedmiotu nie można naprawić

Naprawa przedmiotów

Aby naprawić uszkodzony przedmiot, postać musi wykonać test umiejętności korzystanie z technologii, stosując modylikator wyznaczony w Tabeli 5-2: Rekwizycja, jakość i naprawy na stronie 141, wynikający z jakości przedmiotu. Jeśli test zakończy się sukcesem, przedmiot zostaje naprawiony i może być ponownie używany. Jeśli nie powiedzie się o cztery stopnie porażki, przedmiot ulega zniszczeniu, co uniemożliwia kolejne próby naprawy.

Test Rekwizycji

Aby pozyskać przedmiot lub usługę, postać musi wykonać test Rekwizycii. W tym celu należy porównać wtynik testu z wartością Wpływu. Na tes: mogą oddziaływać modyfikatory wynikające z dostępności przedmiotu, jego jakości, wymiany posiadanego przedmiotu, jak również z nałożonych przez Mistrza Gry ograniczeń lokalizacji. Jeśli test zakończy się sukcesem. bohater pozyskuje wybrany przedmiot lub usługę. Do każdej pozyskanej broni dołączone są dwa magazynki standardowej amunicji oraz jeder. dodatkowy' za każdy stopień sukcesu powtyżej pierwszego. Udane testy pozyskania amunicji zapewniają dw'a magazynki oraz jeden dodatkowy, za każdy stopień sukcesu powtyżej pietwszego. W przypadku granatów: używek i innych przedmiotów' jednokrotnego użytku, udany test Rekwizycji zapewnia jedną sztukę lub daw'kę oraz jedną kolejną za każdy stopie:: sukcesu powtyżej pierwszego.

Za każdym razem, gdy bohater wykonuje test Rekwizycji, próbując pozyskać przedmiot o negatywnym modyfikatorze dostępności, Subtelność drużyny spada o wartość równą cyfrze dziesiątek modyfikatora dostępności. Przykładów®, test Rekwizycji przedmiotu o modyfikatorze dostępności Niezwtykłe (-20) wiąże się z redukcją Subtelności o 2, nawet w przypadku niepowodzenia testu. Mistrz Gry może podjąć decyzję o redukcji Subtelności również w wyniku innych testów, wynikającą przykładowo z otwartości otoczenia lub handlu z osławionymi kupcami. Każdy test wiąże się również z upływem czasu. Akolita powinien przybliżyć odwiedzane miejsca i stosowane środki. Na tej podstawie Mistrz Gry będzie w stanie wyznaczyć upływ czasu podczas pozyskiwania przedmiotów, aby powstrzyrhać drużynę przed marnotrawieniem go podczas dochodzeń i przygód.

Modyfikatory lokalizacji

Planety Imperium są nieskończenie różnorodne. Dostępne przedmiot}' na ludnym świecie-kopcu będę zupełnie inne od tych możliwych do pozyskania na odległej, dzikiej planecie. Pewne przedmioty mogę okazać się nawet całkowicie niedostępne na niektórych s·wiatach i w konkretnych miejscach. Przykładowo, choć karabiny laserowe są w użytku we wszystkich zakalcach Imperium, Akolita może mieć problem z pozyskaniem działającego akumulatora laserowego na oddalonym od cywilizacji dzikim świecie. Mistrz Gry może nałożyć na test Rekwizycji modyfikator wynikający z sieci ekonomicznej i handlowej obecnie odwiedzanej przez postać lokalizacji, w skład której wchodzą takterdzenne przekonania i poziom rozwoju technologicznego. Jeśli bohater nie znajduje się w pobliżu żadnego miejsca, w którym byłby w stanie pozyskać określony przedmiot lub usługę, MG może nawet całkowicie zakazać podjęcia testu Rekwizycji.

Wymiana przedmiotów

Podczas próby pozyskania przedmiotu lub usługi przydatna jest każda moneta przetargowa. Podczas testu Rekwizycji bohater może zaoferować wymianę jednego posiadanego przedmiotu, zapewniając sobie premię do testu. Wymieniany przedmiot musi posiadać niższą dostępność od pozyskiwanego przedmiotu. Przykładowo, jeśli pozyskiwany przedmiot posiada dostępność na poziomie -20, wymieniany przedmiot musi posiadać dostępność równą -30 lub niższą.

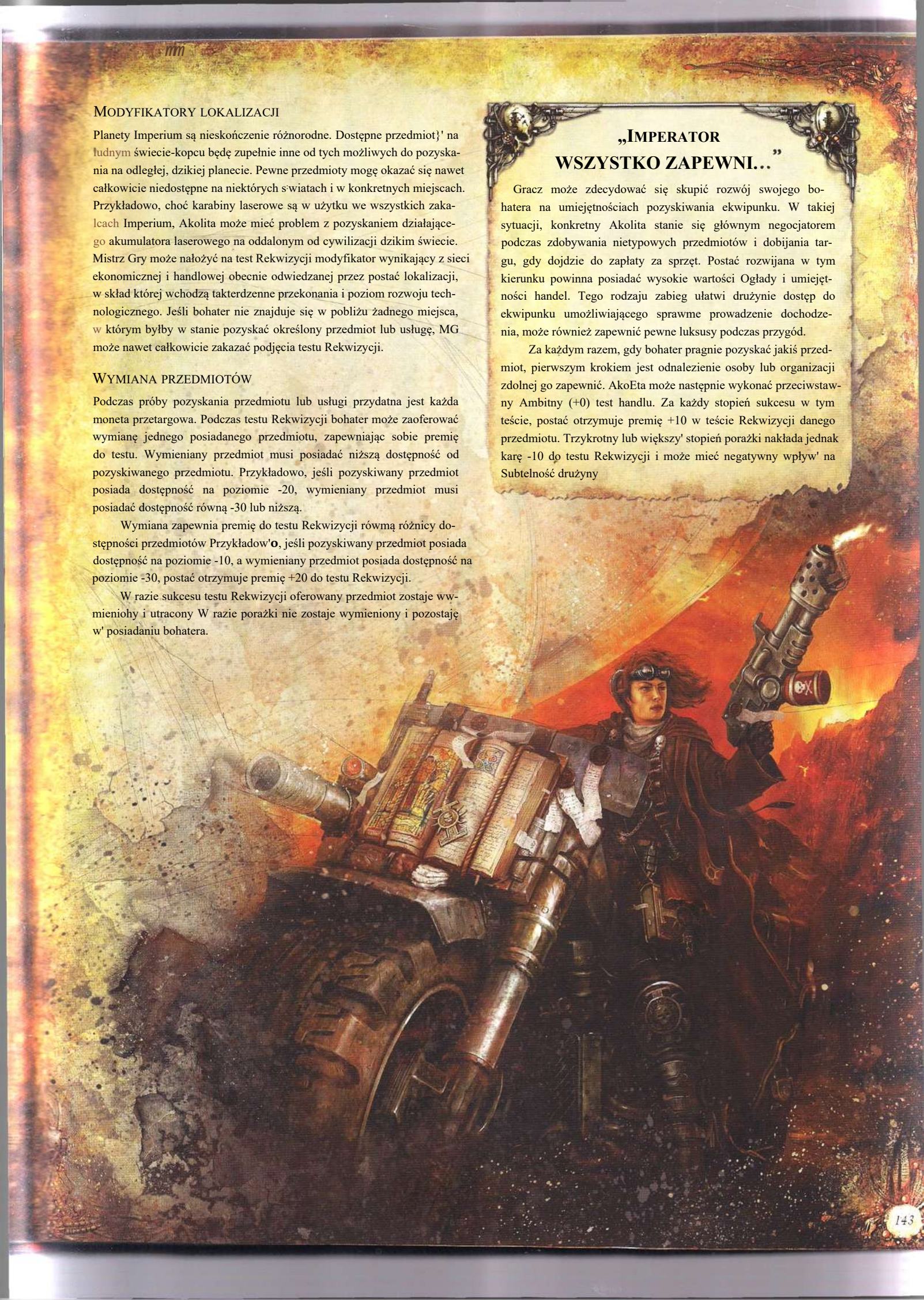
Wymiana zapewnia premię do testu Rekwizycji równą różnicy dostępności przedmiotów Przykładow'**o**, jeśli pozyskiwany przedmiot posiada dostępność na poziomie -10, a wymieniany przedmiot posiada dostępność na poziomie -30, postać otrzymuje premię +20 do testu Rekwizycji.

W razie sukcesu testu Rekwizycji oferowany przedmiot zostaje wwmieniohy i utracony W razie porażki nie zostaje wymieniony i pozostaję w' posiadaniu bohatera.

„Imperator wszystko zapewni…”

Gracz może zdecydować się skupić rozwój swojego bohatera na umiejętnościach pozyskiwania ekwipunku. W takiej sytuacji, konkretny Akolita stanie się głównym negocjatorem podczas zdobywania nietypowych przedmiotów i dobijania targu, gdy dojdzie do zapłaty za sprzęt. Postać rozwijana w tym kierunku powinna posiadać wysokie wartości Ogłady i umiejętności handel. Tego rodzaju zabieg ułatwi drużynie dostęp do ekwipunku umożliwiającego sprawme prowadzenie dochodzenia, może również zapewnić pewne luksusy podczas przygód.

Za każdym razem, gdy bohater pragnie pozyskać jakiś przedmiot, pierwszym krokiem jest odnalezienie osoby lub organizacji zdolnej go zapewnić. AkoEta może następnie wykonać przeciwstawny Ambitny (+0) test handlu. Za każdy stopień sukcesu w tym teście, postać otrzymuje premię +10 w teście Rekwizycji danego przedmiotu. Trzykrotny lub większy' stopień porażki nakłada jednak karę -10 do testu Rekwizycji i może mieć negatywny wpływ' na Subtelność drużyny



Uzbrojenie

Zaiste, twoje słowa brzmię przekonujęco. Obawiam się jednak, że mój bolter potraji być równie elokwentny.

- Anałeen Boughkt, Łowca Krzywoprzysiężców z Desoleum

W koszmarnej galaktyce 41. Tysiąclecia nie istnieje pokój. Planety każdego sektora wypełnione są trzaskiem broni laserowej, eksplozjami granatów i wołaniem o pomoc. Broń jest wszechobecna, mogą nią być zarówno cuda Mrocznego Wieku Technologii, jak również prymitywny łuk wytworzony z kości i ścięgien przodków. Nawet na wysoce cywilizowanych planetach, niewielu porusza się bez ukrytego pistoletu czy ostrza. Uzbrojenie jest dla obywateli Imperium równie nieodzownym elementem egzystencji, co oddychanie czy wiara w nieśmiertelnego Imperatora.

Uzbrojenie podzielone jest na kilka grup, odzwierciedlających szeroką gamę zarówno broni dystansowej - od kusz po działa plazmowe - jak i broni białej, do której zaliczają się wszelkie rodzaje broni przeznaczonej do walki w zwarciu. Każda sztuka broni posiada wliczoną w koszt kaburę lub pas ułatwiający przenoszenie, chyba że jej jakość jest kiepska.

Każda broń posiada opis zawierający następujące parametry. Zapewniają one graczom i Mistrzowi Gry wszystkie informacje niezbędne do posługiwania się danym orężem.

Nazwa: Jak nazywana jest broń.

Klasa: Wyznacza klasę broni: Biała, Rzucana, Pistolet, Podstawowa, Ciężka lub Pojazd.

- Biała: Tej broni można używać podczas walki w zwarciu. Broń biała pozwala dodać premię z Siły (pS) postaci do zadawanych obrażeń.
- Rzucana: Broń dystansowa napędzana wyłącznie siłą mięśni użytkownika. Obejmuje noże, toporki, oszczepy i temu podobne. Broni tego rodzaju nie można używać podczas walki w zwarciu, chyba że została również sklasyfikowana jako broń biała lub jest używana jako broń improwizowana. Z wyjątkiem materiałów wybuchowych i granatów, broń rzucana pozwala dodać premię z Siły (pS) postaci do zadawanych obrażeń.
- Pistolet: Broń, z której można strzelać jednorącz, również podczas walki w zwarciu. Korzystając z pistoletu w walce wręcz strzelający nie otrzymuje żadnych premii ani kar wynikających z zasięgu i przyrządów celowniczych. Dla używanych w zwarciu pistoletów obdarzonych specjalną cechą Rozrzutowa zasięg uznaje się za zasięg z przystawienia, lecz nie otrzymują one premii +30 do trafienia wynikającej z takiego zasięgu.
- Podstawowa: Broń tej klasy przeważnie wymaga użycia obu rąk. Walka jednorącz wiąże się z karą -20 do trafienia.
- Ciężka: Tego rodzaju broni można używać wyłącznie oburącz. Prowadzenie ognia bez kar wymaga również odpowiedniego podparcia, najczęściej poprzez wykorzystanie dwój- lub trójnogu. Adekwatne podparcie może również zapewnić parapet, zapora worków z piaskiem lub (w przypadku wyrzutni rakiet) ramię strzelającego. Użycie broni ciężkiej bez odpowiedniego podparcia skutkuje karą -30 do trafienia i uniemożliwia wykonanie akcji ognia automatycznego lub półautomatycznego.
- Pojazd: Broń zamontowana na pojeździe lub wchodząca w skład stanowiska ogniowego; zbyt duża, by przenosić ją ręcznie. Złożony układ amunicyjny, wielki gabaryt i potężna siła odrzutu wymagają pewnej podstawy, nierzadko w formie wieżyczki.

Zas. (Zasięg): Liczba wyznaczająca dystans prowadzenia celnego ognia, wyrażona w metrach. Z broni można korzystać również na krótkich, długich i ekstremalnych zasięgach, jak zaznaczono w podrozdziale Okoliczności bojowe na stronie 229 Niemożliwe jest prowadzenie ognia na dystans dłuższy, niż czterokrotność podanego zasięgu.

Szbst. (Szybkostrzelność): Określa możliwość prowadzenia ognia w trybie półautomatycznym lub automatycznym, wyznacza również związane z tymi trybami zużycie amunicji lub ładunków. Szybkostrzelność wyznaczana jest poprzez trzy współczynniki. Pierwszy określa możliwość prowadzenia ognia pojedynczego (oznaczona literą P). Drugi wskazuje możliwość prowadzenia ognia półautomatycznego, podana liczba jest liczbą oddanych strzałów podczas korzystania z tego trybu ognia. Trzeci parametr określa możliwość prowadzenia ognia automatycznego i wynikającą z niej liczbę strzałów. Tryb ognia, z którego nie można korzystać, walcząc daną bronią, oznaczony jest znakiem „-".

Z niektórych broni można strzelać w kilku ustawieniach. W takim wypadku parametr Szybkostrzelności będzie zawierał kilka wartości. Przed wykonaniem ataku daną bronią postać musi zadeklarować, z jakiego ustawienia ognia będzie korzystać.

Obr. (Obrażenia): Zadawane w wypadku trafienia bronią obrażenia oraz ich typ, istotny podczas wyznaczania efektów obrażeń krytycznych:

- En (od energii): Broń tego rodzaju powoduje przerażające oparzenia i rany na skutek energii elektromagnetycznej, wybuchów fotonowych czy nawet tajemnych pól energetycznych.
- Ud (od uderzeń): Wyznacznikiem tego typu obrażeń jest broń obuchowa, brutalne eksplozje lub potężne wstrząsy
- Rp (rozpruwające): Broń tnie i szatkuje ciało ostrzem lub rozrywa je warkoczącymi zębami łańcuchowymi.
- Eks (od eksplozji): Tego rodzaju broń rozsadza cel eksplozjami energii lub metalowych odłamków:

Pen. (Penetracja): Parametr Penetracji wyznacza łatwość, z którą broń przebija pancerze. Gdy strzał lub cios dosięgnie celu, trafienie pomija liczbę Punktów Pancerza danej lokacji równą wartości Penetracji. Jeśli wartość ta jest wyższa od liczby Punktów Pancerza, całość pancerza zostaje pominięta, a nadmiar Penetracji nie powoduje żadnych dodatkowych efektów. Przykładowo, jeśli broń o wartości Penetracji 3 trafi cel o 5 Punktach Pancerza, na potrzeby rozpatrywania obrażeń wartość pancerza traktuje się jako 2. Należy zauważyć, że Penetracja nie wpływa na pola siłowe (patrz strona 168), może jednak niwelować osłonę.

Mag. (Magazynek): Liczba pocisków lub ładunków możliwych do wystrzelenia, nim broń będzie trzeba przeładować. Jeśli broń miałaby wystrzelić więcej pocisków, niż znajduje się w magazynku (na przykład wskutek użycia automatycznego trybu ognia), nadmiar strzałów' należy pominąć.

Ład. (Ładowanie): Liczba akcji lub rund, które należy poświęcić na przeładowanie broni. Przeważnie wartość Ładowania to Akcja (oznacza akcję zwykłą) lub Runda (oznacza akcję podwójną). Niektóre rodzaje broni wymagają określonej liczby akcji podjętych na przestrzeni kilku rund (akcja przedłużona). W takim wypadku parametr określa liczbę rund, przykładowo ‚*j2* Rundy⁵' oznacza ładowanie trwające dwie rundy

Uwagi: Wyznacza posiadane przez broń cechy specjalne, jak na przykład powodowane wystrzałem eksplozję czy potrzeba ładowania baterii po każdym wystrzale.

Obc. (Obciążenie): Określa wagę broni, wyrażoną w kilogramach (kg), chyba że zaznaczono inaczej.

Dost. (Dostępność): Wyznacza przeciętną trudność pozyskania broni. Parametr wykorzystywany jest podczas podejmowanych przez Akolitów testów Rekwizycji (patrz strona 142). Należy zauważyć, że MG może zadecydować o zmianie stopnia dostępności, zależnie od lokalnych warunków' lub innych czynników.

Cechy specjalne broni

Niektóre rodzaje broni posiadajy specjalne cechy, które odzwierciedlajy szczególny charakter zadawanych obrażeń lub inne nietypowe efekty. Poniżej zawarto listę najczęściej występujycych cech specjalnych broni.

Celna

Broń stworzono z myśly o precyzyjnych atakach i wyposażono w perfekcyjnie wykonane soczewki laserowe lub znakomicie wytłoczoną lufę. Podczas akcji celowania, broń zapewnia dodatkowy modyfikator +10 do Umiejętności Strzeleckich, który sumuje się ze zwykły premią wynikajycy z tego rodzaju akcji. Ponadto, gdy bohater korzystajycy z akcji celowania wykonuje pojedynczy strzał jedną Podstawową broniy obdarzony ty cechą specjalną, jego atak zadaje dodatkowe IklO obrażeń za każde dwa stopnie sukcesu powyżej pierwszego (maksymalnie 2kl0 dodatkowych obrażeń). Te dodatkowe klO nie wywołuj y Słusznego Gniewu.

Druzgocząca

Broń Druzgoczyca rozrywa wrogów za pomocy warczycych ostrzy łańcuchowych, zybkowanych szponów, szatkujycej amunicji lub innycli brutalnych środków. Broń tego rodzaju zapewnia dodatkowy kość w rzutach na obrażenia; najniższy wynik należy odrzucić.

Dymna (X)

Broń tego rodzaju nie zadaje obrażeń, a wytwarza zapewniajyce osłony chmury gęstego dymu. Trafienie broniy obdarzony ty cechy specjalny tworzy zasłonę dymny w miejscu uderzenia o promieniu równym liczbie wyznaczonej w nawiasie (X), wyrażonym w metrach. Zasłona rozwiewa się po lkł0+10 rundach lub szybciej w przypadku niesprzyjajycych warunków pogodowych (patrz strona 229).

Elastyczna

Najczęściej wykonana z metalowych ogniw, sznurów i innych luźnych materiałów, broń Elastyczna uniemożliwia zastosowanie manewrów obronnych. Ciosów wykonanych ty broniy nie można parować, choć można jej użyć do parowania ataków przeciwnika.

Elektromagnetyczna (X)

Urzydzenia obdarzone ty cechy specjalny to w oczach wielu Tech-Kapłanów plugawe występki przeciw Omnisjaszowi, które kaleczy duchy maszyn i czyniy stal równie słaby co ciało. Efektowi podlega wszystko w promieniu równym liczbie wyznaczonej w nawiasie (X), w metrach. Przykładowo, broń Elektromagnetyczna (3) działa na obszarze o promieniu 3 metrów; Aby wyznaczyć siłę efektu, należy wykonać rzut w Tabeli 5-4; Efekt pola elektromagnetycznego, uwzględniajyc ewentualne modyfikatory broni. Na skutek ..powolnego wygaszania pola, siła jego efektów maleje o jeden stopień z każdą rundy, aż do poziomu Znikomy efekt- (przykładowo, efekt Poważnego zwarcia zmaleje do Niewielkiego zwarcia W: kolejnej rundzie, a w następnej przestanie być odczuwalny). Kolejne ataki Elektromagnetyczne na tym samym obszarze nie kumulują się; a tworzy kolejne, samodzielne efekty Jeśli nowy efekt jest słabszy od bieżącego, należy go pominąć, natomiast silniejszy zastępuje bieżycy

Energetyczna

Pola energetyczne to chmury niszczycielskiej mocy, umożliwiające uderzanie ze straszliwy siły. Gdy postać wykona udane parowanie za pomocy tej broni wobec ciosu zadanego bromy;. która nie posiada tej cechy specjalnej, należy wykonać rzut lklOO. Jeśli wynikiem jest 26 lub więcej, broń atakującego zostaje zniszczona. Broń z Osnowy, Psioniczna i naturalna sy odporne na efekty pól energetycznych.

Tabela 5-4: Efekt pola elektromagnetycznego

Rzut k10	Siła pola
1–2	Znikomy efekt: Poza chwilowym niepokojem duchów maszyny, pole nie wywiera żadnego wymiernego wpływu na pobliską technologię.
3–4	Niewielkie zwarcie: Wszystkie akcje użytkowania zasilanej technologii, wliczając ogień z każdej broni pozbawionej cechy specjalnej Prymitywna, wszystkie testy korzystania z technologii, jak również użytkowanie cybernetyki i wszelkie akcje fizyczne wykonywane przez postaci, wyposażone . w pancerz wspomagany, wykonywane są z karą -10. Podstawowy Ruch postaci noszących pancerz wspomagany zostaje zredukowany o 1.
5–6	Poważne zwarcie: Wszystkie akcje użytkowania zasilanej technologii, wliczając ogień z każdej broni pozbawionej cechy Prymitywna, wszystkie testy korzystania z technologii, jak również użytkowanie cybernetyki i wszelkie akcje fizyczne wykonywane przez postacie wyposażone w pancerz wspomagany, wykonywane są z karą -20. Podstawowy Ruch postaci noszących pancerz wspomagany zostaje zredukowany o 3. Broń biała zawierająca elementy technologiczne funkcjonuje jak broń Niezaawansowana odpowiedniego rodzaju.
7–8	Martwa strefa: Technologia na dotkniętym przez pole obszarze całkowicie przestaje działać. Pancerze wspomagane wyłączają się, redukując Ruch noszących je postaci do 1. Postacie obdarzone cybernetycznymi organami wewnętrznymi otrzymują jeden stopień , Zmęczenia w każdej rundzie spędzonej wewnątrz martwej strefy. Broń biała zawierająca elementy technologiczne (np. miecze energetyczne) funkcjonuje jako broń Niezaawansowana odpowiedniego rodzaju.
9-10	Przewlekła martwa strefa: Jak martwa strefa, lecz trwa lk5 rund, nim efekt zmaleje do poważnego zwarcia (w późniejszych rundach efekt maleje według zwykłych zasad).

Grawitonowa

Broń Grawitonowa wpływa na lokalne pola grawitacyjne celu, zmieniajyc ochronny pancerz w miażdżycy pułapkę. Cel trafiony taky broniy otrzymuje dodatkowe obrażenia równe liczbie Punktów Pancerza na trafionej lokacji. Jeśli celem ataku jest pojazd lub element zasłony- dodatkowe obrażenia równe są, liczbie Punktów Pancerza na trafie >- nej stronie. Pojazdy' otrzymujące obrażenia łcrytyczne na skutek ataku fj§ broniy Grawitonowy zawsze podlegajy efektom krytycznym układu napędowego, niezależnie od trafionej lokacji.

Tabela 5-3: Efekty halucynacji

Rzut kIO	Efekt
J	RobaleRobaleRobaleRobale! Postać, wrzeszcząc i próbując strzepnąć z siebie zastępy wyimaginowanych, mięsożernych insektów, pada na ziemię i jest traktowana jak ogłuszona.
2	Moje ręce...! Postać zaczyna wierzyć, że jej ręce zmieniły się w oślizgłe macki, lub że ciało zaczęło z nich odpadać krwawymi płatami, odsłaniając kości. Bez względu na szczegóły urojenia, postać upuszcza wszystkie niesione przedmioty i wpatruje się w swoje dłonie, krzycząc. Postać jest traktowana jak ogłuszona.
3	Wyłażą ze ścian! Postać zauważa potwornych obcych wyłaniających się ze ścian/sufitu/podłogi/krzaków i otwiera w ich kierunku ogień. Postać musi poświęcić każdą ze swoich tur na strzelanie w kierunku losowego elementu terenu znajdującego się w polu widzenia. Każda istota, która znajdzie się na linii strzału, podlega atakom według zwykłych zasad. W każdej rundzie należy wybrać kolejny losowy cel (korzystając z diagramu rozrzutu na stronie 230), licząc wynik „7" jako strzał oddany w podłoże, a „10" jako strzał oddany w powietrze.
d	Nikt mnie nie widzi! Postać wierzy, że stała się niewidzialna. Błąka się bez celu, strojąc miny do otaczających osób. Wykorzystując akcję podwójną, postać co rundę porusza się w losowym kierunku (korzystając z diagramu rozrzutu na stronie 230). Nadal może podejmować reakcje.
5	Umiem latać! Nieboskłon wydaje się tak otwarty i zachęcający, że postać zaczyna machać rękami, naśladując pterowiewiórkę. Nie może robić nic innego, jak tylko podskakiwać w miejscu, lecz jeśli znajduje się ponad poziomem gruntu, może rzucić się w losowym kierunku. W takim wypadku należy zastosować wszystkie konsekwencje wiążące się z upadkiem z wysokości - najczęściej poważne rany lub śmierć.
6	Uwzięli się na mnie! Postać ogarnia paranoja i przeświadczenie, że towarzysze zwrócili się przeciw niej. Podczas swojej tury bohater musi poruszyć się w kierunku zasłony, wychodząc z pola widzenia wszystkich innych postaci. Ukrywa się aż do chwili przeminięcia efektu, w razie potrzeby przechodząc od zasłony do zasłony, by skryć się w jak największym stopniu.
7	Dorwali mnie! Postać wierzy, że gaz jest trujący i pada na ziemię, jakby martwa. Należy traktować ją jako bezbronną. Inne postacie, które widzą tę „śmierć", muszą wykonać Ambitny (+0) test Inteligencji. W razie niepowodzenia będą przekonane, że zgon jest prawdziwy.
8	Wszystkich was załatwię! Postać ogarnia płomienny szał i nieodparta żądza przemocy. Bohater wpada w Furię (patrz strona 124) na czas trwania efektu, i musi atakować najbliższego przeciwnika.
9	A ja taki malutki! Postać wierzy, że skurczyła się do połowy swoich rozmiarów, a całe otoczenie stało się olbrzymie i przerażające. Względem tej postaci, wszyscy inni posiadają właściwość strach (3).
10 i Z	Czerw! Postać desperacko stara się usunąć olbrzymiego, zębatego czerwia, który rzekomo wspina się po jej nodze. Jeśli bohater trzyma w rękach broń palną, postrzeli się za jej pomocą. W przeciwnym wypadku uderzy się w nogę trzymaną bronią białą. Jeśli postać w danej chwili nie trzyma w rękach żadnej broni, zaatakuje się bronią wybraną losowo spośród posiadanych. Zaatakowaną przez wyimaginowanego czerwia nogę należy wyznaczyć losowo. Kierowany w nią atak automatycznie uzyskuje jedno trafienie o lk5 stopniach sukcesu. Obrażenia należy rozpatrzyć w zwyczajowy sposób.

Halucynogenna (X)

Choć większość rodzajów uzbrojenia zadaje obrażenia ciała, dzięki egzotycznym chemikaliom i neurotoksycznym narkotykom broń Halucynogenna obiera za cel umysł. Istota rażona bronię tego rodzaju musi wykonać test Wytrzymałości z karę równą dziesięciokrotności liczby wyznaczonej w nawiasie (X). Maski gazowe i uszczelnione pancerze zapewniają premię +20 do testu. W razie porażki cel musi wykonać rzut w Tabeli 5-3: Efekty halucynacji. Efekt utrzymuje się przez jedną rundę i jedną dodatkową rundę za każdy stopień porażki.

Konsekrowana

Broń pobłogosławiono do walki przeciw siłom Chaosu. Obrażenia zadawane przez Konsekrowaną broń liczone są jako święte, co może nieść za sobą dodatkowe efekty w walce z niektórymi przerażającymi demonami i innymi bytami rodem z Osnowy;

Ładowana

Broń może być pozbawiona stałego zapasu energii lub amunicji. Każdy strzał lub cios opróżnia kondensatory czy zbiorniki paliwa. Po wykonaniu ataku tego rodzaju bronią, nie można korzystać z niej do końca kolejnej rundy. W praktyce, broni Ładowanej można używać co drugą rundę.

Miotacz

Miotacze strzelają ładunkami raniącymi wielu wrogów na szerokim obszarze, poświęcając zasięg na rzecz pola rażenia. W przeciwieństwie do wdelu rodzajów broni posiadają tylko jedną wartość zasięgu, a po wystrzale rażą wszystkich na wyznaczonym obszarze. Strzelający nie musi wykonywać testu Umiejętności Strzeleckich. Wszystkie istoty w polu rażenia (stożek o kącie 30 stopni sięgającym maksymalnego zasięgu broni) muszą wykonać Ambitny (+0) test Zręczności lub otrzymają jedno trafienie. Jeśli strzelający nie posiada zdolności broń specjalna odpowiedniego rodzaju, wszystkie cele otrzymują premię +20 do testu.

Premia ta wzrasta do +30, jeśli broń jest Ciężka, a strzelają nie posiada odpowiedniego podparda. Zasłona nie chroni przed atakami Miotaczy, chyba że całkowicie skrywa cel. Wszystkie trafienia należy rozpatrywać na lokacji korpusu. Miotacze zacinają się, jeśli strzelający uzyska wynik 9 na dowolnej kości w rzucie na obrażenia (przed zastosowaniem jakichkolwiek modyfikatorów). Ze względu na niecelny charakter prowadzonego ognia, strzelając z Miotaczy nie można wykonać akcji strzału mierzonego.

Mściwa (X)

Broń tego rodzaju zdaje się być narzędziem gniewu Imperatora; żarliwie gromi wszystkich, którzy sprzeciwiają się Jego sługom. Atakując Mściwą bronią, postać wywołuje Słuszny Gniew (patrz strona 227) przy każdym wyniku rzutu na obrażenia równym lub wyższym (przed zastosowaniem modyfikatorów) liczbie wyznaczonej w nawiasie (X).

Niecelna

i Niecelna broń posiada wątpliwą jakość i nierzadko lichą konstrukcję. Często trafia w ręce członków podkopcowych gangów i heretyckich kultów. Korzystając z broni z tą cechą specjalną, postać nie otrzymuje żadnych premii wynikających z podjęcia akcji celowania.

Nieporęczna

Broń obdarzona tą cechą wyróżnia się ogromnymi rozmiarami i niejednokrotnie przeciążoną głownią, co uniemożliwia finezyjną walkę. Nieporęczny oręż uniemożliwia parowanie oraz akcję błyskawicznego ataku.

NIEWYWAŻONA

Broń tego rodzaju jest nieporęczna, trudna w użyciu i nierzadko ciężka. Przeważnie bywa potężna w ofensywie, lecz ogranicza możliwości obrony, jak choćby parowanie ciosów Walcząc taką bronią nie można wykonywać akcji błyskawicznego ataku, nakłada ona również karę -10 do testów parowania.

Niezawodna

Broń tego rodzaju niesie chwałę Omnisjasza przy każdym ataku dzięki starodawnej i przemyślanej konstrukcji. Niezawodna broń zacina się tylko przy niemodyfikowanym wyniku 100. Jeśli dodatkowo obdarzona jest cechą specjalną Miotacz lub nie wymaga rzutu na atak z innych przyczyn, nigdy się nie zacina.

Obronna

Broń Obronna, jak na przykład tarcza, przeznaczona jest do blokowania ataków i bywa nieporęczna w ofensywie. Broń obdarzona tą cechą specjalną zapewnia premię +15 do testów parowania, lecz nakłada karę -10 do wykonywanych za jej pomocą testów ataku.

Ogłuszająca (X)

Siła uderzenia Ogłuszającej broni jest w stanie tymczasowo pozbawuć rażoną postać przytomności. Trafiony cel musi wykonać test Wytrzymałości z karą równą dziesięciokrotności liczby podanej w nawiasie (X). Przykładowo, broń Ogłuszająca (2) wymusza test Wytrzymałości z karą -20, a broń Ogłuszająca (0) test podejmowany bez żadnej kary. W przypadku porażki cel zostaje ogłuszony na czas I rundy za każdy stopień porażki. Jeśli atak zadał obrażenia przekraczające premię z Siły celu, zostaje on również powalony

Okaleczająca (X)

Zaprojektowana z myślą o brutalności i okrucieństwie, Okaleczająca broń często trafia w ręce osób lubujących się w zadawaniu bólu i cierpienia. Cel, któremu zadano przynajmniej jedno obrażenie tego rodzaju bronią, zostaje okaleczony do końca sceny lub do chwili pełnego wyleczenia. Jeśli okaleczona postać podejmie w' swojej turze więcej niż jedną akcję zwykłą, otrzyma obrażenia rozpruwające równe liczbie wyznaczonej w nawiasie (X), kierowane na lokację, która odniosła pierwsze obrażenia. Nie podlegają one redukcji przez Wytrzymałość ani pancerz.

Ostra

Niektóre rodzaje broni i amunicji są w stanie rozciąć każdy pancerz, jeśli trafią pod odpowiednim kątem. Jeśli w rzucie na atak Ostrą bronią wynikiem będą trzy lub więcej stopni sukcesu, wszystkie trafienia wynikające z tego ataku należy rozpatrzyć z podwojoną wartością Penetracji.

Podwójnie Sprzężona

Broń Podwójnie Sprzężona to złączone ze sobą dwa jednakowe ro+ dzaje broni, które strzelają równocześnie. Zwiększa to szanse trafienia poprzez zwielokrotnienie ilości rażących cel pocisków. Broń obdarzona tą cechą specjalną zapewnia premię +20 do trafienia, lecz zużywa dwukrotnie więcej amunicji. Co więcej, strzelając z tej broni, dwa lub więcej stopni sukcesu w teście ataku zapewmiają dodatkowe trafienie. Gdy wyczerpie się amunicja, przeładowanie broni trwa dwukrotnie dłużej.

Porażająca

Broń Porażająca jest w stanie obezwładnić wrogów potężną falą energii lub innymi niezagrażającymi życiu metodami. Cel, który otrzyma przynajmniej jeden punkt obrażeń od broni Porażającej (po redukcji wynikającej z pancerza i premii z Wytrzymałości), musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości. W razie porażki, otrzymuje jeden poziom Zmęczenia i zostaje ogłuszony na liczbę rund równą połowie uzyskanych stopni porażki (zaokrąglonej w górę). ; -

Pośrednia (X)

Wiele broni zaprojektowano, by razić niewidocznych wrogów ogniem stromotorowym lub miotać zza zasłony w kierunku szarżujących nieprzyjaciół. Prowadzenie ognia z broni Pośredniej nie wymaga posiadania celu w zasięgu w'zroku, choć strzelający musi być św iadom jego położenia, poprzez ustalenie ostatniej znanej lokalizacji, pomoc obserwatora lub inne metody.

Podczas wykonywania dowolnej akcji ataku dystansowego, (atak standardowy, ogień półautomatyczny lub automatyczny) z u \ korzestaniem broni Pośredniej, strzelający nie musi obierać za cel miejsca znajdującego się w polu widzenia, jednak strzał odbywa się z karą-10 i wymaga akcji podwójnej, zamiast zwykłej. Ostateczna decyzja o tym:, czy strzelający jest świadomy położenia celu należy do MG, który może nałożyć wynikające z tego dodatkowe kary

Należy wykonać rzut wg diagramu rozrzutu (patrz strona 230) za każde trafienie osiągnięte w teście ataku dystansowego, Pocisk uderza w podłoże, w miejscu oddalonym od wyznaczonego celu o liczbę metrów równą rzutowi IklO pomniejszonemu o premię z Umiejętności Strzeleckich strzelającego (minimalnie zero), w kierunku w yznaczonym przez diagram rozrzutu.

Jeśli atak dystansowy zakończy się porażką, lub w akcji ognia półautomatycznego lub automatycznego nie zostanie osiągnięta maksymalna możliwa liczba trafień, pozostałe pociski - w liczbie równej potencjalnej liczbie trafień wynikającej z Szybkostrzelności broni - zostają wystrzelone, lecz mijają cel. Należy wykonać rzut wg diagramu rozrzutu za każde niecelne trafienie. Pocisk uderza w podłoże, w miejscu oddalonym od wyznaczonego celu o liczbę metrów równą rzutowi XklO, w kierunku wyznaczonym przez diagram rozrzutu, gdzie „X" jest równe liczbie wyznaczonej w nawiasie (X).

Prymitywna (X)

Broń tego rodzaju jest toporna i nieskomplikowana w konstrukcji. Choć groźna, bywa mniej skuteczna wobec nowoczesnych pancerzy. Wynik każdego rzutu na obrażenia, który przekroczy liczbę wyznaczoną w nawiasie (X), zostaje zredukowany do tej liczby. Przykładowo, broń Prymitywna (7) redukuje wyniki 8, 9 oraz 10 w rzucie na obrażenia do 7 Broń tego rodzaju wciąż wywołuje Słuszny Gniew (patrz strona 227), jeśli wynikiem rzutu jest 10.

Przebijająca (X)

Broń Przebijająca za nic ma nawet najwytrzymalszych przeciwników Bez problemu tnie zwartą tkankę i twarde kości. Podczas rozpatrywania obrażeń powodowanych bronią Przebijającą, należy zredukować premię wynikającą z właściwości nadnaturalna Wytrzymałość o liczbę wyznaczoną w nawiasie (X). Przebijająca broń redukuje jedynie nadnaturalną Wytrzymałość, ale nigdy podstawową premię z Wytrzymałości celu. Redukcja nie jest trwała, zachodzi jedynie na potrzeby kalkulacji obrażeń.

Przeciążalna

Wiele broni miotających pociski energetyczne posiada szeroką gamę ustawień, zapewniających użytkownikowi mnogość opcji taktycznych w czasie starcia. W ramach akcji darmowej, broń można przełączać między dwoma trybami: Zwykłym (który korzysta z podstawowych parametrów danej broni) oraz Przeciążonym. Tryb Przeciążony zapewnia premię 10 metrów zasięgu, lklO do obrażeń oraz +2 do wartości Penetracji. Jeśli broń posiada cechę specjalną Wybuchowa, jej wartość wzrasta o 2 (np. Wybuchowa [3] staje się Wybuchowa [5]). Ponadto, tryb Przeciążony pochłania trzykrotnie więcej amunicji w każdym strzale oraz nadaje broni cechę specjalną Ładowana.

Przecinająca

Broń Przecinająca z łatwością przebija pancerze poprzez ogniskowanie niszczycielskiej energii. Posiada zmienną wartość Penetracji, zależną od celności strzału. Po trafieniu bronią Przecinającą, należy zwiększyć wartość Penetracji o podaną bazową wartość za każdy stopień sukcesu osiągnięty w rzucie na atak. Przykładowo, broń Przecinająca o bazowej wartości Penetracji równej 5, którą uzyskano trafienie o trzykrotnym stopniu sukcesu (dodając 3x5=15), osiągnie ostateczną wartość Penetracji równą 20.

Przegrzewająca się

Na skutek niedostatecznej osłony, wadliwego układu chłodzenia lub Zwyczajnie charakterystycznej metody działania, broń często nagrzewa się ciepłem generowanym przez amunicję lub sposób jej wystrzelenia. Przegrzanie następuje po wyrzuceniu 91 lub więcej w teście ataku. Strzelający otrzymuje obrażenia od energii równe obrażeniom broni, z wartością Penetracji równą 0, kierowane w rękę (w rękę, w której trzymana jest broń w przypadku broni jednoręcznej, w losowy rękę w przypadku broni dwuręcznej). Postać może uniknąć otrzymania obrażeń, jeślt zdecyduje się upuścić broń w ramach akcji darmowej.

Hałas wystrzałów

Wystrzały kul i pocisków boltowych, jak również eksplozje powodowane użyciem broni, z pewnością nie należą do cichych. Hałas potrafi "być kłopotliwy dla Akolitów pragnących zachować dyskrecję podczas działań w terenie. Hałaśliwość broni oraz dystans niesienia się dźwięku znacznie różni się zależnie od sytuacji i lokalizacji. Tabela 5-5: Poziom hałasu broni zawiera wskazówki dotyczące przeciętnych dystansów, na których słyszalne są powszechne rodzaje broni, w przestrzeni wolnej od wszelkich innych dźwięków We wszystkich przypadkach, ostateczna decyzja o dystansie, na którym niosą się odgłosy walki należy do Mistrza Gry

Tabela 5-5: Poziom hałasu broni

Broń	Dystans usłyszenia 1
Trafienie nożem do rzucania	10 m
Pistolet automatyczny z tłumikiem	50 m
Młot bojowy miażdżący czaszkę	100 m
Warkot miecza łańcuchowego	200 m
Trzask karabinu laserowego	500 m
Ogień karabinu automatycznego	1 km
Detonacja pocisku boltowego	2 km
Trafienie pocisku działa wstrząsowego	10 km

Przegrzana broń stygnie przez całą kolejną rundę, można z niej ponownie wystrzelić dopiero w drugiej rundzie po przegrzaniu. Broń obdarzona tą cechą specjalną nie zacina się. Każdy efekt powodujący zacięcie, zamiast tego powoduje przegrzanie.

PSIONICZNA

Aby wykorzystać pełnię potencjału broni Psionicznej, niezbędne jest użycie mocy umysłu, dzięki której miecz lub kostur stanie się orężem płonącym nadprzyrodzoną energią zdolną rozpłatać czołg na dwoje.

Broń Psioniczna traktowana jest jako monomolekularna wersja odpowiedniej Niezaawansowanej broni o najlepszej jakości. W rękach psionika, broń tego rodzaju zapewnia premię do obrażeń i wartości Penetracji równą Współczynnikowi Psionicznemu użytkownika (przykładowo, Współczynnik Psioniczny 3 zapewnia premię +3 do obrażeń i wartości Penetracji) i zmienia typ zadawanych obrażeń na energetyczne (En). Ponadto, gdy psionik zada przeciwnikowi obrażenia, może wykonać akcję Skupienia Mocy (przeciwstawną z Siłą Woli) jako zwykłą akcję. Jeśli psionik wygra ten przeciwstawny test, za każdy stopień sukcesu zadaje dodatkowe lklO obrażeń od energii, pomijających Wytrzymałość i pancerz. Podczas kalkulowania siły psionicznej w tym teście, psionik zawsze bierze pod uw'agę swoją bazow'ą wartość Współczynnika Psionicznego i nie generuje Zjawisk Psionicznych. Broni Psionicznej nie można zniszczyć bronią obdarzoną cechą specjalną Energetyczna.

Rozrzutowa

Podstawowa amunicja takiej broni rozchodzi się na boki po wystrzale, rozrywając pobliskie cele. Zadaje jednak mniejsze rany na dłuższych dystansach. Używana na zasięgu z przystawienia, broń otrzymuje premię +10 do trafienia oraz +3 do obrażeń. Na dystansie krótkim otrzymuje premię +10 do trafienia. Na wszystkich dłuższych dystansach, otrzymuje karę -3 do obrażeń.

Sprawdzona (X)

Tego rodzaju broń zawsze powoduje ciężkie urazy Wynik każdego rzutu na obrażenia mniejszy od liczby wyznaczonej w nawiasie (X) zostaje zwiększony do tej wartości. Przykładowo, broń Sprawdzona (3) zwiększa wyniki 1 i 2 w rzucie na obrażenia do 3.

Galaktyka
PEŁNA BRONI

Pomimo rozmiarów sektora Askellon, stanowi on tylko jeden z niezliczonych sektorów Imperium, w skład których wchodzą miliardy piana otaz nieprzebrane kuźnie i fabryki, z których każda wytwarza broń i pancerze o nieskończonej Eczbie różnych modeli i projektów Przedmioty opisane w tym rozdziale odzwierciedlają najpopularniejsze wzory które mogą nosić odmienne nazwy na różnych planaach. Zachęca się graczy do wymyślania unikalnych nazw i elementów tła fabularnego dla broni, pancerzy i innego sprzętu używanego przez postacie. Wejście w posiadanie Wdowiciela o wzorcu Katerina jest naturalnie bardziej satysfakcjonujące, niż otrzymanie pospolitego rewolweru.

Szturmowa

Broń Szturmowa wystrzeliwuje istny grad pocisków w tak krótkim czasie, że wypełnia wrogów ołowiem w mgnieniu oka. Ta cecha specjalna podwaja liczbę trafień zadawanych celowi, jak również ilość zużywanej amunicji. Przykładowo, broń Szturmowa używana w trybie ognia automatycznego zapewnia dwa dodatkowe trafienia za każdy uzyskany stopień sukcesu (aż do maksymalnej Szybkostrzelności broni, według zwykłych zasad).

Termiczna

Tego rodzaju broń przeznaczona jest do zwalczania ochronnych pancerzy za pomocą intensywnego ciepła; szybko przemienia nawet najcięższą zbroję w dymiącą ciecz. Broń podwaja wartość Penetracji na dystansie krótkim lub krótszym.

Toksyczna (X)

Wypełniona szkodliwymi chemikaliami i szybko działającymi truciznami broń Toksyczna poraża przeciwników zjadliwymi chorobami. Na koniec swojej tury, postać, która otrzymała obrażenia (po redukcji wynikającej z pancerza i premii za Wytrzymałość) od tego rodzaju broni w minionej rundzie musi wykonać test Wytrzymałości z karą równą dziesięciokrotności liczby wyznaczonej w nawiasie (X). W przypadku niepowodzenia otrzyma dodatkowe łklO obrażeń {o rodzaju odpowiadającym pierwszej broni o tej cesze, która zadała jej obrażenia w rundzie). Przykładowo, broń Toksyczna (4) nakłada karę -40 do testów odparcia jej efektów Chemikalia i toksyny niektórych rodzajów broni i stworzeń mogą powodować dodatkowe efekty lub zadawać większe obrażenia, co zaznaczono w ich opisach.

Unieruchamiaiaca (X)

Usidlająca broń tego rodzaju wykorzystuje włókniste sied, kleiste decze lub inne oplątujące materiały, by uniemchomić przedwników Ceł trafiony bronią obdatzoną tą cechą specjalną musi wykonać test Zręczności z karą równą dziesięciokrotności liczby wyznaczonej w nawiasie (X). Przykładowo, broń Unieruchamiająca (lj nakłada karę -10 do testu Zręczności. W razie porażki, cel zostaje unieruchomiony i nie może podejmować żadnych akcji, innych niż próba wyswobodzenia się. Może wykonać Ambitny (+0) test Siły lub Zręczności jako akcję podwójną z karą równą dziesięciokrotności liczby wyznaczonej w nawiasie (X). W przypadku sukcesu, uwalnia się rozrywając pęta lub wyślizgując się z nidi Do momentu wyswobodzenia, cel uznaje się za bezbronny:

Wybuchowa (X)

Pociski wystrzeliwane z tej broni eksplodują po uderzeniu w cel, rozrzucając szczątki i odłamki we wszystkich kierunkach. Podczas rozpatrywania trafienia bronią Wybuchową, wszyscy znajdujący się w zasięgu wybuchu (wyznaczonego liczbą „X" w nawiasie, w metrach), również otrzymują jedno trafienie. Należy wykonać jeden rzut na .obrażenia i zastosować jego wynik do wszystkich postaci rażonych przez wybuch. Wybuchowa broń podlega zasadom rozrzutu, jeśli strzelający poniesie porażkę w teście Umiejętności .Strzeleckich (patrz strona 230).

Wyważona

Precyzyjnie dociążona broń doskonale reaguje na ruchy użytkownika, ułatwiając parowanie ciosów. Wyważona broń zapewnia premię +10 do testów (Walki Wręcz podczas parowania. Premia ta zostaje przyznana tylko raz, nawet, jeśli postać walczy wieloma rodzajami Wyważonej broni.

Ky Bron

I ZDOLNOŚCI

Broń pojawiająca się w Dark Heresy wymaga do efektywnej walki wykupienia odpowiednich zdolności. Bez uprzedniego przeszkolenia potrafi być bowiem równie niebezpieczna dla sojuszników jak i wrogów Aby skutecznie posługiwać się każdym rodzajem broni (Laserowa, Łańcuchowa, Niezaawansowana, itd.) należy posiadać odpowiednią zdolność broń specjalna. Przykładowo, strzelanie z boltera lub innej broni boltowej wymaga zdolności broń specjalna (Boltowa). Broń Egzotyczna wymaga Większej specjalizacji, by jej używać, strzelający musi posiadać odpowiednią zdolność broń egzotyczna (Grawitonowa, Igłowa lub Sieciowa). Przykładowo, używanie pistoletu grawitonowego; wymaga zdolności broń egzotyczna (Grawitonowa).

Istnieją okoliczności, w których postać będzie zmuszona użyć broni, dla której nie posiada odpowiedniej zdolno- ^ iHfeści. Wiąże się to z nałożeniem kary -20 do wykony- j|| jppR.ia,. wanych testów.

ZAPALA]ĄCA

Broń tego rodzaju wykorzystuje prometium, łatwopalne proszki lub inne palne substancje, by razić cel pierwotnym płomieniem. Trafiony Zapalającą bronią cel musi wykonać test Zręczności (nawet jeśli nie otrzyma obrażeń). W razie porażki zostaje podpalony (patrz strona 243).

Jeśli celem ataku Zapalającego jest pojazd, pilotująca go postać musi wykonać test odpowiedniego rodzaju pilotażu, z premią równą wartości pancerza pojazdu na atakowanej stronie. W razie porażki, pojazd zostaje podpalony (patrz ramka Pali się! na stronie 263).

Zawodna

Postrzegany jako obelga wobec Omnisjasza, Zawodny oręż odznacza się nieprzemyślaną konstrukcją, kiepskim wykonaniem lub nieprawidłową konsekracją. Bywa niewiele lepszy od całkowitego braku uzbrojenia. Zawodna broń zacina się przy wyniku rzutu równym bądź wyższym niż 91, nawet podczas strzelania w trybie półautomatyczni nym lub automatycznym.

Żrąca

Broń wykorzystuje wyjątkowo żrące substancje, które rażą zarówno cel, jak i jego ekwipunek. Trafienie Żrącą bronią powoduje redukcję Punktów Pancerza na trafionej lokacji o lklO. Jeśli Punkty Pancerza spadną poniżej 0 lub cel nie nosi żadnego pancerza na pu. danej lokacji, nadmiar redukcji Punktów Pancerza (lub jej całość, jeśli cel jest nieopancerzony) należy zastosować jako dodatkowe obrażenia, które nie podlegają redukcji przez Wytrzymałość. Pancerz celu może zostać porażony Żrącą bronią wielokrotnie, a w ynikająca z tego redukcja 11 Punktów Pancerza podlega sumowaniu. Rażony pancerz | można naprawić Wykonując Ambitny (+0> test korzystania z technologii. Akolita posiadający zdolność ulepszenie zbroi jk może użyć jej, by naprawić przeżarty pancerz.

Broń dystansowa

Wielu w 41. Tysiącleciu traktuje broń dystansowy jako niezbędny element ekwipunku, który może przyjęć formę zarówno ukrytego pistoletu kieszonkowego, jak również wielkiego karabinu boltowego lub ciężkiego miotacza płomieni. Nieuzbrojonych nierzadko czeka podobny los, co zwierzynę, na który polowali starożytni wiele tysiycleci temu.

Broń boltowa

Strach zapewnia Imperium Ludzkości dominujycy pozycję w galaktyce. Niewiele przedmiotów potrafi wzbudzić więcej lęku, niż broń boltowa. Miota ona potężne, samonapędzajyce pociski, które eksploduję po wbiciu się w cel. Boltery stanowię okrutny mieszankę zaawansowanej technologii i rozmyślnego bestialstwa, która zapewniła Imperium byt na przestrzeni ponad dziesięciu tysięcy lat.

Broń boltowa to wyśmienite, choć kapryśne urzydzenia, wymagajyce umiejętnej konserwacji z wykorzystaniem odpowiednich rytuałów i błogosławieństw. Wiele egzemplarzy liczy sobie setki lat. Przekazywane sy wojownikom z pokolenia na pokolenie, obrastajyc legendy na równi z właścicielami. Broń boltowa stanowi nieodłyczny atrybut *Adeptus Astartes,* jednak śmiertelni słudzy Imperatora mogę również zdobyć błogosławieństwo używania mniejszych, lżejszych jej rodzajów Amunicja boltowa bywa równie rzadka i skomplikowana w produkcji, co sama broń; niewielu posiada możliwość jej zdobycia. Standardowy pocisk skrywa niesamowicie zwarty rdzeń i zakończony jest czubkiem z diamentytu. Różnorodna specjalistyczna amunicja pozwala zwalczać również potężniejszych wrogów.

Pistolet boltowy

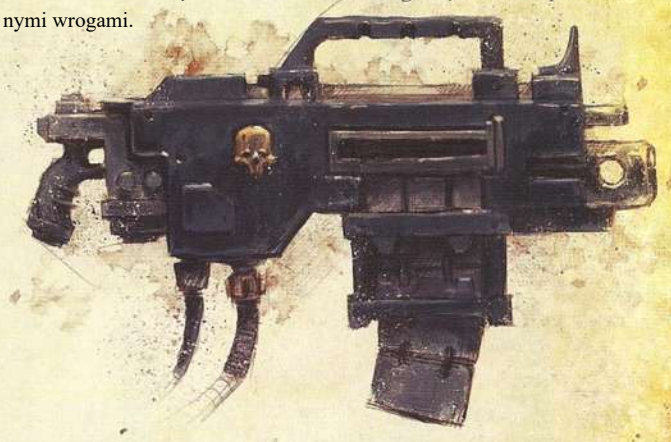
Pistolety boltowe cenione sy zarówno jako oznaka statusu, jak i potężna broń. Pomimo rzadkości występowania, powodujy powszechny strach. W rękach Komisarza Gwardii Imperialnej taki pistolet potrafi uniemożliwić tchórzliwy ucieczkę oddziału. Użyty przez Inkwizytora, powstrzyma przywódcę kultu przed wywołaniem plugawego demona. Potęga pistoletu boltowego, zarówno faktyczna, jak i symboliczna, jest tak wielka, że wielu bez wahania poświęci wszystko, by go zdobyć.

Karabin boltowy

Karabiny boltowe, potocznie zwane bolterami, stanowiy główny broń Kosmicznych Marines. Dzierży oni egzemplarze tak wielkie, że niewielu zwykłych śmiertelników jest w stanie je podnieść, a co dopiero użyć w walce. Lżejsze modele używane przez inne sługi Imperatora odznaczajy się niewiele mniej niszczycielski siły, co pozwala im skutecznie zwalczać wszystkich, którzy opierajy się Jego woli.

Ciężki bolter

Tego typu olbrzymiy broń z rzadka widuje się poza siłami zbrojnymi, lecz często stanowi ona ostatniy linię obrony przed koszmarem Niszczycielskich Potęg. Powiększone pociski skrywajy większy ilość paliwa napędowego i potężniejsze ładunki wybuchowe, czyniyce z ciężkiego boltera śmiercionośny broń w walce na długie dystanse z opancerzonymi wrogami.



Bolter szturmowy

Boltery szturmowe łyczy niszczycielsky moc dwóch karabinów' boltowych w jednej, bardziej przenośnej broni. Miotajy niepowstrzymane gradobicie pocisków zdolne rozerwać na strzępy cały grupę wrogów' jedny salwy, powstrzymujyc szaleńcze natarcie w dygu kilku chwil.

Bolter łączony

Bolter łyczony stanowa fuzję karabinu boltowego i innego rodzaju uzbrojenia w' jedny, ponadwymiarowy broń, zapewniajycy więcej opcji taktycznych w czasie walki. Najczęściej spotykane modele łyczy bolter z miotaczem ognia lub innym modelem karabinu: grawitonowym, plazmowym lub termicznym. Kosztem takiego połyczenia jest zmniejszona wydajność drugorzędnej broni.

Bolter łyczony może być wykorzystany jako karabin boltowy' według zwykłych reguł. Broń drugorzędna posiada Magazynek rozmiaru 1, musi więc być przeładowana po każdym wystrzale. Akcja przeładowania uzupełnia też amunicję karabinu boltowego. Bolter łyczony posiada dostępność mniejszy o jeden stopień od trudniej dostępnej z dwóch łyczonych broni oraz obciyżenie równe 7 kg plus połowa obciyżenia broni drugorzędnej.

Tabela 5-6: Broń dystansowa

Nazwa	Klasa	Zasięg	Szbst.	Obr.	Pen.	Mag.	Ład.	Cechy specjalne	Obc.	Dost.
Broń boltowa										
Pistolet boltowy	Pistolet	30 m	P/2/1	1klO+5 Eks	4	8	Runda	Druzgocząca	3.5 kg	NS
Karabin boltowy	Podstawowa	100 m	S/3/-	1klo+5 Eks	4	24	Runda	Druzgocząca	7 kg	NS
Ciężki bolter	Ciężka	150 m	-/-/6	1klO+8 Eks	5	60	Runda	Druzgoczącą::	40 kg	NS
Bolter szturmowy	Podstawowa	90 m	P/2/4	1klO+5 Eks	4	60	Runda	Druzgocząca, Szturmowa	9 kg	WY
Broń laserowa										
Pistolet laserowy	Pistolet	30 m	P/2/-	1klO+2 En	0	30	Akcja	Niezawodna	L5 kg	PW
Karabin laserowy	Podstawowa	100 m	P/3/-	1klO+3 En	0	60	Runda	Niezawodna	4 kg	PW
Strzelba laserowa	Podstawowa	70 m	P/-/-	1klo+4 En	0	1	Akcja	Zawodna	4 kg	LI
Laserowy karabin snajperski	Podstawowa	150 m	?/-/-	1klO+3 En	1	40	Runda	Celna, Niezawodna, Przebijająca (4)	15 kg	: NZ
Przeciążony pistolet laserowy	Pistolet	20 m	P/2/-	1klO+4 En	7	40	2 Rundy	-	4 kg	RZ
Przeciążony karabin laserowy	Podstawowa	60 m	P/3/-	1klO+4 En	7	30	2 Rundy	—	6 kg	RZ
Broń ogniowa										
Ręczny miotacz ognia	Pistolet	10 m	?/-/-	1klO+4 En	2	2	2 Rundy	Miotacz, Zapalająca	3.5 kg	RZ
Miotacz ognia	Podstawowa	20 m	P/ /-	1klO+4 En	2	6	2 Rundy	Miotacz, Zapalająca	6 kg	NZ
Ciężki miotacz ognia	Ciężka	30 m	P/-A-	1klO+5 En	4	10	2 Rundy	Miotacz, Zapalająca	45 kg	RZ
Broń palna										
Ciężki karabin maszynowy	Ciężka	100 m	-/-/8	1klO+4 Ud	3	80	2 Rundy	-	30 kg	RZ
Działko automatyczne	Ciężka	300 m	P/3/-	3klo+8 Ud	6	24	2 Rundy	Niezawodna	40 kg	NS
Karabin automatyczny	Podstawowa	100 m	P/3/10	1klO+3 Ud	0	30	Runda	-	5 kg	ŚD
Karabin snajperski	Podstawowa	200 m	?/-/-	1klO+4 Ud	3	20	Runda	Celna, Niezawodna	5 kg	NZ
Pistolet automatyczny	Pistolet	30 m	P/-/6	1klO+2 Ud	0	18	Runda	-	1.5 kg	ŚD
Pistolet samopowtarzalny	Pistolet	30 m	P/3/-	1klO+3 Ud	0	9	Runda	-	L5 kg	ŚD
Pistolet wielkokalibrowy	Pistolet	35 m	?/-/-	1klO+4 Ud	2	5	2 Rundy	-	3 kg	NZ
Rewolwer	Pistolet	30 m	?/-/-	1klO+3 Ud	0	6	2 Rundy	Niezawodna	1.5 kg	LI
Strzelba	Podstawowa	30 m	?/-/-	1klO+4 Ud	0	8	2 Rundy	Rozrzutowa	5 kg	ŚD
Strzelba bojowa	Podstawowa	30 m	P/3/-	1klo+4 Ud	0	18	Runda	Rozrzutowa	6.5 kg	NZ
Broń plazmowa										
Pistolet plazmowy	Pistolet	30 m	P/2/-	1klO+6 En	6	10	3 Rundy	Przeciążalna, Przegrzewająca się	4 kg	NS
Karabin plazmowy	Podstawowa	90 m	P/2/-	1klo+7 En	6	40	5 Rund	Przeciążalna, Przegrzewająca się	18 kg	NS
Broń termiczna										
Pistolet Inferno	Pistolet	10 m	P/-/-	2klo+10 En	12	3	Runda	Termiczna	3 kg	NU
Karabin termiczny	Podstawowa	20 m	P/-/-	2klo+10 En	12	5	Runda	Termiczna	15 kg	NS
Broń egzotyczna										
Pistolet grawitonowy	Pistolet	15 m	?/-/-	1klO+3 Ud	6	6	Runda	Grawitonowa, Ogłuszająca (1)	3 kg	NU
Karabin grawitonowy	Podstawowa	30 m	P/3/-	1klO+6 Ud	8	9	2 Rundy	Grawitonowa, Ogłuszająca (2)	6 kg	WY
Pistolet igłowy	Pistolet	30 m	?/-/-	1kio Rp	0	6	Runda	Celna, Przebijająca (1), Toksyczna (5)	5 kg	NS
Karabin igłowy	Podstawowa	80 m	?/-/-	1klO Rp	0	6	2 Rundy	Celna, Przebijająca (1), Toksyczna (5)	5 kg	NS
Pistolet sieciowy	Pistolet	30 m	?/-/-	-	0	1	Runda	Unieruchamiająca (0)	3.5 kg	NS
Miotacz sieci	Podstawowa	50 m	?/-/-	-	0	1	Runda	Unieruchamiająca 11), Wybuchowa (3)	8 kg	RZ

Tabela 5-6: Broń dystansowa (ciąg dalszy)

Nazwa	Klasa Zasięg	Szbst.	Obr.	Pen.	Mag.	Ład.	Cechy specjalne	Obc.	Dost.
Broń niezaawansowana									
Bolas	Rzucana 10 m	?/-/-	-	0	1	-	Niecelna, Unieruchamiająca (1)	L5 kg	ŚD
Łuk	Podstawowa ;30 m	?/-/-	IklO R_P	0	1	Akcja	Niezawodna, Prymitywna (6)	2 kg	PW
Kusza	Podstawowa 30 m	?/-/-	IklO R_P	0	1	2 Rundy	Prymitywna (7)	3 kg	PW
Wyrzutnie									
Granatnik	Podstawowa bu m	P/-/ -	T	- T	b	Z Kimdy	†	Iż/kg	bD
Wyrzutnia rakiet	Ciężka 300 m	?/-/-	t	T	1	Runda	t	35 kg	RZ

t *Obrażeniu, Penetracja i cechy specjalne broni zależne są od wystrzeliwanego rodzaju granatu lub rakiety.*

Broń laserowa

Broń laserowa jest w Imperium równie powszechna, jak sama ludzkość Jest niezawodna, tania w produkcji i prosta w konserwacji. Kuźnie i fabryki w całej galaktyce wytwarzają co roku nieprzebrane miliardy egzemplarzy broni laserowej, by zaopatrzyć gigantyczne armie Gwardii Imperialnej. Kolejne miliony trafiają w ręce kryminalistów, /kopcowych kultów i innych szemranych organizacji. Każdy strzał wyrwała wiązkę energii laserowej przechowywanej w kondensatorach wysokiego napięcia. Wystrzał lasera wiąże się z gwałtownym rozbłyskiem i dźwiękiem przypominającym trzask bicza.

Regulacja ustawień broni laserowej: Standardowe modele broni laserowej posiadają opcję regulacji ustawień wiązki, pozwalające na prowadzenie ognia o większym natężeniu. Broń można przeciążyć, co wiąże się z premią +1 do zadawanych obrażeń, lecz pochłania dwukrotnie więcej amunicji w każdym strzale. Możliwe jest również wywołanie zwarcia, co zapewnia premię +2 do zadawanych obrażeń oraz +2 do wartości Penetracji, lecz pochłania czterokrotnie więcej amunicji w każdym strzale, anuluje cechę specjalną Niezawodna i nakłada cechę Zawodna.

Pistolet laserowy

Przenośne i bezawaryjne pistolety laserowe są ulubioną bronią zarówno imperialnych oficerów, jak i przywódców gangów

Karabin laserowy

Karabiny laserowe to główny oręż Gwardii Imperialnej, co czyni z nich najpowszechniejszy rodzaj broni laserowej w galaktyce. Występują **w** wielu modelach i wzorach. Imperium zawdzięcza przetrwanie ich niezawodności, nieskomplikowanej konstrukcji i prostocie eksploatac ji.

Strzelba laserowa

Na planetach, które zatraciły wzorzec konstrukcji akumulatorów energetycznych, strzelby laserowe nierzadko wypierają karabiny. Często trafiają w ręce:zdesperowanych i słabo wyposażonych buntowników lub renegatów. Strzelby laserowe bywają wytwarzane chałupniczymi metodami lub stanowią przeróbki antycznych i uszkodzonych karabinów laserowych, poczynione w szabrowniczycb warsztatach lub- heretyckich kuźniach. Prowizoryczne akumulatory strzelb laserowych bywają w najlepszym wypadku kapryśne, lecz wystrzeliwane wiązki przerastają mocą te emitowane przez standardowe karabiny Strzelby laserowe nie korzystają z reguł regulacji ustawień broni laserowej.

Laserowy karabin snaiperski

Laserowe snajperki to specjalistyczna odmiana karabinów laserowych przeznaczonych dla strzelców wyborowych. Dłuższa lufa i precyzyjniejszy kolimator pozwalają prowadzić celny ogień na dłuższych- dystansach, tłumiąc przy tym charakterystyczny-.trzask broni laserowej. Długość lufy i konieczność prowadzenia'ognia pojedynczego czynią • z tego karabinu mało efektywną broń w walce na krótszych dystansach.

Przeciążony pistolet i karabin laserowy

Broń przeciążona to szczególna odmiana standardowej broni laserowej, wykorzystująca potężniejsze akumulator)' zapewniające' potężniejszy ładunek energii w każdym wystrzale. Częstóiiżywajg; ich wysokiej rangi oficerowie wojskowi oraz elitarne formacje, taMe-

Ładowanie akumulatorów broni laserowe)

Jednym z powodów popularności broni laserowej jest ich układ zasilania. Bezawaryjne akumulatory łatwo jest ponownie naładować, nawet w warunkach polowych, co zapewnia ciągłe źródło amunicji. Gracze mogą wykonać test korzystania z technologii, by naładować wyczerpany akumulator, o ile w pobliżu znajduje./ Się odpowiednie źródło energii, jak choćby standardowe ogniwo ładujące lub nawet działający transporter Chimera. Czas ładowania zależy od poziomu mocy broni. Przeważnie trwa kilka ; godzin, lecz ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry Akumulatory laserowe można ładować, poddając je działaniu intensywnego ciepła czy nawet otwartego ognia, choć zajmuje to więcej: czasu i powoduje trwałą degradację. Po pierwszym ładowaniu f w ten sposób, wartość Magazynka akumulatora zostaje zredu- ł kowana o połowę, a wykorzystująca go broń traci cechę Niezawodna (lub staje się Zawodna, jeśli nie jest Niezawodna). Po każdorazowym ładowaniu w ten sposób, należy wykonać rzut klOO. Jeśli wynikiem będzie 70 lub więcej, akumulator ulega trwałemu uszkodzeniu i staje się bezużyteczny.

jak *Militarum Tempestis,* lecz inne organizacje Imperium dysponujące odpowiednimi wpływami również preferują oferowaną przez przeciążoną broń siłą ognia w walce z heretykami i innymi wrogami.

Przeciążona broń laserowa, nawet w formie pistoletu, wykorzystuje ważący 10 kg plecak z układem zasilania, zamiast standardowego, odłączanego akumulatora. Powiększone ogniwa energetyczne zapewniają potężniejszą emisję energii, lecz czynią przeładowanie niepraktycznym. Większość użytkowników jest w stanie zaakceptować tę zależność. Tego rodzaju broń nie korzysta z reguł regulacji ustawień broni laserowej. Przeciążoną broń laserową można również podłączyć do większych plecaków amunicyjnych (patrz strona 163).

Broń ogniowa

Jak sugeruje nazwa, broń ogniowa razi wrogów płomieniami. Upodobały' je sobie różnorodne frakcje Ekłezjarchatu, gdyż ogień nie tylko zabija, lecz również oczyszcza duszę. Każdorazowe naciśnięcie spustu wysyła w powietrze ciekły' ogień, który' płonie nawet w warunkach beztlenowych. Rażonym nieszczęśnikom z trudem przychodzi wygaszenie płomieni, większość ginie podczas prób stłumienia pożaru.

Ręczny miotacz ognia

Zwany również pistoletem ogniowym lub wypalaczem, ręczny miotacz wyśmienicie sprawdza się w walkach na krótkie dystanse. W takich warunkach jego straszliwy efekt przyćmiewa niewielki zasięg i niską celność.

Miotacz ognia

Powszechna broń wśród wielu gangów i kultów (które rozkoszują się zapachem palonego ciała), relatywnie prosta w konstrukcji i konserwacji. Nie wymaga doborowej celności, a masowa pożoga doskonale sprawdza się w walce ze skrytymi wrogami oraz w ciasnych przestrzeniach.

Ciężki miotacz ognia

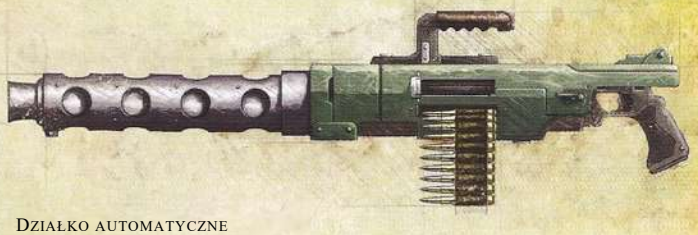
Olbrzymie i przerażające ciężkie miotacze o podwójnych wylotach tworzą ogromne podmuchy ognia zdolne pochłonąć całe zastępy przeciwników Jedynie najsilniejsi są w stanie unieść broń oraz znacznych rozmiarów plecak z wymaganym zapasem paliwa, lecz obecność ciężkiego miotacza ognia powstrzymała niejedno heretyckie natarcie..

Broń palna

Ghoćw' Imperium funkcjonuje cała gama ezoterycznej broni energetycznej, -w wielu miejscach dominuje wciąż nieskomplikowana broń palna, zwana również „kulomiotami". Zasadą ich działania jest wystrzał z dużą prędkością ciężkich brył metalu, ze śmiercionośnym skutkiem. Prosta w produkcji broń palna staje się tym powszechniejsza, im dalej od zaawansowanej cywilizacji, zwłaszcza na dzikich światach i w mrokach Podkopom: Obywatele wielu obszarów' noszą tego rodzaju oręż jako broń osobistą, zapew niającą możliwość obrony własnej.

Ciężki karabin maszynowy

Karabiny maszynowe to częsty' widok zarówno na polach bitew' jak i w',głębiach Podkopów,-gdyż te lokacje niejednokrotnie nie różnią się zbytnio panującymi warunkami Relatywnie proste w konstrukcji i konserwacji, używają zestandaryzowanej amunicji wystrzeliwaną w długich, piwgwiiżdżających seriach przeciw piechocie i lekkim pojazdom. Niewielu posiada tężyznę fizyczną wymaganą do prowadzenia ognia z ciężkiego karabinu, zwłaszcza biorąc pod uwagę jego okryły złą sławą odrzut. Większość użytkowników korzysta więc z dwójnogów lub innej formy podparcia. Jak każdy rodzaj broni palnej, karabiny maszynowe występują w wielu modelach i posiadają różne rodzaje układów amunicyjnych, jak taśmy amunicyjne, olbrzymie magazynki lub szerokie bębny z nabojami.



Działko automatyczne

Działka to ciężka, potężna broń zdolna niszczyć zarówno lekkie pojazdy', jak i opancerzonych wrogów na długich dystansach. W imperialnej armii często montowane są na czołgach lub obsługiwane przez drużyny piechoty, lecz można je również znaleźć w plugawych rękach buntowników i zbrojnych heretyków

Karabin automatyczny

Choć nie są tak powszechne w siłach zbrojnych jak broń laserowa, karabiny automatyczne to podstaw'ow'e uzbrojenie wielu lokalnych oddziałów, które do obrony miejsca zamieszkania przed zewnętrznymi i wewnętrznymi wrogami preferują wytrzymałą i tanią w produkcji broń. Karabiny korzystają z powszechnie dostępnej, małokalibrowej amunicji zawartej w zestandaryzow'anych magazynkach. Możliwość prowadzenia pojedynczego, półautomatycznego i automatycznego ognia czyni z nich oręż równie wszechstronny, co łatwy w produkcji i zaopatrzeniu.

Karabin snajperski

Choć mniej wysublimowane od elitarnych karabinów' igłowych, karabiny snajperskie są wciąż bardzo skuteczne przeciw lekko opancerzonym celom. W połączeniu z trójnogiem i celownikiem optycznym, pozwalają odwrócić losy bitwy jednym celnym strzałem.

Pistolet automatyczny

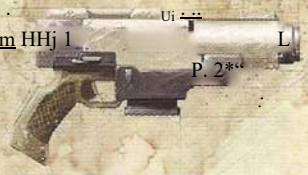
Szybkostrzelny i przenośny pistolet automatyczny stanowi popularną broń boczną wśród weteranów' Gwardii Imperialnej jako. dopełnienie karabinu laserowego lub innej, mniej solidnej broni. Tego rodzaju pistolety zdobyły również popularność w hierarchiach gangów; w' których gradobicie pocisków pozwala szybko zakończyć dyskusję o prawie do przywództwa.

Pistolet samopowtarzalny

W przeciwieństwie do rewolwerów, tego rodzaju pistolet pozwala na prowadzenie zarówno ognia pojedynczego, jak i półautomatycznego. Jest równie łatwy w produkcji i konserwacji jak pistolet automatyczny, choć bywa mniej celny na dłuższych dystansach.

Pistolet wielkokalibrowy

Ten model pistoletu kładzie nacisk na siłę ognia ponad wszelkie inne aspekty konstrukcji. Stanowa ciężką i brutalną broń, używaną przez osoby, które nie przywiązują wagi do stanu trafionego nią celu. Pistolet wielkokalibrowy kopie jak w'ście- . kły grox. Nakłada karę -10 do testowy pm HHj 1 Umiejętności Strzeleckich, jeśli strze-; łający nie używa go oburącz lub nie posiada rękawicy tłumiącej.



Rewolwer

Rewolwery wykorzystują obrotowy bęben do prowadzenia ognia pojedynczego. Bęben mieści kilka komór nabojowych, które trzebaręcznie napełniać pociskami. Otwarta konstrukcja ułatwia ładowanie . niestandardowej amunicji przeznaczonej na szczególne sytuacje, co czyni z rewolwerów ulubioną jbtoń boczną wielu łowców nagród i tropicieli. -

Strzelba

Strzelby są proste w produkcji, a szerokie pole rażenia czyni z nich wyśmienitą broń dla osób słabo wyszkolonych w walce dystansowej. Krótki zasięg i niska prędkość pocisków bywają wadami podczas większych starć, lecz czynią ze strzelb idealną broń do walki abordażowej. Zestandaryzowona konstnikcja pocisków pozwala na stosowanie szerokiego wachlarza specjalistycznej amunicji.

Broń plazmowa

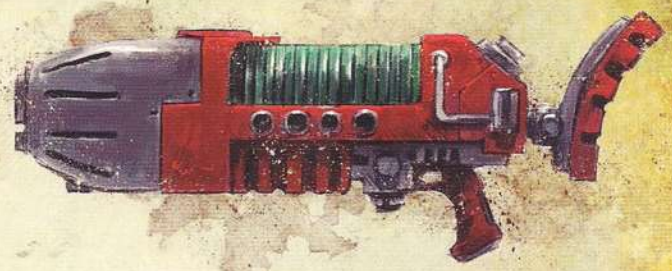
Podobnie jak w przypadku wielu innych rodzajów zaawansowanej imperialnej technologii, konstrukcja broni plazmowej to niemal całkowicie zatracona sztuka. Sekrety jej produkcji i naprawy znane są jedynie garstce adeptów *Mechanicum.* Oręż ten wytwarza niestabilną reakcję plazmową za sprawą paliwa wodorowego, uwięzionego w stanie fotonowym wewmątrz wytrzymałych pojemników Paliwo, kierowane w'zdłuż broni przez generatory magnetyczne, opuszcza lufę z dużą prędkością jako kula energii. Wyciek plazmy nagrzewa broń wraz z każdym strzałem, nawet pomimo otworów' wentylacyjnych umieszczonych przy wylode, co wymaga przerw pomiędzy wystrzałami o dużej mocy Nagromadzone ciepło często bywa tale intensywną że parzy również użytkownika.

Pistolet plazmowy

Każda z tych niewielkich broni skrywa w sobie wściekłość rozpalonej gwiazdy Bezpośrednio milionie (mmiii rozerwać na strzępy nawet ciężko opaneer/imech jjH wrogów: Znikają w kuli rozżarzone-gp blasku, niczym skarceni świetlistym w zrokiem Imperatora.

Karabin plazmowy

Wiele karabinów plazmowych liczy sobie setki, a nawet tysiące lat Odzyskanie utraconego egzemplarza nierzadko jest większym priorytetem, niż ocalenie rannego użytkownika, jeśli okoliczności nie pozwalają uratować obojga. Pomimo niebezpieczeństw związanych z użytkowaniem karabinu plazmowego, właściciele traktują możliwość ich noszenia jako szczególne wyróżnienie, często niepojęte dla osób postronnych.

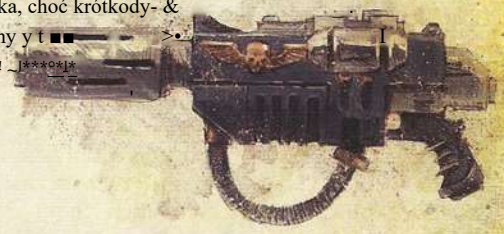


Broń termiczna

Broń termiczna przypieka wrogów Imperium krótkodystansowymi impulsami intensywnegcrgoraca. Większość modeli działa poprzez łączenie mieszanki sprężonych gazów, doprowadzając je do niestabilnego, mikrocząsteczkn wego stanu i powodując wystrzał w formie skupionego promienia zdolnego przemienić czołg w' hałdę roztopionego metalu. Na toize promienia wilgoć zawarta w' powietrzu ulega gwałtownemu wrzeniu, co powoduje charakterystyczny syk towarzyszący destrukcji celu.

Karabin termiczny

Karabiny termiczne to ulubiona broń specjalistów- od walki z pojazdami pancernymi. Niszczycielska, choć krótkody- & stansowa moc tej bromy y t /dob: ic-ŕ ;k ilvi /arów no pancerne phty jak i ciężkie grodzie obronne.



Pistolet Inferno

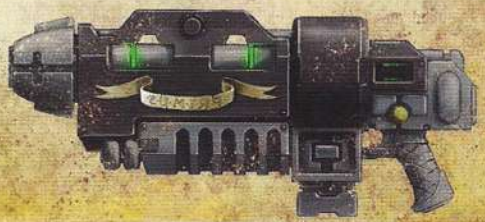
Pistolety tego rodzaju są obecnie niemal niemożliwe do wyprodukowania. Prawie wszystkie istniejące egzemplarze to relikty minionych wieków: Posiadanie pistoletu Inferno jest oznaką statusu. Jedynie najpotężniejszym i najbardziej wyływwwym osobistościom przypada zaszczyt dzierżenia tych bezcennych artefaktów!

Egzotyczna broń dystansowa

Niektóre rodzaje broni są tak wyspecjalizowane lub rzadkie, że na-W'et weterani pól bitew często się z nimi nie stykają, a co dopiero używają w walce. Inne pochodzą od obcych i przerażają zwykłych, obywateli Imperium. Po taki zbrukany oręż sięgają jedynie najbardziej zdesperowani radykałowie. Broń egzotyczna jest ekstremalnie rzadka, niejednokrotnie pozwala powalić wroga, nim ten zda sobie sprawi? z grożącego niebezpieczeństwa.

Broń grawitonowa

Broń grawitonowa to nadzwyczaj rzadkie relikty Mrocznego Wieku Technologii, święte urządzenia znajdujące się pod nieufną'pieczą *AikptisMchaahis;* które opuszczają ich zbrojownie jedynie w szczególnych fckoficznościach.



Broń grawitonowa strzela tajemnymi cząstkami, które rozpraszają pola grawimetryczne otaczające cel, wykorzystując przeciw niemu jego własną masę. Okrutna, miażdżąca siła nienaturalnej energii rozrywa kadłuby i gniecie opancerzonych wrogów Najczęściej występują w formie karabinu, choć pistolety i grawitonowa broń łączona spotykana jest wśród elitarnych drużyn w oddziałach *Mschamcum* tropiących technoherezje.

Broń igłowa

Broń igłowa miota pokryte zjadliwymi truciznami krystaliczne odłamki za pomocą wąskiego promienia laserowego. Najlepiej sprawdza się przeciw nieopancerzonym celom, gdyż niemal każdy rodzaj "osłony potrafi stępić pociski igłowe, Rażeni tego rodzaju bronią nieprzyjaciele często padają martwi, nie poczuwszy nawet trafienia. Pistolety igłowe to wyśmienita broń boczna dla szpiegów i włamywaczy Snajperzy preferują znacznie większe karabiny igłowe, zapewniające dłuższy zasięg. Broń igłową należy traktować jak posiadającą wbudowany tłumik (patrz strona 164).

Broń sieciowa

Miotacze sieci strzelają bryłami żelatynowych włókien, które pęcznieją w zetknięciu z powietrzem, tworząc sieć z lepkiego, niemal niemożliwego do rozerwania materiału. Ceniona przez *Adeptus Arbites* i łowców nagród broń sieciowa, pozwala bardzo szybko spacyfikować rozszalały dum ośmielający się łamać Prawo Imperatora. Niewielu w ten sposób spętanych nieszczęśników jest w stanie oswobodzić się ze zwartej pajęczyny sieci. Włókna stają się kruche i ulegają rozkładowi po upływie lk5 godzin.

Niezaawansowana broń dystansowa

W targanym wojną 41. Tysiącleciu walki prowadzone są z wykorzystaniem różnorodnego oręża, od zdumiewających reliktów Mrocznego Wieku Technologii i Zaawansowanych urządzeń *xenos,* po prymitywne, lecz efektywne narzędzia. Broń niezaawansowana wciąż potrafi być zabójcza w rękach wyszkolonego wojownika. Na planetach, które zatraciły technologię lub wcale jej nie rozwinęły, wielu wykrwawiło się na śmierć wskutek ataku powszechnie wyśmiewaną bronią.

Bolas

Boks składa się z wirujących kul połączonych sznurem lub drutem, (które pętają i nierzadko przewracają cel. Tę starodawną broń często (znaleźć można w rękach kopcowych łowców nagród i wojowników na dzikich światach. Unieruchomiony wróg stano- wi łatwy cel do dobicia lub uwięzienia i transportu. (*M*

Kusza

Kusze są bardziej przenośne i poręczne od łuków, lecz wykorzystuję ipechaniczne elementy i przeważnie miewają krótszy zasięg.

Łuk

Choć występują w różnorodnych kształtach wykonanych z .wielu materiałów, podstawowa forma i zasada działania łuków nie zmieniła się na przestrzeni tysiącleci. Nawet w miejscach, gdzie panuje *Mechamcum,* celna i bezgłośna strzała potrafi być równie skuteczna jak czcigodny :1 . bolter. Łuku zawsze należy używać oburącz.

Wyrzutnie

mm ,W przeciwieństwie do wielu innych broni, wyrzutjśniećmiotaia dużych rozmiarów pociski wyposażoJSf, ne-w wybuchowe lub przebijające pancerz głowice, #;c|dtśęstd ogniem; pod kątem zapewniającym dłuższy za- -się» lub większą efektywność. Większość wyrzutni jest kompatybilna z szeroką gamą pocisków, co czyni z nich wszechstronną taktycznie broń.

- jeśli nie zaznaczono inaczej, do każdej pozyskanej wyrzutni dołączony jest jeden magazynek pocisków odłamkowych oraz jeden przeciwpancernych.

Granatnik

Tego rodzaju broń wykorzystuje ładunki sprężonego gazu, by razić wrogów granatami, zarówno bezpośrednio, jak i pomijającym osłonę ogniem pośrednim. Granatniki zasłynęły w wielu bitwach jako broń zaporowa.

Ta wyrzutnia wykorzystuje granaty jako amunicję (patrz strona 157). Gdy postać ładuje granatnik, może umieścić w nim sześć granatów tego samego typu. Do momentu kolejnego przeładowania, broń korzysta z cech specjalnych, obrażeń i wartości Penetracji właściwych załadowanym granatom.

Wyrzutnia rakiet

Wyrzutnie rakiet miotają ciężkie pociski o ogromnej sile eksplozji, zdolne przebić najcięższy pancerz lub zdziesiątkować atakujących kultystów. Model przenośny jest mniejszy od typowego wzoru wojskowego, przeważnie korzysta się z niego opierając broń na ramieniu lub podpierając o elewację. Strzelający często korzysta z pomocy towarzysza noszącego zapas amunicji i asystującego przy ładowaniu.

Granaty i materiały wybuchowe

Opisane poniżej urządzenia zaprojektowano, by eksplodowały z dużą siłą, uwalniając śmiercionośne metalowe odłamki, zapewniając zasłoną dymną lub inne efekty gromiące wrogów Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie granaty można zarówno rzucać, jak i ładować do granatników. Rakiety przeznaczone są wyłącznie do ładowania wyrzutni rakiet.

Bomba termiczna

Bomby termiczne to nieporęczne, lecz niesamowicie potężne materiały wybuchowe zdolne rozerwać) nawet najgrubsze pancerze czołgów i ściany bunkrów' W przeciwieństwie do innych granatów, przywierają do = powierzchni celu, po czym eksplodują ładunkiem kumulacyjnym o podobnej metodzie działania, co broń termiczna. Bombami termicznymi nie można ładować ' wyrzutni, ani rzucać.

Bomba zapalająca

Bomby zapalające to prymitywne środki wybuchowe, najczęściej przybierające formę kruchych naczyń wypełnionych łatwopalnym płynem, w którym zanurzony jest lont z tkaniny lub innego chłonnego materiału. Po zapaleniu lontu bomba zostaje rzucona w kierunku wroga, naczynie pęka i uwalnia płonącą ciecz. Bomby zapalające wymagają akcji zwykłej na przygotowanie przed użyciem. Nie można ładować ich do wyrzutni.

Duszące

Granaty duszące zaprojektowane zostały z myślą o pacyfikowaniu zamieszek. Zawarte w nich dymy potrafią rozproszyć nawet najbardziej rozwścieczony tłum. W gęsto zabudowanych kopcach gazy często rozchodzą się po całych habitatach jako przestroga przed nieposłuszeństwem wobec Prawa Imperatora. Postacie znajdujące się na obszarze działania gazu duszącego muszą w każdej turze wykonać test Wytrzymałości. W przypadku niepowodzenia otrzymują jeden stopień Zmęczenia. Cztery lub więcej stopni porażki oznacza poważny uszczerbek na zdrowiu i powoduje IklO obrażeń Wytrzymałości. Gaz rozwiewa się po 2k5 rundach, lub szybciej w przypadku niesprzyjających warunków pogodowych.

Dymne

Względnie proste w konstrukcji granaty dymne uwalniają chmury gęstego, czarnego dymu przesłaniające pole widzenia. Nie mają wpływu na elektroniczne układy wykrywania wykorzystujące ciepło lub pasma niewidzialne dla ludzkiego oka, lecz są szeroko dostępne i łatwe do wyprodukowania.

Elektromagnetyczne

Granaty elektromagnetyczne nie oddziałują na ciało, ranią duchy maszyn i urządzenia techniczne poprzez skąpanie w wywołującym zwarcia promieniowaniu. Maszyny wystawione na ich działanie nierzadko zostają sparaliżowane, pozostawiając użytkownika bezbronnym wobec nacierających wrogów

Fotonowo-błyskowe

Eksplodujący gfanat wyzwala błysk intensywnego światła, które razi nieosłonięte oczy i powoduje tymczasową ślepotę. Doskonale sprawdzają się jako broń pacyfikująca. Każda postać znajdująca się w obszarze wybuchu granatu fotonowo-błyskowego w momencie detonacji, musi wykonać Zwyczajny (+10) test Zręczności. Niepowodzenie wiąże się z oślepieniem na liczbę rund równą stopniowi porażki.

Halucynogenne

Tego rodzaju granaty wywołują różnorodne, krótkotrwa: zmiany stanu psychicznego i omamy za pomocą psychótrpby? powych narkotyków lub nawet egzotycznych odmian energii. Często znajdują zastosowanie podczas pacyfikacji tłumów lub w innych okolicznościach, wymagających niezagrażających życiu środków.

Tabela 5-7: Granaty i materiały wybuchowe

Nazwa	Klasa	Zasięg	Szbst.	Obr.	Pf.	N.	Mag.	Cechy specjalne	Obc.	Dost.
Granaty/Rakiety										
Granat duszący	Rzucana	pSx3	p/-/-	Specjalne	0	1		Wybuchowa (3)	0.5 kg	Niezwykłe
Granat dymny	Rzucana	pSx3	p/-/-	–	0	1		Dymna H)	0.5 kg	Powszechne
Granat elektromagnetyczny	Rzucana	pSx3	?/-/-	-	0		1	Elektromagnetyczna (2)	0.5 kg	Niespotykane
Granat fotonowo-błyskowy	Rzucana	pQXD	?/-/-	–	0	1		W ybuchowa (o;	0.5 kg	Rzadkie
Granat halucynogenny	Rzucana	pSx3	PA-/-	-	0		1	Halucynogenna (2), Wybuchowa (0)	0.5 kg	Niezwykłe
Granat odłamkowy	Rzucana	pox3	?/-/-	2kI0 Eks	0		1	Wybuchowa (3)	0.5 kg	Powszechne
Granat ogłuszający	Rzucana	pSx3	?/-/-	–	0	1		Ogłuszająca (2), Wybuchowa (3)	0.5 kg	Powszechne
Granat oślepiający	Rzucana	pSx3	?/-/-	–	0	1		Dymna (2)	0.5 kg	Niezwykłe
Grant przeciwpancerny	Rzucana	pSx3	?/-/-	2kl(M Eks	6		1	Ogłuszająca (0)	0.5 kg	Rzadkie
Granat sieciowy	Rzucana	pSx3	P/-/-	–	0		I	Unieruchamiająca (2j, Wybuchowa (3)	0.5 kg	Rzadkie
Rakieta odłamkowa	–	–	–	2kl0+2 Eks	2		–	Wybuchowa (5)	1 kg	Średnio Dostępne
Rakieta przeciwpancerna	-	-	•′ A″	3k!0+8 Eks	8		-■	Ogłuszająca (3), Sprawdzona (2)	2 kg	Niezwykłe
Materiale wybuchowe										
Bomba termiczna	-	-	-	6kl0 En	12		1	Termiczna, Wybuchowa (2), Zapalająca	12 kg	Niespotykane
Bomba zapalająca	Rzucana	pSx3	?/-/-	1Sg+2En	0		1	Wybuchowa *(2),* Zapalająca	0.5 kg	Liczne

Rzucanie granatów

Rzucanie granatów nie wymaga specjalistycznego przeszkolenia ani zdolności i jest rozpatrywane poprzez test Umiejętności Strzeleckich, z uwzględnieniem odpowiednich modyfikatorów (jak choćby zasięg). W przypadku nietrafionego rzutu, granat pada w losowym kierunku wyznaczonym za pomocą diagramu rozrzutu (patrz strona 230).

Upuszczone granaty i niewypały

Za każdym razem, gdy test rzutu granatem lub strzału z wyrzutni zakończy się wynikiem powodującym zacięcie broni (patrz ramka Zacięcie się broni na stronie 222), dzieje się coś niefortunnego. Należy wykonać rzut lklO. Jeśli wynikiem będzie 1-9, ładunek to niewypał i nic się nie dzieje. Jeśli wynikiem będzie 10, ładunek natychmiastowo eksploduje. Za środek obszaru efektu należy przyjąć postać używającą ładunku. Jeśli eksplodował fcł pocisk wystrzeliwany z wyrzutni, detonacja następuje £% BigfcT wewnątrz broni, co niszczy ją i pomniejsza jgSB efekty eksplozji o połowę.

Odłamkowe

Granaty odłamkowe eksplodują chmurą śmiercionośnych, metalowych odłamków, co czyni z nich doskonałą broń JgB przeciwpiechotną. Wielu specjalistów od walki w zwarciu ifHCjJ, nosi całe bandoliery granatów odłamkowych, których uży- tS wa zaraz przed szturmem na umocnione pozycje wroga.

Ogłuszające

Granaty ogłuszające obezwładniają cel za pomocą głośnego dźwięku i jaskrawego światła. Otumanione w ten sposób ofiary stanowią łatwą zdobycz dla zespołu sztormowego, nakładającego niezagrażające życiu więzy lub dobijającego nieszczęśników.

Oślepiające

Ładunki oślepiające wyzwalają chmurę gęstego dymu, jak również defiektory podczerwieni i dipole emitujące szerokie pasma fal elektromagnetycznych mające na celu powstrzymanie urządzeń śledzących skierowanych na mgłę. Czujniki i wizjery, które pomijają zwykły dym są więc wobec nich nieskuteczne.

Przeciwpancerne

Zaprojektowane z myślą o przebijaniu pancerzy, ładunki tego typu skupiają siłę eksplozji w jednym punkcie, wybijając dziury ,M\ w czołgach i ścianach bunkrów Ładunki przeciwpancerne zyskują cechę Mściwa (9), gdy używane są przeciw JjMjjll. pojazdom.

Sieciowe

Granaty sieciowe wykorzystują ten sam włóknisty żel, co miotacze .sieci. Pozwala to spętać całe zastępy nieprzyjaciół w kilka chwil po detonacji ładunku. Włókna stają się kruche i ulegają rozkładowi po łk5 godzinach.

Broń biała

Pomimo siły broni dystansowych, zapotrzebowanie na oręż pozwalający na prowadzenie walki w zwarciu nigdy nie słabnie. Dla wielu obywateli Imperium podróżowanie bez jakiegoś rodzaju broni białej jest nie do pomyślenia. Posiadanie jej może być kwestią honoru, braku zaufania wobec zaawansowanych mechanizmów, lokalnych zwyczajów lub preferowanego stylu walki. Podobnie różnorodne są formy uzbrojenia: od starodawnego miecza energetycznego pamiętającego czasy Herezji, po ulubiony kościany nóż, który niegdyś udaremnił spisek kultystów. Bez względu na kształt, w rękach sprawnego wojownika dobra broń biała potrafi być równie śmiercionośna, co jakikolwiek bolter czy karabin plazmowy'.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, każda broń biała jest bronią jednoręczną. Niektóre rodzaje uzbrojenia, jak energetyczne, elektryczne czy łańcuchowe, potrzebują odpowiedniego zasilania, by działać z pełną efektywnością. Jeśli używane są w trybie wyłączonym, należy pominąć wszelkie cechy zwiększające ich śmiercionośność (Energetyczna, Porażająca, Druzgocząca itp.). Działają wte- ś *r* , i’1 dy jak Niezaawansowana broń odpowiedniego rodzaju \ S *r* (przykładowo, miecz energetyczny staje się zwykłym -i mieczem, a pałka elektryczna zwykłą pałką), o odpo- 'Sk wiednio zredukowanych wartościach obrażeń i Penetracji. f

Broń elektryczna

Jak wskazuje nazwa, broń tego rodzaju wykorzystuje *M* - ■ potężne wyładowania elektryczne, by zwielokrotnić siłę . 5 każdego ciosu. Większość zaprojektowana jest, by zadawać ból bez powodowania śmierci; zostawfiają po sobie • - l ;' ; bolesne oparzenia, zamiast stygnących zwłok. Idealnie sprawdzają się jako środki wspomagające produktywność i umożliwiają pacyfikowanie zamieszek wywoływanych przez robotników, buntujących się przeciw swemu słusznemu miejscu w Imperium.

Bicz elektryczny

Broń ta występuje powszechnie wszędzie tam, gdzie robotnicy lub niewolnicy wymagają dodatkowej zachęty do sprawnego pełnienia obowiązków. Choć biczów elektrycznych nie projektuje się z myślą o prawdziwej walce, ich zasięg potrafi być atutem umożli- Uy..ty• .- jR y wiającym powstrzymanie mrocz- " f^KSjs nego rytuału lub najazdu *xenos*. ‘ 1

Pałka elektryczna

Charakterystyczne dla oddziałów *Adeptus Arbites* pałki elektryczne posiadają różnorodne formy od smukłych buław, po ciężkie, brutalne maczugi zadające rany nawet po wyłączeniu baterii elektrycznej. Przeważnie nie powodują śmiertelnych ran, lecz zadanie wielu ciosów potrafi spowodować śmierć heretyka równie skutecznie, co wojskowy miecz łańcuchowy.

Tabela 5-8: Broń biała

Nazwa	Klasa	Zasięg	Obr.	Pen.	Cechy specjalne	Obc.	Dost.
Broń elektryczna							
bicz elektryczny	biała	d m	iJdu+l Ud	U	elastyczna, rorażająca	3 kg	Rzadkie
Pałka elektryczna	Biała	–	lkl0+3 Ud	0	Porażająca	2.5 kg	Niezwykłe
Broń energetyczna							
Buzdygan energetyczny†	biała Wysl	–	iklll-' Ln	4	energetyczna, rorażająca	ó.b kg	Niespotykane
Buzdygan energetyczny (Nis)	Biała	-	lklO+1 En	2	Porażająca		
Miecz energetyczny	Biała	–	lklO+5 En	5	Energetyczna, Wyważona	3 kg	Niespotykane
Rękawica energetyczna††	Biała	-	2klO[nt] En	9	Energetyczna, Nieporęczna	13 kg	Niespotykane
Topór energetyczny	Biała	-	lkIO+7 En	7	Energetyczna, Niewyważona	6 kg	Niespotykane
Topór Omnisjasza†	Biała	-	2klOH En	6	Energetyczna, Niewyważona	8 kg	Wyjątkowe
Broń łańcuchowa							
Miecz łańcuchowy	Biała	-	lklO+2 Rp	2	Druzgocząca, Wyważona	6 kg	Średnio Dostępne
Ostrze łańcuchowe	Biała	–	lklO+1 Rp	i	Druzgocząca	2kg	Niezwykłe
Topór łańcuchowy’	Biała	-	lklO+d Rp	2	Druzgocząca	13 kg	Niezwykłe
Rozpruwacz†	Biało	–	?on Rn	Q	Druzgocząca, Nieporęczna, Ostra	10kg	Niespotykane
Broń psioniczna							
Kostur psioiuczny	Biała	–	IklO Ud	Z	Psioniczna	2 kg	Wyjątkowe
Miecz psioniczny	Biała	_	lklO+I Rp	2	Psioniczna, Wyważona	5 kg	Niemal Unikalne
Broń niezaawansowana							
Bicz	Biała	3 m	IklO Rp	0	Elastyczna, Prymitywna (6)	2 kg	Średnio Dostępne
Broń dwuręczna*	Biała	-	2kl0 Rp	0	Niewyważona	7 kg	Niezwykłe
Broń improwizowana	Biała	-	lklO-2 Ud	0	Niewyważona, Prymitywna (7)	–	–
Kif	Biała	–	IklO Ud	0	Prymitywna (7), Wyważona	3 kg	Liczne
Lanca wybuchowa	Biała	-	2kl0+3 Eks	7	Ogłuszająca (3)	^Jkg	Niezwykłe
Miecz	Biała	–	IklO Rp	0	Wyważona	3 kg	Powszechne
Młot bojowy’	Biała	_	lklO+3 Ud	1	Ogłuszająca (1), Prymitywna (8)	15 kg	Niezwykłe
Nóż	Biała/Rzucanie	–	Ik5 Kp	0	-	1 kg	Liczne
Pałka	Biała	-	IklO Ud	0	Prymitywna (7)	2 kg	Liczne
Tarcza ’	Biała	-	lk5 Ud	0	Obronna	3 kg	Powszechne
Włócznia*	Biała	-	IklO R	0	Prymitywna (8)	3 kg	Powszechne

t *Broń jest dwuręczna.*

f f *Zapewnia 2 Punkty Pancerza na korpus osobie noszącej tarczę, sumują się one z innym pancerzem.*

ftf *Rękawica energetyczna pozwala dodać dwukrotność pS do obrażeń.*

Broń energetyczna

Broń tego rodzaju wytwarza wokół ostrza lub głowni niszczycielskie pole 'iłowe, zdolne przebić nawet najtwardszy pancerz towarzyszącymi ciosom eksplozjami. Niektóre egzemplarze wyglądają jak ozdobne wersje zwykłej, stalowej broni; prawdziwą naturą ujawniają dopiero, gdy aktywacja pola skąpie ich powierzchnią tańczącymi wyładowaniami elektrycznymi. Stanow ią groźną broń, nawet wyłączone lub pozbawione źródła zasilania, co cenią osoby o mniej rzucając™ się w. oczy podejściu do walki.

Buzdygan energetyczny

Buzdygany energetyczne to elitarna broń wielu formacji wojskowych. Ich podobna maczugom konstrukcja umożliwia rozbijanie ciężkich pancerzy i wzmocnionych wrót habitatów. Nawet bez zasilania, są w stanie pozbawię heretyk!: przytomności.

Buzdygan energetyczny posiada dwa wpisy w' tabeli parametrów broni, co odzwierciedla dwa ustawienia pola energetycznego: wysokie oraz niskie. Zmiana ustawień pola to akcja darmowa, Jest to jednoręczna broń biała, lecz używana oburącz, zyskuje cechę specjalną Ogłuszająca (0),

Miecz energetyczny

Miecze energetyczne stanowią w Imperium oznakę prestiżu. Oficjeli nosi je podczas publicznych wystąpień ; ja demonstrację statusu, nawet, jeśli nie posiadają umiejętności ich używania. Niektóre klingi przekazywane są ; z pokolenia na pokolenie jako rodowe skarby upamiętniające imiona przodków w bitwach kolejnych pokoleń. Miecze energetyczne występują w różnorodnych stylach i rozmiarach, umożliwiając dopasowanie ostrza do stylu walki i preferencji użytkownika.

Rękawica energetyczna

Rękawica tego typu to jedna z najbardziej niszczycielskich broni białych 41. Milenium. Całkowicie osłania dłoń użytkownika, posiada jednak ruchome, mechaniczne palce.

Całość urządzenia spowija pole energetyczne, zasilane generatorem ukrytym w plecaku lub pod ciężkimi płytami pancerza. Rękawica energetyczna zdolna jest miażdżyć pancerze czołgów i rozrywać na strzępy wojskowe zapory. Wiele z nich to relikty minionych wieków, zwoje upamiętniające wielkie czyny i rodowód przeszłych użytkowników.

których powierzchnię pokrywają

Topór energetyczny

broń biała.

Powszechna wśród sług Boga-Maszyny, broń ta łączy w sobie surową siłę topora z generatorem pola energetycznego. Pomimo braku wyrafinowania w porównaniu do miecza energetycznych, wielu wojowników preferuje topory ze względu na niszczycielską, niepowstrzymaną moc ich ciosów. Jest to dwuręczna broń biała.

Topór Omnisjasza

Darowany godnym i pobożnym sługom Boga-Maszyny, topór Omnisjasza to długi, podobny do kostura trzonek, zwieńczony kolistą polową ikony *Adeptus Mechanicus:* czaszką wpisaną w koło zębate. Symbol stanowi spowite polem energetycznym ostrze broni. Liczne inskrypcje i przywodzące na myśl scalone obwody zdobienia zmyliły niejednego **WTOga,** który wziął śmiercionośną broń za niegroźną, ceremonialną laskę. Jest to dwuręczna broń biała, która działa również jako multinarzędzie.

Broń łańcuchowa

Ryk miecza łańcuchowego to jeden z najbardziej rozpoznawalnych odgłosów wojny w Imperium. Początki stosowania broni łańcuchowej sięgają czasów Wielkiej Krucjaty, podczas której przyczyniły się do zjednoczenia Terry, a później całej galaktyki, pod prawymi rządami Imperatora. Broń tego rodzaju jest brutalna i straszliwa. Wykorzystuje pętlę błyskawicznie poruszających się stalowych zębów, osadzoną w miejscu ostrza, aby rozrywać ciała i pancerze. Nawet przy wyłączonym silniku, zębaty łańcuch stanowi śmiertelnie groźną broń

Miecz łańcuchowy

Ciężkie miecze to najpopularniejszy typ broni łańcuchowej. Przeważnie posiadają jedną z krawędzi i sztych otwarte, odsłaniając wirujące, zabójcze zęby łańcucha. Pomimo ich barbarzyńskiej natury, w Imperium istnieje wiele wyrafinowanych szkół fechtunku oddanych artystycznej praktyce walki mieczami łańcuchowymi. Dla wielu użytkowników do zgładzenia przeciwnika wystarczy jednak nawet najbardziej pospolity cios, pozostawiający po sobie rozprute ciało i plamy posoki.

Ostrze łańcuchowe

Ostrza to najmniejsze z broni łańcuchowych, niewiele większe od noży. Ich rozmiar bywa mylący, gdyż rozrywające ciało zęby czynią ten oręż znacznie skuteczniejszym od zwykłego sztyletu.

Topór łańcuchowy

W porównaniu do miecza łańcuchowego, którego można używać z pewną dozą finezji, **narzędziem. Długie stelisko działa niczym dźwignia, zapewniając potężniejsze uder/e- p nie przy każdym** ciosie, kosztem kontroli **i precyzji. Wielu walczących toporami łańcu-**chowymi wybiera je właśnie z tego powodu, lubując się we wzbudzanym przez nie lęku i powodowanemu spustoszeniu. Jest to dwuręczna broń biała.

Rozpruwacz

Jedna z największych broni łańcuchowych. Posiada formę olbrzymiego miecza łańcuchowego, często zębatego na obu krawędziach, i wymaga użycia obu rąk. Kapłani *Adeptus Ministorum* nierzadko dzierżę je w nieposkromionej furii przeciw heretykom, nie dbając o możliwość odniesienia ran przy każdym wściekłym zamachu.

Jeśli atak rozpruwaczem wywoła Słuszny Gniew (patrz strona 227), użytkownik uzyskuje premię +1 do rzutu na odpowiedniej tabeli obrażeń krytycznych rozpruwania. Jest to dwuręczna broń biała.

Broń psioniczna

Tego rodzaju broń nie posiada żadnych szczególnych właściwości, dopóki nie dzierży jej psionik. W rękach zwykłego śmiertelnika broń psioniczna to zwykły miecz lub kostur, choć wciąż rzadko spotykany i bez wątpienia drogocenny. Dopiero, gdy psionik przeleje energię swego umysłu przez psychoaktywny układ zasilania i tajemne runy pokrywające broń, nabiera ona niesamowitej mocy. Wola i wściekłość psionika zostają zwielokrotnione i tworzą siłę, która zdolna jest rozerwać na kawałki nie tylko pancerze, lecz i samą rzeczywistość; Psionik dzierżący taką broń to wojownik wzbudzający należyty lęk.

Kostur psioniczny

Wielu psioników preferuje kostury nad inną broń, gdyż z wyglądu przypominają jedynie kunsztownie ukształtowane laski z egzotycznego drewna lub metalu. Niektóre kostury zwieńcza imponujący symbol Imperialnego Orfa lub inne znaki Imperatora, którego psioniczna moc rozpala *Astronomican* i rozświetla galaktykę. Jest to dwuręczna broń biała.

Miecz psioniczny

Miecze psioniczne często bywają mylone ze zwykłymi, wysoce zdobionymi klingami, choć czasem -wykonane są z nietypowych metali lub kryształu. Nasycone mocami Osnowy, zdolne są rozpłatać demony równie łatwo, co śmiertelne ciało. Psionicy nie słynę z umiejętności walki, jednak wielu z nich poświęciło czas, by stać się wyśmienitymi fechtmistrzami i w pełni wykorzystać potencjał swego oręża.

Niezaawansowana broń biała

Niektóre rodzaje broni nie wymagają do działania niczego ponad siłę mięśni zapewnianą walczącemu przez Imperatora.:.- Choć mogą być wykonane z plastali i adamantu, zasady ich konstrukcji są równie stare, co sama ludzkość. Naga klinga może wydawać się mało znacząca w porównaniu z mieczem energetycznym czy kosturem psionicznym. Mnogość pozostawionych przez nie stygnących ciał stanowi jednak świadectwo, że te prymitywne rodzaje broni potrafią być równie śmiercionośne, jak inne wynalazki 41. Tysiąclecia.

Bicz

Bicze są równie stare, co historia ludzkości. Używano ich do wymierzania straszliwych kar lub jako środka zwiększającego produktywność robotników. Są łatwe do wykonania, a wielu wytwórców używa lokalnie dostępnych materiałów, jak zwierzęce skóry, pnącza łub znalezione w okolicy przewody.

Broń dwuręczna

Broń dwuręczna, taka jak olbrzymie topory i wielkie młoty, odznacza się przerośniętymi rozmiarami i niepraktyczną wagą. Jest jednak zdolna każdym ciosem zamieniać wrogów w krwawą papkę. Taka broń rzuca się w oczy i wróży kłopoty, a sam jej widok potrafi być przyczynkiem wybuchowych sytuacji. Jest to dwuręczna broń biała.

Improwizowana

Gdy profesjonalnie wykonana broń zawiedzie lub wyczerpie się, zdesperowani wojownicy potrafią wykorzystać jakikolwiek zdatny do użytku element otoczenia: połamane nogi stołowe, rury wyrwane ze ścian habitatu, a nawet urwane kończyny lub kolby karabinów. Żaden z tych środków' nie może równać się nawet z najbardziej tępym mieczem, lecz wobec hordy rozszalałych kultystów są lepszym wyjściem, niż walka gołymi rękoma.

Uderzanie przeciwmika kolbą Podstawowej broni dystansowej (jak na przykład karabin laserowy lub bolter) należy traktować jak walkę bronią improwizowaną,

Kij

Kije to długie laski wykonane z drewna lub metalu, nierzadko wyższe od dorosłego mężczyzny Pielgrzymi, wędrujący ścieżkami wyznaczonymi przez świętych patronów, często używają ich w charakterze podpory, lecz stanowią one także przydatną broń. Jest to dwuręczna broń biała.

Lanca wybuchowa

Stanowiące podstawową broń kawalerii Gwardii Imperialnej lance wybuchowe to metalowe włócznie z osadzonym przy grocie niewielkim, lecz potężnym ładunkiem wybuchowym. Po zderzeniu z celem ładunek eksploduje z siłą wystarczającą, by rozerwać zarówno pancerz osobisty, jak i wojskowe barykady, co pozwala jeźdźcom kontynuować szarżę.

Po pierwszym udanym ataku wykonanym tą bro- : nią, jej grot zostaje zniszczony i należy ją traktować jak zwykły kij.

Miecz

Ostra krawędź mieczy służy do wykonywania cięć i pchnięć. Znaleźć je można w każdym środowisku, od podkopcowych gangów po zamieszkującą iglice arystokrację. Miecze posiadają nieskończoną \ liczbę modeli i gatunków, od sztywnych ostrzy po sprężyste florety, jedno lub obosieczne, a za każdym egzemplarzem stoją tysiąclecia tradycji technik walki oraz szkoły fechtunku poświęcone odpowiednim formułom.

Młot bo]owy

Młoty to oręż stworzony do tłuczenia opancerzonych celów potężnymi uderzeniami. Broń ta składa się z długiego trzonka i osadzonej na nim zwartej głowni. Wymaga większego zamachu, niż krótsza broń, lecz każde trafienie oznacza cios o olbrzymiej sile, zdolny powalić przeciwnika i pozbawić go przytomności. Wielu przedstawicieli *Ordo Malleus* preferuje tego rodzaju oręż, przelewając w niego całą swą furię. Jest to dwuręczna broń biała.

Nóż

Noże są tak powszechną bronią, że niemal każdy obywatel Imperium nosi ze sobą przynajmniej jeden. Mogą przybierać różne formy, od prymitywnie ostrzonych metalowych sztyletów po kunsztownie grawerowane ostrza wykonane z kryształów *xenos.* Większość noży zostaje uważnie wyważona, co umożliwia użycie ich w charakterze broni rzucanej.

Pałka

Pałki to niewielkie, łatwe do ukrycia, krótkie i ciężkie kije wykonane z twardego drewna lub metalu. Powszechnie używają ich załogi okrętów, by w ramach łapanki „zwerbować" nową załogę szybkim ciosem w tył głowy.

Tarcza

Tarcze to nieocenione elementy ochrony osobistej, używane samodzielnie lub w połączeniu z pancerzem osobistym. Występują w szerokiej gamie rozmiarów, od lekkich puklerzy po olbrzymie, przesłaniające całe ciało płyty. Tarcz nie projektuje się z myślą o ofensywie, ■ używane do ataku nakładają karę -20 do testów, zamiast zwykłej pre-[1] mii wynikającej z cechy specjalnej Obronna.

Włócznia

Powszechnie spotykane na dzikich i feudalnych światach, włócznie trafiają w ręce myśliwych i wojowników całej galaktyki. Jest to dwuręczna broń biała.

MODYFIKACJE BRONI

Pomimo nieprzebranych miliardów produkowanych egzemplarzy, z czasem konkretna broń staje się równie niepowtarzalna, co jej właściciel. Niektórzy wchodzą w posiadanie oręża zmodyfikowanego według własnych specyfikacji, inni przekształcają uzbrojenie, dopasowując je do indywidualnego stylu walki. Tego rodzaju zmiany wpływają na precyzyjność, zadawane obrażenia lub inne czynniki, umożliwiając broni i dzierżącemu ją wojownikowi skuteczniejszą służbę Imperatorowi.

Opisy zawarte poniżej wyznaczają kompatybilne rodzaje broni, jak również liczbę możliwych do zastosowania modyfikacji. Modyfikacje można poczynić w momencie pozyskania broni, możliwa jest również próba wprowadzenia ich później, przez właściciela lub jego sojusznika (patrz ramka Wprowadzanie osobistych modyfikacji na tej stronie). Broń może posiadać nie więcej niż cztery modyfikacje, z czego tylko jedna może być przyrządem celowniczym. Należy zauważyć, że ostateczna decyzja o możliwości wprowadzenia modyfikacji należy do MG. Przykładowo, karabin snajperski jest zbyt nieporęczny na zastosowanie uchwytu pistoletowego.

Bagnet

Tysiąclecia walk zademonstrowały przydatność bagnetów i innych elementów wyposażenia przeznaczonych do walki wręcz; wrogowie nierzadko są w stanie skrócić dystans, nim wojownik zdoła dobyć potężniejszej broni białej. Broń z dołączonym bagnetem funkcjonuje jak włócznia podczas walki w zwarciu.
Dostępna dla: Dowolna broń dystansowa klasy Podstawowa.

Celownik laserowy

Niewielki, emitujący czerwoną wiązkę laserową celownik jest powszechnie dodawany do wielu broni. Laserowy punkt ułatwia celowanie i budzi grozę wśród wrogów Zapewnia premię +10 do Umiejętności- Strzeleckiej podczas ognia pojedynczego.
Dostępna dla: Dowolna Laserowa, Palna, Boltowa, Niezaawansowana lub Plazmowa broń dystansowa o klasie Podstawowa lub Pistolet. Celownik laserowy to przyrząd celowniczy, broń może posiadać tylko jedną modyfikację tego typu.

Celownik termowizyjny

Urządzenie tego rodzaju ujawnia sylwetki termiczne i ukazuje wrogów skrytych w ciemności. Postać dzierżąca broń z celownikiem termowizyjnym ignoruje kary wynikające z ciemności i zyskuje premię +20 do wykonywanych w ciemności testów Percepcji opartych na wzroku.
Dostępna dla: Dowolna Laserowa, Palna, Boltowa, Niezaawansowana lub Plazmowa broń dystansowa o klasie Podstawowa. Celownik termowizyjny to przyrząd celowniczy, broń może posiadać tylko jedną modyfikację tego typu.

Dopasowana kolba

Kontury broni o dopasowanej kolbie zostały idealnie dostosowane do sylwetki mierzącego z niej Strzelca. Podczas celowania broń zdaje się być naturalnym przedłużeniem rąk. Postać dzierżąca zmodyfikowaną w ten sposób broń uzyskuje dodatkową premię +2 podczas celowania w akcji zwykłej oraz premię +4 podczas celowania w akcji podwójnej. Efekty tej modyfikacji sumują się z efektami innych modyfikacji i urządzeń wpływających na akcje celowania. Najczęściej dostosowuje się kolby broni klasy Podstawowej, lecz porównywalne usprawnienia można zastosować praktycznie w każdej broni.
Dostępna dla: Dowolna broń.

WPROWADZANIE OSOBISTYCH MODYFIKACJI

Niektóre postacie mogą chcieć wprowadzać modyfikacje broni osobiście. W takiej syrtuacji bohater uzyskuje premię +30 do rzutu na dostępność modyfikacji podczas testu jej pozyskania. W razie sukcesu modyfikacja nie zostaje wprowadzona; postać wchodzi w posiadanie wszystkich elementów niezbędnych, by samodzielnie ją zamontować.

Posiadająca odpowiednie części postać może wykonać test zawodu (zbrojmistrz), by zamontować modyfikację. Premią lub karą tego testu jest dostępność danego ulepszenia. Jeśli test zakończy się sukcesem, modyfikacja zostaje pomyślnie zastosowana, w razie porażki nie zostaje zamontowana, a wszystkie jej części ulegają zniszczeniu. Jeśli uzyskano dwa lub więcej stopni porażki, broń zostaje uszkodzona i staje się Zawodna, lub traci cechę specjalną Niezawodna, jeśli ją posiadała.

Usuwanie i ponowne montowanie modyfikacji

Postać może również pozyskać wszystkie elementy niezbędne do wprowadzenia modyfikacji, poprzez usunięcie jej z innego egzemplarza broni. W tymi celu należy wykonać test korzystania z technologii, zmieniony o dostępność usuwanej modyfikacji. Jeśli test zakończy się sukcesem, modyfikacja zostaje usunięta, a wszystkie niezbędne części zostają zachowane. W razie niepowodzenia modyfikacja zostaje usunięta, lecz jej części składowe ulegają zniszczeniu.

Dopasowana rękojeść

Dopasowanie kształtu rękojeści lub uchwytu potrafi sprawić, że broń staje się niemal przedłużeniem ręki. Tej modyfikacji można dokonać względem taktycznego kształtu dłoni użytkownika lub dopasowując broń do konkretnej rękawicy; noszonego pancerza lub specyficznego chwytu, stanowiącego część stylu walki. Postać, dla której wykonano tę modyfikację, otrzymuje premię +5 do Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich podczas walki daną bronią. Inne postacie otrzymują karę -5, gdyż w ich rękach broń wydaje się gorzej wyważona.
Dostępna dla: Dowolna broń.

Dozownik trucizn

Pokrywanie krawędzi broni śmiercionośną trucizną to praktyka znana ludzkości od zarania dziejów; zaawansowania technologia oferuje jednak skuteczniejsze rozwiązania - układ mikrodozowników pozwala przyciśnięciem guzika pokryć oręż trucizną. W ramach akcji darmowej, postać dzierżąca zmodyfikowaną w ten sposób broń może nadać jej cechę specjalną Toksyczna (2) na czas jednej rundy. Dozownika trucizn można użyć 10 razy, nim będzie wymagał napełnienia. Napełnienie nie wymaga testu Rekwizycji, o ile postać znajduje się w miejscu, w którym dostępne są niezbędne składniki.
Dostępna dla: Dowolna Niezaawansowana lub Łańcuchowa broń biała

Eksterminator

• Bardziej gorliwi religijni bojownicy zamieszkujący Imperium wykoizystują kasety Eksterminator w poleczeniu ze standardowy bronią. Urzydzenia te zawierają niewielkie, jednostrzałowe pojemniki z paliwem, które wytw'arzają podmuch płomieni. Zamiast prowadzić ogień ;w zwyczajny sposób, postać dzierżyca broń wyposażony w tg modyfikację, może wypalić z kasety w ramach akcji zwykłej, rozpatrujyc efekt jako akcję standardowego, ataku za pomocy miotacza ognia.
Dostępna dla: Dowolna broń, prócz Pistoletów i Rzucanej.

Granatnik podwieszany

Możliwe jest zamontowanie niewielkiego, jednostrzałowego wariantu standardowego granatnika na innej broni dystansowej. Pozwala to na wystrzelenie pojedynczego granatu zamiast prowadzenia zwyczajnego ognia, lecz zwiększa wagę broni o 2,5 kg. Postać dzierżyca oręż wyposażony w granatnik podwieszany może w każdej turze wybrać, czy korzysta z podstawowego uzbrojenia czy podwieszonej wyrzutni, nie może jednak użyć obu w tej samej turze. Granatnik posiada zasięg 45 metrów oraz parametry odpowiadajyce załadowanemu granatowi. Można prowadzić z niego ogień pośredni. Wyrzutnia jest zbyt nieporęczna, by ładować jy w czasie walki. Każde kolejne pozyskanie amunicji ładuje także wyrzutnię, co nie wymaga ponownego montażu modyfikacji.
Dostępna dla: Dowolna broń Laserowa, Palna lub Bolfcwa o klasie Podstawowa,

Kogitator celowniczy

Ciężkie i kosztowne kogitatory celownicze to nieocenione urzydzenia, które poprawiajy celność strzałów za pomocy maszyn informacyjnych i precyzyjnych czujników Nierzadko spaja się je bezpośrednio z duchem maszyny, umożliwiajyc uformowanie silniejszej więzi pomiędzy strzelcem a jego uzbrojeniem. Jeśli ostateczny modyfikator rzutu na trafienie ze zmodyfikowanej w ten sposób broni będzie ujemny, należy zmniejszyć karę o dziesięć, przykładowo, Bardzo Trudny (-30) ostateczny modyfikator rzutu na trafienie staje się Trudny (-20).
Dostępna dla: Dowolna Laserowa, Palna, Boltowa lub Ciężka broń dystansowa.

Luneta teleskopowa

Przyrzyd tego rodzaju powiększa obrazy, ułatwiajyc strzelcowi celowanie na dłuższych dystansach. Bywa nieoceniony w sytuacjach, które wymagają prowadzenia precyzyjnego ostrzału. Jeśli strzelający korzysta z podwójnej akcji celowania, zmodyfikowana w ten sposób broń pozwala ignorować kary wynikające z prowadzenia ognia na długim i ekstremalnym zasięgu.
Dostępna dla: Dowolna Laserowa, Palna, Boltowa, Niezaawansowana lub Plazmowa broń dystansowa o klasie Podstawowa. Luneta teleskopowa to przyrzyd celowniczy, broń może posiadać tylko jedny modyfikację tego typu.

Mocowanie na przedramieniu

Ciężki stelaż umożliwia zamontowanie pojedynczej broni dystansowej wzdłuż przedramienia. Pozwala to na zachowanie wolnych ryk, a wystrzał: odbywa się poprzez wykonanie określonych ruchów dłoni. Ogień zdajeisię wydobywać z rozpostartych ryk Strzelca, co może wywrzeć silny wpływ na w rogów: Modyfikacja skraca zasięg broni o jedny trzeciy.
Dostępna dla: Dowolna broń Laserowa, Niezaawansowana, Palna, Boltowa lub Termiczna, o klasie Pistolet.

Moduł kontroli głosowe]

Moduł łyczy zestrojone z głosem użytkownika receptory dźwiękowe z mechanizmem spustowym broni. Właściciel może wywołać wystrzał, zmianę trybu ognia lub amunicji (jeśli broń posiada selektor amunicji) za pomocy komend głosowych.
Dostępna dla: Dowolna broń Podstawowa, Ciężka, Pistolet lub Miotacz, która nie jest Niezaawansowana.

Noktowizor

Celownik tego rodzaju ujawnia skrytych w mroku wrogów' za pomocy częstotliwości światła niewidocznych dla ludzkiego oka. Postać dzierżyca broń z noktowizorem pomija kary wynikające z ciemności.
Dostępna dla: Dowolna Laserowa, Palna, Boltowa, Niezaawansowana lub Plazmowa broń dystansowa o klasie Podstawowa. Noktowizor to przyrzyd celowniczy, broń może posiadać tylko jedny modyfikację tego typu.

Omni-luneta

Omni-lunety to niebywale kosztowne i rzadkie urzydzenia, przeważnie znajdujące Się w' posiadaniu legendarnych zabójców i łowców' nagród* Zawierają one pęk precyzyjnie skalibrowanych czujników' prętow ych, : scalonych z wysokiej klasy soczewką. Niektóre modele można pud - łączyć do bionicznego gniazda osadzonego w czaszce, co umożliwia strzelanie zza rogów'; przyrzyd staje się niejako „trzecim okiem”. Omni-luneta łyczy w sobie działanie celownika termowizyjnego, celownika laserowego oraz lunety' teleskopowej.
Dostępna dla: Dowolna Laserowa, Palna, Boltowa, Niezaawansowana lub Plazmowa broń dystansowa o klasie Podstawowa. Omni-luneta to przyrzyd celowniczy, broń może posiadać tylko jedny modyfikację tego typu.

Ostrze monomolekularne

Broń monomolekularna jest niesamowicie ostra, co czyni z niej śmiercionośne zagrożenie. Tego rodzaju modyfikację można zastosować również w przypadku broni białej, która nie posiada ostrza, jak na przykład buzdygan czy młot. W takiej sytuacji efekt zachodzi za sprawy pneumatycznego generatora wstrząsów, powielaczy inercyjnych lub innych, odpowiednio dostosowanych, usprawmień. Zmody'fikowana w ten sposób broń traci cechę specjalny Prymity w na (jeśli jy posiadała) i zwiększa wartość Penetracji o 2. Modyfikację można zastosować w broni energetycznej, lecz jej efekt nie będzie działać przy włączonym polu energetycznym. Jeśli generator pola ulegnie uszkodzeniu lub zostanie wyłączony, należy zastosować efekt ostrza monomolekularnego.
Dostępna dla: Dowolna Niezaawansowana lub Energetyczna broń biała.

Plecak amunicyiny

Broń połączona jest przewodami, wężem paliwowym lub taśmą amunicyjną z plecakiem zawierającym zapas energii lub nabojów. Pozwala i to prowadzić dłuższy walkę, choć bywa nieporęczne i utrudnia lado-j wanie podczas starcia. Ta modyfikacja pięciokrotnie zwiększa war-, tość Magazynka broni i uniemożliwia ładowanie w czasie walki. Aby . przeładować broń, postać musi posiadać wystarczający zapas amunicji i poświęcić pięć minut na ładowanie plecaka. Jeśli broń ulegnie zacięciu, utracona zostaje ilość amunicji odpowiadająca standardowemu magazynkowi, nie trzeba jej też przeładowywać.
Dostępna dla: Dowolna broń Boltowa, Ogniowa, Laserowa, Termiczna, Plazmowa lub Palna.

Powiększony magazynek

Pojemnik zawierający zapas amunicji, jak na przykład kaseta amunicyjna lub flakon z plazmą, został powiększony, by zmniejszyć częstotliwość przeładować w ogniu walki. Wartość Magazynka wzrasta 0 połowę (zaokrąglając w górę), co wiąże się z koniecznością korzystania z amunicji z kilku standardowych magazynków; by całkowicie naładować broń.

Dostępna dla: Dowolna broń dystansowa.

Przelicznik ruchu celu

Potężny kogitator zawarty w tym urządzeniu przelicza ruch wykonywany przez cel. W momencie wystrzału, duch maszyny wykorzystuje zgromadzone dane, by razić przeciwnika długimi, celnymi seriami. Przelicznik mchu zapewnia premię +10 do testów Umiejętności Strzeleckich podejmowanych w ramach strzelania ogniem automatycznym lub półautomatycznym.

Dostępna dla: Dowolna broń dystansowa (z wyjątkiem Niezaawansowanej) zdolna strzelać ogniem automatycznym lub półautomatycznym.

Selektor amunicji

Ta modyfikacja wyśmienicie sprawdza się w połączeniu z bronią umożliwiającą korzystanie z różnych typów specjalistycznej amunicji. Po zamontowaniu, urządzenie pozwala na zmianę rodzaju nabojów bez potrzeby przeładowania. Broń można załadować maksymalnie trzema różnymi typami pocisków (ich zsumowana ilość nie może przekroczyć pojemności Magazynka broni). Na początku swojej tury, postać może skorzystać z selektora, by wybrać rodzaj amunicji używany w tej rundzie.

Dostępna dla: Dowolna broń Boltowa, Palna lub Wyrzutnia o klasie Podstawowa lub Pistolet.

Sprawny mechanizm

Wewnętrzne mechanizmy broni zostały pieczołowicie naoliwione 1 poddane szczegółowej konserwacji. Gdy postać strzela ogniem półautomatycznym, uzyskuje jeden dodatkowy stopień sukcesu na potrzeby rozpatrywania liczby pocisków trafiających cel. Modyfikacja utrudnia ładowanie ze względu na zwiększoną czułość podajnika amunicji. Czas ładowania broni zostaje przedłużony o dodatkową akcję zwykłą.

Dostępna dla: Dowolna broń dystansowa, zdolna strzelać ogniem półautomatycznym.

Stabilizator

Te urządzenia zbliżone są do grawitacyjnego poszycia okrętów kosmicznych, lecz w przypadku broni mają zmniejszać obciążenie. Oręż wyposażony w' tego rodzaju zdumiewającą technologię staje się łatwiejszy do utrzymania. Stabilizatory' są tak cenne, że odzyskanie ich niejednokrotnie staje się w'ażniejsze od odnalezienia samej broni. Modyfikacja zmniejsza 'wartość obciążenia o połowę, a strzelec traktowany jest jakby posiadał ^.właściwość stabilny, a więc zawsze uzyskuje podparcie.

Dostępna dla: Dowolna broń o klasie Ciężka.

Szybkie przeładowanie

Przyspieszenie procesu ładowania może wynikać z zastosowania kon- ; sekrowanych smarów; dodatkowych magazynków przymocowanych do" kolby, czcigodnych sprężyn wydobytych z pradawnego oręża lub ■innych czynników. Niezależnie od formy, skutkiem tej modyfikacji jest '. skrócenie czasu przeładowania, co umożliwia wystrzelenie większej *L* liczby .pocisków Wartość Ładowania broni ulega pomniejszeniu o jedną akcję zwykłą, do minimalnej wartości jednej akcji zwykłej. Przykładowó. znic kivlik< 'v. ar.a w ten sposób broń o czasie ładowania 2 akcji podwójnych może zostać przeładowana za pomocą jednej podwójnej oraz jednej zwykłej akcji.

Dostępna dla: Dowolna broń dystansowa.

Święta inskrypcja

Postać umieszcza na broni wygrawerowane inskrypcje z Imperialnego Kredo, które mogą być dodatkowo przyozdobione kosztownymi metalami lub klejnotami, a nawet wysadzane reliktami, medalami łub talizmanami pochodzącymi od członków Eklezjarchatu. Tiwałe wyznanie wiary napełnia dzierżącego broń wojownika odwagą w ciężkich chwilach, wystawiających na próbę siłę jego przekonań. Posiadająca jedną łub więcej sztuk zmodyfikowanej w ten sposób broni postać uzyskuje premię +10 do testów Przygwożdżenia.

Dostępna dla: Dowolna broń.

Tłumik

Tego rodzaju modyfikacja wykorzystuje pochłaniacze dźwięku, błogosławione olejki chłodnicze i inne metody .wyciszenia odgłosów' wy-

Tabela 5-9: Modyfikacje broni

Nazwa	Obc.	Dostępność
Bagnet	+2 kg	Liczne
Celownik laserowy	+0.5 kg	Niezwykłe
Celownik termowizyjny	+0.5 kg	Niespotykane
Dopasowana kolba	–	Niezwykłe
Dopasowana rękojeść	–	Rzadkie
Dozownik trucizn	+U./0 kg	Kzadkie
Eksterminator	+i kg	Powszechne
Granatnik podczepiany	+2.5 kg	Rzadkie
Kogitator celowniczy	+1.5 kg	Rzadkie
Luneta teleskopowa	+1 kg	Średnio Dostępne
Mocowanie na przedramieniu	+1 kg	Niezwykłe
Moduł kontroli głosowej	+0.5 kg	Rzadkie
Noktowizor	+0.5 kg	Niespotykane
Omni-luneta	+2 kg	iNiemai Unikalne
Ostrze monomolekularne	+0 kg	Niezwykłe
Plecak amunicyjny	+1 kg	Niezwykłe
Powiększony magazynek	+i kg	Niezwykłe
Przelicznik ruchu celu	+0.5 kg	Niespotykane
Selektor amunicji	+lkg	Rzadkie
Sprawny mechanizm	-	Rzadkie
Stabilizator	xl/2	Wyjątkowe
Szybkie przeładowanie	–	Kzadkie
Święta inskrypcja	-	Niezwykłe
Tłumik	+0.5 kg	Liczne
Trójnóg/dwójnóg	+2 kg	Średnio Dostępne
Uchwyt pistoletowy	-	Rzadkie
Usunięte zabezpieczenia	-	Rzadkie
Wzmocniona konstrukcja	+20%	Niezwykłe
Zmniejszenie wymiarów	xl/2	Średnio Dostępne

..strzału, umożliwiające strzelającemu pozostanie niewykrytym przez ■wrogów Testy spostrzegawczości określające usłyszenie odgłosów wystrzału wykonywane są z dodatkowy karą -20 i mogą być podejmo- ! Wane na dystansie zmniejszonym o połową.
Dostępna dla: Dowolna Palna broń dystansowa o klasie Podstawowa lub Pistolet.

Trójnóg/Dwóinóg

Przyrządy tego typu przeznaczone są dla cięższej broni lub oręża posiadającego nieodłączane zasobniki zamiast plecaków amunicyjnych (jak niektóre modele karabinów plazmowych i termicznych). Podparcie broni na podłożu zapewnia większą celność, lecz pozbawia Strzelca mobilności, co sprawdza się w przypadku tworzenia statycznej linii obrony Trójnogi i dwójnogi zapewniają podparcie na każdym względnie płaskim terenie. Broń podparta na dwójnogu posiada kąt strzału równy 90 stopniom, trójnóg zapewnia natomiast kąt strzału równy 180 stopniom.
Dostępna dla: Dowolna Podstawowa lub Ciężka broń dystansowa.

Uchwyt pistoletowy

Przekształcony uchwyt pozwala na łatwiejsze użytkowanie i umożliwia strzelanie z broni jednorącz, pomijając zwykłą karę -20. Utrudnia jednak precyzyjne celowanie, zmniejszając wartość Zasięgu o połowę.
Dostępna dla: Dowolna broń dystansowa o klasie Podstawowa.

Usunięte zabezpieczenia

Broń zmodyfikowano tak, by uwypuklić jej destrukcyjny charakter, umożliwiając wystrzał lub zadanie ciosu w mgnieniu oka. Gdy postać wykonuje akcję przygotowania broni, może w ramach tej samej akcji przygotować też inną broń lub dobyć innego przedmiotu. Jednakże, za każdym razem, gdy postać uzyska cztery lub więcej stopni porażki w dowolnym teście ruchu, broń wypala, aktywuje się lub rozcina wiązania na skutek wstrząsów.
Dostępna dla: Dowolna broń.

Wzmocniona konstrukcja

Weterani wielu pól bitew dobrze wiedzą, że niezależnie od umiejętności operowania bronią dystansową, zaw sze może zdarzyć się sytuacja, w której wróg skróci odległość i pozbawi Strzelca czasu na przeładowanie. W takich okolicznościach odpowiednio przekształcony karabin okazuje się zaskakująco skuteczną bronią, zdolną przemienić szarżującego heretyka w obiekt przypominający połowę racje żywnościowe. Obciążenie broni o wzmocnionej konstrukcji wzrasta o 20%. Wzmocniona broń dystansowa zapewnia premię +1 do obrażeń zadawanych podczas używania w charakterze broni Improwizowanej. Wzmocniona broń biała zostaje zniszczona jedynie po osiągnięciu wyniku 41 lub wyższego w teście parowania broni obdarzonej cechą specjalną Energetyczna.
Dostępna dla: Dowolna broń.

Źmniejszenie wymiarów

Ta modyfikacja wyśmienicie sprawdza się w czasie prowadzonych ukradkiem operacji, gdy możliwość łatwego ukrycia broni bywa istotniejsza od siły jej ognia. Waga broni zostaje zmniejszona o połowę, podobnie jak jej żjjięg i rozmiar Magazynka, a zadawane obrażenia spadają o 1. Postacie starające się znaleźć ukrytą broń o zmniejszonych wymiarach otrzymują karę -20 do testu odpowiedniej umiejętności (np. spostrzegawczość lub analiza).^Jeśli ta modyfikacja zostanie usunięta siłą, broń nie zmienia wymiarów, fez jej zasięg i rozmiar Magazynka zostaje ponownie zmniejszone o połowę,, a zadawane obrażenia spadają o 2.
Dostępna dla: Dowolny Pistolet, dowolna broń Laserowa, Palna, Ogniowa, Boltowa lub Plazmowa, o. klasie Podstawowa.

Specjalistyczna amunicja

Imperialna broń dystansowa jest zaprawdę godna podziwu. Wiele egzemplarzy to relikty minionych wieków, które mogą się pochwalić historią dłuższą niż arystokratyczne dynastie przekazujące je z pokolenia na pokolenie. Pozbawione amunicji stają się jednak niczym więcej, jak ozdobnymi obuchami. Standardowe pociski są poniekąd pospolite, a przynajmniej tak samo łatwe do pozyskania, co sama broń. Wielu strzelców zabiega jednak o bardziej nietypową i unikalną amunicję. Akolita może okryć się niesławę przez używanie w walce specjalistycznych nabojów. Wrogowie będą przed nim pierzchać, lękając się nadchodzących pocisków Infemo lub krwawników.

Specjalistyczną amunicję pozyskuje się za pomocą testów Rekwizycji według takiej samej procedury; jak w przypadku wszelkich innych przedmiotów Próba pozyskania specjalistycznej amunicji wymaga określenia rodzaju broni, do której będzie ona pasować. Każdy pomyślny test Rekwizycji zapewnia 2 magazynki wyznaczonego rodzaju pocisków oraz jeden dodatkowy magazymek na każdy stopień sukcesu powyżej pierwszego. Gdy postać przeładowuje broń, może napełnić ją specjalistyczną amunicją odpowiednią dla danej broni. Wszystkie atdła wyłamywane za pomocą pocisków zawartych w tym magazynku powodują dodatkowe efekty wyznaczone w opisie amunicji. Specjalistycznej; amunicji nie można mieszać ze zwyłdą wewnątrz jednego magazynka, chyba że broń posiada selektor amunicji.

Boltowa „Nawałnica”

Naboje „Nawałnica” to prawdopodobnie najrzadszy model amunicji boltowej. Wytwarzana jest wyłącznie w świątyniach Marsa. Każdy pocisk mieści w sobie potężny, zminiaturyzowany generator wstrząsów plazmowych, który uwalnia falę energii elektromagnetycznej i cieplnej w chwili detonacji. Są szczególnie skuteczne wobec mechanicznych celów, lecz pozyskanie ich z rąk Kultu Maszyny graniczy z cudem.
Efekt: Amunicja „Nawałnica” zmienia rodzaj zadawanych obrażeń na obrażenia od energii oraz nadaje broni cechę specjalną Porażająca. Zapewnia również premię +3 do obrażeń zadawanych celom o właściwości maszyna.
Dostępna dla: Pistolety boltowe, boltery i ciężkie boltery

Ćwiartująca

Te naboje wypełnione są mikro-ładunkami odłamkowymi. Każde; niszczące trafienie rozrywa ciało i gruchocze kości.
Efekt: Amunicja ćwiartująca zapewnia premię +2 do zadawanych obrażeń.
Dostępna dla: Rewolwery, pistolety samopowtarzalne, strzelby (wszystkie rodzaje), karabiny snajperskie, pistolety wielkokalibrowe, pistolety automatyczne oraz karabiny automatyczne.

Dumdum

Ciężkie i obdarzone tępym zakończeniem naboje tego rodzaju rozrywają tkankę i powodują straszliwe spustoszenie wśród lekko opancerzonych Celów
Efekt: Amunicja dumdum zapewnia premię +2 do zadawanych obrażeń, lecz Punkty Pancerza są przeciw niej liczone podwójnie. fig
Dostępna dla: Rewolwery, pistolety samopowtarzalne, karabiny snaj-j perskie oraz pistolety wielkokalibrowe.

Halucynogenna

Przeznaczona do pacyfikowania i dezorientowania celu, amunicja halucynogenna wymaga czasu, by przygotować ją do wystrzelenia. Potrafi jednak powstrzymać wrogów niewrażliwych na standardowe naboje.
Efekt: Amunicja halucynogenna nadaje broni cechy specjalnej Halucynogenna (2) oraz Ładowana.
Dostępna dla: Dowolna broń Boltowa lub Palna.

Interno

Napełnione-prometium i innymi wysoce łatwopalnymi materiałami pociski Inferno zapalają się po trafieniu, pokrywając cel kleistym, płonącym żelem.
Efekt: Amunicja Inferno nadaje broni cechę specjalną Zapalająca.
Dostępna dla: Strzelby oraz wszelka broń Boltowa.

Krwawniki

- Każdy pocisk tego typu pęka po wbiciu się w ciało, uwalniając środki chemiczne zapobiegające krzepnięciu kiwi, co zwielokrotnia krwawienie ran.
Efekt: Cel zaczyna poważnie krwawić. Podlega zasadom utraty krwi na okres lk5 rund lub do momentu otrzymania pomocy Krwawniki nie mają wpływu na cele o właściwości demoniczny lub maszyna.
Dostępna dla: Rewolwery, pistolety samopowtarzalne, pistolety wielkokalibrowe, pistolety automatyczne oraz karabiny automatyczne.

Przebijająca

-Te zwarte, ciężkie pociski zaprojektowano, by z łatwością przebijały wiele rodzajów pancerzy osobistych.
Efekt: Amunicja przebijająca zapewnia premię +3 do wartości Penetracji.
Dostępna dla: Rewolwery, pistolety samopowtarzalne, pistolety wielLokalibrowe, karabiny snajperskie, pistolety automatyczne oraz karabiny automatyczne.

Przeciążona amunicja laserowa

Przecifżóne akumulatory to potężne baterie zasilające broi) laserow ą, cenione przez snajperów w niektórych pułkach Gwardii Imperialnej. Każdy akumulator zapewnia wystarczająco energii na jeden strzał.
Efekt: Przeciążony akumulator zapewnia premię +1 do zadawanych obrażeń, nadaje broni cechę specjalną Druzgocząca oraz podnosi wartość Penetracji do 4. Broń traci jednak cechę specjalną Niezawodna i redukuje wartość Magazynka do 1.
Dostępna dla: Pistolet laserowy, karabin laserowy oraz laserowy karabin snajperski.

Rozrywająca

Te ciężkie pociski rozłupują się po trafieniu, tworząc przerażające rany wylotowe, które niewielu jest w stanie przeżyć. Idealnie sprawdzają się w sytuacjach, gdy nieistotne jest przetrwanie atakowanego celu.
Efekt: Amunicja rozrywająca zapewnia premię +1 do zadawanych obrażeń oraz wartości Penetracji.
Dostępna dla: Rewolwery, pistolety samopowtarzalne, karabiny snajperskie, pistolety automatyczne oraz karabiny automatyczne.

Toksyczna

Toksyczne pociski pokryte są śmiercionośnym jadem lub wypełnione trującymi grzybami. Wyrządzają straszliwe krzywdy po przebiciu ciała.
Efekt: Toksyczna amunicja nadaje broni cechę specjalną Toksyczna (1), lecz zmniejsza zadawane obrażenia o 2.
Dostępna dla: Wszelka broń Boltowa oraz Palna.

Wybuchowe strzały/bełty

Strzały' i bełty tego typu posiadają groty chałupniczo zastąpione ładunkami wybuchowymi lub są pokryte jedną z wielu niestabilnych substancji alchemicznych.
Efekt Wybuchowe strzały lub behy nakładają karę -10 do testów ataku. Zmieniają rodzaj zadawanych obrażeń na obrażenia od eksplozji, znoszą cechę specjalną Prymitywna oraz zapewniają cechę specjalną Wybuchowa (1).
Dostępna dla: Łuki oraz kusze.

Tabela 5-10: Amunicja

Nazwa	Dostępność
Boltowa „Nawałnica”	Niemal Unikalne
Cwiartująca	Wyjątkowe
Dumdum	Niezwykłe
Halucynogenna	Rzadkie
Inferno	Rzadkie
Krwawniki	Rzadkie
Przebijająca	Niezwykłe
Przeciążona laserowa	Niezwykle
Rozrywająca	Niezwykle
Toksyczna^	Niezwykle
Wybuchowe strzały/bełty	Niezwykłe

Standardowa amunicja

Większość broni dystansowych posiada standardowy rodzaj amunicji oraz przyrząd przechowując' jej zapas, którego domyślny typ bywa równie rozpoznawalny co sam oręż. Akumulatory' laserowe, flakony z fotonowo-w-odorową plazmą, śrut do strzelby pociski do broni automatycznej - wszystkie standardowa magazynki są równie szeroko dostępne, co odpowiadająca im broń.

Parametry' broni wyznaczone w tym rozdziale, jak na przykład zadawane obrażenia i pojemność magazynka, dotyczą standardowej amunicji. Jest ona o jeden stopień bardziej dostępna, niż sam oręż. Przykładowo, magazynek mieszczący 18 standardowych nabojów do pistoletu automatycznego posiada Powszechną (+10) dostępność z uwagi na Średnio dostępny (+0) charakter broni. Pomyślny test Rekwizycji standardowej amunicji pozwala pozyskać dwa magazynki oraz jeden dodatkowy' za każdy stopień sukcesu powyżej pieiwszego. W przypadku strzał i bełtów, pomyślny test pozwala pozyskać 12 sztuk oraz 6 dodatkowych za każdy stopień sukcesu pow'yżej pierwszego. Jeśli zajdzie potrzeba określenia obciążenia amunicją, należy' przyjąć wagę pełnego magazynka (lub sześciu strzał/bełtów) równą 10% wagi samej broni.

Sprzęt ochronny

Imperatorze, chroń moją duszę, resztę ochroni pancerz.

- Powszechne powiedzenie w havanańskiej Ciężkiej Piechocie

Siła i śmiercionośność otaczającego uzbrojenia sprawiają, że wiele osób stara się zapewnić sobie jak najskuteczniejszą ochronę. Środki defensywne można podzielić na dwie ogólne kategorie: pancerze osobiste, pochłaniające lub odbijające obrażenia, oraz egzotyczne generatory pola, które chronią użytkownika za pomocą tajemnej technologii. Rezygnacja z jakiejkolwiek formy ochrony najczęściej kończy się rychłą śmiercią. Wszyscy słudzy Imperatora wiedzą bowiem, że polec przed dopełnieniem obowiązków oznacza zawieść Jego oczekiwania.

Pancerz

Pancerze osobiste zapewniają Punkty Pancerza lokacjom na ciele postaci. Punkty te mogą zapobiegać obrażeniom, jak opisano na stronie *227*. Niektóre rodzaje pancerza posiadają również specjalne właściwości, wyznaczone w opisie. Każdy pancerz opisany jest według następujących parametrów:

Typ pancerza: Opisuje typ pancerza: Podstawowy, Balistyczny, Splotowy, Skorupowy[7] lub Wspomagany.

Chronione lokacje: Pokrywane pancerzem lokacje; ręce, nogi, korpus oraz głowa w dowolnej kombinacji. Niektóre pancerze chronią całe ciało, co odnotowano jako „Wszystkie".

Punkty: Liczba Punktów Pancerza zapewniana na chronionych lokacjach. Sprzęt, który zapewnia 7 lub więcej Punktów Pancerza oraz jest jakości niższej niż najlepsza, nakłada karę -30 do testów ukrywania się.

Maks. Zręczność: Maksymalna wartość, z jaką należy traktować Zręczność postaci noszącej dany pancerz. Jeśli postać posiada wyższą wartość Zręczności, zostaje ona zredukowana do wyznaczonej. -Korzystając z kilku sztuk pancerza (na przykład hełm w połączeniu z kamizelką) należy zastosować się do niższej wartości Maks. Zręczności.

Obciążenie: Odzwierciedla wagę pancerza. Reguły dotyczące obciążenia znajdują się na stronie 248.

Dostępność: Wyznacza standardową trudność pozyskania broni. Parametr wykorzystywany jest podczas podejmowanych przez Akolitów testów Rekwizycji (patrz strona 142).

Tabela 5-11: Pancerze

Nazwa	Chronione lokacje	Punkty	Maks. Zr.	Obc.	Dostępność
Pancerze podstawowe					
Ciężkie skóry	Ręce, Korpus	1	-	5 kg	Powszechne
Imperialne szaty	Ręce, Korpus, Nogi	1	–	4 kg	Średnio Dostępne
Wzmocniony kombinezon	Ręce, Korpus, Nogi	2	–	5 kg	Rzadkie
Kolczuga	Ręce, Korpus, Nogi	3	35	15 kg	Powszechne
Feudalna zbroja płytowa	Wszystkie	5	25	30 kg	Niezwykłe
Kamizelka ze skóry *xenos*	Korpus	4	50	20 kg	Niespotykane
Pancerze balistyczne					
Heim balistyczny	Głowa	2	-	2 kg	Średnio Dostępne
Rękawice balistyczne	Ręce	2	–	1 kg	Średnio Dostępne
Lekka peleryna balistyczna	Ręce, Korpus, Nogi	2	55	4 kg	Niezwykłe
Kamizelka balistyczna	Korpus	3	60	5 kg	Średnio Dostępne
Peleryna balistyczna	Ręce, Korpus, Nogi	3	55	8 kg	Niezwykłe
Płaszcz balistyczny	Ręce, Korpus	3	60	5 kg	Średnio Dostępne
Gwardyjski pancerz balistyczny	Wszystkie	4	50	10 kg	Niezwykłe
Pancerze splotowe					
Kamizelka splotowa	Korpus	4	–	2 kg	Rzadkie
Peleryna splotowa	Ręce, Korpus, Nogi	4	60	10 kg	Niespotykane
Pancerze skorupowe					
Hełm skorupowy	Głowa	4	-	2 kg	Rzadkie
Rękawice skorupowe	Ręce	5	–	2 kg	Rzadkie
Nagolenniki skorupowe	Nogi	5	–	3 kg	Rzadkie
Lekki egzekutorski pancerz skorupowy	Wszystkie	5	45	15 kg	Rzadkie
Napierśnik skorupowy	Korpus	6	55	7 kg	Rzadkie
Szturmowy pancerz skorupowy	Wszystkie	6	44	15 kg	Niespotykane
Pancerze wspomagane					
Lekki pancerz wspomagany	Wszystkie	7	40	100 kg	Niespotykane

MIESZANIE PANCERZY

Postacie mogą nosić kilka różnych pancerzy, lecz ich parametry ochronne nie ulegają sumowaniu. Po trafieniu lokacji chronionej przez kilka pancerzy, należy brać pod uwagę 'wyłącznie najwyższą Wartość Punktów Pancerza. Pozostałe elementy nie są brane pod uwagę.

PANCERZE PODSTAWOWE

Choć niekoniecznie mniej skuteczne, pancerze tego rodzaju przeważnie odznaczają się prostą konstrukcją. Ciężkie skórzane płaszcze, ochronne kombinezony, futra \enos, ciężkie szaty, przeszywane kamizelki i kolczugi są powszechne w całym Imperium. W wielu odległych miejscach, jak również w odizolowanych częściach cywilizowanych planet, takie stroje są normą. Z rzadka oferują adekwatną ochronę wobec ognia laserowego i innych zaawansowanych broni, lecz są niedrogie i sprawdzają się w obliczu większości zagrożeń.

PANERZE SKORUPOWE

Wykonane z profilowanych płyt plastali lub ceramitu pancerze skorupowe nierzadko stanowią oznakę statusu wśród Akolitów i oficerów Imperium. Choć elitarni wojownicy *Militarum Tempestus* i *Adeptus Arbites* wyposażeni są w pokrywające całe ciało pancerze wykonane ' z tego materiału, powszechnie używa się go do wyrobu napierśników lub wplata w pancerze balistyczne. Wszyte w ten sposób płyty są wymienne, można je zastąpić nowymi w razie uszkodzenia. Pancerze skorupowe występują w kilku modelach o różnym stopniu ochrony, która wiąże się z zależnością pomiędzy skutecznością a obciążeniem.

PANCERZ EGZEKUTORSKI

Lżejszą formą pancerza skorupowego jest pancerz egzekutorski, który stanowi część munduru lokalnych sił porządkowych na wielu planetach Imperium. Brakuje im kunsztownie kształtowanych płyt noszonych przez elitarnych żołnierzy *Militarum Tempestus* lub Ar- k bitratorów, lecz są wciąż skuteczne w walce z większością kopcowych gangów i heretyckich szumowin.

PANCERZ BALISTYCZNY

Podobnie, jak karabin laserowy stanowi najpowszechniejszą broń w galaktyce, tak pancerz balistyczny to najpopularniejsza forma pancerza osobistego. Oba te przedmioty stanowią bowiem podstawowe elementy ekwipunku Gwardii Imperialnej. Pancerz, balistyczny przybiera formę warstw odprowadzających ciepło i pochłaniających energię uderzeń materiałów, zaprojektowanych, by chronić noszącego je żołnierza przed ogniem broni lekkiej i odłamkowej. Mimo że nie jest skuteczny wobec pocisków z ciężkiej broni, wciąż pozostaje lekkim, prostym i tanim w produkcji oraz godnym zaufania na polu bitwy. O ile noszący nie znajduje się bezpośrednio w miejscu eksplozji, pancerz balistyczny zapewnia 1 dodatkowy Punkt Pancerza przeciw i obrażeniom zadawanym przez broń obdarzoną cechą specjalną Wybuchowa.

PANCERZ SPLOTOWY

Pancerze splotowe wykonane są z podobnej do tkaniny płachty, powstałej ze splotu tysięcy maleńkich pierścieni z termoplastiku. W momencie uderzenia materiał sztywnieje, rozprowadzając siłę ataku. Najwyśmienitsze egzemplarze pochodzą od technologii *xertos,* lecz nawet bardziej prymitywne modele ludzkiej produkcji zapewniają doskonałą ochronę.

PANCERZ WSPOMAGANY

Tego typu zaawansowany pancerz składa się z grubych płyt ceramitu i zintegrowanego źródła zasilania, wspomagającego siłę i mobilność użytkownika. Wiele egzemplarzy to scheda setek lub nawet tysięcy lat. Występują w różnorodnych modelach, od lżejszych pancerzy godnych elitarnych Akolitów, po ciężkie warianty przeznaczone do prowadzenia wielkich bojów. Olbrzymie i pradawne zbroje noszone przez żołnierzy *Adeptus Astartes* same w sobie stanowią osobną klasę pancerzy wspomaganych. Wykorzystują specjalne wszczepy, które spajają zbroję z użytkownikiem. Żaden zwykły śmiertelnik nie byłby w stanie nosić i używać takiego pancerza.

Lekki pancerz wspomagany wymaga stałego źródła zasilania, które przeważnie wkomponowuje się w konstrukcję. Rekompensuje ono wagę pancerza, co sprawia, że nie jest ona liczona do limitu obciążenia noszącego (patrz strona 248). Zbroja zapewnia postaci właściwość nadnaturalna Siła (1) oraz zwiększa jej Rozmiar o 1 stopień. Jeśli nie zaznaczono inaczej, źródło zasilania działa przez lk5 godzin, zanim musi zostać naładowane lub napełnione paliwem. Większość pancerzy wspomaganych posiada zdejmowany hełm, który zapewnia wewnętrzny zapas tlenu oraz standardowy system komunikacyjny

POLA SIŁOWE

Choć pancerze osobiste nierzadko bywają; równie skuteczne, co imponujące (czasem sam widok ciężko opancerzonego Akolity wystarcza, by stłumić zarzewie herezji), niektóre okolicznością sytuacje wymagają bardziej; subtelnego podejścia i mniej bojowej postawy, W takich wypadkach idealną ochronę zapewniają łatwiejsze do ukrycia i nierzadko skuteczniejsze pola siłowe. Większość emiterów to niewielkie, nierzucające się w oczy urządzenia, których działania nie rozumieją w pełni nawet uczeni *Adeptus Mechanicus.* Niektóre i to niemożliwie prastare urządzenia archeotechnologiczne, uznane za czcigodne święte relikty i konsekrowane przed każdym użyciem.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, pola siłowe chronią całe ciało. Włączenie lub wyłączenie: emitera to akcja zwykła. Postać może korzystać na raz tylko z jednego pola siłowego, niezależnie od liczby emiterów znajdujących się w jej posiadaniu. Gdy postać chroniona aktywnym polem zostaje zaatakowana, należy wykonać rzut lklOO przed jakimikolwiek testami obrony. Jeśli wynik będzie równy bądź niższy od współczynnika ochrony pola, atak zostaje powstrzymany i nie wypływa na chronioną postać. Powstrzymany atak w ciąż może wywierać efekt napatoczeniu postaci i pobliskich oso- ; bach, jak na przykład w przypadku broni obdarzonej , cechą specjalną Wybuchowa,

Tabela 5-12: Pola siłowe

Nazwa	Współczynnik ochrony Obc.		Dostępność
Pole rozpraszające	30	2 kg	Niespotykane
Pole konwersyjne	50	lkg	Wyjątkowe
Pole dyslokujące	55	2 kg	Niemal unikalne
Osobiste pole energetyczne	en	SO/g.y	i. IIC Aeu-a Uffi K^hc^
Pole energetyczne (pojazd/stanowisko)	80	500 kg	Niespotykane

Pola siłowe mogą się jednak przepalić. Rzut na ochronę należy również porów nać z wartościami w Tabeli 5-13: Szansa przepalenia pola. Jeśli wynik rzutu mieści się w wyznaczonych ramach, emiter pola ulega przepaleniu i przestaje działać do momentu naładowania lub naprawy', co wymaga wykonania Bardzo Trudnego (-30) testu korzystania z technologii.

Tabela 5-13: Szansa przepalenia pola

Jakość emitera	Przepalenie
Kiepska	01-15
Zwykła	01-10
Dobra	01-05
Najlepsza	01

Pole rozpraszające

•Emitery pola rozpraszającego są na tyle małe, że można ukryć je wewnątrz biżuterii lub innych ozdób. Aktywne pole rozprowadza siłę ataku po całej swojej powierzchni, negując zadawane obrażenia. Użytkownik włączonego pola stale skąpany jest w delikatnym blasku, gdyż energia wchodzi w reakcję z powietrzem.

Blask aktywnego pola rozpraszającego czyni użytkownika bardziej widocznym w warunkach słabego oświetlenia i w ciemnościach, nakładając karę -20 do testów ukrywania się.

Pole konwersyjne

Zwane również polami błyskowymi, urządzenia tego rodzaju przemieniają energią ataków' w rozbłyski światła. Blask jest nierzadko wystarczająco intensywny, by oślepić pobliskich nieprzyjaciół. Silniejszy wariant emitera, zwany Różańcem, często darowany jest członkom Eklezjarchatu,jako ochrona przed zakusami heretyków i niewiernych,.

Jeśli pole konwersyjne zaneguje 12 lub więcej punktów obrażeń z jednego ataku, rozbłysk światła staje się wystarczająco silny, by • wytworzyć efekt granatu fotonowego-błyskowego (patrz strona 157), wyśrodkowany na użytkowniku. Postać używająca pola konwersyjnego jest odporna na efekt rozbłysku.

Pole dyslokujące

Pola tego typu są potężne, lecz bywają równie niebezpieczne, co ataki, przed którymi mają chronić. Nie działają na zasadzie pochłaniania ani przekierowania energii ataku, lecz poprzez przemieszczenie użytkownika'" za pomocą zminiaturyzowanej technologii skoków przez Osnowę, Przeważnie skok jest inicjowany przez czujniki wewnątrz emitera, możliwe jest jednak wywołanie go ręcznie. Każda aktywacja niesie za sobą ogromne niebezpieczeństwo nieosłoniętej podróży przez Empyreum. Nawet jeśli ciało uniknie szwanku, użytkownik ryzykuje potępienie duszy

Jeśli pole dyslokujące pomyślne zaneguje atak, użytkownik zostaje przeniesiony w losowym kierunku, wyznaczonymi przez diagram rozrzutu na stronie 230. Celem określenia dystansu skoku w metrach należy wykonać rzut 3kl0. Postać zawsze pojawi się na solidnym podłożu i w odpowiednio przestronnym miejscu. Jeśli na wszystkich trzech kościach wypadnie ten sam wynik (np. trzy' razy 7), użytkownik pojawi się dopiero po upłynięciu lk5 rund i otrzymuje 1 Punkt Spaczenia na skutek wystawienia duszy na działanie sprzecznych z naturą energii Osnowy Jeśli aktywacja nastąpiła niespodziewanie, postać musi poświęcić jedną rundę na odzyskanie poczucia kierunku i nie , może w tym czasie podejmować żadnych akcji.

Pole energetyczne

W przeciwieństwie do wielu innych emiterów, urządzenia wytwarzające pola energetyczne są duże, nieporęczne i niemożliwe do łatwego ukrycia. Modele osobiste nosi się jako ciężkie plecaki, a waga - i gabaryty większych egzemplarzy wymagają zastosowania samodzielnych mechanizmów napędowych. Pola energetyczne stanowią wyjątkowo skuteczną ścianę powstrzymującą nadciągające pociski, lecz szybko pochłaniają zapasy energii.

Aktywne pole energetyczne powoduje widoczne gołym okiem falowanie powietrza i trzaski wyładowań elektrostatycznych, nakła- ! dając karę -20 do, testów ukrywania się. Nie chroni przed atakami cJ w zwarciu, ani atakami dystansowymi wykonywanymi z odległości do I metra.'

EKWIPUNEK

Spakuj wszystko. Jak się zacznie, nie będzie czasu, żeby pójść po więcej.

- Yanto KaWie, podczas przygotowań do szturmu na Zakon Czystości

Zg^hoć broń i pancerz to w walce kwestie najwyższej wagi, LI śledzenie heretyków, infiltrowanie kultów i przesłuchiwanie ^taJ^winnych wymaga również innego rodzaju ekwipunku. Przedmioty zawarte w tym podrozdziale, od prostych artykułów pierwszej potrzeby, jak ubrania, po zaawansowane zapasy medyczne, pozwolą Akolitom zachować pełną skuteczność w służbie Imperatorowi.

UBIÓR I EKWIPUNEK OSOBISTY

Opisane tu przedmioty przeznaczone są do użytku osobistego. Mogą to być zarówno elementy odzienia, jak i pamiątki minionego, prostszego żywota, o dużej wartości sentymentalnej.

APARAT ODDECHOWY

Urządzenia oddechowe magazynują i powtórnie przetwarzają wydychane powietrze za pomocą noszonej na twarzy maski i zewnętrznego zbiornika. Czyni to użytkownika odpornym na działanie toksycznej atmosfery i pozwala przetrwać pod wodą. Zbiornik powietrza pozwala swobodnie oddychać przez około godzinę, po której musi zostać zmieniony w ramach akcji podwójnej. Egzemplarze dobrej jakości posiadają dwugodzinną żywotność zbiorników, a aparaty kiepskiej jakości wymagają do zmiany butli dwóch akcji podwójnych. Zapasowe zbiorniki posiadają dostępność na poziomie Niezwykłe.

CHRONOMETR

Chronometry to niewielkie urządzenia odmierzające upływ czasu, niezbędne dla Akolitów pragnących zsynchronizować swoje działania. Podstawowe modele wyznaczają lokalny czas i wymagają ręcznego ustawienia. Chronometry wyższej klasy są w stanie podłączyć się do zewnętrznych baz danych, aby zwiększyć precyzję odczytów'.

GOGLE TERMOWIZYINE

Noszone w formie gogli, urządzenia termowizyjne ujawniają użytkownikowi przedmioty i wrogów ukrytych we mgle i cieniu. Modele o kiepskiej jakości to nieporęczne bryle o jaskrawych soczewkach, które nie pozwalają rozpoznać kształtu obserwowanych obiektów. Dobre i najlepsze egzemplarze wyglądają jak zwykłe (choć wyszukane) okulary. Wyposażona w gogle termowizyjne postać ignoruje kary wynikające z ciemności i otrzymuje premię +20 do wykonywanych w nocy testów Percepcji opartych na wzroku.

KAMIZELKA TAKTYCZNA

Noszone na ubraniu kamizelki tego typu nie zapewniają żadnej dodatkowej ochrony, lecz zawierają wiele kieszeni, mieszków i rzemieni umożliwiających przenoszenie dodatkowych magazynków, broni bocznej i granatów w łatwo dostępny sposób. Mogą też przybierać formę toreb noszonych na biodrach, kabur lub bandoletów i mieszczą 15 kg ekwipunku. Przedmiotów przechowywanych w kamizelce taktycznej można dobyć w ramach akcji darmowej podczas tury noszącej ją postaci. Postać nie może nosić naraz więcej niż jednego plecaka lub kamizelki taktycznej.

Tabela 5-14: Ubiór i ekwipunek osobisty

NAZWA	OBC.	DOST.
Aparat oddechowy	łkg	Niezwykłe
Chronometr	-	Liczne
Gogle termowizyjne	0.5 kg	Niespotykane
Kamizelka taktyczna	2 kg	Niezwykłe
Kombinezon survivalowy	-	Średnio Dostępne
Maska przeciwgazowa	0.5 kg	Średnio Dostępne
Obroża wybuchowa	3 kg	Niezwykłe
Ochronniki słuchu	-	Niespotykane
Okulary/soczewki noktowizyjne	0.5 kg	Niezwykłe
Peleryna kamuflująca	0.5 kg	Rzadkie
Plecak	2 kg	Pospolite
Rękawica tłumiąca	0.5 kg	Rzadkie
Skafander kosmiczny	8 kg	Niezwykłe
Syntskóra	2 kg	Niespotykane
Ubranie	2 kg	Pospolite
Ukryta kabura	1 kg	Średnio Dostępne
Zatyczki filtrujące	-	Powszechne

KOMBINEZON SURYIYALOWY

Stroje survivalowe są nieocenione podczas pracy w surowych i ekstremalnych warunkach, zwłaszcza, jeśli szczegóły dotyczące szkodliwości środowiska nie są znane z wyprzedzeniem. Wyśmienita izolacja kombinezonu jest w stanie utrzymać prawidłową temperaturę i cyrkulację wody użytkownika, niezależnie od tego, czy warunki są zbyt chłodne czy zbyt gorące. Ogniwa termoelektryczne zasilane są różnicą między temperaturą ciała, a temperaturą powietrza. Kombinezon zawiera również wbudowany układ odzyskiwania wilgoci, który zmienia pot w wodę pitną. Większość modeli posiada kaptur i gogle, które chronią głowę i twarz. Choć stroje survivalowe nie zapewniają bezterminowej ochrony, idealnie sprawdzają się podczas średniej długości okresów wystawienia na niekorzystne warunki w oczekiwaniu na nadejście pomocy

Kombinezon zapewnia premię +20 do wszystkich testów opierania się ekstremalnym warunkom środowiskowym. Egzemplarze o dobrej i najlepszej jakości zapewniają odpowiednio premie +25 i +30, zamiast powyższej. Kiepskiej jakości strój funkcjonuje jedynie przez okres trzech dni, po którym jego wewnętrzne mechanizmy przestają działać i wymagają naładowania w warunkach uregulowanych temperatur.

MASKA PRZECIWGAZOWA

Prosta maska przeciwgazowa może zakrywać usta oraz nos lub całą twarz i zapewnia znacznie skuteczniejszą ochronę, niż zatyczki filtrujące. Posiadacz zyskuje premię +30 do testów Wytrzymałości wobec niebezpiecznych gazów i może powtórzyć rzut w razie niepowodzenia. Modele o dobrej jakości zwiększają premię o 10, z kolei egzemplarze kiepskiej jakości należy wymienić po upływie 10 godzin,'gdyż filtr zapycha się i staje bezużyteczny.

Ubiór w sektorze Askellon

W skład sektora Askellon wchodzi w iele planet i rodzajów scenerii, przez zepsute bogactwa Juno, aż po grzybicze polany Orski. Stroje noszone przez miliardy mieszkańców tych światów sy jeszcze bardziej różnorodne. Na jednym poziomie habitatu kopca może mieścić się kilka kultów tkanin, a kodeksy gangów groży śmiercią za niedotrzymanie wzoru stroju do ostatniej nici. Poniżej zawarto kilka przykładów spośród niezliczonych typów i stylów odzieży występujących w sektorze, które mogą stanowić wskazówki dla Akolitów pragnących wtopić się w tłum, lub przeciwnie, wyróżniać się na tle innych obywateli.

SZATY-SZMATY

Powszechne w głębinach Desoleum, szaty tego rodzaju powstają ze strzępów ubrań zerwanych ze zwłok lub spływających wraz ze ściekami, zszytych w bezkształtne okrycia. Niektóre łachmany mogły niegdyś być kosztownymi jedwabiami lub skórami *xenas,* lecz niewielu zwraca uwagę na taicie szczegóły w wątłym św ietle podziemi i pośród pokrywającego wszystko błota.

Kombinezony z Portu Lokhart

Te solidne i niedrogie stroje to standardowy ubiór robotników na transportowych poziomach Portu Lokhart. Różnorodne kolory i wzory wyznaczają rangę i specjalizację. Zapewniają również pewną dozę ochrony przed podmuchami startujących Ksfc transportowców i żrącymi wyziewami układów paliwowych.

Kupiecki kombinezon

Wielu wschodzących kupców Świata Snope'a nauczyło się doceniać wygodne okrycia z elastycznego, dopasowanego do ciała materiału, wariantu solidniejszych kombinezonów noszonych przez wielu robotników na planecie. Choć kombinezony powszechnie kojarzone są z fizyczną lub niebezpieczny pracy, w tym miejscu stały się elementem mody Wymyślne, ozdobne symbole wyznaczajy przynależność do poszczególnych rodów

Szaty sądowe

Szaty tego typu sy ciężkie i inkrustowane warstwami szyć, upamiętniajycych każdego z władców uświetniajycych swymi rzydami Juno. Często noszy je przedstawiciele wielu sydów i innych biur prawnych, poczywszy od niskich rangy szczekaczy wykroczeń, a na wydajycych osydy lordach kończyc.

Sukno zwierciadlane

Sukno zwierciadlane to nowy rodzaj materiału o niewiadomym pochodzeniu. Wykonane z niego stroje przypominajy płynne srebro, miękko spływajyce po ciałach możnych i potężnych na Vouxis Jeden kaskady idealnych lustrzanych odbić. Jest niemal niemożliwe do kupienia; pozyskanie go to bardziej kwestia odpowiednich koneksji, niż ilości posiadanej gotówki. Po planecie kryży plotki o straszliwych j czynach, których niektórzy dopuszczajy się, by je zdobyć, lub Jag o poczynionych w tym celu przerażajycych obietnicach. TB)

Obroża wybuchowa

Urządzenia tego typu zapewniają legionistom kompanii karnych dodatkową zachętę do w'alki i zmazania grzechów' wobec Imperatora. Sprawdzają się również jako narzędzia dyscyplinujące jeńców'. Każda / ciężkich obroży posiada pilot, przeważnie działający w promieniu 1 kilometra i umożliwiający zarówno otwarcie jak i detonację obroży Po pięciu minutach od opuszczenia zasięgu pilota obroża wybucha Samoczynnie;

Uruchomienie obroży wriąże się z detonacją materiału *wybuchowego.* Wynikająca z niej dekapitacja natychmiastowo zabija noszącego i wywołuje efekt eksplozji granatu odłamkowego (patrz strona 158) wyśrodkowany na nieszczęśniku. Zdjęcie obroży bez pilota wymaga Trudnego (-20) testu korzystania z technologii. Jeśli postać usiłująca zdjąć obrożę uzyska dw'a lub wrięcej stopni porażki, obroża wybucha.

Ochronniki słuchu

Każde z tych maleńkich urządzeń chroni narząd słuchu posiadacza od ńszkodzeń wynikających z działania niebezpiecznych fał dźwiękowych? (powstałych na przykład w wyniku pobliskiej eksplozji). Samoczynnie wykrywają i wytłumiają nadmierny hałas do znośnego; poziomu. Postacie noszące w uszach ochronniki otrzymują premię +20 do testów' Wytrzymałości wykonywanych przeciw efek-, tom'; dźwiękowym oraz przeciw opartym na dźwięku efektom broni Ogłuszającej.

Okulary/soczewki noktowizyjne

Noszone jako soczewki kontaktowa lub osadzone w zewnętrznych ramkach, tego rodzaju obiektywy zwielokrotniają słabe oświetlenie, co pozwala posiadaczowi widzieć równię dobrze, jak w świetle, dziennym. Zapewniają postaci właściwość widzenie w ciemności (patrz strona 138). Soczewdd o dobrej jakości tłumią również blask granatów fotonow'o-błyskowych, czyniąc użytkownika odpornym na ich działanie.

Peleryna kamufluiaca

Peleryny kamuflujące wykonane są z włókien mimetycznych, które zlewają się z kolorem otoczenia. Jest to ulubiony element ubioru snajperów'. Posiadacz peleryny otrzymuje premię +20 do testów ukrywania się. Jeśli postać odziana w materiał kamuflujący podczas sw'ojej tury nie poruszy się, do początku następnej tury peleryna nakłada karę -30 do wszystkich testów' Umiejętności Strzeleckich biorących ją na cel.

Plecak

Przedmioty osobistego bagażu mogą przyjmować różnorodne formy; i od worów ze sztywnej tkaniny po wysublimowane, dostosowane do kształtu ciała pojemniki, zapewniające wygodę noszenia dzięki wewnętrznemu stelażowi. Pozwalają nosić 30 kg dodatkowego obciążenia, lecz wyjęcie przedmiotu z plecaka wymaga akcji podwójnej; Postać nie może nosić naraz więcej niż jednego plecaka lub kamizelki taktycznej.

Rękawica tłumiąca

Rękawica tego t\pu pokryta jest zazębiającymi się płytami sznurowanymi przewodem pamięciowym. Usztywnia i chroni dłoń, pochłaniając odrzut ciężkiej broni. Postać nosząca rękawicę tłumiącą może używać broni dystansowej o klasie Podstawowa jedną ręką, z pominięciem zwykłej kary -20: oraz korzystać jednorącz z pistoletów przeznaczonych do strzelania z wykorzystaniem obu rąk, również z pominięciem kar. Należy zauważyć, że do prowadzenia efektywnego ognia postać wciąż potrzebuje specjalistycznego szkolenia, bez którego niezmiennie należy stosować karę -20 za brak wyszkolenia.

Skafander kosmiczny

Całkowicie szczelne skafandry są niezbędne podczas pracy w pustce kosmosu, lecz bywają przydatne również w toksycznych i nieprzyjaznych warunkach. Skafander o zwykłej jakości posiada 12-godzinny zapas powietrza i nakłada karę -10 do testów Zręczności. Egzemplarze o kiepskiej jakości posiadają jedynie 6 godzin zapasu powietrza, a modele dobre i najlepsze negują karę do testów Zręczności.

Syntskóra

Syntskóra to bioreaktywny kombinezon, dostosowujący się do kształtu ciała noszącego, wykonany z materiału pochłaniającego światło. Zapewnia premię +10 do testów ukrywania się oraz 2 Punkty Pancetza na wszystkich lokacjach, które nie są chronione inną zbroją. Posiadacz staje się również niewidzialny w urządzeniach termowizyjnych i dla istot obdarzonych właściwością widzenie w ciemności.

Ubranie

Style ubioru w Imperium są bardzo różnorodne. Niektóre kładą nacisk na praktyczność i ochronę, zamiast wrażeń estetycznych, inne są czysto ozdobne, za nic mając warunki pogodowe czy inne przyziemne czynniki. Dla niektórych ubiór dyktowany jest urodzeniem lub dekretem władz faktorii. Inni przyjmują styl swojego gangu, sekty, rodu lub innej grupy, do której przynależą. Choć podstawowe ubrania powszechne w danej lokalizacji powinny być łatwe do pozyskania, bardziej misterne stroje oznaczające wyższą pozycję lub specjalistyczną funkcję powinny okazać się trudniejsze do zdobycia. Do MG należy ostateczna decyzja o dostępności lub możliwości stworzenia konkretnego rodzaju ubrania.

Ukryta kabura

Dopasowane do kształtu ciała zasobniki tego rodzaju mieszczą broń niewielkich rozmiarów, jak pistolet samopowtarzalny lub automatyczny, i mogą być noszone pod ubraniem, by ukryć oręż przed wzrokiem osób postronnych. Próby wykrycia ukrytej w ten sposób broni wykonywane są z karą -20 do testu, jednak przygotowanie pistoletu staje się akcją podwójną, zamiast zwykłą (lub w niektórych wypadkach akcją zwykłą zamiast darmową).

ZATYCZKI FILTRU1ACE

Umieszczane w obu przegrodach nosowych specjalistyczne zatyczki • filtrują większość zanieczyszczeń i szkodliwych gazów z wdychanego powietrz:i. Wyposażona w nie postać otrzymuje premię +20 do testów ; Wytrzymałości podejmowanych wobec niebezpiecznych gazów Egzemplarze o dobrej jakości zapewniają dodatkowe 10 punktów premii. •Zatyczki kiepskiej jakości trzeba wymienić po pięciu godzinach użyWania, gdyż filtr zapycha się i staje bezużyteczny.

Żywność i używki

Tysiąclecia eksperymentów i deprawacji ludzkości zrodziły tysiące używek, od prostych stymulantów po tajemne mikstury brzemienne w plugawe skutki. Obok zwykłej żywności i napojów stanowią powszechny element bagażu Akolity przygotowującego się do pracy w terenie.

Niektóre z poniższych przedmiotów nie mają bezpośredniego wpływu na reguły gry Mogą jednak nadać koloryt narracji i odgrywaniu postaci Akolitów i Bohaterów Niezależnych. Sprawdzają się jako moneta przetargowa na wielu planetach lub jako szczegół zachowania i tła fabularnego bohatera. Decyzją Mistrza Gry możliwe jest stworzenie zasad specjalnych dotyczących konkretnych przedmiotów i ich lokalnych odmian. Przykładowo, wyjątkowo silna, regionalna mieszanka dwukofeinowej może pozbawić Akolitę możliwości spokojnego odpoczynku przez kilka dni. Wiele używek działa uzależniająco, co opisano w ramce Nadmierne korzystanie z używek i uzależnienie na stronie 174.

Agresor

Agresor to określenie wielu rodzajów narkotyków bojowych wykorzystywanych w formacjach poborowych i szturmowych, a zwłaszcza w kompaniach karnych. Zażycie powoduje stan fanatyzmu i nieustraszenia, czyniąc postać gotowy do walki z każdym przeciwnikiem, niezależnie od samobójczego charakteru starcia.

Użytkownik zyskuje właściwość furia i natychmiast wpada w furię. Efekt utrzymuje się przez cały czas działania środka, czyli lklO minut dla jednej dawki. Agresor powoduje uzależnienie.

Amasec

Ten napój, pozyskany w procesie destylacja wina lub innych fennentowanych trunków, zdobył popularność w wielu regionach Imperium. Przeważnie jest to produkt wysokiej jakości; smak i bukiet niektórych dojrzałych roczników cieszą się renomą w całym sektorze.

Tabela 5-15: Żywność używki

Nazwa	Waga	Dostępność
Agresori	-	Niespotykane
Amasec	Ikg	Średnio Dostępne
Detoks	-	Rzadkie
Dreszcz^	-	Rzadkie
Dwukofeinowa	-	Pospolite
Grzyby z Desoleum	-	Niezwykłe
Lho-szlugi	-	Powszechne
Mrocznica:	-	Rzadkie
Pacyfikator	Ikg	Pospolite
Racja żywnościowa	2 kg	Liczne
Stym[f]	-	Średnio Dostępne
Szturmina[1]	-	Niezwykłe
Święte smarowidła	-	Niespotykane

t *Używka powoduje uzależnienie*

Detoks

Dctoks jest w stanie zanegować większość szkodliwych skutków zażycia innych używek i trucizn. Zażycie jednej dawki natychmiastowo kończy zarówno negatywne, jak i pozytywne, działanie wszelkich wdychanych, Spożywanych lub wstrzykiwanych środków chemicznych, chyba że w opisie środka zaznaczono, iż nie działa nań detoks. Korzystanie / detoksu jest bardzo nieprzyjemne i niesie za sobą szereg skutków' ubocznych (z czego niepohamowane wymioty i biegunka oznaczają łagodny przebieg kuracji), w wyniku czego wielu nieszczęśników woli /nosić w milczeniu swoje dolegliwości.

Korzystanie z detoksu jest bolesne i otumaniające. Do skutków' ubocznych należą wymioty, krwawienie z nosa i szybkie opróżnienie przewodu pokarmowego. Zażywająca detoks postać zostaje ogłuszona na okres równy lklO rund, pomniejszony o premię z Wytrzymałości. Ostateczny wynik równy 0 lub mniej oznacza brak niepożądanych skutków:

Dreszcz

Dreszcz to powszechnie zdelegalizowany narkotyk, który wytwarza i wzmaga najbardziej niebezpieczne zjawiska: zdolności psioniczne. Nawet najkrótsze połączenie z Osnową i zamieszkującymi ją Niszczycielskimi Potęgami może powodować demoniczne wtargnięcia lub mieć jeszcze gorsze skutki. W chwilach desperacji naw'et tego rodzaju koszmary schodzą jednak na dalszy plan.

Postać pozbawiona Współczynnika Psionicznego, która zażyje daw'kę dreszczu musi wykonać Ambitny (+0) test Siły' Woli. W razie niepowodzenia otrzymuje lk5 Punktów' Obłędu na skutek napełnienia umysłu przerażającymi wizjami Osnowy. Jeśli test zakończy się sukcesem, postać zyskuje jedną z mocy psionicznych wyznaczonych w Tabeli 5-16: Efekt dreszczu (opisy znajdują się w Rozdziale VI: Moce psioniczne). Moc utrzymuje się przez lk5 godzin, a wszystkie testy Skupienia Mocy wykonywane są tak, jakby użytkow nik posiadał Współczynnik Psioniczny równy 1.

Postać obdarzona Współczynnikiem Psionicznym równym 1 lub więcej, która zażyje dawkę dreszczu musi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli. W razie niepowodzenia otrzymuje 1 Punkt Obłędu, a narkotrk nie wywiera na nią żadnego wpływu. Jeśli test zakończy się sukcesem, użytkownik podnosi swój Współczynnik Psioniczny o 1 na czas jednej godziny. Należy jednak zastosować premię +25 do wyniku wszystkich rzutów w Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne (patrz strona 196).

Dreszcz powoduje uzależnienie, a samo jego posiadanie, zależnie od okoliczności, może skutkować surową, a nawet śmiertelną karą ze strony miejscowych władz.

Dwukofeinowa

Powszechne napoje tego rodzaju posiadają przyjemny smak i łagodnie stymulujące działanie. Kubek gorącej dwukofeinowej to początek dnia dla wielu mieszkańców sektora, od żołnierzy Imperialnej Gwardii odpierających zakusy *xenos* na linii frontu, po Akolitów starających się utrzymać czujność podczas całonocnej obserwacji potencjalnej siedziby kultu.

Spożycie dwukofeinowej pomaga wyostrzyć otępiałe zmęczeniem zmysły Jedna dawka znosi jeden stopień Zmęczenia. Narastająca kara do testów Wytrzymałości wykonwanych po przyjęciu kolejnych dawek dwukofeinowej wynosi -20, zamiast zwyczajnej -10.

Tabela 5-16: Efekt dreszczu

Rzut k100	Zyskana moc
01-04	Cyklon zagłady
05-08	Dominacja
09-12	Fala uderzeniowa
13-16	Halucynacja
17-20	Kopuła telekinetyczna
21-24	Nieszczęście
25-28	Odnowienie sił
29-32	kjgmsty poamucn
33-36	Osłabienie
37-40	Pchnięcie
41-44	Płomienna tarcza
45-48	Porażenie
49-52	Przeczucie
53-56	Przepowiedma
57-60	Psioniczny wrzask
61-64	Rozkazywanie maszynom
65-68	Samozapłon
69-72	Wyczucie czasu
73-76	Wytrwałość
77-80	Wzrok wyroczni
81-84	Zmiażdżenie
85-88	Wykonaj dwa rzuty, zyskując obie moce
89-92	Wybór dowolnej mocy
93-96	Otrzymujesz l Punkt Obłędu, rzuć jeszcze raz
97-100	Otrzymujesz 3 Punkty Obłędu

Grzyby z Desoleum

Niezwykłe, narkotyzujące grzyby, porastające okolice podziemnych zbiorni-1 ków wody głęboko w trzewiach kopca Desoleum, to podstawowy skład: tik : tego halucynogennego środka. Posiada odurzającą dezorientujące działanie* i powoduje zataczanie się, pomimo braku zaburzeń zmysłów Upodobały go; sobie zdeprawowane gangi, których członkowie odurzają się przed Wywoływaniem długich strzelanin, podczas których wirują w upojeniu, obserwując'* spustoszenie czynione zabłąkanymi pociskami.

Jedna dawka grzybów: z Desoleum odurza na okres lklO rund i skutkuje 1 poziomem Zmęczenia, wynikłym z niekontrolowanego wirowania ciała. Postać znajdująca się pod wpływem środka może zrobić użytek z unikalnej perspektywy obserwowania rzeczywistości. Raz w czasie trwania odurzenia może zamienić miejscami cyfrę jedności z cyfrą dziesiątek w wyniku dowolnego rzutu lklOO- (przykładowo zmieniając 73 w 37 91 w 19, itp).

LHO-SZLUCI

Lho to łagodny narkotyk, mieszanina suszonych i sprasowanych liści roślinnych. Zapalone, wyzwalają wonny, stymulujący dym, który wdycha się przez niedrogą rurkę, spalaną wraz z używką. Podobnie, jak używane liście różnią się z planety na planetę, tak lho-szlugi występują w wielu odmianach, co czyni z nich popularne przedmiot wymiany handlowej.

MROCZNICA

Choć nielegalna na wielu obszarach, mrocznica to narkotyk popularny wśród formacji wojskowych, których członkowie pragną odpoczynku od ciągłej walki, oraz wśród cywilów szukających odskoczni od trudów' surowego życia. Powoduje podobny do snu stan utrzymujący się przez lk5 godzin. Na potrzeby prowadzenia walki, postacie odurzone mrocznicą należy traktować, jakby znalazły się pod wpływem granatu halucynogennego. Przez okres lldO godzin po przeminięciu efektu postać odczuwa głęboką depresję, jeśli nie zażyje kolejnej dawki. Mrocznica powoduje uzależnienie.

PACYFIKATOR

Termin „pacyfikator" obejmuje szeroki wachlarz sztucznych, alkoholowych destylatów chemicznych, warzonych przed podkopcowe szumowany, przestępców, a nawet Gwardzistów, szukających odpoczynku od parszywego losu. Pacyfikator otumania ciało i umysł, co zapewnia zupełnie inne doznania, niż upojenie amasekiem, bimbrem czy innymi trunkami. Choć końcowafclg^ jest zbliżony, skutki działania >• ,»lf>;;;ip^^katorów bywają bardziej nieprzyjemne, wywołują smutek i wymagają specyficznego gustu.

RACJA ŻYWNOŚCIOWA

i NA i .i j .. i ij 'y\ *jfqj* /■, / /' ■ ■■ " ; • , ' ' racje żywnościowe pozwalają Akolicie zachować siły w terenie. Spożycie jednej lub większej liczby racji żywnościowych (lub porównywalnego posiłku) podczas odpoczynku trwającego przynajmniej dwie godziny pozwala znieść-dodatkowy stopień Zmęczenia.

Niewielkie sakiewki zawierają stężone lub zagęszczone produkty żywnościowe, zapewniając kompletny pośłek. W skład racji wchodzą dodatki witaminowe, kapsułki oczyszczające wodę, tabliczka "białkowa oraz granulat grzewczy Wysokiej -klasy racje są dość smaczne, natomiast kiepskiej jakości składniki najtańszych egzemplarzy byłyby wyzwaniem nawet dla najwybitniejszego szczurackiego szefa kuchni.

Prócz powstrzymania widma śmierci głodowej,

STYM

jedna dawka stymu wystarczy, by dodać energii zmęczonemu Akolicie i zagłuszyć ból krótkotrwałym zastrzykiem witalności. Stymulanty nierzadko stanow ią czynnik, który pozwala pomyślnie zakończyć przedłużającą się potyczkę. Czas działania jednej dawki to 3kl0 rund, W tym okresie postać ignoruje wszystkie negatywne efekty działające na cechy; wynikające z obrażeń, obrażeń krytycznych oraz Zmęczenia. Staje się również: odporna na ogłuszenie. Gdy efekt stymu przeminie, postać otrzymuje jeden stopień Zmęczenia oraz karę -20 do testów Siły, Wytrzymałości i Zręczności na czas jednej godziny Stym powoduje uzależnienie.

SZTURMINA

Ten bojowy narkotyk zażywa się celem podniesienia poziomu świadomości i skrócenia czasu reakcji. Dosłownie przyspiesza użytkow nika, lecz przedłużone stosowanie może powodować uszkodzenia neurologiczne i fizjologiczne.

Zażycie dawki szturminy podnosi premię ze Zręczności i premię z Percepcji o 3 na okres 2kl0 minut. Należy zauważyć, że nie następuje zmiana wartości cech. Po zakończeniu działania narkotyku, postać musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości. Niepowodzenie skutkuje karą -20 do testów Zręczności i Percepcji na okres lk5 godzin. Szturmina powoduje uzależnienie.

ŚWIĘTE SMAROWIDŁA

Święta oliwa błogosławiona przez Omnisjasza to wysoce rozchwytywany płyn, głównie za sprawą uspokajającego działania na krnąbrne duchy maszyny Zastosowanie ich wobec broni wymaga akcji podwójnej i uodparnia oręż od zacięcia się (patrz strona 222), do momentu wystrzelenia liczby pocisków równej wartości Magazynka. Smarowidła można również zastosować w'obec zaciętej broni, co usuwa awarię, lecz nie zapewnia żadnych dodatkowych korzyści.

NADMIERNE KORZYSTANIE Z UŻYWEK I UZALEŻNIENIE

Korzystanie z tego samego rodzaju używki z dużą częstotliwością . *f* może spowodować osłabienie efektu ze względu na wytworzenie się ; ■; tolerancji lub odporności organizmu na środki chemiczne Postać, - która zażywa więcej niż jedną dawkę danej używki w okresie 24 j - godzin, musi wykonać Zwykły (+10) test Wytrzymałości po każdej.: dawce ponad pierwszą, z narastającą karą -10 za każdą kolejną daw- ' kę. W razie niepowodzenia, używka nie wywiera na postać żadnego wpływu, podobnie jak kolejne dawki za/\te w przeciągu następnych 24 godzin.

Nadmierne korzystanie /. używek m< >że również powodować uzależnienie. Za każdym razem, gdy minie czas trwania efektu . używki oznaczonej jako uzależniająca, postać musi wykonać Ru- , , tynowy (+20) test Siły Woli, /. karą -5 za każdą dawkę przyjętą ; podczas minionego tygodnia. Porażka oznacza uzależnienie. Uza-' I , leżniona postać otrzymuje jeden stopień Zmęczenia co 12 godzin, f jeśli nie przyjmie kolejnej dawki używki (jeśli zażyta dawka wywołaj (| ■ opisany powyżej test nadmiernego stosowania używek, musi za- I IL kończyć się on sukcesem, by uniknąć Zmęczenia). Raz dziennie, *A* JIL, jeśli tego chce, postać może podjąć próbę zwalczenia uzależ-.-. Jit fllKtt*. niema. (wykonując Bardzo Trudne (-30) testy Siły Woli i Wytrzymałości.

Narzędzia

Choć wielu Akolitów stara się unikać nadmiernego polegania na urządzeniach i wynalazkach podczas podejmowania swej świętej służby, niezaprzeczalnytn jest, iż posiadanie odpowiedniego narzędzia w odpowiedniej chwili potrafi przesądzić o powodzeniu misji. Poniżej opisano jedynie kilka z szerokiej gamy akcesoriów' i utensyliów-- pomocnych w walce z herezją, a nawet gorszymi niebezpieczeństwami w całym sektorze.

Apteczka

Zestawy pierwszej pomocy zawierają plastry z syntetycznej skóry, środki odkażające, samowiążące bandaże, opaski uciskowe i inne materiały medyczne. Standardowa apteczka zapewnia premię +10 do testów-- medycyny, o ile użytkownik posiada tę umiejętność. W skład zaawansowanych modeli wchodzą również różdżki przeciwtoksynowe, syntetyczna skóra w aerozolu! kogitatory diagnostyczne i inne wysokiej klasy środki. Zapewniają one premię +20 do testów- medycyny, niezależnie od tego, czy postać posiada tę umiejętność, lecz ważę dodatkowe 3 kg i posiadają dostępność na poziomie Rzadkie, zamiast Powszechne.

Auspex/czu]nik

Tego rodzaju zestandaryzowane w Imperium urządzenia wykrywania pozwalają śledzić emisję energii, ruch, oznaki życiowe oraz inne sygnały: Postać korzystająca z czujnika otrzymuje premię +20 do testów spostrzegawczości. Raz na rundę, w ramach akcji darmowej, może również wykonać test korzystania z technologii, by wykryć zjawiska niedostrzegalne ludzkimi zmysłami, jak na przykład bezwonne i bezbarwne gazy, pobliskie oznaki życia, niewidzialne promieniowanie lub inne stosowne obiekty Przeciętny zasięg urządzenia to 50 metrów, choć ściany grubsze niż 50cm i niektóre materiały ekranujące są w stanie zablokować sygnały wykrywane przez czujnik. Egzemplarze o dobrej jakości zapewniają premię w wysokości +30, z kolei kiepskie modele są w stanie przeniknąć jedynie przez ściany o grubości do 20 cm.

Autopis

Nierzadko bogato zdobione, autopisy składają się z mosiężnego zbiornika atramentu i syntetycznego lub hodowanego w kadzi pióra. Służą do kopiowania tekstów lub spisywania mowy ze zdumiewającą szybkością i precyzją. Wielu skrybów posiada przenośne moduły- przydatne do prowadzenia zapisków z przesłuchań lub tłumaczenia tekstów *xenos.* Osoba posiadająca odpowiedni zawód może wykorzystać autopis do uzyskania premii +10 do testów- zapisywania informacji.

Berło wytłumiające

Niewiele zjawisl budzi tak powszechną grozę, jak psionik wzywający plugawe mocą by wypaczać rzeczywistość i rozrywać dusze. Choć wiara v: Imperatora to podstawowy element obrony berto wytłumiające to inna skuteczna metoda negowania psionicznych zagrożeń. Większość bereł pr/yj;nujc formę krótkich, obsydianów ych cylindrów- często pokrytych ikonami i glifami. Są w stanie przytłumić moce psioników w promieniu 2ł d0 metrów, nakładając na nich karę. -30 do wszystkich testów używania mocy- psionicznych.

Berła zapewniają rów-nież Akolitom osobistą ochronę przed w-rógą psioniką, która objawia się premią +30 do rzutów na odparcie mocy bezpośrednio wpływających na użytkownika. Użyte podczas walki w zwarciu berło, liczone jest jak pałka obdarzona cechą specjalyną: Energetyczna.

Tabela 5-17: Narzędzia

Nazwa	Obc,	Dostępność
Apteczka	2 kg	Powszechne
Auspex-'czajnik	0,5 kg	Niezwykle
Autopis	-	Niezwykłe
Berło wytłumiające	1 kfi	Niemal Unikalne
Dalmierz	0.5 kg	Niezwykłe
Diagnozer	4 kg	Rzadkie
Dozownik doustny/dożylny	0.5 kg	Powszechne
Fetysz psioniczny	1 kg	Średnio Dostępne
Generator szumu	3 kg	Niespotykane
Grawitochron	15 kg	Rzadkie
Infoczytnik	0.5 kg	Powszechne
Kajdany	lkg	Liczne
Lina z kotwiczką	2 kg	Powszechne
Lumisfera/szpefacz	0.5 kg	Pospolite
Magnetobuty	2 kg	Rzadkie
Magnokułary	0.5 kg	Średnio Dostępne.
Megafon	4 kg	Niezwykłe
Mikrokomunikator	-	Średnio Dostępne
Multiklucz	-	Niezwykłe
Multikompas	4 kg	Niemal Unikalne
Multinarzędzia	1 kg	Rzadkie
Narzędzia tortur	2 kg	Niespotykane
Palnik laserowy	4 kg	Średnio Dostępne
Pluskwa komunikacyjna	lkg	Niespotykane
Rejestrator obrazu	-	Średnio Dostępne
Serwoczaszka jednozadaniowa	2 kg	Rzadkie
Szwy połowę	0.5 kg	Średnio Dostępne
Transmiter głosowy	4; kg	Niezwykłe
Uprząż wspinaczkowa/zjazdowa	2 kg	Powszechne
Wrzeszcz	2 kg	Niezwykle
Wygłuszacz	2 kg	Średnio Dostępne
Zagłuszacz sygnału	2 kg -	Rzadkie -
Zestaw do charakteryzacji	2 kg	Niespotykane
Zestaw do gry w Króiobójstwo	lkg	Liczne
Zestaw do pisania	2 kg	Liczne
Zestaw saperski	4 kg	Niespotykane

Dalmierz

Przenośne dalmierze to niewielkie urządzenia wykorzystywane najczęściej w silach zbrojnych Imperium. Wyznaczają dystans do celu za pomocą optycznych obiektywów zbliżeniowych, układów przewidywania ognia i innych podzespołów: Powszechnie korzystają z nich obserwatorzy kierujący ogniem stanowisk artyleryjskich. Akolita wyposażony w dalmierz może, w' ramach zwykłej akcji, zapewnić innej postaci premię +20 do kolejnego testu Umiejętności Strzeleckich wykonywanego podczas strzału z broni obdarzonej cechą specjalną Pośrednia.

Diagnozer

Diagnozery to wyrafinowane urządzenia medyczne stosowane w całej galaktyce. Są w stanie wykryć i zdiagnozować niemal wszystkie znane w Imperium dolegliwości. Można wkomponować je w apteczkę, serwoczaszkę lub dedykowanych serwitorów Każda osoba, która przeszła szkolenie medyczne w Gwardii Imperialnej, potrafi obsługiwać diagnozer.

Urządzenie zapewnia premię +20 do testów- medycyny lub Percepcji, wykonywanych celem ustalenia charakteru dolegliwości. Sukces zapewnia trafną diagnozę i informację o odpowiedniej kuracji.

Dozownik doustny/dożylny

Wiele leków i narkotyków wymaga urządzeń dawkujących, jak strzykawki, pojemniki aerozoli dożylnych lub flakony z gazem. Każdy dozownik mieści jedną dawkę dowolnego środka, którą postać może zażyć w ramach akcji zwykłej.

Fetysz psioniczny

Wielu psioników korzysta z niewielkich przedmiotów osobistych, by ustabilizować się przed sięgnięciem po przerażające moce Osnowy. Każdy fetysz jest inny. Może nim być coś prostego, jak rzeźbiona kość palca lub zasuszony kwiat, lub bardziej unikalny przedmiot, jak jarzący się delikatnym blaskiem kryształ lub symbol z prożniowego żelaza. Bez względu na formę, każdy został zestrojony z umysłem właściciela poprzez długotrwałą medytację i rytuały, zapewniając większą kontrolę nad nieziemskimi zdolnościami. Psionik wyposażony w fetysz psioniczny wykonuje testy Skupienia Mocy (patrz strona 194) z premią +10.

Generator szumu

Prosty generator tego rodzaju tworzy sferę szumu na wszystkich powszechnie użytkowanych częstotliwościach w promieniu 30 metrów Choć powstrzymuje działanie urządzeń komunikacyjnych, ich nagła awaria to jasna dla wszystkich użytkowników informacja o zakłóceniach. Sam generator szumu nietrudno jest odnaleźć. Pomimo tego, ustawienie urządzenia na aktywację zegarową i pozostawienie w pobliżu wieży komunikacyjnej stanowi skuteczny środek krótkotrwałego sabotażu.

Grawitochron

Gwardia Imperialna wykorzystuje te urządzenia do wykonywania zrzutów na obszar pola bitwy z powietrza. Grawńtochrony spowalniają upadek za pomocą pola antygrawitacyjnego, zmieniając niebezpieczny skok w' kontrolowane i bezpieczne opadanie. Niewielkie dysze zapewniają dodatkową siłę hamującą i umożliwiają pew-ną dozę kontroli kierunku. W przeciwieństwie do plecaka odrzutowego, grawitochron służy wyłącznie do lądowania, i nie można używać go do wykonywania skoków i powietrznych akrobacji.

Grawitochron umożliwia bezpieczne, kierowane lądowanie z dowolnej wysokości, pod warunkiem, że postaci powiedzie się Ambitny (+0) test Zręczności lub Rutynowy (+20) test pilotażu (powietrzne). W przypadku niepowodzenia skok należy traktować jako upadek z wysokości dwóch metrów na każdy stopień porażki (patrz akapit Spadanie na stronie 243 w Rozdziale VII: Walka).

Infoczytnik

Urządzenia tego rodzaju są powszechnie spotykane w' Imperium. Stanowią podstawowe narzędziem przechowywania i odczytywania tekstu i innych form danych, jak na przykład obrazów lub nagrań. Wysokiej klasy czytniki posiadają również fimkq'ę zapisywania nowych informacji oraz przesyłania i odbierania danych z innych urządzeń.

KAj DANY

Żaden łowca nagród ani Egzekutor nie zaszedłby daleko bez kilku par solidnych więzów: Rów-nie często używa się ich do utrzymania ofiar w pobliżu ołtarza plugawego kultu lub w innych, jeszcze mroczniejszych celach.

Lina z kotwiczką

Połączenie uprzęży zjazdowej i napędzanego gazem pistoletu umożliwia wystrzelenie haka lub magnetycznej klamry, przymocowanej do cienkiego, wytrzymałego przewodu, na wysokość 100 m. Po przytwierdzeniu kotwiczki w wybranym miejscu, przykładowo na dachu budynku, użytkownik może podjąć wspinaczkę lub uruchomić kołowrót, który uniesie go z prędkością 5 metrów na rundę. Modele o zwykłej jakości posiadają udźwig 150 kg, natomiast dobre potrafią utrzymać 200 kg.

Lumisfera/szperacz

Podobnie jak Inkwizycja stanowi światło opierające się żerującej na duszach ciemności, tale tego rodzaju przenośne lampy rozświetlają mroki realnej nocy: Lumisfery mają rozmiar zaciśniętej pięści i zapewniają światło w promieniu około dwunastu metrów: Cylindryczne szperacze tworzą węższy-; stożkowy promień światła, który' sięga dwukrotnie dalej. Oba rodzaje lamp działają pizez około pięć godzin, po upływie których niezbędne jest ładowanie lub wymiana akumulatorów:

Magnetobuty

Tego rodzaju ciężkie i masywne buty zawierają potężne elektromagne - sy: Umożliwiają noszącej postaci przywarcie do metalowej powierzch; ni, jak na przykład do poszycia kadłuba okrętu. Często wchodzą w' skład wyposażenia awaryjnych skrytek na okrętach kosmicznych. Magnetobuty redukują premię ze Zręczności o 2, lecz pozwalają normalnie poruszać się w warunkach obniżonej grawitacji lub jej braku, o ile na danym obszarze występuje metalowa powierzchnia, po której można stąpać.

Magnokulary

Te potężne przyrządy powiększają i wyostrzają obserwowane z daleka przedmioty, umożliwiając wykrycie każdej herezji. Bardziej zaawansowane magnokulary wysokiej klasy posiadają również funkcje odczytywania odległości, wykrywania źródeł ciepła, kalkulowanie położenia .celu i oraz nagrywanie obrazów do późniejszej analizy.

Megafon

f Imperialni oficjele nierzadko potrzebują olbrzymiej siły głosu, by wykrzykiwać rozkazy pośród wściekłego zgiełku bitwy lub zwrócić się z kazaniem do tłuszczy liczącej tysiące wiernych. Megafon to w takich sytuagach niezastąpione urządzenie, które pozwala zwielokrotnić głos użytkownika do poziomu idealnej słyszalności nawet wśród licznego tłumu.

Mikrokomunikator

Zwane również koralikami łącznościowymi, te niewielkie urządzenia nosi się wewnątrz ucha, co umożliwia krótkodystansową komunikację w promieniu około 1 kilometra (zależnie od warunków pogodowych i kształtu terenu). Mikrokomunikatory nie rzucają się w oczy, a modele o wyższej jakości bywają niemal niewykrywalne podczas pobieżnych oględzin.

Multiklucz

W odpowiednich rękach multiklucz potrafi otwwzyć większość standardowych zamków' w Imperium, co czyni samo jego posiadanie przez uczciwych obywateli wysoce podejrzanym. Jest to narzędzie pożądane przez przestępców i inne osoby działające poza marginesem społeczeństwa. Postać wyposażona w multiklucz otrzymuje premię +30 do testów' zabezpieczeń, wykonywanych w' ramach prób otwarcia zamków.

Multikompas

Tego typu urządzenie o prastarym wzorze technologicznym jest niezastąpione podczas eksploracji nowych planet. Niewńelu obywateli Imperium posiada jednak środki i wyływy, by je zdobyć. Po kilku sekundach analizy warunków planetarnych, multikompas wyznacza kierunki, wyświetla mapy topograficzne, zapewnia namiary kompasowe, określa wysokość i pełni inne przydatne funkcje. Posiadanie tego elementu wyposażenia zapewnia premię +20 do wszystkich testów przetrwania i nawigacji (Powierzchnia).

Multinarzędzia

Większość multiriarzędzi to niewielkie, przenośne urządzenia wypełnione rozkładanymi próbnikami, ostrzami, haczykami i końcówkami wtyczek. Wspaniale sprawdzają się podczas prób zmuszenia do działania krnąbrnej maszynerii, dokonywania napraw uszkodzonych przedmiotów i innych przypadków naginania kapryśnych duchów maszyny do woli użytkownika. Zestaw multinarzędzi zapewmia premię +10 do testów korzystania z technologii.

Narzędzia tortur

Choć wszystkie tego typu zestawy materiałów służą wydobywaniu informacji od bezbożnych i niechętnych do współpracy-więźniów, każdy komplet jest tak samo niepowtarzalny, jak używający go oprawca. Do powszechnych' przyborów należą szerokie gamy ostrzy, igieł, chemikaliów, narkotyków, kolczastych haków, próbników neurologicznych, ościeni termicznych i innych narzędzi, niezbędnych w dochodzeniu prawdy.

Narzędzia tortur zapewmiają postaci premię +20 do testów przesłuchiwania.

Palnik laserowy

i Przydatnych do rozcinania zamkniętych drzwi i grodzi palników laserowych początkowo używano w charakterze narzędzi górniczych. Ich ykrótkodystansoweyintensywne promienie są bowiem zdolne'kruszyć nawet najtwardsze skały Większość modeli pozwała przeciąć lub zepawać około 10 cm metalu, zależnie od jego grubości. Są tak nieporęczne, że można używać ich jedynie w charakterze broni Ciężkiej (działającej jak karabin termiczny pozbawiony cech specjalnych) lub wobec nieruchomych celów w promieniu 2 metrów.

Pluskwa komunikacyjna

Uznane przez *Mechanicum* za poniekąd heretyckie, urządzenia tego rodzaju służą do podsłuchiwania sygnałów głosowych i śledzenia transmisji danych. Pomyślny test korzystania z technologii (o stopniu trudności ustalonym przez MG na podstawie okoliczności i charakteru sygnału) pozwala postaci odbierać sygnał lub transmisję w promieniu 1 km, przez czas równy liczbie stopni sukcesu w minutach. Jeśli test zakończy się porażką o stopniu wyższym od premii z Inteligencji nasłuchującego, zarówno nadawca, jak i odbiorca sygnału wykrywają próbę nasłuchu.

Rejestrator obrazu

Rejestratory obrazu, zwane również obrazówkami, to względnie nieskomplikowane urządzenia zgrywające dźwięk i obraz. Większość modeli posiada funkcję odtworzenia nagranych klatek na zintegrowanym ekranie, bardziej- zaawansowane egzemplarze korzystają z technologii holograficznej. Specjalistyczni serwitor/.y obrazowi to w gruncie rzeczy samobieżne rejestratory, wysyłane na niebezpieczne misje i w niebezpieczne okoliczności, by umożliwić odtworzenie wydarzeń do późniejszej analizy.

Serwoczaszka jednozadaniowa

Serwoczaszki to czcigodne szczątki cenionych sług Imperium i Tech-Kapłanów kontynuujących pracę nawet po śmierci. Ich czaszki zostają piec/ołowicie oczyszczone i grawerowane, a następnie napełniane sterującym duchem maszyny i wyposażone w malutkie phaki grawitacyjne umożliwiające lot. Jednozadaniowe serwoczaszki przeznaczone są do wykonywania jednej, podstawowej funkcji i bywają częstym widokiem na wielu planetach. Reagują na .proste komendy głosowe i bezustannie wiszą w powietrzu nieopodal właściciela, czekając na rozkazy Wyznaczone poniżej rodzaje to jedynie kilka z niezliczonych wzorów wy- - stępujących w sektorze Askellon.

- Iluminacyjna: Czaszka posiada wbudowaną lumisferę lub płonący koksownik, dzięki czemu zapewnia światło w promieniu 20 metrów
- Medyczna: W czaszkę wkomponowano czujniki i narzędzia medyczne. Dopóki aktywna serwoczaszka znajduje się w promieniu 2 metrów, postać zyskuje wszystkie korzyści wynikające z posiadania standardowej apteczki.
- Megafonowa: Serwoczaszka posiada funkcję megafonu, który odtw arza nagrane wiadomości lub w edle potrzeby w zmacnia siłę głosu posiadacza.
- Narzędziowa: Czaszkę w yposażono w próbniki, wtyczki i na- • narzędzia, które umożliwiają asystowanie w pracach technicznych. Dopóki aktyw ną czaszka znajduje się w pobliżu, postać zyskuje wszystkie korzyści wynikające z posiadania multinarzędzi.
- Sensoryczna: Czaszka zawiera czujniki i układ głosowy, umożliwiające przedstawienie wyników poszukiwań. Dopóki aktywna serwoczaszka znajduje się u promieniu 10 metrów, postać zyskuje wszystkie korzyści wynikające z posiadania ąuspeksu lub czujnika,

Szwy połowę

Powszechnie spotykane na polach bitew w Imperium, zestawy tego rodzaju narzędzi umożliwiają szybkie zszycie brzegów rany i zatamowanie krewienia. Bywają bardzo różnorodne i obejmuję wszystko od zwykłej igły z nicią, aż po archaiczne urządzenia spinające ranę stalowymi zszywkami. Zapewniają premię +30 do testów medycyny wykonywanych celem powstrzymania utraty krwi.

Transmiter głosowy

Nadajniki tego rodzaju to standardowe urządzenia komunikacyjne w Imperium. Transmitery umożliwiają nadawanie i odbieranie sygnałów[7] innych urządzeń w promieniu 100 kilometrów. Są również w stanie sięgnąć większości pojazdów na orbicie planety. Modele o wyższej jakości działają na dłuższych dystansach i mogą posiadać możliwość szyfrowania sygnału i inne funkcje zabezpieczeń.

Uprząż wspinaczkowa/z]azdowa

Uprząż tego typu to szpula prostej, choć solidnej linki bezpieczeństwa, zwieńczonej haczykiem lub magnetycznym zapięciem, którą przypina się do paska łub ramion. Zapewnia względne bezpieczeństwa podczas zsuwania się po pionowych ścianach i zapobiega upadkom z dachów niestabilnych budynków. Postać wyposażona w uprząż zyskuje premię +30 do testów[7] wspinaczki podczas schodzenia po pionowej ścianie. W razie niepowodzenia testu, uprząż chroni przed upadkiem. Modele 0 zwykłej jakości posiadają udźwig 150 kg, natomiast dobre potrafią utrzymać 200 kg.

Wrzeszcz

.Tego rodzaju urządzenie to alarm zbliżeniowy, który przenikliwie wyje, gdy wykryje intruzów. Wrzeszcz jest w stanie wykryć dźwięk, ruch, a nawet zapach. Aktywacja urządzenia wymaga Ambitnego (+0) testu korzystania z technologii, lecz MG powrinien wykonać rzut w[7] tajemnicy. Gracze dopiero później dowiedzą się, czy wrzeszcz został pomyślnie uruchomiony Aktywny mechanizm posiada wartość Percepcji równą 75 na potrzeby wykrywania dźwięku oraz ruchu. Wykrycie intruza skutkuje uruchomieniem syreny alarmowej, którą słychać w promieniu jednego kilometra. Drzwi, ściany i inne przeszkody zmniejszają dystans słyszalności sygnału.

Egzemplarze o kiepskiej jakości wykrywają jedynie głośne dźwięki 1 raptownie, wykonywane w pobliżu mchy Modele o dobrej jakości są w stanie rozpoznać konkretny dźwięk, ruch lub nawet rodzaj zapachu. Mogą też posiadać bardziej dyskretne metody podnoszenia alarmu, jak na przykład wrzaski kierowane wyłącznie w kanały komunikacyjne.

Wygłuszacz

Wygłuszacz to całkowite przeciwdeństw[7]o wrzeszczą. Dzięki mechanizmom wykrywania i tłumienia drgań powietrza, wycisza wszystkie dźwięki w promieniu 5 metrów[7] Postać nosząca aktywny wygłuszacz otrzymuje premię +30 do testów[7] ukrywania się. Urządzenia tego typu przeważnie posiadają źródło zasilania, które wystarcza na 20 minut ciągłej pracy, po czym musi zostać naładowane. Proces ładowania trwa . Około godziny.

Zagłuszacz sygnału

Jak wskazuje nazwa, urządzenia tego typu przeznaczone są do zagłuszania lokalnych sygnałów[7] głosu, przesyłu danych lub innych trans-, misji, w[7] promieniu około jednego kilometra. Podstawowe modele są *M* jawne.i rzucają się w[7] oczy informując nadających sygnał o zagłuszaniu. Bardziej;wyrafinowane egzemplarze nadają na precyzyjnie dobra-[1] nych częstotliwościach, tłumiąc sygnał bez zdradzania sw[7]ej obecności.

Zestaw do charakteryzacii

Akolici często ukrywają swoją prawdziwą tożsamość podczas prowadzonych dochodzeń. Wcielają się w całkowicie fikcyjne postacie lub podszywają pod inne osoby. Zestaw do charakteryzacji zawiera:

- Barwniki skóry: Umożliwiają podszywanie się pod osoby o odmiennym kolorze skóry.
- Elementy protetyczne: Umożliwiają podszywanie się pod osoby o odmiennym kształcie tw[7]arzy
- Podstawowe materiały do makijażu: Zapewniają premię +10 do testów blefu wykonywanych celem wdzualnej zmiany wyglądu postaci.
- Soczewki siatkówkowe: Umożliwiają podszywanie się pod osoby o odmiennym kolorze oczu.
- Wzmacniacz głosu: Zapewnia premię +10 do testów blefu podczas naśladowania cudzego głosu.

Wszystkie materiały wchodzące w skład zestawu do charakteryzacji można uzupełnić bez potrzeby wykonywania testu Rekwizycji, pod warunkiem, że postać znajduje się w miejscu, w którym są one dostępne.

Zestaw do gry w Królobóistwo

Królobójstwo to dwuosobowa gra planszowa popularna we wszystkich warstwach społeczeństwa, od pokornych czyścicieli filtrów powietrza, po iglicową arystokrację. Gra ma proste zasady, lecz osiągnięcie w niej mistrzostwa wymaga dużego nakładu czasu. Wielu oficerów Gwardii Imperialnej szlifuje umiejętność taktycznego myślenia poprzez partie rozgrywane na niewielkich, składanych zestawach mieszczących się w ekwipunku polowym. Przeciętna rozgrywka trwa lk5 godzin i nie niesie za sobą żadnych skutków mechanicznych, choć MG może zdecydować się nagrodzić odgrywanie ról w czasie partii Królobójstwa, przykładowo oferując graczom premię +10 do opartych na Ogładzie testach wykonywanych w stosunku do współgracza w kolejnym dniu.

Zestaw do pisania

Proste i nieskomplikowane zestawy do pisania zawierają pergamin, atrament oraz pióra. Umożliwiają Akolitom zapisywanie zeznań, spisywanie istotnych faktów i pozostawianie pisemnych wiadomości towarzyszom.

Zestaw saperski

Niektóre śledztwa kończą się dość wybuchowo, a zestawy narzędzi saperskich bywają w takich sytuacjach nieocenione. Zawierają materiały ułatwiające kalibrację złożonych detonatorów i materiałów wybuchowych. Każdy zestaw zawiera:

- Pięć ładunków burzących: Ładunki powodują eksplozje porównywalne z detonacją granatu przeciwpancernego (patrz strona 158).
- 100 metrów przewodu detonacyjnego: Cienki sznur, który można podpalić dowolnym źródłem ognia lub detonatorem. Pali się z szybkością 1 metra na każde 10 sekund, umożliwiając detonację materiałów wybuchowych z bezpiecznej odległości lub stworzenie ładunku o opóźnionym zapłonie.
- Pięć detonatorów zwalnianych naciskiem: Można użyć ich do zapalenia przewodu detonacyjnego lub do bezpośredniego odpalenia ładunku.

Wszystkie materiały wchodzące w[7] skład zestawu saperskiego można uzupełnić do powyższej ilości bez potrzeby wykonywania testu Rekwizycji, pod warunkiem, że postać znajduje się w[7] miejscu, w którym są one dostępne.

Tabela 5-18: Usługi

Rodzaj	Przykład	Dost.
Zakwaterowanie		
Niska klasa	Kapsuła mieszkalna, stodoła dla groksów, hamak w knajpie	Pospolite
Średnia klasa	Podstawowy pokój mieszkalny, kwatery w głównej kabinie, hostel na środkowych poziomach kopca	Średnio Dostępne
Wysoka klasa	Nocleg w bogatej auli, kwatery w wysokiej kabinie, apartament w iglicy	Rzadkie
Prowiant		
Niska klasa	Szczur na patyku, chleb pleśniowy, rosa pokładowa	Pospolite
Średnia klasa	Ciasto kadziowe, gulasz z groksa, kubek dwukofeinowej	Średnio Dostępne
Wysoka klasa	Ozorki w galarecie, dobry rocznik amaseku, pieczone policzki groksowe	Rzadkie
Transport		
Niska klasa	Riksza, żaglówka pustynna, kolej habitacyjna	Pospolite
Średnia klasa	Podstawowa autokaroca, krótkodystansowy kuter, kolej wewnątrzkopcowa	Średnio Dostępne
Wysoka klasa	Prom orbitalny, rezerwowana autokaroca z kierowcą, zadaszona lektyka	Rzadkie

Usługi

Potrzebuję transportu dla sześciu osób na główny orbital. Żadnych pytań. To chyba pokryje twój dług bez potrzeby rozlewu krwi, którego się spodziewałeś, prawda?

- zasłyszane w porcie Gyre

Usługi odzwierciedlają mnogość przyziemnych potrzeb, których Akolici wymagają nie tylko do funkcjonowania z dnia na dzień, lecz również do podróży niezbędnych podczas pełnienia świętego obowiązku. Wymaganym zapleczem drużyny jest baza operacyjna, żywność, zapasy oraz środki transportu. Te i inne kwestie są być może mniej ekscytujące niż otwarta walka, lecz równie istotne dla pomyślności dochodzenia.

Zakres dostępnych usług jest niemal nieskończony; choć różny na każdej z planet. Z tego względu Mistrz Gry powinien ustanowić usługi i stopień ich dostępności zgodne z charakterem przygody. Przykłady wyznaczone w Tabeli 5-18: Usługi mogą stanowić wskazówki dla opracowania własnych szczegółów i zapewniają Akolitom pewne pojęcie o dostępnych możliwościach. Należy zauważyć, że niektóre usługi, według decyzji Mistrza Gry, mogą zwiększać lub zmniejszać Subtelność drużyny:

- Zakwaterowanie: Różnorodne możliwości wynajmu kwatery na jedną noc, od ordynarnych stancji w karczmie, po pełne przepychu apartamenty w strzelistych iglicach. -

Prowiant Żywność i napoje zapewniające jeden posiłek, od czerstwego ciasta papkowego, po wykwintnie przyrządzone jaja foksa.

Transport: Podróż do miejsc znajdujących się na planecie lub na orbicie, z wykluczeniem transportu międzyplanetarnego i międzygwiezdnego (dłuższe podróże kosmiczne opisano poniżej). Czas podróży' i miejsce docelowe mogą mieć wpływ na wyznaczone przykłady

Tabela 5-19: Wynajem okrętu

Rodzaj okrętu	Dostępność
Okręt towarowy	Pospolite
Okręt pasażerski	Liczne
Okręt pielgrzymkowy	Powszechne
Okręt systemowy (wyłącznie wewnątrzukładowy)	Średnio dostępne
Wędrowny frachtowiec	Średnio dostępne
Skoczek kosmiczny (wyłącznie pobliskie układy)	Niedostępne

Podróż przez pustkę kosmosu

Walka 7 herezją może zaprowadzić Akolitów z dala od ojczystych planet czy nawet regionów; w kierunku nowych układów planetarnych na drugim końcu sektora. Jeśli bohaterowie lub ich Inkwizytor nie posiadają zarezerwowanego dostępu do okrętu kosmicznego (własnego lub użytkowanego w porozumieniu z kapitanem), muszą zapewnić sobie możliwość podróży kosmicznej, podobnie jak podróży planetarnych. Zwykle nie jest to skomplikowane, gdyż większość okrętów, naw'et tych nieprzystosowanych do przewozu pasażerów, posiada możliwość zabrania cumujących w wolnych hangarach podróżników. Tabela 5-19: Wynajem okrętu zawiera przykłady typowych statków kosmicznych i wyznacza dostępność przeprawy w czasie rutynowego kursu (liczoną na jednego pasażera w trakcie kursu). Opłaty za cumowanie i żywność pokładową bywają różne, lecz przykłady zakwaterowania i prowiantu z Tabeli 5-18: Usługi mogą służyć za odzwierciedlenie okrętowych warunków. Należy zauważyć, że nie każdy rodzaj okrętu może oferować wszystkie klasy usług. Mistrz Gry powinien dostosować ich dostępność zależnie od rodzaju statku.

Podróże w niebezpieczne zakątki, na zakazane planety i w inne okryte złą sławą miejsca stanowią osobną kwestię. W takich sytuacjach Mistrz Gry powinien dostosować przykłady zawarte w Tabeli 5-19: Wynajem okrętu. Nielegalny ładunek lub wyjęci spod prawa pasażerowie również mogą powodować komplikacje, podobnie jak prośby o zwiększenie tempa podróży lub o korzystanie ż niebezpiecznych szlaków Osnowy W wielu przypadkach Akolici będą zmuszeni rezerwować wyjątkowe kursy lub przekonać kapitana do podjęcia nieplanowanej podróży Takie okoliczności należy odzwierciedlić mniejszą dostępnością i wymogiem prowadzenia trudniejszych negocjacji oraz, podejmowania testów[1] Wpływu. Inkwizycyjne zarekwirowanie pojazdu zawsze stanowi wyjście z trudnej sytuacji, choć powinno rzutować negatywnie na Subtelność drużyny, a być może również na Wpływ samego Inkwizytora.

Tabela 5-20: Opieka medyczna

Rodzaj	Przykład	Dost.	Efekt
Kiepska	Podkopcowy znachor	Średnio Dostępne	Int 30, medycyna +0 (Ranga 1)
Przeciętna	Sanitariusz z fabryki	Niezwykłe	Int 40, medycyna +0 (Ranga 1)
Dobra	Przeszkolony medyk, serwitor medyczny	Rzadkie	Int 50, medycyna +10 (Ranga 2)
Najlepsza	Iglicowy medyk	Niespotykane	Int 60, medycyna +20 (Ranga 3)

Opieka medyczna

Pełnienie obowiązków wobec Imperatora nie jest łatwe, zwłaszcza dla Akolitów, którzy osobiście wprowadzają w życie Jego wolę. W następstwie bitwy mogą stanąć twarzą w twarz ze śmiercią, a wybawić od niej i zapewnić kolejny dzień służby może jedynie odpowiednia pomoc medyczna. Tabela 5-20: Opieka medyczna zawiera wskazówki dla bohaterów wymagających tego rodzaju usług.

Rodzaj: Określa poziom opieki, od kiepskiej do najlepszej.

Przykład: Typowy przedstawiciel danego poziomu opieki.

Dostępność: Niełatwo o dobrego medyka lub innego uzdrowiciela. Wyznaczona dostępność dotyczy pojedynczej próby zapewnienia opieki rannej postaci. Mistrz Gry powinien dostosować ją zależnie od czasu trwania opieki i biorąc pod uwagę zakwaterowanie podczas długiej rekonwalescencji.

Efekt: Wyznacza poziom umiejętności medyka oraz ewentualne premie i wyszkolenie przydatne podczas testów umiejętności wykonywanych w ramach opieki nad pacjentem. Szczegóły dotyczące pomocy lekarskiej i odpowiednich testów umiejętności znaleźć można w Rozdziale III: Umiejętności.

Cybernetyka

Gafo jestdabe.

- popularna litania *Adeptus Mechanicus*

Cybernetyka to nieodłączny element życia w Imperium. W 41. Tysiącleciu wielu możnych posiada przynajmniej jeden mechaniczny wszczep, powodem są zarówno czyhające niebezpieczeństwa jak i osłabienie organizmu powiązane z wiekiem. Zdaniem *Adeptus Mechanicus,* wymiana ciała na błogosławioną technologię to akt zbliżenia do czystości Omnisjasza. Wiele bionicznych zamienników jest w istocie sprawniejszych od biologicznych organów, choć niektórzy postulują, że każdorazową zamianę ciała w maszynę trzeba okupić utratą człowieczeństwa, a może nawet krokiem w kierunku szaleństwa.

Z uwagi na zabobony i nierówną dostępność technologii na terenie Imperium, poziom wyrafinowania i częstotliwość występowania bioniki jest bardzo różnorodna, podobnie jak reakcje na osoby posiadające takie usprawnienia. Każdy rodzaj cybernetycznego urządzenia zapewnia użytkownikowi określone premie (a czasem wręcz przeciwnie, nakłada kary), zależne od jakości wykonania (patrz stroną 141). Wyjątkiem jest cybernetyka o najlepszej jakości, która rzadko%wa skuteczniejsza od elementów dobrej jakości, lecz posiada znacznie bardziej imponujący konstrukcją i wzór. Decyzją Mistrza Gry, można odzwierciedlić to za pomocą premii do testów interakcji, Wpływu lub Subtelności. Wyznaczona na stronie 182 dostępność cybernetyki dotyczy elementów o zwykłej jakości. Wszystkie mechadendryty należy traktować jak wszczepy o dobrej jakości, chyba że zaznaczono inaczej.

Bioniczne zamienniki

Zakłada się, iż bioniczne zamienniki kończyn funkcjonują na tym samym poziomie siły i sprawności co ciało, do którego zostały przyłączone. Pozwala to uniknąć ryzyka zerwania mocowań zbyt dużym obciążeniem. Solidna konstrukcja bionicznych kończyn zapewnia dodatkowe 2 punkty premii z Wytrzymałości na potrzeby odpierania obrażeń na danej lokacji. Obrażenia kierowane na zastąpioną bioniką lokację trafienia wciąż liczone są na niekorzyść postaci, procedura rozpatrywania krytycznych obrażeń również pozostaje bez zmian. Efekty powodujące krwawienie lub inne skutki obrażeń nieodpowiednie wobec sztucznych kończyn należy traktować jako wstrzymanie funkcjonowania wszczepu. Krytyczne obrażenia kończyn, które powodują śmierć, są rozpatrywane według zwykłych zasad. Przyjmuje się, że mechanizm ulega gwałtownemu spaleniu, eksploduje rażąc użytkownika odłamkami lub uwalnia śmiertelne w skutkach wyładowania energii.

Należy zauważyć, że opisane premie i kary dotyczą jedynie testów wykonywanych z wykorzystaniem bionicznej kończyny. Postacie posiadające dwie mechaniczne ręce lub nogi nie zyskują podwójnej premii, lecz mogą zastosować korzyść niezależnie od tego, której kończyny używają.

Bioniczne nogi

Bionika tego rodzaju zostaje całkowicie wkomponowana w stawy biodrowe z bezpośrednim podłączeniem do rdzenia kręgowego. Sztuczne nogi zwykłej jakości umożliwiają chód, bieg i wspinaczkę z normalną dla ludzi sprawnością.

- Modele kiepskiej jakości to ociężałe mechanizmy, które redukują wartość Ruchu postaci o 1. Bieg wymaga Zwyczajnego (+10) testu Zręczności, a w razie niepowodzenia na koniec ruchu bohater pada na ziemię.
- Bioniczne nogi dobrej jakości zapewniają postaci zdolność sprint oraz premię +20 do testów Zręczności wykonywanych, podczas prób skoków wzwyż i w dal.

Bioniczne płuca

Najczęściej spotykane bioniczne płuca i sztuczne układy oddechowe naśladują sposób działania ludzkich płuc, zapewniając ciału stały dopływ tlenu. Postacie obdarzone mechanicznymi płucami otrzymują premię +20 do testów Wytrzymałości wykonywanych celem odparcia przenoszonych przez powietrze trucizn i gazów bojowych.

- Sztuczne płuca kiepskiej jakości zapewniają wszystkie wyznaczone powyżej premie, lecz są ochryple hałaśliwe. Nakładają karę -20 do testów ukrywania się. Ponadto, słaba cyrkulacja tlenu wewnątrz organizmu skutkuje karą -10 do wszystkich testów obejmujących wyczerpującą aktywność fizyczną.
- Bioniczne ptuca dobrej jakości pełnią funkcję pełnego układu podtrzymywania życia. Jeśli układ oddechowy postaci przestanie funkcjonować z dowolnej przyczyny, mechaniczne płuca utrzymują prawidłowy poziom tlenu we krwi. Wszczep tej klasy może być nawet całkowicie niewidoczny, jeśli tak zażyczy sobie pacjent. -

Montowanie bioniki i wszczepów

('Wszczepy i bionika dostępne są jedynie w sytuacji, w której ypostać dysponuje zarówno zasobami, jak i możliwościami technicznymi do ich zamontowania. Najczęściej więżę się to z koniecznością odwiedzenia dużej placówki medycznej na planecie o zapleczu technologicznym wysokiej klasy

Jeśli bohater odnajdzie chirurgom, chętnego do zamontowania bioniki lub wszczepu, proces wymaga 2kl0 dni, minus jeden dzień za każdy punkt premii z Wytrzymałości pacjenta. Minimalny czas trwania procedury to jeden dzień. Stopień trudności montażu bioniki lub wszczepu ustala Mistrz Gry Może on zdecydować, że przy odpowiednim nakładzie czasu i dostępie do wysoce zaawansowanego zaplecza medycznego operacja powiedzie się automatycznie Może również wymagać od chirurgom wykonania serii testów medycyny lub nawet korzystania z technologii, których niepowodzenie może spowodować tiwałe kalectwo lub utratę krwi (patrz strona 244).

Bioniczne ręce

Sztuczne ręce to powszechny rodzaj zamiennika. Modele zwykłej jakości naśladują wszystkie funkcje dłoni i ramienia, wiiczając sprawność manualną, a nawet zmysł dotyku.

- Egzemplarze o kiepskiej jakości są bardziej toporne i wyraźnie mechaniczne. Powodują spadek Zręczności o połowę (zaokrąglając w dół) w- sytuacjach wymagających manualnej precyzji. Ponadto, testy Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich wykonywane za pomocą zastąpionej kończyny odbywają się z karą -5.
- Biernie/,ne ręce o dobrej jakości są sprawniejsze od oryginału. Zapewniają premię +10 do testów Zręczności wymagających delikatności.
- Najlepszej jakości zamienniki zapewniają premię +10 do Zręczności w sytuacjach wymagających delikatności oraz premię +10 do testów' Siły podejmowanych z wykorzystaniem kończyny. Mogą również służyć do przechowywania niewielkich przedmiotów (jak na przykład magazynki pistoletowe) w skrytce ukrytej wewnątrz ręki.

Bioniczne serce

Hipochondrycy (lub osoby zapobiegliwe) zawsze gotowi są zastąpić prymitywne ciało wytrzymalszymi, pancernymi materiałami. Idealnym przy-, kładem są bioniczne serca wyposażone w lekko opancerzone ekrany Wysokiej klasy modele posiadają funkcje zwiększenia częstotliwości skurczy', co poprawia wydolność organizmu, ale może jednocześnie przeciążyć , układ krwionośny i doprowadzić do uszkodzenia narządów wewnętrz-' nych. Posiadająca taki wszczep postać otrzymuje jeden dodatkowy' Punkt Pancerza na korpusie, który sumuje się z ochroną wynikającą z noszone-y go pancerza. Bioniczne serce zapewnia również zdolność sprint.

Bioniczne zmysły

Utrata oczu, uszu, a nawet nosa :w wyniku walki lub wypadku to powszechna w Imperium sytuacja. Bioniczne zamienniki oferują sprawność bardzo bliską naturalnym zmysłom dzięki łączom doczaszkowym. Bioniczne oczy są powszechne wśród wyższych oficerów Gwardii Imperialnej, Wolnych Kupców i innych wpływowych osobistości, Szeroko dostępne modele, choć wyraźnie sztuczne i nierzadko ponadwymiarowe, są w stanie w dużym stopniu powielić ludzki zakres postrzegania i nie mają wpływni.na parametry gry.

- Cybernetyczne zmysły kiepskiej jakości to kapryśna imitacja oryginału. Przykładowo, słuch może być przerywany szumem, a wzrok rejestrowany w czerni i bieli niskiej rozdzielczości. Układ tego rodzaju nakłada na postać karę -20 do testów' wykorzystujących cybernetyczny organ zmysłu.
- Sztuczne zmysły dobrej jakości zapewniają premię +10 do testów wykorzystujących dany zmysł, jak również premię +20 do testów odpierania ataków kierowanych przeciw zmysłowi, na przykład ogłuszające dźwięki i oślepiające rozbłyski światła. Zaawansowane cybernetyczne oczy mogą również posiadać wbudowane soczewki powiększające, pełny foto-wizjer lub układ zapewniający właściwość widzenie w ciemności (patrz strona 138). Zaawansowane cybernetyczne uszy mogą / kolei zawierać zintegrowany mikrokomunikator. Wkomponowanie każdego dodatkowego uspiwnienia istniejącego sztucznego zmysłu w'vmaga osobnego testu Rekwizycji

Bioniczne usprawnienia i wszczepy

Nie wszystkie elementy cybernetyczne tworzone są, by zastąpić ludzkie kończyny i organy Niektóre wbudowuje się w' świętą postać człowieka, by nadać jej dodatkową funkcjonalność lub całkowicie nowe zdolności. - Większość usprawnień jest widoczna na pierwszy rzut oka jako oznaka łaski Omnisjasza. Na potrzeby celowania, wszczepy wychodzące poza obrys ciała (jak na przykład mechadendryty) należy traktować jak układy uzbrojenia, a nie dodatkowe kończyny Przestają one funkcjonować tylko w przypadkach wyznaczonych w odpowiedniej tabeli efektów' krytycznego trafienia korpusu, na skutek obrażeń krytycznych (patrz strona 232).

Akumulator wewnętrzny £/

Wewnętrzny układ zasilania to potężna bateria, która gromadzi energię niezbędną do funkcjonowania innych wszczepów oraz funkcji wymagających nagłych i gwałtownych wyładowań mocy. Akolita z całkowicie naładowanym akumulatorem nie cierpi z pow'odu Zmęczenia wynikającego z użycia kondensatora do ładowania przedmiotów' lub walki, lecz każde jego użycie pochłania połowy mocy baterii. Akumulator wewnętrzny ładuje się do pełna po jednym dniu odpoczynku.

Autosangwinator

Ta pradawna i wyświęcona mikroskopijna technologia płynie w żyłach; postaci, przyjmując formę metalicznego płynu, naprawia pomniejsze ; uszkodzenia ciała i przyspiesza jego rekonwalescencję. Podczas leczenia, bohater posiadający autosangwinator traktowany jest jakjekko ranny. Leczenie przebiega w przyspieszonym tempie; każdy dzień kuracji usuwa 2 punkty obrażeń, zamiast 1.

Bojowy interfeis MIU

W przeciwieństwie do bardziej zaaw'ansowanych systemów MIU, użytkowanych przeważnie przez kapłanów *Adeptus Mechanicus,* modele bojowe są prostsze i umożliwiają prowadzenie ognia z pojedynczej, przymocow'anej do ciała użytkownika, broni. Choć mniej wyrafinowane, interfejsy bojowe! są łatwiejsze w obsłudze, co czyni z nich wyśmienity element wyposażenia dla osób zaangażowanych w działania wojenne.

Bojowy' układ MIU pozwala posiadaczowi wystrzefić z podłączonej broni w swojej turze w ramach akcji darmowej. Należy zauważyć, że postać w'dąż może wykonać tylko jedną akcję ataku w swojej turze. Używana w ten sposób broń musi być podłączona do użytkownika za pośrednictwem bojowego interfejsu MIU. Uzbrojenie aktywowane impulsami przeważnie montuje się jako stelaż na ramieniu.

Tabela 5-21: Cybernetyka

Nazwa	Dostępność
Akumulator wewnętrzny*	Rzadkie
Autosanewinator'	Niespotykane
Bioniczna ręka	Niezwykle
Bioniczne nogi	Niezwykle
Bioniczne płuca	Rzadkie
Bioniczne serce	Niespotykane
Bioniczne zmysły	Rzadkie
Bojowy interfejs MI U	Rzadkie
Calculus Logi	Niespotykane
Cewki magnetolewitacji*	Niespotykane
Filtr oddechowy	Rzadkie
Gniazdo interfejsu	Rzadkie
Kondensator*	Niespotykane
Matryca lokacyjna	Rzadkie
Mechadendryt*	Niespotykane
Moduł impulsów umysłowych	Rzadkie
Ogranicznik	Rzadkie
Opancerzenie czaszki	Niezwykle
Pancerz podskórny	Niespotykane
Sensorium	Rzadkie
Skrybie szpony	Rzadkie
Syntmięśnie	Rzadkie
Wszczep ferromagnetyczny*	Niespotykane
Wszczep głosowy	Niezwykle
Wszczep pamięciowy	Rzadkie
Wszczepy czaszkowe	Niespotykane ^
Złe oko	Niemal Unikalne

f Niektóre układy cybernetyczne wszczepiane są wyłącznie technadeptom *Adeptus Mechanicus*. Jest jednak możliwe, by uzdolniony heretek ściągnął na siebie gniew Kultu Maszyny wszczepianiem prymitywnych odmian tych urządzeń każdemu, kto wykaże się odpowiednio zasobnym portfelem.

Calculus Logi

Ten rodzaj bioniki to wszczepiany w czaszkę wewnętrzny kogitator, ułatwiający zapamiętywanie i przetwarzanie informacji. Posiadacz jest w stanie zebrać dane z całych stosów infoczytników i zwojów, analizując, dzięki nieprzeciętnemu intelektowi, olbrzymie ilości danych niepojętych dla zwykłych śmiertelników. Wszczep zapewnia premię +10 do testów lingwistyki, logiki oraz nauki.

Cewki magnetolewitacji

Wszczepiony w ciało archeotechnologiczny układ potężnych cewek grawimetrycznych pozwala użytkownikowi na krótką chwilę uciec .w ięźniu grawitacji. Wykonując akcję zwykłą, postać może rozpocząć lewitację na wysokości 20-30cm, trwają przez liczbę minut równą rzutowa lklO, powiększonemu o premię z Wytrzymałości. Podtrzymanie lewitacji wymaga w każdej rundzie koncentracji liczonej jako akcja zwykła poświęcona na obsługę wszczepu. Drugiej akcji można użyć do wykonania zwykłego ruchu. Posiadacz cewek może również spowolnić prędkość upadku, o ile wszczep będzie aktywny w chwili lądowania. Powoduje to redukcję obrażeń od upadku do maksymalnie lklO+3 obrażeń od uderzeń. Za każdym razem, gdy postać aktywuje cewki magnetolewitacji, ich zapas energii zostaje zużyty Ponowme użycie wymaga trwającego 24 godziny ładowania.

Filtr oddechowy

Filtr oddechowy przyjmuje formę wszczepu do wnętrza płuc lub plątaniny rurek, przewodów, układów głosowych lub innych bionicznych elementów, które zastępują szyję i górną część klatki piersiowej. Filtr odsiewa większość trujących gazów i wdychanych pyłów, umożliwiając swobodne oddychanie w warunkach dużego zanieczyszczenia. Wszczep zapew'nia premię +20 do testów odpierania wdychanych trucizn, gazów bojowych i toksyn atmosferycznych.

Gniazdo interfeisu

Akolita- zostaje wyposażony w mechaniczne gniazdo, wszczepione w ciało najczęściej na karku, które umożliwia połączenie z maszynami poprzez przewód wymiany danych. Takie połączenie przyspiesza i ułatwia dostęp do cennych informacji, zapewniając premię +10 do testów' wiedzy, plotkowania oraz korzystania z technologii, wykonywanych podczas połączenia z odpowiednią maszyną lub szpulą danych.

Kondensator

Wewnętrzne źródło elektryczności zasila wszczepione kondensatory, umożliwiając postaci ładowanie urządzeń lub wyzwalanie potężnych fal energii. Wykonując pomyślny test Wytrzymałości, bohater może ładować lub zasilać maszyny. Stopień trudności testu jest zależny od charakteru urządzenia, a Mistrz Gry może przyznać użytkownikowi poziomy Zmęczenia, oparte o czas i ilość zużytej mocy.

- Zwyczajny (+10): Prosta bateria, lumisfera
- Ambitny (+0): Akumulator karabinu laserowego, infoczytnik
- Wymagający (-10): Układ startowania promu, serwoczaszka
- Trudny (-20): Akumulator działa laserowego, serwitor
- Bardzo trudny (-30): Rdzeń kogitatora, technologi ;ia *xenos*

Wszczepu można również używać w charakterze broni, lecz wymaga to odpowiednich zdolności, wyznaczonych w Rozdziale IV: Zdolności i właściwości. Jedynie Akolita posiadający właściwość wszczepy Mechanicus (patrz strona 139) może korzystać z kondensatora.

Egzemplarze o kiepskiej jakości nakładają karę -10 do wszystkich testów Wytrzymałości wykonywanych celem ich używania. Kondensator dobrej jakości zapewnia premię +10 do wszystkich testów Wytrzymałości związanych z jego użytkowaniem.

Matryca lokacyina

Mikro-kogitatory wszczepione u podstawy czaszki umożliwiają użytkownikowi określenie kierunku biegunów planetarnych, bieżącej lokalizacji z dokładnością do kilku metrów, względnej prędkości, wysokości, pory dnia oraz pomagają pozyskać inne cenne informacje. Postać musi posiadać dostęp do map lub innych danych planetarnych, aby w pełni wykorzystać odczyty matrycy lokacyjnej. Świadomość położenia na powierzchni planety jest bezużyteczna bez wiedzy o tym, co czai się za kolejnym wzgórzem lub o kierunku, w którym znajduję, się cel wędrówld.

Mechadendryt

Mianem mechadendrytu określa się wszystkie mechaniczne urządzenia z mosiądzu i stali, które pełnią funkcję dodatkowych kończyn. Przeważnie mocowane są na ramionach lub plecach, choć niektórzy członkowie montują je na klatce piersiowej lub w pasie. W pełni rozciągnięte, osiągają długość przeciętnie dwóch metrów. Mechadendryty zwieńczone są różnorodnymi mechanizmami, od których zależy ich specjalistyczna funkcja. Liczba dodatkowych, stalowych kończyn wijących się wokół karmazynowych szat Tech-Kapłana to nierzadko w'skazów'ka co do jego rangi w strukturach Kultu Maszyny

Jeśli nie zaznaczono inaczej, mechadendrytów można użyć jedynie do wykonywania czynności, z którymi zaznajomiony jest ich posiadacz. Przykładowo, postać wyposażona w medyczny mechadendryt musi posiadać umiejętność medycyna, aby skorzystać z premii zapewnianych przez dodatkową kończynę. Ponadto, konieczna jest odpowiednia zdolność używanie mechadendrytów (patrz strona 130), aby z nich korzystać. Maksymalna liczba mechadendrytów możliwych do zamontowania na ciele równa jest premii z Wytrzymałości.

Balistyczny

Mechadendryty przeznaczony do prowadzenia walki dystansowej w yposażony jest w broń liczoną jako pistolet laserowy, którego nie trzeba ładować. Użytkownik nie musi posiadać szkolenia w jakiejkolwiek klasie broni, by prowadzić ogień za pomocą tego urządzenia bez kary za brak odpowiedniej zdolności. Z mechadendrytu balistycznego można wystrzelić w ramach reakcji.

Manipulacyjny

Potężny mechadendryt tego rodzaju przeznaczony jest do podnoszenia i przenoszenia ciężkiego sprzętu przemysłowego. Zapewnia premię +20 do testów opartych na Sile. Chwytne i miażdżące kleszcze umożliwiają użytkownikowi uwieszenie się na suwnicach lub innych odpowiednio ciężkich obiektach w ramach akcji darmowej. Raz w rundzie mechadendry tu manipulacyjnego można użyć w charakterze broni. Wykonanie standardowego ataku wymaga akcji zwykłej lub reakcji. Stalową kończynę należy traktować jak broń białą zadającą lklO+2 obrażeń od uderzeń, z wartością Penetracji równą 0.

Choć potężny, mechadendryt tego rodzaju jest mało precyzyjny. Próby wykorzystania go do pisania na infoczytniku, wykonywania ozdobnego grawerunku, przenoszenia delikatnych przedmiotów i podobnych zadań najczęściej skutkują upuszczeniem, zmiażdżeniem lub inną formą zniszczenia ekwipunku.

Medyczny

Ten typ mechadendrytu wyposażony jest w narzędzia medyczne i chirurgiczne, które zapewniają pierwszą pomoc w warunkach polowych. Użytkownik zyskuje premię +10 do testów medycyny oraz przesłuchiwania. W mechadendryt medyczny wbudowanych jest sześć dozowników tłokowych. Każdy z nich mieści jedną dawkę dowolnego leku lub narkotyku. Prócz niesienia- pierwszej pomocy, umieszczona w stalowej obudowie zszywarka ran pozwala, w ramach akcji zwykłej, powstrzymać utratę krwi. Raz w rundzie, mechadendrytu medycznego można użyć w charakterze broni. Wykonanie standardowego ataku wymaga akcji zwykłej lub reakcji. Kończynę należy traktować jak broń białą, obdarzoną cechą specjalną Wyważona, zadającą lk5 obrażeń rozpruwających z wartością Penetracji równią 0.

Narzędziowy

Najpowszechniejszy rodzaj mechadendrytów zwieńczają narzędzia służące naprawie i opiece nad błogosławioną technologią. Wszczep tego Wpu liczony jest jako multinarzędzie, zapewniając premię +10 do testów korzystania z technologii. Zawiera również sześć dozowników tłokowych, z których każdy mieści jedną porcję świętych smarowideł. Ponadto, mechadendryt narzędziowy posiada zasilany elektrycznie trybularz, który służy do okadzania uciążliwych usterek oparami sakralnych kadzideł. Jeśli trybularz nie zostanie wyłączony, wszelkie testy Percepcji mające na celu zlokalizowanie Tech-Kapłana za pomocą zmysłu węchu odbywają się z premią +10. W ramach akcji zwykłej, raz na każde piętnaście minut, kadzielnicy można użyć, by stworzyć podmuch dymu. Na czas jednej fundy zasłona dymna nakłada karę -5 do testów Walki Wręcz wykonywanych pizez wszystkie żywe istoty w promieniu dwóch metrów; Raz w rundzie, mechadendrytu narzędziowego można użyć w charakterze broni. Wykonanie standardowego ataku wymaga akcji zwykłej lub reakcji Kończynę należy traktować jak broń białą obdarzoną cechą Obronna, zadającą lk5 obrażeń rozpruwających z wartością Penetracji równą 2.

Optyczny

Wykonywane najczęściej z wysoce elastycznych, wężowych przewodów' mechadendryty optyczne zawierają rejestratory' obrazu i inne urządzenia służące obserwacji i wykrywaniu. Sięgają 3 metrów długości i zapewniają premię +10 do testów Percepcji opartych na wzroku. Wbudowane rejestratory umożliwiają badanie przedmiotów na mikroskopowym poziomie; funkcjonują również jako luneta teleskopowa. Mieszczące się wewnątrz mechadendrytu filtr termowizyjny i zestaw czujników o zasięgu 40 metrów pozwalają użytkownikowi ignorować wszelkie kąty wynikające z ciemności na tym dystansie. Co więcej, we wszczep wbudowano również szperacz o zmiennym kolorze rzucanego światła, zależnym od zachcianek posiadacza

Moduł impulsów umysłowych (MIU)

Zwane również ogniwami zmysłowymi, wszczepy tego typu umożliwiają posiadaczowi bezpośrednie połączenie z maszynami i urządzeniami technicznymi. MIU powszechnie używa się w szeregach *Adeptus Mechanicus,* gdzie uznaw'ane są za narzędzia świętego obcowania z maszynami. Podstawowe modele przyjmują formę pojedynczego rfącza wmontowanego w kręgosłup lub czaszkę. Bardziej zaawansowane moduły' posiadają dodatkowa złącza na nadgarstkach lub mechadendrytach. Powszechnie dostępne egzemplarze nie nakładają żadnych kar podczas prób komunikacji z duchami maszyn i zapewniają premię +10 do testów korzystania z technologii i pilotażu wykonywanych podczas operowania urządzeniami możliwymi do podłączenia pod moduł impulsów umysłowych.

- Używanie kiepskiej jakości układu MIU wymaga pomyślnego Ambitnego (+0) testu Siły' Woli. Nakładają one również karę -10 do testów mających na celu połączenie z urządzeniami.
- Moduły' dobrej jakości zapewniają premię +10 do prób komunikacji z duchami maszyn oraz do testów' korzystania z technologii, pilotażu, logiki, plotkowania oraz Umiejętności Strzeleckich wykonywanych w ramach korzystania z urządzeń możliwych do podłączenia pod MIU.

Ogranicznik

Wszczepienie ogranicznika polega na wprowadzeniu do mózgu receptorów' neurologicznych i sztucznych tras nerwowych. Zabieg umożliwia zmuszenie pacjenta, by nie ujawniał określonych informacji, pozostał w' wyznaczonym miejscu lub podjął konkretną pracę. Jeśli podlegająca ograniczeniu osoba, z wyboru lub pod przymusem, sprzeciwi się programowaniu, wszczep wstrzymuje pracę mózgu, powodując utratę przytomności lub, w przypadku niektórych drastycznych wzorów ograniczników' śmierć.

Opancerzenie czaszki

Usprawnienie tego typu polega na pokryciu lub zastąpieniu w iększości czaszki warstwami plastali i żelowego wypełniacza, co zapobiega wstrząsom i uszkodzeniom mózgu. Wszczep zapewnia na głowie dodatkowy 1 Punkt Pancerza, który sumuje się z noszoną zbroją.

Pancerz podskórny

Wszyte pod skórę płyty skorupowe zapewniają posiadaczow i tego wszczepu dodatkową ochronę przed obrażeniami. Choć niewygodny i mało imponujący W porównaniu z bionicznymi usprawnieniami, pancerz podskórny jest niezawodny i godny zaufania. Zapewmia 2 dodatkowe Punkty Pancerza na lokacjach rąk, nóg i korpusu, które sumują się z noszoną zbroją.

Sensorium

Po wszczepieniu w ciało' urządzenie tego rodzaju powiek działanie układu czujników oferujących szerszy wachlarz metod poznawczych, niż zmysty normalnego człowieka. We Wszystkich Wypadkach, użycie sensorium wymaga-skupienia i wykonania zwykłej akcji. Powszechnie dostępne modele działają identycznie, jak auspex/czujnik (patrz strona 175).

Bionika a jakość

Jakość każdego elementu bioniki powinna być brana pod uwagę nie tylko przy rozpatrywaniu reguł gry, lecz również podczas odgrywania postaci. Przykładowa, zamienniki o kiepskiej jakości mogą być topornymi i rzucającami się w oczy mechanizmami, które trzeszczą, zgrzytają, skrzypią lub przeciekają. Z drugiej strony, dobrej jakości bionika potrafi być tak dyskretnie zamocowana, że bywa nierozpoznawalna gołym okiem. Najlepszej jakości zamienniki powinny stanowić zdobione złotem i mosiądzem dzieła sztuki, być może wykonane według pradawnych i wyrafinowanych wzorów.

- Układy kiepskiej jakości umożliwiają postrzeganie tylko jednego rodzaju sygnału (ciepło, promieniowanie, aktywność elektromagnetyczna lub, w rzadkich wypadkach, demoniczna skaza) na ograniczonym zasięgu wynoszącym 20 metrów. Sensorium użyte do postrzegania demonicznej skazy może ulec przeciążeniu, jeśli pomiot Osnowy znajdzie się zbyt blisko.
- Sensorium dobrej jakości działa jak pełny czujnik/auspex, dodatkowo umożliwiając powtórzenie wszystkich testów opartych na Percepcji.

Skrybie szpony

Zastąpiona specjalistycznymi i precyzyjnymi narzędziami dłoń i część przedramienia ułatwia manipulowanie pergaminem, prowadzenie autozapisów, regulację infoczytników i inne czynności związane z zapisywaniem i przechowywaniem informacji. Choć wygląda niepokojąco, wszczep tego rodzaju traktowany jest jak zaszczyt w kręgach kopcowych mędrców i autouczonych. Szpony zapewniają premię +10 do testów wiedzy, zakazanej wiedzy oraz nauki.

Syntmięśnie

Pasma włóknistej, hodowanej w kadziach pełnych składników odżywczych i wzmacnianej splotami balistycznymi tkanki mięśniowej wyplata się w naturalne muskuty, co może w różnym stopniu wpłynąć na ich siłę. Wszczep zapewnia*zdolność nadnaturalna Siła (1). Syntmięśnie najlepszej jakości zamiast tego obdarzają postać zdolnością. nadnaturalna Siła (4),'lecz nakładają karę -10 do testów' Zręczności ze względu na wypaczenie kształtu ciała.

Wszczep ferromagnetyczny

W; ciało Akolity wszczepia się potężne elektromagnesy, umożliwiają ce stworzenie niewidzialnej sieci energii w ramach akcji podwójnej wymagającej sukcesu w Ambitnym (+0) teście Siły Woli. Ferromagnetyczna energia pozwala przyciągnąć do dłoni dowolny nieprzymocowany, metalowy przedmiot o masie maksymalnie 1 kg na każdy punkt premii z Sity Woli, znajdujący się w promieniu 20 metrów. Aby korzystać, z układu ferromagnetycznego, bohater musi posiadać właściwość wszczepy Mechanicus (patrz strona 139). Istnieją zdolności modyfikujące działanie wszczepu ferromagnetycznego, opisane w Rozdziale IV: Zdolności i właściwości.

Wszczep głosowy

Wszczepiane urządzenia głosowe powszechnie stosują osoby, które w ramach pełnionych obowiązków wydają rozkazy lub wygłaszają orędzia, jak na przykład kaznodzieje liklezjarchatu czy rozpędzający tłumy funkcjonariusze *Adeptus Arbites.* Wszczep wzmacnia działanie strun głosowych i umożliwia wykrzykiwanie rozkazów ponad zgiełkiem bitwy. Działa analogicznie do megafonu.

Wszczep pamięciowy_

Wszczep pamięciowy składa się z szeregu rejestratorów obrazu i łączonego neurologicznie infoskarbca. Częścią układu nierzadko jest również bioniczny zamiennik jednego lub obojga oczu, który gromadzi informacje o postrzeganych osobach i zjawiskach. Wszczep może później odtworzyć zapisane dane lub wkomponować je w obraz obecnie obserwowanych postaci i przedmiotów. Stanowi narzędzie kronikarzy, mędrców i mistrzów ceremonii, jak również handlowców i arystokratów pragnących łatwego dostępu do informacji o rywalach w czasie negocjacji. Wszczep pamięciowy zapewnia premię +10 do testów zawodu (historyk) oraz innych testów wykonywanych podczas interakcji społecznych, w których zgromadzone dane zapewniają dodatkowe argumenty lub środki przekonywania.

Wszczepy czaszkowe

Wszczepy tego rodzaju powszechnie stosowane są podczas prób naprawy poważnie uszkodzonego mózgu lub jako metoda usprawnienia jego działania. Procedura niesie ze sobą duże ryzyko i reprezentuje poważniejszy od wymiany kończyny krok na drodze przemiany postaci z człowieka w maszynę. Przeciętnej klasy wszczepy są w stanie przywrócić osoby dotknięte paraliżem lub uszkodzeniami neurologicznymi do częściowej sprawmości, lecz powodują trwałą utratę lklO punktów Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich, Zręczności, Inteligencji oraz Ogłady.

- Wszczepy czaszkowe kiepskiej jakości przywracają funkcje mózgu, lecz wymazują osobowość i wspomnienia pacjenta, czyniąc z niego istotę niewiele lepszą od serwitora. Nie nadają się więc do użytku przez Bohaterów Graczy
- Wszczepy o dobrej jakości Są niespotykane nawet wśród wysokiej rangi oficjeli Imperium. Trudność w pozyskaniu wiąże się ze zmianą dostępności na poziom Niemal unikalne. Usprawnione procesy myślowe zapewniają posiadaczowi właściwość nadnaturalna Inteligencja (2) (patrz strona 136) oraz premię +20 do testów logiki, wiedzy oraz nauki.

Złe oko

Ten legendarny wzór archeotechnologicznej bioniki odznacza się niewielką, zintegrowaną z wszczepem bronią laserową. Każdy egzemplarz złego oka przekazywany jest od jednego użytkownika do kolejnego na przestrzeni wieków lub nawet tysiącleci - Kult Maszyny odzyskuje te wszczepy po śmierci posiadacza. Z oczywistych względów budzą one grozę podczas negocjacji z prymitywną ludnością. Postać obdarzona tym wszczepem posiada wmontowany w oko przeciążony pistolet laserowy (patrz strona 154) o zasięgu lOm. Ze złego oka można strzelać nawet, gdy obie ręce bohatera są zajęte. Nie posiada wartości Magazynka, lecz zacięcie się powoduje utratę wzroku w danym oku na czas równy liczbie stopni porażki u-kiście ataku, w rundach.

Pojazdy i wierzchowce

Pancerz wydaje się wystarczająco gruby. Na wyposażeniu jest obrotnica z karabinem, prawda?

-■ zasłyszane na targowisku Desoleum

Śrdzenie i eliminacja herezji nierzadko wymagają długich podróży, nie tylko pomiędzy manufaktoriami i dzielnicami habitatów, lecz również po całych kontynentach, między kopcami oraz w oddalone od cywilizacji miejsca. Pojazdy i inne środki transportu planetarnego, wliczając wierzchowce, stają się w takich sytuacjach niezbędne, choć mogą również zapewniać Akolitom przewagę szybkości i sity ognia podczas wykonywanych zadań. Poniżej opisano sposób użycia pojazdów i wierzchowców w Dark Heresy, jak również ich powszechne przykłady w sektorze Askellon. Podobnie, jak w przypadku broni i pancerzy, jest to jedynie ułamek spośród dostępnych wzorów i gatunków. Każda planeta z pewnością posiada własne, całkowicie unikalne środki transportu, zarówno mechaniczne, jak żywe.

Rodzaje pojazdów

W Dark Heresy istnieje sześć typów pojazdów i wierzchowców:

- Gąsienicowe: Choć koła są proste w produkcji i łatwe do zastąpienia, wiele imperialnych machin wojennych opiera się na olbrzymich, mielących ziemię gąsienicach. Napęd gąsienicowy' pozwala pojazdom poruszać się po trudnym terenie bez utraty przyczepności. Jest również znacznie bardziej odporny na ogień broni małokalibrowej. Jeśli nie zaznaczono inaczej, pojazdy tego rodzaju muszą podczas ruchu znajdować się na ziemi.
- Kołowe: Koło okazało się jednym z najbardziej wszechstronnych wynalazków ludzkości. Wiele pojazdów wciąż korzysta z zapewnianej przez nie mobilności. Pojazdy kołowe poddają się naprawom łatwiej, niż ich gąsienicowe odpowiedniki. Wymiana uszkodzonego koła wymaga znacznie mniej czasu i wiedzy o duchach maszyn, niż przywrócenie do działania splątanej gąsienicy. Jeśli nie zaznaczono inaczej, pojazdy tego rodzaju muszą podczas-ruchu znajdować się na ziemi.
- Anty grawitacyjne: Pojazdy tego typu lewitują nad ziemią, przelatując z miejsca na miejsce w tumanach kurzu wywołanych przez wirujące turbiny. Dzięki możliwości ignorowania sity grawitacji, pojazdy te potrafią być bardzo szybkie i zwrotne, choć również delikatniejsze od naziemnych środków transportu.
- Kroczące: Układem napędowym pojazdów kroczących nie są koła czy gąsienice, a nogi. Niezależnie od tego, czy wykonane są ze stali, przeszczepionych syntmięśni czy naturalnego ciała i krwi, metoda poruszania się odpowiada bardziej organizmom żywym, niż typow'ym maszynom. Nie są one przeważnie tak szybkie, jak kołowe i gąsienicowa, lecz nadrabiają manewrowo-, ścią i zdolnością pokonywania trudnego terenu.
- Powietrzne: Pojazdy tego typu wykorzystują zasady aerodynamiki i potężne silniki, by wzbić się w powietrze. Kategoria obej-. muje zarówno egzotyczne latające wierzchowce, jak i myśliwce", powietrzne, na przykład używaną przez Marynarkę Imperialną maszynę Thunderbolt,
- Kosmiczne: Pojazdy kosmiczne służą do podróży przez zimną i niegościnną pustkę. Kategoria nie obejmuje olbrzymich, długich na wiele kilometrów okrętów' Imperium, lecz różne rodzaje mniejszych pojazdów, jak na przykład łądowniki Aąuila, wahadłowce Arvus czy myśliwce przechwytujące Fury

Prędkość pojazdów

Pojazdy w Dark Heresy odznaczają się dwoma trybami poruszania się:

- Prędkość podróży: odzwierciedla prędkość poruszania się pojazdu na długich dystansach, co ma znaczenie głównie podczas rozpatrywania czasu narracyjnego. Parametru prędkości podróży używa się również podczas rozpatrywania sytuacji związanych z wysokę prędkością, jak na przykład pościgi.
- Prędkość taktyczna: odzwierciedla prędkość poruszania się pojazdu w sytuacjach wymagających precyzyjnego manewrowania lub w czasie lawirowania na ciasnej lub ograniczonej przestrzeni, jak na przykład w wąskim kanionie łub na niewielkim polu uprawnym. Nie stanowi maksymalnej prędkości pojazdu, a abstrakcyjne odzwierciedlenie upływu czasu w turach, przyspieszenia, rozproszenia pilota i elementów terenu. Pojazdy poruszają się z prędkością taktyczną podczas rozpatrywania czasu sekwencyjnego.

Manewrowość

Choć manewrowość pojazdu zależy w dużej mierze od umiejętności pilota, niektóre pojazdy są naturalnie bardziej sterowne od innych. Eldarski czołg antygrawitacyjny Falcon jest niesamowicie szybki i zwrotny, umożliwiając pilotowi unikanie nieprzyjacielskiego ognia. Z kolei czołg Leman Russ Demolisher to ociężały stalowy kolos, któremu łatwiej przychodzi przebić się przez środek habi-bloku, niż go wyminąć. Parametr manewrowości pojazdu odzwierciedla łatwość, z jaką maszyna poddaje się woli pilota i załogi. Stanowi on modyfikator (premię lub karę) do testów pilotażu kierującego. Rodzaj pojazdu, jak również jego cechy specjalne, mogą wpływać na manewrowość, co ■zaznaczono w odpowiednich opisach.

Załoga i pasażerowie

Wiele pojazdów zaprojektowano z myślą o przewozie pasażerów, zarówno jako cywilne transportery robotników, jak i bojowe wozy piechoty dostarczające żołnierzy w ogień walki. Nawet maszyny o innym przeznaczeniu miewają rozbudowane przedział)' dla załogi, jak na przykład czołg Leman Russ, który mieści sześć osób. Inne pojazdy, Jak choćby zwinna maszyna krocząca Sentinel, posiadają jednoosobową załogę.

Dla każdego pojazdu wyznaczono parametr załpgi, który okreSśla maksymalny rozmiar obsady oraz niezbędne do obsadzenia stanowiska (przykładowo, pilot, strzelec, strzelec boczny itp). Niektóre pojazdy posiadają również parametr pasażerów, który odzwierciedla możliwą do przewożenia liczbę dodatkowych osób, nie wchodzących w skład załogi. Limit pasażerów' wyznaczany jest według miary i wagi przeciętnych rozmiarów człowieka. Mistrz Gry powinien dostosować jego wartość w sytuacjach, gdy pojazdami przewożone są większe (istoty (jak na przykład Ogryni) lub mniejsze konstrukty (jak serwo-(czaszki). Przykładowo, transporter opancerzony Chimera posiada limit pasażerów' równy 12, co przekłada się na możliwość przewożenia tuzina osób ludzkich rozmiarów, nie licząc załogi.

Strony pojazdu i Struktura

Wszystkie pojazdy posiadają wyznaczone strony, które określają liczbę Punktów Pancerza (patrz strona 255) przeciwstawianych atakom. Strony służą również do ustalenia kąta ostrzału niektórych broni, zwłaszcza w przypadku uzbrojenia nieruchomego lub zamontowanego na kadłubie. Istnieją cztery strony pojazdów':

- Przód: Wyznaczany kątem 90 stopni, skierowanym na przód pojazdu. Ataki trafiające pojazd pod tym kątem uderzają w przednią stronę i zostają zredukowane jej wartością Punktów' Pancerza.
- Tył: Wyznaczany kątem 90 stopni, skierowanym na tył pojazdu. Ataki trafiające pojazd pod tym kątem uderzają w tylną stronę i zostają zredukowane wartością jej Punktów Pancerza.
- Lewa/Prawa: Obie strony boczne wyznaczane są kątem 90 stopni. Choć większość pojazdów posiada takie same wartości pancerza na obu stronach bocznych, istotne jest rozróżnienie na lewą i prawą. Przykładowo, pojazd z uzbrojeniem zamontowanym jedynie na prawej stronie nie może otrzymać obrażeń kierowanych w broń w wyniku ataków na lewą stronę.

Pojazdy posiadają również wartość Struktury, która odzwierciedla ilość możliwych do przyjęcia obrażeń, nim konstrukcja ulegnie całkowitemu zniszczeniu i eksploduje. Więcej informacji na temat Struktury znaleźć można na stronie 255.

Broń, sposób montowania i kąty ostrzału

Większość pojazdów w' Imperium jest uzbrojona. Rodzaje broni obejmują ciężkie karabiny maszynowe montowane na cywilnych autokarocach, jak również olbrzymie działa Wulkan wchodzące w skład arsenału superciężkich czołgów Shadow'sword. W opisie każdej broni zawarto informację o jej charakterze, członku załogi odpowiedzialnym za prowadzenie ognia oraz o sposobie zamontowania, który wpływa na kąt ostrzału. Niektóre sposoby montowania wiążą się z dodatkowymi regułami.

Istnieje pięć głównych sposobów' montowania broni na pojazdach:

- Nieruchoma: Zamontowana w ten sposób broń została osadzona w kadłubie pojazdu i nie posiada możliwości obrotu. Choć niekiedy możliwa jest zmiana nachylenia lufy w pionie, ogień z broni można prowadzić jedynie na w'prost; obrócenie jej na lewo lub prawo wymaga zwrotu całej maszyny
- W kadłubie: Broń montowana w kadłubie posiada podobnie ograniczoną możliwość ruchu, co broń nieruchoma, lecz może wykonywać również ruchy na boki, a nie tylko w pionie. Uzbrojenie tego typu posiada kąt ostrzału równy 45 stopniom, skierowany na stronę, gdzie je zamontowano.
- W wieży: Umieszczane na wierzchu kadłuba obrotowe wieże zapewniają broni wysoką pozycję, szerokie pole widzenia i możliwość prowadzenia ognia w wielu kierunkach. Broń zamontowana w wieży posiada kąt ostrzału równy 360 stopniom, a jej pole widzenia ogranicza jedynie obrys samego pojazdu (tzn. w przypadku pojazdu wyposażonego w kilka wież, jedna lub więcej z nich może blokować inną, lub zostać przysłonięta przez kadłub pojazdu, zależnie od jego kształtu). Obrót wieży nie następuje natychmiastow'**o**. Każde pełne 180 stopni obrotu wymaga wykonania akcji zwykłej. Zarówno Mistrz Gry, jak i gracze powinni być zawsze świadomi, w którym kierunku zwrócona jest w' danym momencie wieża pojazdu, gdyż ma to znaczenie podczas rozpatrywania obrażeń krytycznych. Co więcej, ze względu na ciężki pancerz, wszystkie trafienia uzyskane w atakach kierowanych na wieżę rozpatrywane są jako trafienia na przednią stronę pancerza,- w niezależnie od kąta, pod którym została ona rzeczywiście trafiona: (patrz Tabela 7-28: Lokacje trafienia pojazdów na strgfflie 254),

- W sponsonie: Broń umieszczona w sponsonach Używana jest przeważnie w charakterze obronnym, na bokach (lub czasem na tyle) pojazdu, podczas gdy właściwy atak odbywa się za pomocą uzbrojenia skierowanego na przód. Tego typu broń posiada kąt ostrzału równy 180 stopni, skierowany na stronę, gdzie ją zamontowano (przykładowo, broń zamontowana na sponsonie po lewej stronie pojazdu posiada 180-stopniowy kąt ostrzału skierowany na lewą stronę). Jeśli nie zaznaczono inaczej, całość uzbrojenia pojazdów' kroczących traktowana jest jak broń zamontowana na sponsonach skierowanych na przód. Odzwierciedla to możliwość obrotu osadzonego na nogach kadłuba lub niezależnych ruchów' ramion tego typu maszyn, zbliżoną do właściwości ludzkiego ciała.
- Na obrotnicy: Broń montowana na obrotnicach to najczęściej opcjonalne i dodatkowe uzbrojenie umieszczane na pierścieniach wieńczących wieże lub w miejscach dostępnych dla rezerwowej załogi, a nawet pasażerów. Zwykle jest to względnie lekka broń, jak na przykład karabiny maszynowa, wykorzystywana do obrony pojazdu tak, jak broń umieszczana w' sponsonach. W przeciwieństwie do uzbrojenia montowanego na inne sposoby, broń na obrotnicy nie posiada wyznaczonego spośród załogi Strzelca. Ogień prowadzić może dowolna osoba, która jest w stanie realnie jej dosięgnąć, lub zajęła odpowiednią pozycję w' poprzedniej turze. Obrotnice przeważnie posiadają 360-stopniowy kąt ostrzału, ponieważ zwykle montuje się je na najwyższym punkcie pojazdu, choć nie jest to regułą. Mistrz Gry powinien zważać na wyjątkowe sytuacje i odpowiednio dostosować kąt ostrzału broni montowanej na obrotnicy do sytuacji.

Cechy specjalne pojazdów

Podobnie jak postacie, pojazdy posiadają szeroką gamę specjalnych właściwości zapewniających nowe możliwości lub ograniczające wyczyny pilotów. Cechy specjalne obejmują zarówno różnorodne sposoby poruszania się, jak i inne czynniki.

Amfibia

W konstrukcji pojazdu zastosowano dodatkowe materiały wodoszczelne, zaplombowane linie paliwowe lub inne środki odporności na działanie wody. Amfibie traktują zbiorniki wodne jak otwarty teren.

Antygrawitacyjny

Pojazd obdarzony cechą specjalną Antygruwitacyjny korzysta z następujących reguł:

- Porusza się około 2 metry nad powierzchnią ziemi, podobnie jak postacie i stworzenia o właściwości lewitacja, lecz może dostosować wysokość podczas przekraczania naziemnych przeszkód. Pojazdy Antygrawitacyjne mogą równieżw'ejść na Niską Wysokość, jak zaznaczono w regułach latania na stronie 249
- Pomija działanie trudnego terenu wszelkiego rodzaju (poza ewentualnymi elementami terenu wyznaczonymi' przez Mistrza Gry)
- Zapewnia pilotowi premię +10 do wszystkich testów wykorzystujących manew'row'ość.
- Pojazd Antygrawitacyjny nie jest pojazdem powietrznym, co uniemożliwia mu poruszanie się na wysokim pułapie. Nagła awaria układu napędowego w'ciąż może się jednak okazać brzemienna w skutki i spowodować katastrofalne rozbicie o ziemię, nierzadko ze znaczną prędkością. Pojazdy tego typu podlegają specjalnym regułom Rozbijania się, opisanym na stronie 25ń.
- Umożliwia pilotowi wykonanie akcji taranuj! (patrz strona 252), lecz w rSzie porażki w teście pilotażu, pojazd Rozbija się o cel (pełne reguły Rozbijania się znajdują się na stronie 255).
- Nierzadko bywa trudniejszy do trafienia od pojazdów lądowych podczas w'alki w' zwarciu, co nakłada karę -10 do wykonywanych przeciw' niemu testów' Walki Wręcz.
- Może wykonać obrót dowolną liczbę razy podczas ruchu, niezależnie od przebytego dystansu.

Gąsienicowy

Pojazd obdarzony cechą specjalną Gąsienicowy korzysta z następujących reguł:

- Nakłada na pilota karę -10 do wszystkich testów wykorzystujących manewrowość.
- Zapewnia premię +10 do wszystkich testów' przekraczania trudnego terenu

- Odzwierciedlając solidną strukturę gąsienic, gdy pojazd otrzyma obrażenia krytyczne układu napędowego powodujące utratę prędkości, wynik rzutu określającego redukcję prędkości taktycznej zostaje zmniejszony o połowę (zaokrąglając w dół).
- Układ napędowy pojazdów gąsienicowych jest znacznie bardziej skomplikowany od mechanizmów kołowych. Naprawa obrażeń krytycznych, jak również uszkodzeń tego układu (na przykład Uszkodzenie napędu, Zniszczenie napędu itp.) trwają dwukrotnie dłużej niż zwykle (patrz Naprawa pojazdów na stronie 257).

Gruchot

Konstrukcja tego środka transportu przebiegała tak chaotycznie, że jest bardziej podatny na uszkodzenia niż inne pojazdy, lecz posiada szereg zapasowych i chałupniczo przebudowanych układów, co ułatwia prace naprawcze. Jeśli atak wykonywany przeciw Gruchotowi powoduje Słuszny Gniew (patrz strona 227), skutkiem jest rzut lklO, zamiast lk5. Pojazd obdarzony tą cechą specjalną otrzymuje dwukrotnie więcej obrażeń, gdy używany jest w ramach akcji taranuj! skierowanej przeciw innym pojazdom, budowlom lub solidniejszym konstrukcjom. Naprawa takiego środka transportu zajmuje dwukrotnie mniej czasu, a testy ż nią związane wykonywane są z premią +20. Uszkodzony Gruchot zawsze traktowany jest jak lekko uszkodzony, chyba że poniósł obrażenia krytyczne.

Hermetyczny

Wnętrze pojazdu zostało całkowicie odseparowane od otoczenia, umożliwiając poruszanie się w każdym środowisku. Maszyna wyposażona jest również w układ podtrzymywania życia. Pojazd, którego wnętrze zostanie odsłonięte na skutek obrażeń krytycznych, traci tę cechę specjalną do momentu naprawy poszycia. Pasażerowie i załoga nie mogą prowadzić ognia z broni osobistej bez uprzedniego zerwania uszczelnienia (lub jeśli pojazd nie utracił hermetyczności na skutek obrażeń).

Kołowy

Pojazd obdarzony cechą specjalną Kołowy korzysta z następujących reguł:

- Nakłada karę -20 do wszystkich testów przekraczania trudnego terenu.
- Zapewnia pilotowi premię +10 do wszystkich testów wykorzystujących manewrowość.
- Pojazdy kołowe stają się bardzo niestabilne w sytuacji poważnego uszkodzenia układu napędowego. Utrata choćby jednego koła jest w stanie uniemożliwić nawet najsprawniejszemu pilotowi jazdę w linii prostej, zwłaszcza w ogniu walki. Pojazdy kołowe otrzymują obrażenia krytyczne układu napędowego według zwykłych zasad, lecz wtedy każdy ruch wymaga pomyślnego testu pilotażu, a wszelkie testy wykorzystujące manewrowość należy wykonywać z karą -10.
- Układ kołowy jest znacznie mniej skomplikowany od mechanizmu gąsienicowego. Naprawa obrażeń krytycznych, jak również uszkodzeń układu napędowego (na przykład Uszkodzenie napędu, Zniszczenie napędu itp.) trwa o połowę krócej niż zwykle (patrz Naprawa pojazdów na stronie 257).

Kontrola uszkodzeń

Pojazd posiada możliwość samodzielnej naprawy w ograniczonym zakresie. Może ona wynikać z pradawnego ducha maszyny, zintegrowanych serwitorów, błyskawicznie odrastającego eldarskiego upiorytu lub nawet zespołu kłębiących się na powierzchni kadłuba orkowych grotów, które wyklepują uszkodzone płyty pancerza i na bieżąco lutują zerwane przewody Jeśli obdarzony tą cechą specjalną pojazd otrzyma obrażenia krytyczne na skutek Słusznego Gniewu, dowódca załogi (lub pilot, jeśli nie wyznaczono dowódcy) może wymusić powtórzenie rzutu lk5. Jeśli pojazd wyposażony w układ kontroli uszkodzeń zostanie podpalony, próby ugaszenia pożaru liczone są dla załogi i pasażerów jako akcje darmowe.

Kroczący

Pojazd obdarzony cechą specjalną Kroczący korzysta z następujących reguł:

- Ze względu na pewne i zwinne nogi pomija wpływ wielu rodzajów trudnego terenu. Osuwiska, zapory przeciwczołgowe, przewrócone drzewa oraz zwyczajne gruzowiska i ruiny nie wpływają na ruch pojazdów kroczących. Decyzją Mistrza Gry, pojazd może pomijać działanie również innych rodzajów trudnego terenu.
- Uniemożliwia pilotowi wykonanie akcji taranuj!, lecz jeśli posiada zamontowaną broń do walki w zwarciu, pozwala zamiast tego wykonać akcję Szarży (korzystając z wartości Walki Wręcz pilota).
- Będąc znacznie lepiej przystosowanym do warunków bojowych od innych maszyn, pojazd kroczący (a właściwie jego pilot) może o wiele łatwiej wykonać zwrot w kierunku przeciwnika podczas walki. Jeśli pojazd walczy w zwarciu, na koniec tury może wykonać zwrot w kierunku przeciwnika w ramach akcji darmowej (zwrot nie jest traktowany jako żaden rodzaj ruchu). Zarówno dla graczy, jak i Mistrza Gry powinno być zawsze jasne, w którą stronę zwrócony jest pojazd kroczący, aby możliwe było wyznaczenie trafianej przez wrogów strony pancerza oraz określenie kierunku, w którym maszyna może wykonać atak.
- Może wykonać obrót dowolną liczbę razy podczas mchu, niezależnie od przebytego dystansu.

Łatwopalny

Pojazd posiada niestabilny układ zasilania, pokaźne zapasy amunicji lub dużych rozmiarów zbiorniki wypełnione łatwopalnym paliwem. Ta cecha specjalna powoduje podwojenie standardowej szansy na eksplozję w sytuacji podpalenia pojazdu. W przypadku eksplozji Łatwopalnej maszyny, wszyscy w polu rażenia muszą wykonać Trudny (-10) test Zręczności albo zostaną podpaleni (patrz strona 242).

Motocykl

Motocykle to najmniejszy rodzaj pojazdu. Przyjmują różnorodne formy, od stalowych wierzchowców *Adeptus Astartes,* przez zwinne, antygrawitacyjne groty eldarów, aż po buchające spalinami maszyny orków Motocykle podlegają wszystkim regułom dla pojazdów oraz posiadają również cechę specjalną Otwarty. Ze względu na rozmiar i nisko osadzone podwozie, postacie atakujące motocykl w walce wręcz mogą obrać za cel jeźdźca lub maszynę bez potrzeby wykonania akcji strzału mierzonego. Motocykle przeważnie są pojazdami kołowymi, choć zdarzają się modele antygrawitacyjne lub gąsienicowe. Ze względu na lekką konstrukcję, pojazdy tego rodzaju nie mogą wykonywać akcji taranuj!.

Nieruchomy

Niektóre pojazdy, jak chociażby kapsuły desantowe, docierają do miejsca docelowego dzięki układom napędowym, które nie funkcjonują na ziemi. Nieruchomy pojazd nie może poruszać się o własnych siłach, posiada domyślną wartość manewrowości na poziomie +0 i uniemożliwia wykonanie akcji Zwodu. Nieruchome pojazdy przeważnie dysponują układem umożliwiającym poruszanie się na inne sposoby (jak na przykład olbrzymie silniki rakietowe, które umożliwiają zejście z orbity), względem których należy stosować wszystkie efekty obrażeń krytycznych układu napędowego.

Opętany

W wyniku złączenia z demonicznym bytem pełniącym rolę pilota, opętane pojazdy funkcjonują bez obecności załogi. Pojazd korzysta z własnych wartości cech podczas wszystkich wykonywanych testów Demoniczny pojazd jest sam w sobie pilotem i strzelcami, co umożliwia prowadzenie ognia ze wszystkich zamontowanych broni w ramach jednej akcji ataku, tak jak w przypadku w pełni obsadzonego uzbrojenia. Opętany pojazd może również wykonywać ataki w zwarciu, jeśli posiada przeznaczoną do tego broń i znajduje się w pobliżu odpowiedniego celu. Pomija obrażenia załogi wynikające z efektów obrażeń krytycznych. Należy jednak rozpatrzyć wszystkie inne skutki krytycznego trafienia.

Otwarty

Przedział pasażerski lub kabina załogi pojazdu nie jest zamknięta, a wystawiona na działanie otaczającego środowiska. Wiąże się to ze zmniejszoną ochroną, lecz umożliwia prowadzenie ognia podczas ruchu. Załoga i pasażerowie Otwartego pojazdu mogą być obierani za cel ataków poprzez użycie akcji strzału mierzonego. Co więcej, mogą być ranieni atakami wybuchowymi i miotaczami, jeśli znajdują się w polu ich rażenia. Pasażerowie i załoga pojazdu mogą atakować nieprzyjaciół korzystając z broni osobistej.

Podrasowany napęd

Konstrukcja napędu umożliwia zwiększenie prędkości pojazdu ponad standardową wydajność silników Może to być wynik zastosowania unikalnej mieszanki prometium, pradawnej technologii *xenos,* a nawet usprawnionego za pomocą zębaczowego układu paliwa. Pojazdy
0 Podrasowanym napędzie mogą poruszać się z podwojoną prędkością taktyczną w ramach akcji zwykłej, zamiast akcji podwójnej. Mogą również poruszać się z trzykrotną prędkością taktyczną w ramach akcji podwójnej. Cecha stosowana jest również w przypadku podjęcia akcji do dechy!, która umożliwia ruch z potrojoną prędkością taktyczną, zamiast podwojonej, w ramach akcji podwójnej. Wykonywany w takiej sytuacji test pilotażu traktowany jest jak test o stopniu Zwyczajny (+10), zamiast Trudny (-10).

Wierzchowiec bojowy

Tą cechą odznaczają się rumaki nawykłe do wojaczki i zgiełku bitwy Odnoszą automatyczny sukces podczas wszystkich testów Siły Woli mających na celu powstrzymanie od ucieczki, wynikających z właściwości zwierzęcy. Pojazdy, które nie posiadają cechy specjalnej Żywy, nie mogą posiadać cechy specjalnej Wierzchowiec bojowy.

Wytrzymały

Solidny układ zasilania, modułowe opancerzenie i zapasowe przewody paliwowe ułatwiają naprawę pojazdu, pozwalając zaoszczędzić czas
1 materiały. Środki transportu tego rodzaju mogą wrócić na pole bitwy o wiele szybciej,, niż inne modele. Wszystkie testy związane z naprawą; Wytrzymałego pojazdu wykonywane są z prymą +20.

Wzmocniony pancerz

Pancerz i wrażliwe układy pojazdu wewnętrznie wzmocniono dodatkowym pokryciem ceramitu i adamantu. Pojazdy o Wzmocnionym pancerzu, które otrzymują obrażenia krytyczne, redukują ich wartość o połowę (zaokrąglając w górę) przed rozpatrzeniem skutków. Ta cecha specjalna nie ma wpływu na rzuty w tabeli efektów obrażeń krytycznych pojazdów wynikających z uzyskania Słusznego Gniewu.

Zamknięty

Większość pojazdów posiada całkowicie zamkniętą konstrukcję, oddzielając załogę i pasażerów od środowiska zewnętrznego za pomocą grubego pancerza, masywnych włazów i wizjerów z ciężkiej stali szklanej. Załoga i pasażerowie Zamkniętego pojazdu nie mogą atakować wrogów za pomocą broni osobistej, jeśli nie posiadają możliwości opuszczenia go poprzez właz, drzwi lub otwór strzelniczy. Nie mogą być również obierani za cel przez osoby znajdujące się na zewnątrz (chyba że zajdzie uzasadniona możliwość, jak na przykład w przypadku ataku psionicznego).

Żywy

Pojazd tego typu jest stworzeniem z krwi i kości (lub przynajmniej zawiera istotę żywą jako część składową), wykorzystywanym jako wierzchowiec lub zwierzę pociągowe. Posiada rozpisany zestaw Cech, lecz w wielu przypadkach podlega regułom pojazdów. Choć stworzenie otrzymuje obrażenia jak pojazdy, Mistrz Gry powinien zmodyfikować sposób, w który zachodzą niektóre efekty, zwłaszcza skutki obrażeń krytycznych. Przykładowo, trafienie w „układ napędowy" rumaka może skutkować głęboką raną nogi, a nie zniszczeniem koła. Analogicznie, efekty eksplozji i pożarów można przełożyć,ha straszliwe rany rozpruwające wnętrzności lub zgruchotanie kości. Zamiast paliwa w postaci prometium i napraw uszkodzonych układów, wierzchowiec wymaga pożywienia i odpoczynku, by nieść swojego właściciela, jak również czasu i opieki medycznej po potrzymaniu obrażeń.

Niekiedy istnieje możliwość naprawy Żywych pojazdów za pomocą umiejętności korzystanie z technologii, jeśli posiada on cybernetyczne elementy W przypadku całkowicie biologicznych rumaków, Mistrz Gry powinien traktować obrażenia i krytyczne rany, jak również proces ich leczenia, analogicznie jak w przypadku innych ożywionych stworzeń, co oznacza naturalne leczenie (patrz strona 244) lub wykorzystanie umiejętności medycyna.

Organiczne pojazdy mogą posiadać różnorodne właściwości, tak jak inne stworzenia (powszechnymi będą latający oraz czworonożny), jak również cechy specjalne właściwe pojazdom, przykładowo Kroczący. Postać może dosiąść dowolnego żywego wierzchowca, który jest od niej większy o przynajmniej jeden stopień Rozmiaru, chyba że zaznaczono inaczej w opisie cech lub zdolności specjalnych stworzenia.

Dosiadanie wierzchowca odbywa się poprzez ujeżdżanie, specjalne zastosowanie umiejętności przetrwanie (patrz strona 112). Zwykła jazda w normalnych warunkach przeważnie nie wymaga testu, lecz podejmowanie manewrów wymagających od pilota testu pilotażu ' zamiast tego wymaga pomyślnego testu przetrwania.

Dla ożywionych pojazdów' rozpisano parametry zbliżone do tych przewidzianych dla Bohaterów' Niezależnych, rumaki podlegają również podobnym regułom w sytuacjach walki. Więcej informacji i reguł znaleźć można w Rozdziale XII: Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy.

Przykładowe pojazdy

Przez wysoce zmechanizowane obszary kopca Desoleum przewijaj! się nieskończone rodzaje pojazdów Jeszcze więcej niekonsekrowanych wzorów przemierza oddalone od cywilizacji i bezprawne tubieże. Pustkowia otaczające kopiec, gdzie technologia jest niespotykana lub zawodna, pełne sę wierzchowych stworów. Poniżej zawarto przykłady najpopularniejszych pojazdów w Desoleum, choć Akolici z pewnością natkną się również na inne podczas swoich przygód. Celem wyważenia Bohaterów' Niezależnych, zaw'aito również wartości Poziomu Zagrożenia (patiz strona 382). Więcej informacji o parametrach Bohaterów Niezależnych znaleźć można na stronie 380.

Szklany rumak

Zamieszkujęce pustkowia wokół kopców-' Desoleum szklane rumaki to wysokie, smukłe czworonogi, które w'yględaję bardziej jak formacje kryształów, niż organizmy żywe. Większość mędrców uznaje je za zmutowane pamiętld pradawnych wojen, niegdyś pustoszęcych planetę. Stworzenia bardzo dobrze przystosowały się do życia pośród napromieniowanych równin; potrafię przetrwać przez długi okres bez wody i pożywienia, choć sposób, w jaki tego dokonuję nie jest znany Choć nie sę tak wytrzymałe jak inne rodzaje wierzchowców, kroczę pewnie i z dużę prędkością. Wielu poszukiwaczy archeotechnologii preferuje je od mechanicznych pojazdów Szklane rumaki można też niekiedy spotkać wewnętrz kopca, gdzie ujeżdża się je w ramach wyszukanych uroczystości odnowienia przysięg lub eksponuje w kolekcjach egzotycznych stworzeń.

Szklany rumak	Kroczący	
Przód: 8	Bok: 8	Tył: 8
Prędkość podróży: 30 km/h	Prędkość taktyczna: 5 M	
Manewrowość: +25	Rozmiar: Wielki	Dost. RZ
Pasażerowie: 0	Struktura: 20	P. Zagr. 3
Załoga: Pilot		
Cechy specjalne: Kroczący, Otwarty, Żywy		

Szklany rumak (trep) 12

G 1 4 (01-10)		WW 25	US —	S 40	
PR 1 4 (11-20)	LR 1 4 (21-30)	Wt 35	Zr 42	Int 16	
K 1 4 (31-70)		Per 36	Sw 12	Ogd 04	
PN 1 4 (71-85)	LN 1 4 (86-00)	Wp —			

Połowa 8 [Pełny 16	Szarża 24	Bieg 48	P. Zagr. 3

Sztyletowe kły Klasa: Biała

Zas. — Szbst. — i Obr. 1K10+4 (RP) I

PEN 1 — Mag. — Ład. — Obc. — Dost. —

Uwagi: —

Właściwości: broń naturalna (sztyletowe kły), czworonożny odporność (trucizny, promieniowanie), rozmiar (6)

Autokaroca Hectin

Hectin to dość powszechny w Desoleum model autokarocy Pojazdy tego typu często przewożę osobistości nienawykłe do zwyczajnych metod podróży dostarczając je do celu pośród plętaniny ulic i habi-ścieżek we względnym bezpieczeństwie. Większość posiada zamknięty przedział pasażerski, choć niektóre niższej klasy modele lub przerobione egzemplarze odznaczają się otwartę przestrzenię w tyle pojazdu. Można je spotkać również poza kopcami, gdzie mknę w kierunku stref zrzutu lub umykaj! ścigającym je Sankcjonitom.

Hectin	Kołowy	
Przód: 15	Bok: 10	Tył: 8
Prędkość podróży: 70 km/h	Prędkość taktyczna: 15 m	
Manewrowość: +10	Rozmiar: Wielki	Dost. RZ
Pasażerowie: 5	Struktura: 20	P. Zagr. 5
Załoga: Pilot		
Cechy specjalne: Kołowy , Wytrzymały, Zamknięty		

Pojazd gangu: Można zamienić cechę Zamknięty na Otwarty, co zwiększa maksymalnę liczbę przewożonych pasażerów do 8.

Hectin sprzed zarania dziejów: Starodawne i rzadko spotykane modele autokarocy Hectin wykorzystuję technologię antygrawitacyjnę. Tego typu wariant zastępuje cechę specjalnę Kołowy cechę Antygrawitacyjny, lecz zmienia dostępność na Unikalne (-60).

Uzbrojenie: Brak. Jeśli jest Otwarty, Hectin może zostać zmodyfikowany, by nieść dowolnę, oddzielnie pozyskanę broń Podstawwę, zamontowanę na obrotnicw

Motocykl Veloxic

Głośny silnik pokaźnych rozmiarów' pozwala z daleka rozpoznać motocykl Veloxic, stanowięcy częsty' widok na środkowych poziomach kopca Desoleum. Posiada niebywałę czułość reakcji na stercwanie pilota, co bywa niezbędne w tłumnym otoczeniu kopca. Wiele egzemplarzy' znalazło się również na niższych poziomach, gdzie gangi używaję ich w wyścigach i w walce, nierzadko równocześnie.

Veloxic	Kołowy	
Przód: 8	Bok: 8	Tył: 8
W? TB		
Prędkość podróży: 90 km/h	Prędkość taktyczna: 35 m j	
Manewrowość: +20	Rozmiar: Duży	Dost. ŚD
Pasażerowie: 0	Struktura: 10	P. Zagr. 4
Załoga: Pilot		
Cechy specjalne: Kołowy, Motocykl		

Pasażer: Veloxic może wrieźć jednego pasażera, lecz dodatkowe otóżenie zmniejsza manewrowośc do +10.

Uzbrojeni motocykliści: Przerobione na niższych poziomach motocytkle mogę posiadać karabin automatyczny; strzelający w kierunku przedniej strony pojazdu. Uzbrojenie zmienia dostępność na Niezwykłe (-10).

Karabin automatyczny				Klasa: Podstawowa
Zas. 100 m	Szbst. P/3/–		Obr. 1K10+3 (UD)	
Pen. 0	Mag. 30	Ład. 1 Runda	Obc. 5 kg	Dost. ŚD
Uwaci: —				

Transporter opancerzony Chimera

Jako popularny pojazd wojskowy, Chimera pojawia się na polach bitew całej galaktyki w charakterze podstawowego transportera piechoty w Gwardii Imperialnej. Każdy pojazd tego typu posiada zamontowaną w kadłubie broń, jak również uzbrojoną wieżę, których zadaniem jest stworzenie podwalin pod atak pasażerów. Pradawny wzór konstrukcji Chimery okazał się na tyle wszechstronny, że na jej podwoziu powstał szereg innych czołgów, używanych przez różne organizacje Imperium, jak na przykład *Adeptus Arbites.* Nieodwołana Kadra z Desoleum wykorzystuje transportery tego rodzaju podczas manewrów na otaczających kopiec pustkowiach. Podczas wyjątkowo krwawych zamieszek, Chimery ujrzeć można również wewnątrz kopca, gdzie dziesiątkują wszystkich, którzy ośmielają się zaburzyć porządek przysiąg.

CHIMERA		GĄSIENICOWY
PRZÓD: 30	BOK: 22	TYŁ: 16
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 70 KM/H	PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 15 u	”1
MANEWROWOŚĆ: +0	ROZMIAR: OGROMNY	DOST. WY
PASAŻEROWIE: 12	STRUKTURA: 35	P. ZAGR. 30
ZAŁOGA: DOWÓDCA (WIEŻA), PILOT, STRZELEC (BROŃ W KADŁUBIE)		
CECHY SPECJALNE: AMFIBIA, GĄSIENICOWY, WYTRZYMAŁY, ZAMKNIĘTY		

Uzbrojenie

Jedna broń montowana w wieży (wybór spośród następujących):

MUL TI LAS ER			KLASA: CIĘŻKA
ZAS. 150 M SZBST. 45		OBR. 2K 10+10 (EN)	
PEN. 2	MAG. 100	ŁAD.2Rum- One. 35 KG (DOST. NS	
UWAGI: NIEZAWODNA			

CIĘŻKI BOLTER			KLASA: CIĘŻKA
ZAS. 150 M	SZBST. 45	OBR. 1K10+8 (EKS)	
PEN. 5	MAG. 60 [ŁAD. 2Rum' i OBC. 40 KG ,DOST. NS		
UWAGI: DRUZGOCZĄCA			

DZIAŁKO AUTOMATYCZNE			KLASA: CIĘŻKA TU
ZAS. 300 M) SZBST. P/3A		OBR. 3K10+8 (UD)	
PEN. 6	MAG. 40 j ŁAD. 2 RUNDY j OBC. 40 KG , Dos r. NS		
UWAGI: NIEZAWODNA			

I CIĘŻKI MIOTACZ OGNIA			[KLASA: CIĘŻKA '
ZAS. 30 M	SZBST. P/–/–	OBR. 1K10+5 (EN)	
PEN. 4	MAG. 20	ŁAD. 2 RUNDY	OBC. 45 KG DOST. RZ
UWAGI: MIOTACZ, ZAPALAJĄCA			

Jedna broń montowana w kadłubie (wybór spośród następujących):

CIĘŻKI BOLTER			KLASA: CIĘŻKA
ZAS. 150 M	SZBST. –/–/6	OBR. 1K10+8 (EKS)	
PEN. 5	MA ,G. <5o7*T ŁAD. 2 i?Ł.vp> !	OBC. 40 KG !DO.NT. NS	
UWAGI: DRUZGOCZĄCA			

CIĘŻKI MIOTACZ OGNIA			KLASA: CIĘŻKA
ZAS. 90 M	SZBST. P/2/4	OBR. 1K10+5 (ENJ	
PEN. 4	MAG. 20 ŁM,2RUNDY	OBC. 45 KG DOST. RZ	
U WAGI: MIOTACZ, ZAPALAJĄCA			

Na wieży Chimery można również zamontować obrotnicę z jedną bronią (wybór spośród następujących):

BOLTER SZTURMOWY				KLASA: PODSTAWOWA
ZAS. 90 u f SZBST. P/2/4			OBR. 1K10+5 (EKS)	
PEN. 4	MAG. 60	ŁAD. RUNDA	OBC. 9 KG	DOST. NS
UWAGI: DRUZGOCZĄCA, SZTURMOWA				

CIĘŻKI KARABIN MASZYNOWY				KLASA: CIĘŻKA
ZAS. 100 M	SZBST. –/–/8		OBR. 1K10+4 (UD)	
PEN. 3	MAG. 80	ŁAD. 2 RUNDY	OBC. 30 KG	DOST. NS
UWAGI: –				

Uzbrojenie pasażerów: Chimera posiada stanowiska prowadzenia ognia na bokach (po 3 na każdej stronie), z których mogą korzystać pasażerowie, by strzelać z broni ^osobistej (jedynie Podstawowej lub z Pistoletów). Stanowiska można zastąpić zamontowanymi karabinami laserowymi, również dostępnymi: dla pasażerów Pokaźnych rozmiarów włazu wieńczącego: przedział pasażerski używa się nie tylko do wsiadania i wysiadania) lecz również^w .charakterze stanowiska ogniowego. Jeśli transporter nie porusza się, można prowadzić /. niego ogień również bronią ciężką. ;

KARABIN LASEROWY				KLASA: PI USTAWOWA
ZAS. 100 M	SZBST. P/3/–		OBR. 1K1(J 5 <EN)	
PEN. 0	MAG. 60	ŁAD. RUNDA	OBC. 4 KG	DOST. PW
UWAGI: NIEZAWODNA				

Rozdział VI: Moce psioniczne

H%Stektór/y ludzie posiadają wrodzoną zdolność korzystania j ąJT z mocy Osnowy. Dzięki niej zdolni są do szeregu niesa- | ^ mowitych czynów. Uznaje się ich za posiadających dar lub oBożonych klątwą. Zależnie od lokalnych zwyczajów nazywani są wiedźmami, szamanami, nekromantami lub wieszczami, ale najczęściej otrzymują miano psioników.

U większości z nich pierwsze przejawy nadnaturalnych zdolności pojawiają się w młodym wieku. Uzdolnienia psioniczne mogą się jednak objawić także w późniejszych latach życia. Częstokroć, szczególnie w przypadku tych, którzy swe moce odkrywają później, następuje to **W** sytuacjach wielkiej presji lub poważnego zagrożenia.

Źródło ich mocy nie podlega żadnym zasadom, psionicy przejawiają więc niesamowicie różnorodny wachlarz zdolności. Wywodzące się z Osnowy moce psioników są w stanie wypaczyć i złamać nawet prawa fizyki, zaprzeczać grawitacji, tworzyć z nicości płomień i zatrzymywać w locie pociski z boltera. Taka potęga bywa jednak okupiona ogromną ceną. Osnowa jest nieprzewidywalna. Zamieszkana przez złowrogie byty, które kusi blask duszy psionika, niczym drapieżne zwierzęta garnące się do świeżych ochłapów mięsa.

Psionicy w Imperium

Miej na niego oko i zawsze broń przy sobie.

- zasłyszane w otoczeniu Kepplera Jaq'a, psionika bojowego

(4^ sionicy stanowią zarówno zasób niezbędny do przetrwania *CW* Imperium w jego obecnej postaci, jak i największe dla niego zagrożenie. Wszystkie, bez wyjątku przyciągane przez nich byty z Osnowy są wrogo nastawione wobec ludzkości i niemal zawsze ekstremalnie groźne. Wiele z tych istot, zwłaszcza demony i przerażający Zniewalacze, wykorzystują psioników w charakterze bram do świata materialnego - opętując psionika lub dosłownie przekształcając jego ciało w groteskowy portal prowadzący do piekielnych zaświatów Osnowy. Poza tym, psionicy posiadają olbrzymie moce stanowiące same w sobie wielkie zagrożenie. Psionik, który nie jest ściśle kontrolowany przez Imperium, może wykorzystać swe zdolności przeciw niemu. Pojmanie takich zbuntowanych psioników stanowi wyjątkowo trudne zadanie dla Egzekutorów, a nawet dla sił wojskowych. Pozornie posłuszni psionicy mogą nie udźwignąć ciężaru swej mocy i zniszczyć całe swe otoczenie niekontrolowanym wybuchem energii Osnowy.

Role psioników

Pomimo wcześniej wspomnianego ryzyka, psionicy są nieocenionym imperialnym zasobem, pełniącym szereg istotnych funkcji. Czarne Statki' *Adeptus Astra Telepathica* niestrudzenie przemierzają Imperium zbierając psioników jako istotną część dziesięciny każdego ze światów, pozyskując nowe obiekty badań, a jednocześnie usuwając z planet potencjalne zagrożenia. Psiońicy, którzy zostali już spaczeni przez swe moce, a także ci uznani za zbyt niebezpiecznych, by pozwolono im żyć, są skazywani na stracenie. Większość pozostałych oddawana jest służbie *Adeptus Astronomica* i staje się źródłem mocy *Astronomicantu,* sygnału nawigacyjnego w Osnowie prowadzącego wszystkie imperialne okręty przez oceany Immaterium. Jego blask podtrzymywany jest przez dziesięć tysięcy dusz, a każdego dnia gasną setki z nich. Reszta służy w inny sposób, od komunikacji międzygwiezdnej i wsparcia *Administratum,* po role bojowe u boku Gwardii Imperialnej czy w szeregach *Adeptus Astartes.* Kto przetrwa testy *Adeptus Astra Telepathica,* ten staje się psionikiem sankcjonowanym i rozpoczyna służbę dla Imperium, które z trudem znosi fakt jego istnienia i zawsze ma na niego baczenie.

Astropaci

Wykorzystanie Astropatów jest jedynym, dostępnym Imperium sposobem komunikacji międzygwiezdnej, wskutek czego są oni najpowszechniej sankcjonowanym typem psionika. Pozbawieni są siły woli i wytrwałości, by opanować swe moce i przejść przez reżim treningu *Scholastica Psykana.* Imperator dzieli się więc z nimi maleńkim ułamkiem swej mocy, podczas procesu Łączenia Dusz. Rytuał ten pozwala psionikom służyć Imperium kosztem ich oczu, które zostają na zawsze wypalone. Astropaci spajają Imperium w jedną całość gigantyczną siecią komunikacji, wysyłając swe myśli w otchłanie Osnowy, by mogli je przechwycić i odszyfrować inni, podobni im psionicy Nie oznacza to jednak, że komunikacja astrotelepatyczna jest prosta, bezpieczna czy' szeroko dostępna. Jest jednak nieodzowna dla przetrwania Imperium. Z tego też powodu olbrzymie zapotrzebowanie na Astropatów wśród wszystkich gałęzi imperialnej hierarchii wciąż nie ustaje.

Psionicy bojowi

U boku regimentów Gwardii Imperialnej na obszarze całej galaktyki walczą psionicy bojowi klasy Primaris, ludzie obdarzeni zdolnością wykorzystania Osnowy jako broni. Towarzysze broni darzą ich nienaturalne moce respektem, lękiem i podejrzliwością.

Psionicy niesankcionowani

Psionik niesankcjonowany to taki, który nigdy nie przeszedł testów prowadzonych przez *Adeptus Astra Telepathica.* Zapewne nigdy nie odkrył swych mocy lub starannie ukrywał się przed wykryciem i pojmaniem, Ci, którzy pozostają niesankcjonowanymi, żyją w wiecznym lęku przed.Czarnymi Statkami. Bardzo rzadko zdarza się, że taki psionik trafia na służbę do radykalnie nastawionego Inkwizytora, licząc na ochronę ze strony jego autorytetu, Większość stanowa jednak zagrożenie dla Imperium niż jakakolwiek inwazja *xenos czy* bunt heretyków, jako że każdy z nich może stać się bramą, przez którą Niszczycielskie Potęgi wtargną do naszej rzeczywistości.

Psionicy a Inkwizycja

Inkwizytorzy częstokroć przejawiają szczególne zapotrzebowanie na usługi psioników. Nadają się oni bowiem szczególnie dobrze do polowania na sobie podobnych, a nawet na demony. Psionicy bywają wykorzystywani przez Inkwizycję do różnojgdnych zadań, od masowego całopalenia heretyków, przez zdalne wykrywanie miejsc zboru kultystów po wtydobywanie tajemnic z umysłów podejrzanych. Sami Inkwizytorzy mogą również być psionikami. Nie pozwalają imperialnej biurokracji ograniczać ich działań, toteż natykając się na rozwijający się psioniczny talent mogą wziąć go pod swoje skrzydła, nie od - wołując się do reżimu treningu i testów. Drugie ekstremum stanowią najbardziej purytańscy Inkwizytorzy, na przykład ci o przekonaniach monodominanckich, którzy postrzegają wszystkich psioników jako wiedźmy i zmutowane wypaczenia. Taki Inkwizytor nigdy nie skorzysta z usług psioników i zaledwie przyzwala na dalsze ich istnienie.

Psionicy w Dark Heresy

Wydaje ci się, że wiesz czym jest groza? Obawiasz się swej śmiertelności, podczas gdv ja wiem o rzeczach znacznie gorszych niż zw yczajna śmierć

- Astropata Galatia Hox

Psionicy są istotami potrafiącymi posługiwać się mocą Immaterium, naginać energię Chaosu do swej w'oli i korzystać z potężnych psionicznych mocy. Akolici w Dark Heresy mogą stać się psionikami dzięki wykupieniu Rozwinięcia Elitarnego Psionik (patrz 90). Dzięki temu uzyskują możliwość wykupienia mocy psionicznych przy pomocy Punktów Doświadczenia oraz dostęp do nowego zasobu, Współczynnika Psionicznego. Podczas swoich eskapad, drużyny mogą natknąć się na inne istoty korzystające z energii Osnowy. W każdym z tych przypadków MG i gracze powinni korzystać z poniższych zasad, by oddać śmiercionośne zdolności psioników.

Współczynniki Psioniczne

Współczynnik Psioniczny (WP) to miara czystej potęgi psionika i jego zdolności czerpania mocy z Osnowty. Im wyższy współczynnik, tym potężniejszy psionik. Zazwyczaj WP waha się od 1 (pozbawiony możliwości szkolenia imperialny psionik lub pomniejsza wiedźma) do 10 (potworny Większy Demon Tzeentcha lub niesamowicie uzdolniony eldarski Arcyprorok), choć w szczególnych przypadkach może osiągnąć również wyższe wartości. WP używa się do określania potęgi wszystkich mocy psionicznych, między innymi wartości takich jak zasięg, obszar działania czy zadawane obrażenia. Aby uzyskać dostęp do mocy psionicznych należy posiadać WP o wartości co najmniej 1.

Rozwój Współczynników Psionicznych

Początkowo psionik posiada Współczynnik Psioniczny o wartości 1. W odróżnieniu od pozostałych cech, jest on rozwijany poprzez wydatek Punktów Doświadczenia, w sposób podobny do pozyskiwania zdolności. Zwiększanie Współczynnika Psionicznego postaci wskazuje na rozwój jej psionicznego potencjału i zyskiwanie coraz większych pokładów mocy.

Im bardziej psionik się rozwija, tym trudniej doskonalić mu swoje zdolności i rosnąć w siłę. Aby zwiększyć Współczynnik Psioniczny, Akolita musi wydać ilość Punktów Doświadczenia równą 200 x WP, który chce osiągnąć. Tak więc postać o Współczynniku Psionicznym 2, chcąc podnieść go na 3, musi zapłacić 3 x 200 PD, czyli sumęfeOO Punktów Doświadczenia.

Akolita ma możliwość wielokrotnego podnoszenia swojego Współczynnika Psionicznego. Za każdym razem zwiększa się on o 1, do maksimum wynoszącego 10. Należy zauważyć, że przyrost WP nie daje postaci dostępu do nowych mocy; a jedynie zwiększa jej kontrolę nad własną potęgą.

Dyscypliny psioniczne

Moce psioniczne podzielone są na różnorodne dyscypliny, oparte na sposobie wykorzystania energii Osnowy. Każda z dyscyplin ma swoje drzewko, określające dostępność mocy dla danej postaci. W niniejszej książce opisane jest następujące pięć dyscyplin - Biomancja, Proroctwa, Piromancja, Telekineza oraz Telepatia.

Korzystanie z mocy psionicznych

Gdy psionik ma zamiar skorzystać z mocy musi najpierw zadecydować jak wielką część swej potęgi wieje w jej aktywację oraz czy posługuje się innymi metodami koncentracji i czerpania Osnowy. Potem musi wykonać test Skupienia Mocy (zazwyczaj, choć nie zawsze, jest nim test Siły Woli modyfikowany przez trudność wykorzystania danej mocy oraz efektywny Współczynnik Psioniczny postaci). Jeśli się uda, moc zadziała prawidłowo.

W zależności od tego, jak dużo wysiłku psionik wlał w aktywację swojej mocy oraz jakich metod użył, by zwiększyć swe szanse powodzenia, możliwe że będzie musiał ponieść dodatkowe konsekwencje. Poniższa lista pokazuje krok po kroku proces użycia mocy psionicznej:

Krok 1: Ustalenie potęgi psionicznej: Psionik decyduje, jak dużą część swego podstawowego Współczynnika Psionicznego chce przeznaczyć do danego wykorzystania mocy Wielkość WP, wykorzystana przez psionika (efektywny WP), wpływa na szansę powodzenia użycia mocy i jej ostateczną potęgę.

Krok 2: Wykonanie testu Skupienia Mocy: Psionik wykonuje test celem sprawdzenia czy użycie mocy zakończyło się powodzeniem. W większości przypadków rozwiązuje się to za pomocą testu Siły' Woli, którego trudność zależy od mocy i jest dodatkowo modyfikowana przez efektywny Współczynnik Psioniczny. W niektórych przypadkach, w zależności od danej mocy, jej cel może się temu testowi przeciwstawić (patrz strona 24, testy przeciwstawne).

Krok 3: Rozwiązanie testu aktywacji mocy: W zależności od poziomu efektywnego Współczynnika Psionicznego, moc będzie miała zróżnicowany zasięg, obszar działania czy zadawane obrażenia. Może również generować Zjawiska Psioniczne czy nawet odsłonić przerażającą Grozę Osnowy.

Krok 1: Ustalenie potęgi psioniczne]

, Korzystając ze swych mocy psionik czerpie energię z Osnowy i formuje ją w materialne efekty. Otwarcie takiego kanału energetycznego jest jednak zawsze groźne, a psionik ryzykuje wzbudzeniem poruszenia w Immaterium, które może mieć niepożądane skutki. W ekstremalnych przypadkach, może prowadzić do powstania niekontrolowanego rozdarcia pomiędzy rzeczywistością a Osnowy, co może mieć śmiertelne konsekwencje.

Minimalizując ilość zaczerpniętej mocy psionik redukuje szanse wystąpienia potwornych efektów ubocznych takich jak Zjawiska Psioniczne czy Groza Osnowy (patrz 195). Aby skorzystać z mocy . psionicznej, postać musi określić efektywny poziom Współczynnika Psionicznego dla danej mocy, niższy od wartości jej podstawowego WP lub mu równy. Wartość ta musi wynosić przynajmniej 1.

Psionik otrzymuje modyfikator +10 do testu Skupienia Mocy za
•każdy punkt efektywnego WP poniżej bazowej wartości swojego WE
j Dodatkowo, efektywny poziom WP wyznacza potęgę efektów użycia
'& ■ danej mocy (patrz Krok 3).

Forsowanie

Psionik może również zaczerpnąć jeszcze głębiej z otchłani Osnowy, zwiększając swą moc ponad nominalny poziom. Oczywiście taka ilość mocy zwiększa ryzyko wystąpienia niepożądanych efektów lub nawet przyzwania nieproszonych gości z Osnowy.

Określając efektywmy WP danej mocy psionik może wybrać forsowanie. Nagina wtedy własne ograniczenia i jest w stanie ustalić efektywny WP na poziomie do 2 wyższym niż podstawowy. Niektórzy psionicy są w stanie forsować się jeszcze bardziej, zgodnie ze wskazaniami Tabeli 6-1: Potęga psioniczna na stronie 195. Forsowanie się jest jednak bardzo niebezpieczne. Zaczerpnąwszy tak mocno z Osnowy psionik może nie być w stanie kontrolować wyzwolonej energii, aktywuje Zjawiska Psioniczne nie na zwykłych zasadach, ale podczas każdego testu Skupienia Mocy, na którym nie wypadł na kościach dublet.

Psionik otrzymuje modyfikator -10 do testu Skupienia Mocy za każdy punkt efektywnego WP powyżej bazowej wartości WE

Krok 2: Wykonanie testu Skupienia Mocy

Każde użycie mocy psionicznej rozpoczyna się od akcji Skupienia Mocy (patrz 223), która wymaga testu Skupienia Mocy, pozwalającego określić czy moc została zamanifestowana z powodzeniem oraz z jaką siłą. Ilość czasu potrzebna na wykonanie tej akcji zależy od danej mocy - może być to akcja darmowa, akcja zwykła, akcja podwójna lub reakcja. W większości przypadków test Skupienia Mocy jest testem Siły Woli modyfikowanym przez trudność użycia danej mocy oraz efektywny Współczynnik Psioniczny wybrany przez postać na potrzeby jej aktywacji.

Umiejętność lub cecha wykorzystane w teście zostają określone przez wybraną przez psionika moc. Jak wspomniano powyżej, test ten otrzymuje modyfikator +10 za każdy punkt efektywnego WP poniżej lub -10 za każdy punkt efektywnego WP powyżej wartości bazowej tego współczynnika. MG może zastosować dodatkowe modyfikatory sytuacyjne. W wielu przypadkach ilość stopni sukcesu bądź porażki uzyskanych podczas testu Skupienia Mocy określa efekt aktywacji tej mocy W takiej sytuacji będzie to szczegółowo wymienione w jej opisie.

Jeśli test Skupienia Mocy zakończy się sukcesem, psionikowi udała się manifestacja danej mocy i jej efekty zostają rozstrzygnięte zgodnie z opisem. Dodatkowo, jeśli w teście Skupienia Mocy gracz wyrzucił dublet (znaczy' to, że na obu kościach, zarówno dziesiątek jak i jedności, wypadła ta sama cyfra), wywołane zostają Zjawiska Psioniczne (patrz Zjawiska Psioniczne, 195). Stać może się tak nawet wtedy, gdy aktywacja moq' zakończy się niepowodzeniem. Jeśli zaś psionik forsował przy aktywacji mocy, będzie wywoływał Zjawiska Psioniczne na każdym wyniku poza dubletami. Zjawiska Psioniczne należy rozstrzygnąć przed efektem działania mocy, ponieważ są w stanie wpłynąć na to jak i czy w ogóle moc zostanie zamanifestow'ana.

Przykład

Mikal Valento jest niesankcjonowanym psionikiem o Sile Woli 16 i podstawowym Współczynniku Psionicznym 3. Próbuje aktywować moc psioniczną wykorzystującą Siłę Woli i decyduje się zrobić to forsując się i dodając +3, uzyskując efektywny WP 6. Oznacza to, iż test Skupienia Mocy (przed modyfikacją przez moc) uda się przy wyniku 26 i niniejszym ponieważ obarczony jest modyfikatorem -30 za aktywację mocy na poziomie o 3 wyższym niż jego nominalny WP Jako niesankcjonowany psionik automatycznie wywołuje Zjawiska Psioniczne przy forsowaniu i dodaje +15 do rzutu w ich tabeli (5 razy +3 dodane do nominalnego WP).

Tabela 6-1: Potęga psioniczna

Klasa psionika	Normalna siła (WP lub niżej)	Forsowanie (WP +2/+3/+4)	Podtrzymywanie działania mocy
Złączony duszą: Sankcjonowani psionicy, Astropaci, czarnoksiężnicy, Kronikarze, Space Marines Chaosu oraz psionicy *xenos*	Jeśli psionik wyrzuci dublet podczas Skupienia, musi wykonać rzut na **Tabeli** 6-2: **Zjawiska Psioniczne** (patrz str. 196).	Jest w stanie zwiększyć WP o maksymalnie +2. Jeśli psionik wyrzuci cokolwiek poza dubletami podczas Skupienia, musi wykonać rzut na Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne (patrz str. 196).	**+10** do rzutów na **Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne** (patrz str. **196),** WP zmniejsza się o **1** za każdą moc.
Nie złączony duszą: Wróże, niesankcJSnowani - psionicy oraz śmiertelni czarnoksiężnicy;'	Jeśli psionik wyrzuci dublet podczas Skupienia, musi wykonać rzut na **Tabeli** 6-2: **Zjawiska Psioniczne** (patrz str. 196), dodając +10 do wyniku rzutu.	Jest w stanie zwiększyć **WP** o maksymalnie **+4.** Wykonuje wtedy rzut na **Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne** (patrz str. **196),** dodając **+5** do wyniku rzutu za każdy **+1** do **WP,** przy maksimum **+20.**	+10 do rzutów na **Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne** (patrz str. 196), WP zmniejsza się o 1 za każdą moc.
Demoniczni: Psioniczne demony, Opętani oraz książęta demonów	Jeśli psionik wyrzuci dublet podczas Skupienia, musi wykonać rzut na **Tabeli** 6-2: **Zjawiska Psioniczne** (patrz str. 196), dodając +10 do wyniku rzutu. Nie poniesie jednak konsekwencji rzutu, o ile nie spowodował Grozy Osnowy. Jego otoczenie może jednak znaleźć się pod wpływem owych zjawisk.	Jest w stanie zwiększyć WP o maksymalnie +3. Wykonuje wtedy rzut na **Tabeli** 6-2: **Zjawiska Psioniczne** (patrz str. 196), dodając +10 do wyniku rzutu na każdy +1 do WP, przy maksimum +30. Nie poniesie jednak konsekwencji rzutu, o ile nie spowodował Grozy Osnowy. Jego otoczenie może jednak znaleźć się pod wpływem owych Zjawisk.	+10 do rzutów na **Tabeli** 6-2: **Zjawiska Psioniczne** (patrz str. 196), WP zmniejsza się o 1 za każdą moc. Nie poniesie jednak konsekwencji rzutu, o ile nie spowodował Grozy Osnowy. Jego otoczenie może jednak znaleźć się pod wpływem owych zjawisk.

Przeciwstawne testy Skupienia Mocy

Opisy niektórych mocy mówią, że psionik i jego cel muszą wykonać test przeciwstawny, np. Siły Woli (patrz strona 24). Korzystają wtedy z wymienionej dla każdego z nich osobno cechy lub umiejętności. Aby aktywować taką moc, psionik musi zdać test i uzyskać przy tym więcej stopni sukcesu niż przynajmniej jeden z jego oponentów. Podlega wciąż wszelkim standardowym premiom z WP mocy i wciąż może wywołać Zjawiska Psioniczne, jak w zwyczajnym teście Skupienia Mocy. Tylko rzut wykonywany przez psionika może wywołać Zjawiska Psioniczne.

Opieranie się wrogim mocom psionicznym

Psionicy są w stanie bronić się przed atakami psionicznymi lepiej niż zwyczajni ludzie, wykorzystując do obrony potęgę Osnowy. Wykonując przeciwstawny test Skupienia Mocy, aby odeprzeć wrogą moc, psionik najpierw wybiera czy będzie forsował, czy też nie. Następnie dodaje podwojony WP (razem z ewentualnym modyfikatorem) do testu Siły Woli, którym opiera się mocy. Skoro celem ataku jest psionik, jego test Skupienia Mocy może wywołać Zjawiska Psioniczne.

Krok 3: Określenie rezultatu użycia mocy

Gdy psionik z powodzeniem aktywuje swą moc, powoduje wystąpienie efektów zawartych w jej opisie. Jeśli test Skupienia Mocy wywołał Zjawiska Psioniczne, należy wykonać rzut na Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne.

Zasięg i pole widzenia

O ile nie stwierdzono inaczej w opisie, moc posiadająca bezpośredni cel wymaga od psionika, by miał go w polu widzenia (lub był w inny sposób jego świadomym) i w podanym zasięgu, choć na test Skupienia Mocy nie zostają nałożone żadne modyfikatory wynikające /, dystansu (krótkiego, z przyłożenia, itd.).

Nakładanie się efektów mocy

Modyfikatory dodatnie, zwiększenia cech oraz inne korzyści wynikające z mocy psionicznych nie kumulują się. Działa wyłącznie najwyższy z nich. Sumują się jednak ze standardowymi modyfikatorami, wynikającymi ze specjalistycznego wyposażenia oraz warunków środowiskowych.

Wykrywanie mocy psionicznych

Psionicy są szczególnie dostrojeni do otaczającej ich Osnowy Daje im to możliwość wyczuwania pływów i fal wywoływanych przez innych psioników czerpiących moc z Immaterium. Gdy W' pobliżu działają cudze moce, psionik może wykonać test wyczucia Osnowy. Sukces w teście pozwoli mu odkryć ich źródło (szczegóły dotyczące wykorzystywania umiejętności wyczucia Osnowy znajdują się na stronie 115).. Inni również mogą tego próbować, jednakże pozbawieni zdolności psionicznych mają niewielkie szanse powodzenia.

Zjawiska psioniczne

Zawsze gdy psionik sięga umysłem w Osnowę istnieje szansa, iż pozwoli Immaterium przedostać się do rzeczywistości materialnej. Czasem takie manifestacje są charakterystyczne dla danego psionika, najczęściej jednak pozostają nieprzewidywalne jak sama Osnowa. Niektóre z potencjalnych zjawisk to: spadek temperatury, szept widm, uczucie niepokoju czy wyschnięcie i śmierć rosnących nieopodal roślin. W rzadkich przypadkach może dojść nawet do szeroko zakrojonych pęknięć w barierze między rzeczywistością a Osnową.

Zjawiska te miewają różnorodne nasilenie, *w* zależności od typu psionika. Sankcjonowani psionicy Imperium, Kronikarze *Adeptus Astartes* oraz zdradzieccy czarnoksiężnicy Kosmicznych Mannesj Chaosu czerpią z Osnowy mniej mocy, co jest dla nich bardziej bez- ■ pieczne. Niesankcjonowani psionicy i śmiertelne wiedzmy są w stanie zaczerpnąć głębiej i płacą za to wyższą cenę. Ci, którzy nie są śmier-1 tętnikami (czyli istoty z właściwością „demoniczny"), zazwyczaj, nie podlegają wpływowi tak trywialnych fluktuacji Osnowy i wywoływane przez nich zjawiska są znacznie słabsze, le różnorodne efekty opisane są w Tabeli 6-1: Potęga psioniczna.

Tabela 6-2: Zjawiska Psioniczne

Rzut IkIOG	Efekt
01-03	**Ponure przeczucie:** Psionika oraz towarzyszące mu osoby owiewa lekka bryza i wszystkich dotyka przeczucie, iż gdzieś w galaktyce zdarzyło się właśnie coś wyjątkowo niefortunnego.
07-05	**Echo w Osnowie:** Przez kilka chwil wszystkie dźwięki, niezależnie od rodzaju otoczenia, niosą się echem.
06-08	Odrażający smród: Powietrze wokół psionika nabiera dziwacznego i odpychającego zapachu.
09-n	**Wypaczenie umysłu:** Psionik otrzymuje do końca swej następnej tury modyfikator -5 do testów Siły Woli. Wszystkie stłumione fobie, podejrzenia i nienawiści wypływają na powierzchnię jego umysłu w fali nieskrępowanych emocji.
12—17	Szadź: Temperatura chwilowo spada i wszystko w promieniu 3kl0 metrów zostaje pokryte cienką warstwą lodu.
15-17	**Aura skazy:** Wszystkie zwierzęta w promieniu lklOO metrów stają się niespokojne i pobudzone. Postacie mogą wykorzystań umiejętność **wyczucia Osnowy** i wskazań psionika jako źródło tego efektu.
18-20	**Pożeracz wspomnień:** Wszystkie osoby w linii ognia od psionika zapominają jeden mało ważny fakt lub pomnie|sze osobiste wspomnienie.
21-23	**Zgnilizna:** W promieniu 5k!0 metrów psuje się jedzenie i picie:
27-26	**Niepokojący podmuch:** Wokół psionika na chwilę zrywa się wiatr, rozrzucając po okolicy lekkie przedmioty i wygaszając płomienie w promieniu 3kl0 metrów.
27-29	**Zasłona mroku:** Na krótką chwilę (efektywnie do końca rundy) teren w promieniu 3kl0 metrów zapada w naglą i nieprzeniknioną ciemność.
30-32	**Zniekształcone odbicia:** Lustra oraz inne odbijające rzeczywistość przedmioty w promieniu 5kl0 metrów zostają wypaczone lub strzaskane.
33-35	**Wyssanie oddechu:** Każda postać w promieniu 3kl0 metrów (włączając w to psionika) zaczyna mieć problemy z oddychaniem na okres jednej rundy i nie jest w stanie wykonywać akcji bieg ani szarża.
36-38	**Demoniczna maska:** Na krótką chwilę psionik przybiera demoniczną postać i zyskuje właściwość Strach (1) do końca następnej tury. Zyskuje również 1 Punkt Spaczenia.
39-71	**Nienaturalny uwiąd:** Wszystkie rośliny w promieniu 3kl0 metrów od psionika więdną i umierają.
42-44	**Widmowy szkwał:** Wokół psionika ze skowytem zrywa się wiatr, zmuszając wszystkie postacie w promieniu iklO metrów (włączając w to psionika) do zdania łatwego (+30) testu Zręczności bądź Siły. W przeciwnym wypadku postacie te zostaną powalone na ziemię.
75-77	**Krwawe łzy:** Krew zaczyna płynąć z kamieni i drewna w promieniu **3kl0** metrów od psionika. Jeśli w tym otoczeniu znajdują się jakiekolwiek obrazy, wyświetlacze, posągi lub inne formy przedstawienia osób, ich twarze spływają krwawymi łzami.
78-50	**Protest** ziemi: Powierzchnia na której stoi psionik nagle drży. Każda postać (w tym psionik) w promieniu 5kl0 metrów musi wykonać Zwyczajny (+10) test Zręczności, by uniknąć obalenia na ziemię.
51-53	**Wyładowanie:** Energia elektrostatyczna wypełnia powietrze w promieniu 5kl0 metrów powodując iż włosy stają ludziom na głowach, a niezabezpieczona elektronika ulega zwarciom, podczas gdy psionik spowity jest elektryczną poświatą. MG ma wolną rękę, by rozwiązać konkretne efekty, jak uzna to za stosowne. Może na przykład posłużyć się **Tabelą** 5-4: **Efekty pola elektromagnetycznego** (strona 145) jako wskazówką.
57—56	**Upiory Osnowy:** Obszar w zasięgu 3kl0 metrów w&kół psionika na kilka chwil wypełniają upiorne, latające i skowyczące z bólu zjawy. Każda z postaci na tym obszarze (poza psionikiem) musi zdać test Strachu **(1).**
57-59	**Spadanie w górę:** Wszystko w promieniu 2kl0 metrów od psionika (włączając w lo jego samego) unosi się na IklO metrów, gdy chwilowo przestaje działać grawitacja. Niemal natychmiast wszystko wraca do normy, upadając z hukiem na ziemie, odnosząc obrażenia 1 uszkodzenia od upadku, stosowne do przebytej odległości.
60-62	**Skowyt banshee:** Przeszywający skowyt rozbrzmiewa w bezpośrednim otoczeniu psionika, roztrzaskując szklane przedmioty 1 zmuszając wszystkie zdolne go usłyszeć żywe Istoty (włączając w to psionika) do zdania Ambitnego (+0) testu Wytrzymałości. W przeciwnym razie ogłuchną na IklO rund.
63-65	Furie: Psionik zostaje zaatakowany prz.cz niewidzialne potwory. Zostaje powalony na ziemię, otrzymując lk5 obrażeń od uderzeń (ignorują pancerz, ale nie premię z Wytrzymałości). Musi również zdać test Strachu (2),
66-68	Cień **Osnowy:** Na ułamek sekundy obraz świata się zmienia i wszyscy w promieniu lklOO metrów uzyskują przelotny, aczkolwiek przerażający wgląd w mrok Osnowy. Każda postać na tym obszarze (włączając w to psionika) musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, by uniknąć lk5 Punktów Spaczenia.
69-71	**Pogarda technologii:** Duchy maszyn odrzucają nienaturalne ścieżki, którymi kroczy psionik. Każde nie chronione psionicznie urządzenie w zasięgu 5kl0 metrów natychmiast zaczyna działać wadliwie, zaś wszystkie bronie palne zacinają się (patrz, strona 222). Każda postać (włączając w to psionika), kłóta posiada implanty cybernetyczne musi zdać Zwyczajny (+10) test Wytrzymałości lub otrzymać lk5 rozpruwających obrażeń, które ignorują premie z Wytrzymałości oraz. pancerz.
72-77	Szaleństwo Osnowy: Gwałtowna fala skażonego dysonansu wymusza u wszystkich postaci w promieniu 2kl0 metrów (poza psionikiem) zdanie Wymagającego (-10) testu Siły Woli. Każda postać, której się on nie uda zyskuje lk5 Punktów Spaczenia i na jedną rundę wpada w Furię (patrz strona 125).
75+	**Groza Osnowy:** Osnowa rozwiera się w dzikim wirze nienaturalnej energii. Wykonaj rzut r,a **Tabeli 6-3: Groza Osnowy** (strona **197).**

Tabela 6-3: Groza Osnowy

Rzut IkIOO	Efekt
01-05	Bełkot: Psionik wrzeszczy z bólu, gdy niekontrolowana energia Osnowy przenika poprzez jego nieprzygotowany uraysi. Mnsi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli lub zostanie ogłuszony na lk5 rund.
06-09	Porażenie: Gwałtowny wybucb energii z Osnowy atakuje umysł psionika wywołując potężny zawrót głowy. Psionik odnosi 2k5 obrażeń od energii, które ignorują premię z Wytrzymałości oraz pancerz. Postać zostaje również ogłuszona na lk5 rund.
10- 13	Wstrząs psioniczny: Z głośnym trzaskiem wyładowania energii z Osnowy psionik traci przytomność na lk5 rund. Każdy w promieniu 3kl0 metrów musi zdać Zwyczajny (+10) test Wytrzymałości, by nie zostać ogłuszonym na jedną rundę.
11- 18	Uderzenie psioniczne: Następuje eksplozja mocy, po której psionik zostaje wyrzucony na 3kl0 metrów w powietrze, po czym spada na ziemię (patrz strona 243, zasady spadania).
19-24	Rozdarcie duszy: Moc Osnowy przenika przez ciało psionika, wypalając jego duszę. Psionik nie jest w stanie korzystać z żadnych mocy psionicznych przez następną godzinę i uzyskuje 2k5 Punktów Spaczenia.
25-30	. Uwięzienie: Umysł psionika zostaje zamknięty w eterycznym więzieniu, torturowany przez wizje Osnowy, Psionik upada na ziemię i traci przytomność. Na początku każdej ' tury, aż do chwili, w której uda mu się uwolnić, musi wykonywać akcję podwójną na potrzeby Wymagającego (-10) testu Siły Woli. jeśli ten test mu się uda, jego umysł uwolnił się i powraca do ciała. Psionik drży na wspomnienie tego co przeżył, ale poza koszmarami nic innego mu nie grozi.
31-38	Chronologiczna niespójność: Czas wokół psionika zostaje wypaczony. Postać przestaje istnieć i pojawia się z powrotem po IklO turach (lub minucie czasu narracyjnego) w tym samym miejscu. Wytrzymałość i Inteligencja psionika zostają trwale obniżone o jeden punkt, gdyż jego dało i umysł nie są w stanie pogodzić się z tym, co właśnie się stało. Otrzymuje również lk5 Punktów Spaczenia.
39-46	Psioniczne lustro: Moc psionika odwraca się przeciw niemu. Rozwiąż efekt działania mocy przyjmując psionika jako jej cel. jeśli moc ma efekt pozytywny, zamiast normalnego działania zadaje ciału psionika IklO+5 obrażeń od energii (ignorując pancerz).
47-55	Podszepty z Osnowy: W promieniu 4kl0 metrów od psionika powietrze wypełniają głosy demonów szepczące koszmarne tajemnice i wstrząsające prawdy. Każda postać na tym obszarze (włączając w to psionika) musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli lub uzyskać lk5 Punktów Spaczenia i stracić taką samą ilość punktów Siły Woli. Niezależnie od tego, czy psionik zdał powyższy test, traci dodatkowo lk5+5 punktów Siły Woli.
56–58	Vice Versa: Umysł psionika zostaje katapultowany z jego ciała w ciało pobliskiej osoby lub istoty. Psionik i losowa inna istota w promieniu 50 metrów (wroga lub nie, ale nie może być nią demon, maszyna lub inna "pozbawiona duszy" istota) zamieniają się świadomością na IklO rund. Obie istoty zachowują podczas zamiany swoje wartości cech Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich, Inteligencji, Percepcji, Siły Woli i Ogłady, ale korzystają z pozostałych cech nowego ciała, jeśli którakolwiek z istot zginie, efekt ten natychmiast kończy się i świadomości wracają do swoich ciał. Obie strony tracą lk5 punktów Inteligencji pod wpływem tego doznania, jeśli w promieniu 50 metrów nie ma innych istot - spełniających powyższe warunki, psionik wpada w katatonię na lk5 rund, a jego umysł w tym czasie podróżuje przez Osnowę. Podróż ta powoduje u niego utratę IklO punktów Siły Woli, IklO punktów Inteligencji oraz uzyskanie IklO Punktów Spaczenia.
59-67	Mroczne przyzwanie: Immaterium ugina się I rozpościera rozdarcie w obliczu arogancji psionika, po czym przez wyrwę przechodzi Siewca Zarazy (patrz strona 415) lub inny wybrany przez MG pomniejszy demon. Odrażający potwór pojawia się w odległości 3kl0 metrów od psionika, na ilość rund równą lk5 + premia z Wytrzymałości psionika. Tura psionika automatycznie się kończy, po czym natychmiast następuje tura demona, który nienawidzi psionika i skupia wszystkie swe ataki na głupcu, który nieświadomie go przyzwał. Nie atakuje nikogo innego, nawet jeśli sam zostanie przez innych zaatakowany, jeśli psionik zginie, demon wraca natychmiast do Osnowy, zadowolony z dokonanego mordu.
68–72	Rozdarcie zasłony: Powietrze drży obliczami rechoczących demonów, a śmiertelnym oczom ukazuje się kalejdoskopowy krajobraz Osnowy. Wszystkie rozumne,istoty w promieniu IklOO metrów muszą zdać test Strachu (2). Psionik zamiast tego wykonuje test Strachu (4). Efekt ten utrzymuje się przez lk5 rund.
73–78	Krwawy deszcz: Wybucha psioniczna burza przesłaniająca teren w zasięgu 5kl0 metrów. Każda postać na tym obszarze (włączając w to psionika) musi zdać Ambitny (+0) test Siły lub zostanie powalona na ziemię. Poza wyjącą wichurą i deszczem krwi efekt powoduje, iż przez lk5 rund wszystkie moce psioniczne aktywowane w obszarze wichury automatycznie wywołują Grozę Osnowy, niezależnie od wszelkich wywołanych przez siebie Zjawisk Psionicznych. Psionik otrzymuje lk5+l Punktów Spaczenia.
79–82	Katastrofalna eksplozja: Poziom mocy psionika zostaje przekroczony i rozładowany w olbrzymich pociskach energii Osnowy. Każda postać na obszarze IklO metrów (włączając w to psionika) otrzymuje IklO obrażeń od energii (z Penetracją 5). Psionik nie może wykonać uniku ani zatrzymać go polem siłowym (patrz strona 168). Dodatkowo całe wyposażenie, ubranie i opancerzenie psionika ulega zniszczeniu, a on sam kończy leżąc nagi, dymiący i osmolony na ziemi. Nie jest w stanie używać jakichkolwiek mocy psionicznych przez lk5 godzin po tym zdarzeniu.
83-86	Inwazja: Z Osnowy wynurzają się wygłodniałe dusz Furie Chaosu (patrz strona 417). Każda postać w odległości IklOO metrów od psionika (włączają w to jego samego) musi zdać Trudny (-20) test Siły Woli lub uzyskać IklO Punktów Spaczenia oraz tyle samo Punktów Obłędu, a także stracić IklO punktów Siły Woli. Każda postać, której test zakończy się sukcesem, zostaje fizycznie zaatakowana przez Furię Chaosu, która oddali się w Osnowę dopiero po lk5 rundach.
87-90i	Trzęsienie rzeczywistości: Rzeczywistość pęka wokół psionika i obszar w promieniu 3kl0 metrów zostaje od niej odłączony. Przedmioty na tym obszarze naprzemiennie gniją, płoną i zamarzają. Wszystko i wszyscy otrzymują jedno trafienie na 2kl0 rozpruwających obrażeń, którego nie można uniknąć i które ignoruje pancerz. Przedmioty chronione przed wpływem Osnowy; demony oraz nietykalni otrzymują połowę obrażeń.
91-99	Wielka inwazja: Potężna i okrutna istota z Osnowy nabiera zainteresowania ciałem psionika. Wykorzystaj profil Putrifexa, Herolda Nurgla (patrz strona 416) lub innego odpowiednio potężnego demona, by przedstawić napastnika. Istota natychmiast wykonuje przeciwstawny Bardzo Trudny (-20) test Siły Woli przeciw psionikowi. Jeśli go wygra, demon opętuje ciało psionika na godzinę za każdy stopień sukcesu różnicy. Psionik uzyskuje 2kl0 Punktów Spaczenia oraz Obłędu i pozostaje pod kontrolą demona aż do końca działania efektu, jeśli umrze opętany, demon ujawni się fizycznie na caty pozostały czas. Jeśli psionik wygra test przeciwstawny, traci 2kl0 punktów Wytrzymałości, a jego ciało staje się przewodnikiem energii Osnowy. Otrzymuje permanentny modyfikator+10 na Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne oraz Tabeli 6-3: Groza Osnowy.
100+	Zagłada: Psionjk zostaje natychmiast spopielony przez szalejące płomienie Immaterium lub wciągnietyw najgłębszą burzę Osnowy. Nie może uniknąć tej śmiercljrzez spalenie Progu Przeznaczenia i zostaje nieodwołalnie zniszczony. Istnieje szansa, iż w jego miejscu pojawi się jakiegoś rodzaju demoniczna istota. Jej rodzaj zostaje okreslśny przez MG, i?w oparciu o to jak potężny byi psionik, jako że powinien on przyciągnąć równie potężną istotę. Szansa nijpojawienie się demona równa jest wysokości Siły Woi; psion.kż (jeśli rzut będzie równy bądź niższy od cechy, demon zjawia się zamiast psionika).

Współczynniki PsiONICZNE w mocach psionicznych

Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszelkie odniesienia do Współczynnika Psionicznego w opisie mocy (na przykład jej zasięgu lub zadawane przez nią obrażeniach) korzystają z jego ostatecznego, efektywnego poziomu wykorzystanego do manifestacji mocy Oznacza to, iż jeśli psionik manifestuje moc na poziomie WP niższym od podstawowego, moc zdziała znacznie mniej, niż gdyby się forsował.

Gdy psionik podczas testu Skupienia Mocy wyrzuci dublet (lub dowolny wynik poza dubletem jeśli moc była forsowana), należy wykonać rzut na Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne na str. 196. Szczególnie wysokie rzuty na tej tabeli mogą wywołać konieczność rzutu także na Tabeli 6-3: Groza Osnowy na str. 197 Niektóre moce, zgodnie z ich opisem, podczas aktywaq'i wywołują odmienne efekty w świecie materialnym.

Podtrzymywanie mocy psionicznych

Działanie niektórych mocy psionicznych można, zgodnie z ich opisem, podtrzymywać dość długo. Psionik robi to bez konieczności wykonywania dalszych testów Skupienia Mocy, ponieważ podtrzymywanie działania jednej mocy kosztuje go znacznie mniej wysiłku od jej aktywacji. Próba jednoczesnego podtrzymywania większej ich liczby staje się trudniejsza, wymuszając podzielność uwagi psionika pomiędzy kilka jednoczesnych efektów, co wymaga głębszej koncentracji.

Jeśli moc może być podtrzymywana, odpowiednia akcja określająca ilość koniecznego do tego wysiłku, będzie wymieniona w opisie. Przykładowo, moc z zapisem o akcji zwykłej oznacza, iż postać musi poświęcić jedną ze swych dwóch akcji zwykfych do podtrzymywania jej efektów: Jeśli psionik podtrzymuje tylko jedną moc, wystarcza to do utrzymania jej efektów. Działanie dowolnej mocy nie posiadającej takiego zapisu kończy się razem z turą psionika.

Podtrzymywanie więcej niż jednej mocy jest znacznie trudniejsze. Każda postać próbująca podtrzymywać dwie lub więcej mocy jednocześnie, musi poświęcić na to najdłuższą z akcji przez nie wymaganych, dzięki czemu działanie ich wszystkich zostanie podtrzymane. Co gorsza jednak,! energia, nad którą psionik usiłuje w ten sposób-zapanować, staje się coraz trudniejsza do okiełznania, szyhko wymykając się spod jego kontroli (przy, nawet najmniejszym, zachwianiu koncentracji. Jeśli psionik wy woła Zjawiska Psioniczne, podtrzymując więcej niż jedną moc, musi dodać +10 do rzutu na Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne za każdą dodatkowo podtrzymywaną moc poza pierwszą.

Za zgodą MG Bohaterowie Graczy oraz szczególnie ważni BN-i mogą podjąć próbę wyrwania się spod działania wymierzonych W' nich, podtrzymywanych przez psionika mocy Po upływie czasu określonego przez MG postać taka może Spróbować ponownie zdać ten sam test przeciwstawny, którym nie udało się jej wcześniej odeprzeć działania mocy Jeśli postać tym razem wygra test, wyrywa się spod wpływu psionika.

Pociski psioniczne

WjjifesasMMwag— -i i-

Efektem działania części mocy' psionicznych są uderzenia lub pociski energetyczne, które powodują obrażenia w sposób bardzo zbliżony do broni. Moce te są regulowane przez takie same podstawowe zasady Psionik musi wybrać jeden cel w zasięgu mocy i w polu widzenia. Jeśli test Skupienia yMocy zakończy się sukcesem, zostanie on trafiony Sprawdź lokację trafienia na ŝtmnie 226 wykorzystując test Skupienia Mocy jako test ataku. Istnieją trzy inne warianty tych zasad - nawałnice, burze oraz eksplozje psioniczne

Wszelkiego rodzaju pociski psioniczne mogą być unikane w ten sam sposób, co każdy inny rodzaj ataku dystansowego. Do uniknięcia psionicznego pocisku wystarcza udany test uniku. Uniknięcie burzy psionicznej lub psionicznej eksplozji rozwiązywane jest tak samo jak unikanie ognia automatycznego oraz efektów obszarowych (patrz strona 220).

Nawałnica psioniczna

Nawałnica psioniczna to zgrupowanie pocisków energetycznych, podobne ataku bronią półautomatyczną. Jeśli test Skupienia Mocy zakończy się sukcesem, psionik generuje jeden pocisk psioniczny za pierwszy stopień sukcesu oraz kolejne, po jednym za każde dw'a dodatkowe stopnie sukcesu. Ilość uzyskanych w ten sposób trafień nie może przekroczyć efektywnego WP użytego przez psionika do aktywacji mocy. Pierwsze trafienie musi dosięgnąć pierwotnie wybranego celu, kolejne zaś mogą być skierowane w ten sam lub dowolny inny ceł w promieniu dwóch metrów, o ile wszystkie są w zasięgu i polu widzenia.

Burza psioniczna

Burze psioniczne składają się z wielu pocisków psionicznych, podobnie do broni strzelającej ogniem automatycznym. Jeśli test Skupienia Mocy zakończy' się sukcesem, psionik generuje liczbę pocisków psionicznych równą ilości uzyskanych stopni sukcesu. Ilość uzyskanych w ten sposób trafień nie może przekroczyć efektywnego WP użytego przez psionika do aktywacji mocy Pieiwsze trafienie musi dosięgnąć pierwotnie wybranego celu, kolejne zaś mogą być skierowane w ten sam lub dowolny inny cel w promieniu dwóch metrów, o ile wszystkie są w zasięgu i polu widzenia.

Eksplozia psioniczna

Eksplozje psioniczne wybuchają na szerokim obszarze, jednocześnie wpływając na Mele celów Psionik musi wybrać dowolny punkt w przestrzeni znajdujący się w zasięgu i polu widzenia. Jeśli test Skupienia Mocy zakończy' się sukcesem, każdy cel na obszarze eksplozji psionicznej zostaje trafiony

Moce psioniczne

Jak już mówiłem, miał mnie na muszce i wtedy jego karabin maszynowy po prostu eksplodował. Mam wrażenie, że taki już mój fart.

- Leelo Zol, niesankcjonowany psionik

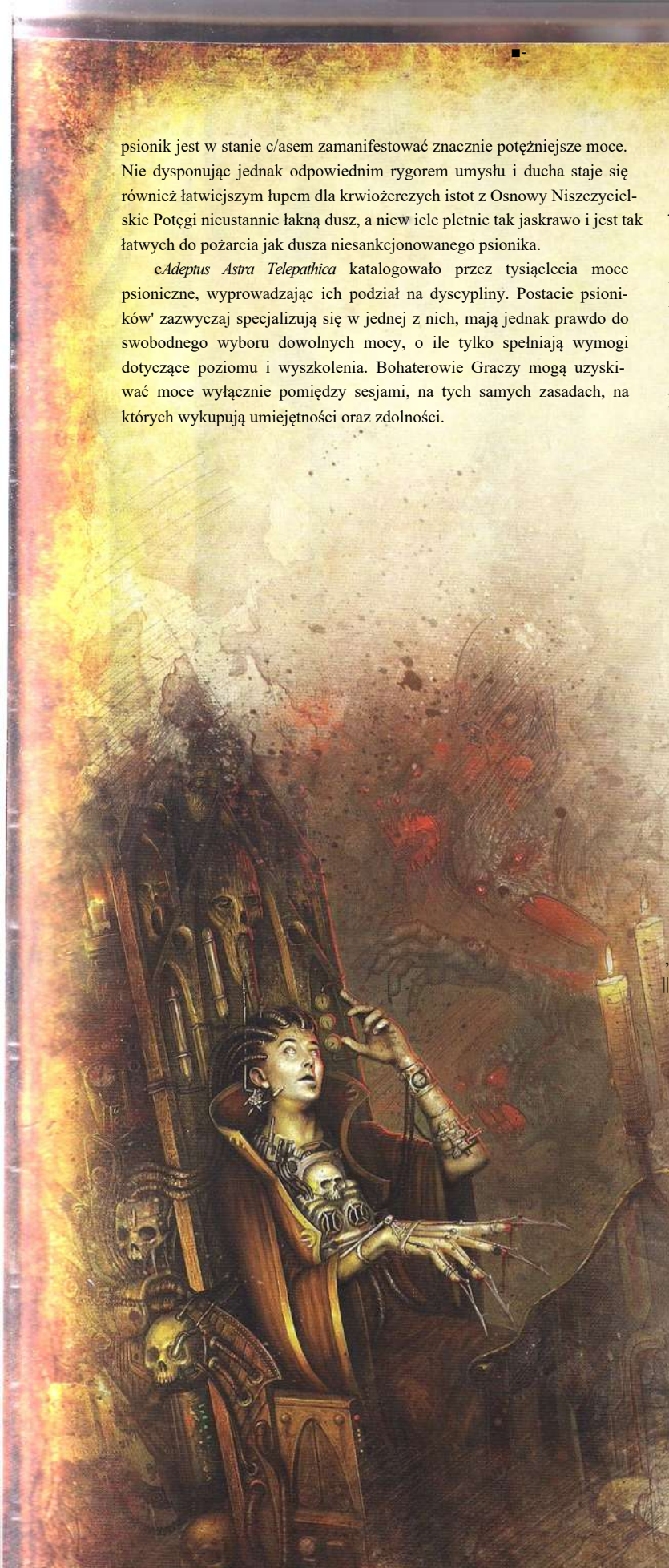
Moce psioniczne działają bardzo podobnie do umiejętności,, pozwalając psionikowi na manifestowanie nienaturalnych efektów oraz możliwości. Psionicy korzystają ze swego wrodzonego, głębokiego (niektórzy powiedzieliby, że bluźnierczegd) dostępu do energii Osnowy, tworząc efekty niesamowitej wspaniałości lub koszmarnego zniszczenia.

Sankcjonowani psionicy zaczynają swą posługę na przerażających Czarnych Statkach należących do *Adeptus Astra Telepathica.* Gdy dotrą na Terrę, zostają poddani badaniom i próbom mającym ustalić ich przydatność w służbie Imperatorowi. Ci, którzy wykażą wielkie zdolności telepatyczne, mogą zostać Astropatami. Inni otrzymać mogą specjalistyczne szkolenie bojowe i zostać oddelegowanymi do służby u boku (ale nigdy w szeregach) regimentów Gwardii Imperialnej w całej galaktyce.

Niektórym psionikom udaje się uniknąć uwagi Czarnych Statków, za pomocą sprytu lub podstępu, *czy* też dzięki protekcji Inkwizytora pragnącego wykorzystać ich moc dla własnych celów Ponieważ'nigdy nie przeszli procesu sankcjonowania, ani też formalnego reżimu treningowego, który mógłby ochronić ich umysły, każdy z nich jest wielkim zagrożenlK , zarówno dla swych wrogów, jak i sprzymierzeńców'. Niesaitkcjonowany

psionik jest w stanie c/asem zamanifestować znacznie potężniejsze moce. Nie dysponując jednak odpowiednim rygorem umysłu i ducha staje się również łatwiejszym łupem dla krwiożerczych istot z Osnowy Niszczycielskie Potęgi nieustannie łakną dusz, a niew iele pletnie tak jaskrawo i jest tak łatwych do pożarcia jak dusza niesankcjonowanego psionika.

c*Adeptus Astra Telepathica* katalogowało przez tysiąclecia moce psioniczne, wyprowadzając ich podział na dyscypliny. Postacie psioników' zazwyczaj specjalizują się w jednej z nich, mają jednak prawdo do swobodnego wyboru dowolnych mocy, o ile tylko spełniają wymogi dotyczące poziomu i wyszkolenia. Bohaterowie Graczy mogą uzyskiwać moce wyłącznie pomiędzy sesjami, na tych samych zasadach, na których wykupują umiejętności oraz zdolności.



POZYSKIWANIE NOWYCH MOCY

Jeśli postać posiada Współczynnik Psioniczny na poziomie 1 lub wyższym, może nabyć moce psioniczne dzięki wydaniu zdobytych podczas gry Punktów Doświadczenia. Bohater używa wyłącznie wykupionych mocy psionicznych. Aby nabyć daną moc, postać musi mieć do niej dostęp w odpowiednim drzew'ku dyscypliny oraz spełniać wszelkie wymagania. Ilość PD niezbędnych do wykupienia danej mocy podana jest w jej opisie.

DRZEWKA DYSCYPLIN

Wszystkie moce są zakwalifikowane do jednej z wielu dyscyplin psionicznych i pogrupowane w drzewdta, składające się ze zbioru mocy połączonych ścieżkami. Gdy postać ma zamiar wykupić moc, musi spraw'dzić, czy ma do niej dostęp w ramach danego drzewka. Aby go uzyskać, musi być w stanie przejść po ścieżkach od górnej mocy do pożądanej, nie przechodząc przez żadną z jeszcze nie posiadanych mocy. Psionicy automatycznie uzyskują dostęp do najwyżej położonej mocy w' każdym drzewłui dyscyplin.

FORMAT MOCY

Każda z mocy psionicznych jest opisywana zgodnie z poniższym formatem:

Nazwa: Nazwa danej mocy.

Wartość: Liczba Punktów Doświadczenia wymaganych do nabycia i nauczenia się danej mocy.

Wymagania: Wymagane techniki lub inne warunki, które psionik musi spełnić, by poznać daną moc.

Akcja: Akcja Skupienie Mocy (patrz strona 223) wymagana . do aktywacji danej mocy psionicznej. Zazwyczaj jest to akcja darmowa, zwykła, podwójna, przedłużona lub reakcja.

Skupienie Mocy: Ten wpis określa cechę wykorzysty- ,- waną w teście Skupienia Mocy, zazwyczaj Siłę Woli, czasem || | / ; jednak używa się innych. Nadmieniona tu będzie trudność testu aktywacji mocy oraz czy będzie on przeciwstawny.

Zasięg: Zasięg, na jakim moc może zostać wykorzystana, zazwyczaj wyrażany w· metrach bądź kilometrach, mnożonych przez efektywny WP użyty do aktywacji mocy. Jeśli zasięg jest promieniem, mierzony jest on , zawsze z psionikiem jako centrum obszaru. Promień opisuje sferę wokół psionika, wyznaczając dystans IŁ W' każdym kierunku od niego.

T Podtrzymywanie: Określa czy moc może być k| podtrzymywana (patrz strona 198) oraz jakiej akcji należy w tym celu użyć. Zawsze będzie to i \ jedna z następujących opcji: Nie, akcja darmowa, akcja zwykła, akcja podwójna.

Podtyp: Określa konkretny podtyp akcji dla testu Skupienia Mocy. Więcej informacji o podty- • pach akcji znajduje się na stronie 218.

> Efekt: Opisuje działanie oraz zasady rządzące mocą. włączając w to wpływ' zmiennych wynikających z efektywnego WP psionika oraz liczby stopni sukcesu w teście Skupienia Mocy na końcową potęgę. Gdy opis efektu mocy odnosi się do WP psionika, zawrze mówi o: jego efektywnej wartości, a nie bazowej.

Zjawiska Psioniczne: Niektóre niezwykłe moce powodują odmienne lub dodatkowe Zjaw iska Psioniczne. ajje® dana moc korzysta wyłącznie ze standardowych zasad Zjawisk, ta sekcja będzie nieobecna.

BIOMANCJA

Jako artyści żywego ciała, Biomanci sę w stanie pozwolić sobie na przekroczenie barier ludzkiego organizmu, a nawet kontrolowanie procesów' biologicznych zachodzęcych w nich. Moce te pozwalają psiotiikowi na zwiększenie własnych możliwości oraz wspieranie sprzymierzeńców, mogę jednak zostać wykorzystane do zatrzymania jedną myślę serca wroga.

KRWOTOK

Czerpiąc ze swej władzy nad żywymi ciałami, Biomanta przyspiesza rytm serca swej ofiary ponad jego biologicznę wytrzymałość Zaatakowana przez własne ciało ofiara zalewa się krwię rozsadzajęcę jej mózg i nabrzmiałe żyły. Osoby stojęce w pobliżu czuję jak ich serca wpadaję w ten sam nienaturalny rytm i również padaję ofiarę tej przypadłości.
Wartość: 400 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny 4
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagajęcy (-10) przeciwstawny test Siły Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak, Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia, który przeciwstawia się tej mocy testem Wytrzymałości. Jeśli zakończy się porażkę, cel odnosi obrażenia od energii w wysokości równej WP psionika, +1 na każdy uzyskany stopień porażki. Obrażenia te ignoruję premię z Wytrzymałości oraz pancerz. Jeśli przeciwnik zostanie zabity, psionik jest w stanie aktywować tę moc ponownie, w ramach akcji darmowej, na dowolny dopuszczalny cel w zasięgu 5 metrów od pierwotnej ofiary

KSZTAŁTOWANIE CIAŁA

Potężni Biomanci są w stanie w finezyjny sposób kształtować ciało zgodnie ze swoją wolę. Psionik u szczytu swych możliwości może czynić to z wprawę, której pozazdrościłby mu każdy rzeźbiarz.
Wartość: 200 PD
Wymagania: Percepcja 35, Wytrzymałość 30
Akcja: Podwójna
Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Sity Woli
Zasięg: 1 metr
Podtrzymywanie: Akcja darmowa
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera siebie lub inną postać, którą jest w stanie dotknąć. Na czas działania mocy fizyczny wygląd celu zmienia się zgodnie z życzeniem psionika. Ilość oraz precyzja zmian zależę od efektywnego WP Poniżej znajduję się ogólne wytyczne, aczkolwiek MG ma prawo zmienić zakres działania mocy zgodnie ze swymi potrzebami.

- WP 1-3: Psionik jest w stanie zmienić subtelnie kształty, tonację i barwy ciała, zniekształcając wygląd celu. Nie ma jednak wpływał na ostateczny wizerunek postaci.
- WP 4-6: Psionik jest w stanie zmienić ciało, włosy, oczy i inne fizyczne cechy. Może wybrać w jaki sposób zostanę zmienione, lecz nie tak precyzyjnie, by naśladować innych.
- WP 7-9: Psionik zmienia wygląd tak, że może przypominać inną, konkretną osobę. Musi jednak dysponować jej zdjęciem lub nagraniem, chyba że widział ją wcześniej na żywo.
- WP 10: Psionik tak kształtuje dało, że cel wygląda jak zupełnie inna osoba. Ponad to, jest w stanie tak zmienić jego fizyczność, by nie przypominał już człowieka.

Wszelkie testy dotyczące prób identyfikacji prawdziwej tożsamości celu są obłożone negatywnym modyfikatorem równym 5xWP, na czas działania mocy. Jeśli celem nie jest aktywująca ją postać, efekt utrzymuje się tak długo, jak działa moc, bez względu na odległość od psionika.

ODNOWIENIE SIŁ

Psionik czerpie moc Osnowy i odbudowntje silę ciała. Czyn ten jest potencjalnie niebezpieczny, aczkolwiek częstokroć niezbędny, aby drużyna mogła funkcjonować. Akoliti, pełni nowych sił, mogę działać dalej.
Wartość 100 PD
Wymagania: Wytrzymałość 30
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Sity Woli
Zasięg: 1 metr
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik usuwa Zmęczenie z siebie oraz sprzymierzeńców znajdujących się w zasięgu mocy. Jest w stanie wybrać, iłe każda postać strad poziomów, jednak ich suma nie może przekraczać wartości jego ' Współczynnika Psionicznego. Wykorzystanie tej mocy wymaga od psionika niesamowitego wysiłku. Przed kolejnym jej użyciem musi minąć przynajmniej 12 godzin.

OSŁABIENIE

Psionik uderza w swój cel mackami energii Osnoww Przerażająca moc szybko pozbawia ofiarę sił witalnych, każdym dotknięciem w ydzierając fragment jej duszy.
Wartość: 100 PD
Wymagania: Wytrzymałość 35
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwstawny test Sity Woli
Zasięg: 20 metrów x WP
Podtrzymywanie: Akcja zwykła
Podtyp: Atak, Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w' zasięgu i polu widzenia, który przeciwstawia się tej mocy testem Wytrzymałości. Jeśli zakończy się porażką, cel zostaje ogłuszony na jedną rundę. Dodatkowa, przez cały czas działania tej mocy, jeśli cel wyrzuci dublet w dowolnym teście, otrzymuje liczbę poziomów Zmęczenia równą połowie WP psionika, zaokrąglając w' dół. Pojedynczy cel może być pod wpływem tylko jednego Osłabienia na raz. Dodatkowe użycie tej mocy na .nim nie odniesie żadnego skutku. , v ?

PORAŻENIE

Psionik, czerpiąc energię z własnego pola bioelektrycznego, przemienia ją w niszczycielską siłę, miotając w przeciwnika pociskami huczących błyskawice Niektórzy twierdzą, że ich barwa i wygląd mogą wiele powiedzieć na temat stanu duszy Biomanty, posługującego się tą mocą.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Siła Woli 40

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 20 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Atak, Koncentracja

PORAŻENIE	NAWAŁNICA PSIONICZNA
ZAS. 20 M X WP	OBR. 1K10+ WP (EN) | PEN. 4
UWAGI: –	

Przyspieszenie

Sięgając do potęgi Osnowy; psionik przepełnia swe ciało energię, przekraczając ograniczenia fizycznych możliwości. Pod wpływem tej mocy psionik porusza się z niewiarygodną prędkością, upewniając się, że żaden heretyk nie umknie sprawiedliwości.
Wartość: 500 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny 5
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli
Zasięg: Psionik
Podtrzymywanie: Akcja darmowa
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik uzyskuje właściwości: nadnaturalna Walka Wręcz (X), nadnaturalne Umiejętności Strzeleckie (X) oraz nadnaturalna Zręczność (X), gdzie wartość „X" jest równa WP psionika.

Wyssanie życia

Psionik wsysa sity życiowe z ciała swej bezwolnej ofiary, po czym wchłania je, odżywiając i wzmacniając własny organizm.
Wartość: 400 PD
Wymagania: Wytrzymałość 40
Akcja: Podwójna
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) przeciwstawny test Sity Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Akcja darmowa
Podtyp: Atak, Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara opiera się mocy, wykonując test Wytrzymałości. Jeśli zakończy się porażką, traci lklO + WP punktów Wytrzymałości, zaś psionik otrzymuje właściwość nadnaturalna Wytrzymałość (1), której wartość zostaje zwiększona o 1 za każde pełne 5 punktów Wytrzymałości odebranych przez tę moc. Właściwość ta utrzymuje się tak długo, jak długo podtrzymywane jest działanie mocy.

Wytrwałość

Koncentrując swój umysł na poranionych ciałach sprzymierzeńców, psionik wzmaga działanie ich organizmów, inicjując nagły rozrost komórek. W kilka chwil strzaskane kości zrastają się, ziejące rany zostają uleczone, a efekty obrażeń odniesionych w walce przemijają.
Wartość: 300 PD
Wymagania: Wytrzymałość 30
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Sity Woli
Zasięg: Promień 3 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik oraz jego znajdujący się w zasięgu sprzymierzeńcy, w liczbie równej jego WP, leczą się z ilości obrażeń równej połowie WP psionika zaokrąglonej w górę. Mogą również natychmiast przemóc efekt przygwożdżenia. Wykorzystanie tej mocy wymaga od psionika niesamowitego wysiłku. Przed kolejnym jej użyciem musi minąć przynajmniej 12 godzin.

Żelazne ciało

Ciało psionika twardnieje i przemienia się w żywy metal. Psionik staje się ciężki, ale też niesamowicie odporny fizycznie. Jego nowe ciało pozwala mu ignorować ogień broni ręcznej i miażdżyć przeciwników gołymi rękami.
Wartość: 400 PD
Wymagania: Siła 35, Wytrzymałość 35
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Trudny (-20) test Siły Woli
Zasięg: Psionik
Podtrzymywanie: Akcja darmowa
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Podczas działania mocy psionik uzyskuje właściwości: nadnaturalna Wytrzymałość (X) oraz nadnaturalna Siła (X),. gdzie wartość "X" równa jest zaokrąglonej w górę połpwie jego. WE Cięższe ciało wadzi mu jednak, przez co otrzymuje *km* -10 do Zręczności na czas działania mocy.

Proroctwa

Będące zapewne najstarszą ze zdolności psionicznych, prorokowanie pozwala na przepowiadanie przyszłości. Choć wróżbici szukają odpowiedzi w rozrzuconych zwierzęcych trzewiach bądź studiuję ruch gwiazd, tak naprawdę zwracają się ku odwiecznemu królestwu Osnowy. Moce prorocze są nieodzownym narzędziem dla Inkwizytora oraz jego Akolitów, podczas wykonywania swych obowiyzki - zarówno w ogniu walki, jak i podczas prowadzenia śledztw

Nieszczęście

Wypaczajyc przeznaczenie, psionik skupia się na tym, by jego wroga spotkało każde możliwe nieszczęście, od zawstydzających zbiegów okoliczności, po konflikty na śmierć i życie. Los odwraca się od celu tej mocy na każdym kroku.
Wartość: 300 PD
Wymagania: Siła Woli 45
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) przeciwstawny test Siły Woli
Zasięg: 20 metrów x WP
Podtrzymywanie: Akcja darmowa
Podtyp: Atak, Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara przeciwstawia się mocy, wykonując test Siły Woli. Jeśli zakończy się porażką, zaczyna mieć pecha na każdym kroku. Na czas trwania mocy jej Punkty Pancerza zostają zmniejszone o połowę WP psionika, zaokrągloną w górę, a jej broń zacina się po każdym teście ataku zakończonym porażką.

Ostrzeżenie

Przewidując intencje swych wrogów, psionik czerpie moc z Osnowy i delikatnie zmienia rozwój wydarzeń. Nie poruszając nawet jednym mięśniem, ratuje swego sprzymierzeńca przed, wydawałoby się nieuchronnymi, obrażeniami i wprawia wroga w osłupienie.
Wartość: 400 PD
Wymagania: Percepcja 50
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test wyczucia Osnowy
Zasięg: 3 metry x WP
Podtrzymywanie: Akcja darmowa
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Na czas trwania mocy, psionik oraz jego znajdujący się w zasięgu sprzymierzeńcy, W liczbie równej jego WP, otrzymują do wszystkich testów obrony premię równą dwukrotności WP psionika. Jeśli sojusznicy znajdą się poza zasięgiem mocy, utracą płynące z niej korzyści.

Postrzeganie Osnowy

Psionik otwiera swe zmysły na Osnowę, pozwalając nienaturalnym mackom energii wpływać na swą percepcję. Ciało nie stawia mu dłużej żadnych ograniczeń, jego wzrok sięga dalej i niczym drapieżnik jest w stanie z daleka dojrzeć ofiarę.
Wartość: 100 PD
Wymagania: Siła Woli 35
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test wyczucia Osnowy
Zasięg: Psionik
Podtrzymywanie: Akcja zwykła
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik uzyskuje właściwość dodatkowe zmysły (X), gdzie wartość „X" równa jest 10xWP psionika.

Prekognicia

Psionik staje się świadkiem namacalnych i nieodróżnialnych od rzeczywistości wizji swej własnej przyszłości. Dzięki temu jest w stanie zapobiegać wybranym przez siebie zdarzeniom lub upewniać się, iż będą miały miejsce.
Wartość: 400 PD
Wymagania: Percepcja 45, Siła Woli 45
Akcja: Podwójna
Skupienie Mocy: Trudny (-20) test wyczucia Osnowy
Zasięg: 5 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik uzyskuje liczbę przerzutów równą swemu WE Utrzymują się one do początku jego następnej tury Na czas tej rundy za każdym razem, gdy będący w zasięgu mocy sprzymierzeniec wykona,, test lub rzut na obrażenia, psionik może poświęcić jeden przerzut, pozwalając sojusznikowi na powtórzenie tej czynności. Jeśli psionik zginie lub straci przytomność przed początkiem swej następnej tury, korzyści wnikające z tej mocy przepadają.

Przeczucie

Psionik pozyskuje nadnaturalny szósty zmysł. W niewytłumaczalny sposób natchniony wie, gdzie i jak jego wrogowie zaatakują, potrafi więc unikać ciosów i wyładowań laserów z przerażającą łatwością i pogardą.
Wartość: 200 PD
Wymagania: Ranga 1. wyczucia Osnowy
Akcja: Reakcja
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Percepcji
Zasięg: Psionik
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: W dowolnej sytuacji, w której psionik byłby zmuszony do testu obrony, może zamiast tego podjąć próbę aktywacji tej mocy. Jeśli się powiedzie, atak chybia, jak gdyby psionik zdał test obrony, osiągając tyle stopni sukcesu, ile otrzymał ich w teście Skupienia Mocy.

Porady dla MG: Proroctwa

Niektóre z mocy Proroctw niosą ze sobą wizje, na podstawie których przepowiedzieć można przyszłość lub mówić o przeszłych wydarzeniach. Ponieważ moce te działają przede wszystkim w sposób narracyjny, ich wykorzystanie może nastręczać trudności. Niezależnie od tego, jak dobrze przygotuje się do sesji, żaden MG nie może być pewien rozwoju wydarzeń. MG mają jednak kilka opcji do wyboru, gdy przychodzi do rozsądzenia, w jaki sposób gracze mają korzystać z tych mocy. Być może nie będzie to konieczne, by MG precyzyjnie opisywał treść wizji doświadczanych przez postać gracza. Częstokroć wystarczy przyznać postaci gracza premię w teście, do którego odnosiła się dana wizja.

Innym problemem staje się sama natura proroctw. Śledztwa to istotna część gry w **Dark Heresy**, toteż przyzwolenie na to, by jeden Akolita samodzielnie rozwiązał sprawę przy pomocy potężnej mocy psionicznej może nie być najlepszym pomysłem. Na szczęście Osnowa i przeznaczenie są kapryśnymi tworami. MG może i wręcz powinien wyrażać się niejasno, opisując zawartość wizji graczom - twarze, otoczenie i inne szczegóły mogą być rozmyte, niedookreślone. MG jest wówczas w stanie przekazać graczom tyle informacji, by im dopomóc, jednocześnie nie rujnując fabuły. Należy również pamiętać, iż psionik niekoniecznie musi doświadczać wizji dotyczących własnych zamiarów i celów. MG powinien także się upewnić, że gracz skorzysta na udanym wykorzystaniu mocy proroczych. Każde użycie psioniki niesie ze sobą ryzyko. Wizje pozbawione są kontekstu, co grozi koniecznością działania w oparciu o niepełne informacje.

Podsumowując, MG powinien postrzegać wykorzystanie Proroctw przez graczy nie jako problem, lecz jako szansę. Ma pełną kontrolę nad tym, jakie informacje gracze otrzymają. Dzięki odrobinie planowania, utrzyma graczy na właściwym kursie, a nawet wprowadzić nowe zalążki przygód, jednocześnie nie ułatwiając sprawy.

Przepowiednia

Psionik postrzega krótkie, nieostre urywki swej bezpośredniej przyszłości i jest w stanie wykorzystać ten fakt prowadząc drużynę przeciw wrogom. Choć urywki te są niejasne, przepowiednia może oznaczać różnicę między życiem a śmiercią.
Wartość: 200 PD
Wymagania: Ranga 1. wyczucia Osnowy
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test wyczucia Osnowy
Zasięg: 3 metry x WP
Podtrzymywanie: Akcja zwykła
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Na czas trwania mocy, psionik oraz jego znajdujący się w zasięgu sprzymierzeńcy, w liczbie równej jego WP, uzyskują premię
•do Walki Wręcz oraz Umiejętności Strzeleckich równą podwojonemu WP psionika. Sojusznicy utracą tę premię, jeśli znajdą się poza zasięgiem mocy

Przewrotny los

Dotknąwszy innej postaci bądź jakiegoś' przedmiotu, psionik jest w stanie dostrzec wizje ich przyszłos'ci oraz przeszłości. Mimo iż są niejasne, pokazują nie tylko to, co było, ale także to, co nadejdzie.
Wartość: 500 PD
Wymagania: Percepcja 50
Akcja: Podwójna
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test wyczucia Osnowy
Zasięg: Psionik
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt Wizja trwa przez liczbę sekund równą dwukrotnej wartości WP psionika. Obejmuje przeszłość lub przyszłość obiektu poddanego działaniu mocy, na okres tylu dni w przód lub wstecz, ile wynosi WP psionika. Za zgodą MG, kontrola nad wizją jest większa, im wyższy jest WP psionika.

Wyczucie czasu

Przeczucia psionika są na tyle precyzyjne, że jest w stanie dokładnie przewidzieć moment, w którym przeciwnik odsłoni się na atak. Co więcej, potrafi stworzyć więź pomiędzy przeznaczeniem swych sprzymierzeńców, chwilowo łącząc ze sobą ich losy i umożliwiając im oddanie strzału w perfekcyjnej harmonii - naciskają spust jeszcze za nim przeciwnik zorientuje się w ich zamiarach.
Wartość: 300 PD
Wymagania: Percepcja 55
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test wyczucia Osnowy
Zasięg: 3 metry x WP
Podtrzymywanie: Akcja zwykła
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Na czas trwania mocy, psionik oraz jego znajdujący się w zasięgu sprzymierzeńcy, w liczbie równej jego WP, po wykonaniu udanego ataku dystansowego, ignorują efekt ochrony lokacji trafienia przeciwnika, wynikający z wykorzystywanej osłony Jeśli sojusznicy znajdą się poza zasięgiem mocy, utracą płynące z niej korzyści.

Tabela 6-4: Rezultaty Wzroku wyroczni

PS	Rezultat
1	Pojedyncze zagrożenie: Psionik jest w stanie skoncentrować swój wzrok na jednej kluczowej czynności, którą jego wróg planuje lub właśnie wykonuje. Może być to zasadzka, ukryci heretyckiego tomu czy złożenie krwawej ofiary.
2	Ruchy wrogów: Wizje psionika rozciągają się na szerokim obszarze, umożliwiając mu dostrzeżenie całokształtu aktywności wroga na polu bitewnym bądź poziomie kopca. Nie jest jednak w stanie skupić wzroku na tyle, by dojrzeć szczegóły na poziomie pojedynczych osób.
3	Liczebnoć$_t$ wrogów: Psionik kontroluje precyzję swej wizji. Świadom jest informacji wynikających z powyższych efektó a do tego dostrzega szczegóły aktywności pojedynczych osó i potrafi oszacować dokładną liczebność sił wroga.
4+	Pląsy wrogów: Psionik przebija się przez zasłonę czasu, postrzegając teren i niezliczone możliwe wyniki zachodzący na nim konfliktów. Świadom jest informacji wynikających z powyższych efektów, a do tego zdaje sobie sprawę ze szczegółowych planów wrogich przywódców.

Moce Proroctw

Wzrok wyroczni

Najbardziej doświadczeni prorocy są w stanie uzyskać wgląd nie tylko w przyszłość, ale i teraźniejszość Nie ograniczony swymi fizycznymi zmysłami umysł proroka szybuję, gdzie tylko chce. Niewiele jest w stanie ukryć się przed jegoywzrokiem.

Wartość: 200 PD

Wymagania: Ranga 2. wyczucia Osnowy

Akcja: Specjalna

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test wyczucia Osnowy

Zasięg: Psionik

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Aby rozpocząć rytuał, psionik musi spędzić przynajmniej trzydzieści minut korzystając z rozmaitych psionicznych rekwizytów, by. skupić swój mistyczny wzrok. Ciągnie w tym celu karty Tarota, rozrzuca runy, wpatruje się w ogień lub korzysta z innych metod, licznych jak wszystkie gwiazdy Imperium. Na koniec tych starań wykonuje test Skupienia Mocy, z zamiarem rozszerzenia swego postrzegania na dany teren. Mistrz Gry udziela mu informacji zgodnie z liczbą stopni sukcesu, zgodnie z Tabelą 6-4: Rezultaty Wzroku wyroczni.

PIROMANCJA

Piromancja jest najhardziej destrukcyjny z dyscyplin psionicznych. Pozwala tworzyć i kontrolować płomienie. Moce te stosowane są najczyściej w boju. Psionik jest w stanie pokazać cały wachlarz zdolności od podpalania ciał przeciwników, po przyzywanie ścian ognia chroniących sprzymierzeńców Piromanci wywołują powszechny lęk, jako że ich moc, raz przyzwana jest trudna do opanowania i może przyczynić siy doi znacznych szkód.

BURZA OGNIA

Psionik otacza siy eksplozję ognistej energii, promieniującej z jego ciała. Gdy skupia swy moc, wokół niego pojawia siy gorejąca aura, jaśniejyca i rozgrzewajyca siy, aż do gwałtownego rozszerzenia we wszystkich kierunkach. W oku burzy psionik pozostaje nietknięty podczas gdy wszystko wokół ulega spopieleniu.

* Wartość 400 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny 4
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Sity Woli
Zasięg: 20 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak

BURZA OGNIA	NAWAŁNICA PSIONICZNAI
ZAS. 20 M X WP	JOBR. 1K10+2+2XWP (EN) [PEN. 0
UWAGI: ZAPALAJĄCA	

INFERNO

Skupiajyc swą moc psionik jest w stanie podpalić powietrze wokół wroga, który nagle znajduje siy w samym centrum gwałtownego pożaru.

Wartość: 500 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny 5
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagające (-10) test Siły Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak, Koncentracja

INFERNO	EKSPLOZJA PSIONICZNAI
Z AS. 10M X WP	OBR. 2K1 0+3XWP (EN) [PEN. 0
UWAGI: WYBUCHOWA (WP), ZAPALAJĄCA	

KONTROLA PŁOMIENI

Psionik chwyta pobliski płomień za pomocy siły umysłu i kształtuje go zgodnie ze swoją woły. Ogień dostrojony jest do Piromanty, może wygasnąć na jego życzenie lub poruszać siy po obszarach, których jeszcze nie dotknęła pożoga.

Wartość: 100 PD
Wymagania: Siła Woli 35
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Rutynowy (+20) test Siły Woli
Zasięg: 10 metrów' x WP
Podtrzymywanie: Akcja zwykła
Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik wybiera płonący powierzchnię w zasięgu i polu wi-i dzenia, o promieniu nie wńększym niż WP wyrażony w metrach. W każdej rundzie może owe płomienie kontrolować bądź też ugasić. Jeśli wybierze to drugie, ogień zostaje stłumiony, zaś działanie mocy się kończy. Wybierając kontrolę, może przemieszczać płomień wzdłuż łatwopalnych powierzchni, na odległość równy WP wyrażonemu w metrach na rundę.

OGNISTA AURA

Nienaturalne płomienie spowijają cały sylwetkę psionika, nie ranią go jednak, choć jednocześnie spalają wszystko inne w pobliżu.

Wartość: 400 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny 4
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Sity Woli
Zasięg: Psionik
Podtrzymywanie: Akcja zwykła
Podtyp: Koncentracja

Efekt: Podczas działania tej mocy wszystkie ataki wykonane' przez psiónika w walce wręcz zadają dodatkowa obrażenia od energii w wysokości równej jego WP oraz uzyskują właściwość Zapalająca. Dodatkow'**o**, na koniec sw'ej tury, w' której moc została podtrzymana, psionik emituje eksplozję psioniczną z miejsca, gdzie stoi. Zostaje nią trafiona każda postać w' zasięgu, poza samym psionikiem.

OGNISTA AURA	EKSPLOZJA PSIONICZNA
ZAS. 2(PSIONIK)	OBR. 1K10+WP (EN) | PEN. 0
UWAGI: WYBUCHOWA (WP) ZAPALAJĄCA	

Moce Piromancji

OGNISTY PODMUCH

Wykorzystując swe ciało jako przewodnik dla energii Osnowy, psionik zionie huraganem ognia ze swych ust oraz oczu. Nawet sprzymierzeńcy mogę przerazić się, widząc wrogów spalanych nienaturalnym podmuchem.

Wartość: 300 PD

Wymagania: Współczynnik Psioniczny 3

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: 20 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Atak

OGNISTY PODMUCH	[NAWAŁNICA PSIONICZNA]
IZAS. 20 M X WP	OBR. 1K10+2+2XWP (EN) PIN. O JI.
UWAGI: ZAPALAJĄCA	P

Płomienna tarcza

Jednym gestem psionik jest w stanie przywołać ścianę połyskującego, nienaturalnego ognia. Każdy, kto chce go trafić, musi się zmierzyć z jej ognistym gniewem. Płomienie podążają po ścieżce pocisków czy promieni laserowych, trafiając w tych, którzy napadli na psionika.

Wartość: 300 PD
Wymagania: Zręczność 40
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli
Zasięg: 20 metrów x WP
Podtrzymywanie: Akcja zwykła
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Podczas działania tej mocy każda postać w zasięgu i polu widzenia, która skutecznie trafi psionika swoim atakiem, natychmiast otrzymuje obrażenia od energii w wysokości WP psionika. Liczba stopni sukcesu tego ataku równa jest tym z testu Skupienia Moq[f], zaś zadane obrażenia nie są redukowane przez pancerz ani premię z Wytrzymałości.

Płomienna tarcza	£Pocisk psioniczn^J
£Zas. *20 m x WP*	i Obr. *WP (En)* Pen. *0*)
Uwagi: *Zapalająca*	

Przyżeganie

Ostrożnie dawkując swą moc, psionik przykłada żar do ciała własnego bądź sprzymierzeńca, tamując upływ krwi. Proces jest bolesny, ale zapobiega śmierci przez wykrwawienie. Wykorzystanie tej mocy generuje skupione i intensywne ciepło, skutecznie konkurujące z najbardziej zaawansowanym sprzętem medycznym, wykraczające skutecznością poza efekty zwyczajnego wypalania ran na polu bitewnym.

Wartość: 300 PD
Wymagania: Siła Woli 45
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Rutynowy (+20) test Siły Woli
Zasięg: 1 metr
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera siebie lub inną postać, której jest w stanie dotknąć. Jeśli cel cierpi z powodu utraty krwi, moc ta usuwa ten stan:-

Samozapłon

W ramach jednego z najdoskonalszych pokazów swej mocy,-psionik spala swych wrogów żywcem. Krew przeciwnika zaczyna wrzeć. a gdy gniew Piromanty osiąga szczyt, ciało wroga eksploduje płomieniami i popiołem.

Wartość: 200 PD
Wymagania: Siła Woli 40
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Sity Wolt
Zasięg: 20 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak

Samozapłon	Pocisk psioniczny
Zas. *20 m x WP*	Obr. *1k10+2+2xWP (En)* [Pen. *0*
UWACI: *Zapala/4ca*	

Topiący snop

Pirokinetyk wysyła ze swych dłoni oślepiająco jaskrawy promień, gorący niczym energia słońca. Zaledwie muśnięcie wystarczy, aby topić plastal i spopielić ciało.

Wartość: 400 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny 4
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli
Zasięg: 5 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak

Topiący snop	Pocisk psioniczny
Zas. *5 m x WP*	Obr. *1k10+5+3xWP (En)* Pen. *2xWP*
Uwagi: *Termiczna*	

Telekineza

Dzięki potędze Osnowy, Telekinetycy przekształcaj! mentalne impulsy w oddziaływanie fizyczne. Moce z dyscypliny telekinezy potrafię zaprzeczać grawitacji, uderzać we wrogów niewidzialnymi pociskami, a nawet rozdzierać sarnę materię rzeczywistości. Taki zestaw mocy zapewnia wszechstronną przydatność, pozwalając psionikowi oddziaływać na otaczający go świat, nie zważając na ograniczenia własnego ciała.

Brama nieskończoności

Moc ta jest jednym z najbardziej niebezpiecznych zastosowań Telekieezy, mimo iż nie jest formą ataku. Psionik rozdziera rzeczywistość, tworząc dziurę w przestrzeni i umożliwiając sobie przejście poprzez Osnowę. Inni mogą odmówić pójścia tą niesamowitą ścieżką, bojąc się bliskości Immaterium oraz jego straszliwych mieszkańców

Wartość: 400 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny 5
Akcja: Przedłużona (3)
Skupienie Mocy: Trudny (-20) test Siły Woli
Zasięg: 1 kilometr \ WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera miejsce w promieniu 5xWP metrów, gdzie otwiera bramę do Osnowy Następnie, tworzy portal wyjściowy w zasięgu działania mocy. Lokacja docelowa musi być psionikowi znana - był w niej wcześniej, widział ją z daleka lub przynajmniej zapoznał się z nią na mapie.

Brama pozostaje otwarta przez liczbę rand równą WP psionika i jest szeroka na 2xWP metrów. Przez czas działania mocy oba portale są ze sobą połączone i dowolne osoby lub obiekty mogą podróżować pomiędzy nimi, o ile tylko mieszczą się w ich obrysie. Wykorzystanie tej mocy wymaga od psionika niesamowitego wysiłku. Przed kolejnym jej użyciem musi minąć przynajmniej 12 godzin.

Cyklon zagłady

Psionik rozdziera materię pomiędzy rzeczywistością a Osnową, tworząc warujące tornado. Prawa rządzące przestrzenią fizyczną przestają działać, a nienasycony Chaos pożera wszystko dookoła. Cyklon zagłady karmi się sam sam sobą i może podtrzymać swoje działanie bez udziału psionika. Moc ta jest szczególnie niebezpieczna, nie tylko dla wrogów Telekinetyka.

Wartość: 400 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny S
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli
Zasięg: 5 metrów x WP
Podtrzymywanie: Akcja zwykła
Podtyp: Atak, Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera punkt w zasięgu i polu widzenia, tworząc w nim w ir energii o początkowym promieniu 2 metrów: Każda postać, która dotyka wiru, na koniec tury psionika otrzymuje obrażenia zgodnie z poniższym:

Cyklon zagłady	Eksplozja psioniczna 5
jTZas. *5 MX WP*	Obr. *2K1 0+2xWP (Eks)* Pen. f
U wagi: *Wybuchowa (2), 1'Pen=obecny promień Cyklonu*	

Psionik nie może zdecydować, że przestaje podtrzymywać tę moc. Zamiast tego, na początku każdej tury, w której ją podtrzymuje, musi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli, z modyfikatorem -5 za każdę metr obecnego promienia w iru. Jeśli test zakończy się sukcesem, może wybrać jedną z następujących opcji:

- Powiększyć promień wiru o jeden metr.
- Zmniejszyć promień wiru o jeden metr.
- Przemieścić wir o liczbę metrów równą sw^emu WE

Jeśli test zakończył się porażką lub z jakiegoś pow'odu psionik nie jest w stanie go wykonać, promień rośnie o jeden metr, po czyrrt wir porusza się o WP metrów w losowo określonym kierunku (patrz diagram rozrzutu na 230).

Jeśli promień zostanie zmniejszony do zera, moc kończy działanie, a wir znika. Jeśli zaś jego promień przekroczy wartość WP psionika, wir eksploduje, kończąc działanie mocy i niszcząc siebie samego. Psionik zostaje trafiony odpowiednią liczbą obrażeń, niezależnie od odległości jaką zachował od wiru, jako że trafia w niego uwolniona energia Osnowy, którą przekazywał.

Fala uderzeniowa

Psionik wykorzystuje swą władzę nad światem materii do nieprawdopodobnego wzmocnienia dźwięku. Z klaśnięcia w dłonie, tupnięcia nogą czy nawet krzyku, psionik jest w stanie stworzyć dźwięk zmieniający się w potężną falę uderzeniową, która rozrywa bębenki i zwala ludzi z nóg.

Wartość: 300 PD
Wymagania: Siła Woli 50
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli
Zasięg: Psionik
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak, Koncentracja
Efekt: Każda postać w obszarze działania mocy, poza samym psionikiem, otrzymuje obrażenia jak podano niżej. Dodatkwo; zostaje odepchnięta od psionika na liczbę metrów równą jego WE

Fala u dl: nz pniowa	Eksplozja psioniczna^
I^ Zas. *(Psionik)* [Obr. *1K10+ WP (Eks)*	| Pen. *0* |
Uwagi: *Wybuchowa (WP)*	

Kontrola telekinetyczna

Psionik nagina rzeczywistość, aby sięgnąć o wiele dalej niż pozwala na to jego ciało. Jest w stanie chwytać i przenosić przedmioty niewidzialnymi dłońmi. Manipulacja ta jest tak subtelna, że zdradzić ją może tylko oszroniona krawędź obiektu lub delikatny powiew chłodu, niewielu więc zdoła ją dostrzec.

Wartość: 100 PD

Wymagania: Siła Woli 35

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Rutynowe (+20) test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów \ WP

Podtrzymywanie: Akcja zwykła

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Psionik-wybiera ptzedmiot w zasięgu i polu widzenia, nie cięższy niż 2xWP kilogramów Na początku swej turyjest w stanie poruszyć ów przedmiot w dowolnym kierunku o 2xWP metrów: Jeśli obiekt w którymkolwiek momencie opuści zasięg mocy, ta kończy swoje działanie.

Kopuła telekinetyczna

Psionik osłania siebie oraz sprzymierzeńców kopuły stworzoną siłą umysłu, jest wystarczająco duża, by otoczyć całą grupę i chronić ją przed zagrożeniami. Działa jak tarcza, odbijając kule i strzały broni laserowej, które rykoszetują we wszystkich kierunkach.

Wartos'ć: 300 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny 4
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli
Zasięg: 5 metrów x WP
Podtrzymywanie: Akcja darmowa
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera punkt w zasięgu i polu widzenia, tworząc wokół niego kopułę niewidzialnej energii o promieniu równym zaokrąglonej w górę połowie swego WP, wyrażonym w metrach. Każdy ze stojących pod kopułą sprzymierzeńców, potencjalnie włączając w to psionika, zyskuje na wszystkich lokacjach trafienia liczbę Punktów Pancerza równą WP psionika, przeciw dowolnemu atakowi wyprowadzonemu spoza kopuły. Postacie mogą jednakże przekraczać granicę kopuły bez żadnej trudności.

Pchnięcie

Psionik sięga umysłem po dowolne dostępne przedmioty, podnosi je i ciska nimi we wrogów. Jeśli nie ma w otoczeniu niczego odpowiedniego, Telekinetyk jest w stanie miotać we wroga niewidzialnymi pociskami, oddziałując nań energią umysłu.

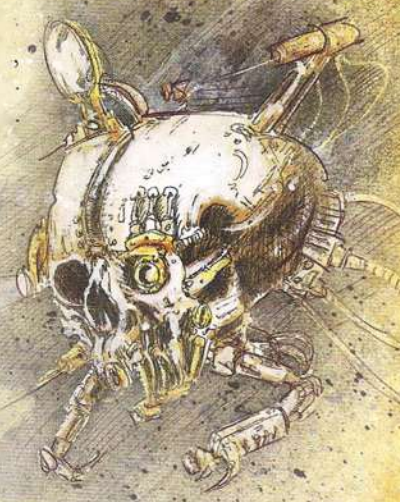
Wartość: 200 PD
Wymagania: Siła Woli 40
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test Siły Woli
Zasięg: 20 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak, Koncentracja
Efekt: Jeśli psionik uzyska przynajmniej trzy stopnie sukcesu w teście Skupienia Mocy, przeciwnik zostaje odrzucony o lk5 metrów oraz powalony na ziemię. Niektóre szczególnie wielkie cele, jak na przykład czołgi, Większe Demony oraz Tytany są odporne na ten efekt, za decyzją Mistrza Gry.

Pchnięcie	Pocisk psioniczny
f, Zas. *20 MX WP* [Obr. *IKIO + WP (UD)*	"ii:;'
UWAGI: -	

Rozkazywanie maszynom

Psjonik jest w stanie zakłócić działanie komponentów pobliskich maszyn. Zębatki zacinają się, bezpieczniki palą, napięcie zostaje odłączone. Ci, którzy polegają na technologii, pozbawieni są wsparcia i stają się bezradni.

Wartość: 300 PD
Wymagania: Inteligencja 40
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik Wybiera dowolny punkt w zasięgu i polu widzenia. Moc tworzy w tym punkcie efekt pola elektromagnetycznego (patrz strona 145) którego promień oddziaływania jest równy WP wyrażonemu w metrach.



Tarcza telekinetyczna

Wykorzystując energię Osnów, psionik wznosi ścianę wyczuwalnej siły, która porusza się razem z nim. Migocząca bariera zatrzymuje kule i odbija ostrza, ale gdy coraz więcej energii kinetycznej kierowane jest w stronę psionika, jego tarcza słabnie i gaśnie.

Wartość: 200 PD
Wymagania: Inteligencja 40
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Rutynowy (+20) test Siły Woli
Zasięg: Psionik
Podtrzymywanie: Akcja darmowa
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Na czas trwania mocy wszystkie lokacje trafienia psionika są traktowane jakby chronił je pancerz o wartości równej połowie WP psionika. Tarcza ta może zostać uszkodzona na takich samych zasadach jak zwyczajna osłona, przez obrażenia przekraczające jej wartość pancerza (patrz strona 229). Jeśli Punkty Pancerza zostaną zredukowane do 0, moc przestaje działać i nie może być dalej podtrzymywana.

Zmiażdżenie

Zamiast wykorzystywać swe zdolności celem przemiany zwyczajnych przedmiotów w broń, Telekinetyk koncentruje swą uwagę bezpośrednio na przeciwniku, ściskając go *w* niewidzialnej pięści psionicznego oddziaływania. Jeśli cel nie jest w stanie odeprzeć tego psychokinetycznego ataku, zostaje okrutnie poturbowany. Jeśli wytrwa, przemożna siła przygniata go do ziemi pod swą niesamowitą wagą.

Wartość: 300 PD
Wymagania: Siła Woli 45
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak, Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu wadzenia, któ-C ry wykonuje test Wytrzymałości, by stawić opór mocy. Jeśli zakończy się porażką, ofiara ponosi konsekwencje poniższego ataku.

Zmiażdżenie	Pocisk psioniczny
Zas. *10 M X WP*	**Iobr.** *IKIO^WP (UD)* [Pen. *2*
Uwagi: *Unieruchamiająca (WP/2)*	

Telepatia

Astropaci są bardzo powszechnie spotykani i być może dlatego wielu ludzi utożsamia zdolności psioniczne z telepatią. Istnieje jednak tylko niewielka grupa psioników posiadająca zdolność wejrzenia w cudzy umysł. Jeszcze mniej jest tych, którzy dysponują siłą woli wystarczającą, aby nie popaść w szaleństwo pod nieustannym wpływem cudzych myśli. Moce te mogą nie wzbudzać taniego podziwu, jak inne mniej subtelne, lecz obdarzony nimi Telepata potrafi zakończyć walkę, nimi padnie pierwszy strzał.

DOMINACjA

Demonstrując wyższość swego umysłu, Telepata łamie wolę przeciwnika, zmuszając do działania wbrew jego własnym przekonaniom. Niewiele zdolności psionicznych wywołuje tak uzasadnione przerażenie.
Wartość: 200 PD
Wymagania: Siła Woli 40
Akcja: Podwójna
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Sity Woli
Zasięg: 5 metrów *x* WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera przeciwników w zasięgu i polu widzenia, w liczbie równej zaokrąglonej w górę połowie swego WE Ofiary mocy opierają się jej działaniu za pomocą testu Sity Woli. Każdy przeciwnik, którego test zakończy się porażką, musi wykonać jedno proste polecenie psionika. Przykładowo może to być „uciekaj", „padnij" czy ‚(zaatakuj swego przyjaciela". Jeśli jest ono potencjalnie czynem samobójczym, cel otrzymuje premię +20 do swego testu Sity Woli. Wykonanie polecenia musi być osiągalne w przeciągu jednej rundy

Halucynacja

Ludzki umysł z trudem obejmuje rzeczywistość. Posiadając wystarczającą potęgę łatwo więc nim manipulować. Telepata dotyka psychiki celu własnymi psionicznymi zmysłami i zrywa jego kontakt z rzeczywistością.
Wartość: 200 PD
Wymagania: Ogłada 40
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwstawny test Sity Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara mocy opiera się jej działaniu, wykonując test Sity Woli. Jeśli zakończy się porażką, musi wykonać rzut na Tabeli 5-3: Efekty halucynacji na stronie 146 i natychmiast zastosować się do wylosowanego efektu. Efekt ten utrzymuje się przez liczbę rund równą zaokrąglonej w górę połowie WP psionika.

Kontakt telepatyczny

W ramach tej najprostszej, a jednocześnie najczystszej formy wyrazu swych mocy, Telepata ustanawia połączenie mentalne z inną osobę, łącząc ich umysły i pozwalając na transmisję myśli. Gdy konieczne jest działanie w skrytości, taka moc jest wręcz nieodzowna.
Wartość: 100 PD
Wymagania: Siła Woli 35
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) przeciwstawny test Sity Woli
Zasięg: 20 metrów *x* WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara mocy opiera się testem Siły Woli. Jeśli zakończy się porażką, psionik jest w stanie odczytać jej myśli lub wysłać krótką mentalną wiadomość.

- Odczytywanie myśli: Psionik czyta myśli ofiary, a MG decyduje o ich naturze. Ilość informacji zależy od liczby .uzyskanych stopni sukcesu w teście Skupienia Mocy. Im wyższy jest efektywny WP mocy, tym bardziej tajemnicza będzie zdobyta wiedza.
- Przekazywanie myśli: Wiadomość psionika pojawia się w umyśle celu, jak gdyby słyszał głośno wypowiadane słowa. Komunikat nie może być dłuższy niż 5xWP sekund.

Jeśli cel mocy jest świadom intencji psionika, może dobrowolnie uzyskać porażkę w przeciwstawnym teście Sity Woli. Uznaje się, iż w takim wypadku wynik rzutu był równy 100.

Nie widzialność

Wywołując zamęt w umysłach wrogów, psionik ukrywa swych sprzymierzeńców przed ich wzrokiem. Choć oczy i inne zmysły wykrywają ich zgodnie z oczekiwaniami, ich umysły nie postrzegają nic poza nieznacznym wypaczeniem wzroku.
Wartość: 400 PD
Wymagania: Zręczność 30, Współczynnik Psioniczny 4
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Akcja darmowa
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia, może nim być on sam. Na czas działania mocy traktowany jest tak, jakby posiadał umiejętność ukrywania się przynajmniej na poziomie Podstawy (Ranga 1). Dodatkowo, wszystkie ataki dystansowe wykonane przeciw niemu otrzymują karę w wysokości -5xWP psionika. Jeśli cel opuści zasięg działania mocy, traci korzyści z jej działania.

Odporność umysłu

Czerpiąc z nieskończonego potencjału Osnowy, psionik wzmacnia zdolności umysłowo sprzymierzeńca, umożliwiając mu stawienie czoła stresowi walki oraz grozie galaktyki.

Wartość 300 PD

Wymagania: Niezłomna wiara

Akcja: Zwykła .

Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły' Woli

Zasiąg: 3 metry x WP

Podtrzymywanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Sprzymierzeńcy psionika znajdujący się w zasięgu działania mocy;.w liczbie równej jego WP, traktowani są jakby posiadali zdolność niezłomna wiara. Jeśli znajdą się poza zasięgiem mocy, utracą płynące z niej korzyści.

Przerażenie

Obracając klucz w bramie umysłu swego celu, psionik wypugzęza na wolność jego najgłębsze i najpotężniejsze lęki. od-ćmisiąc najgorsze zakamarki jego psychiki. Te koszmarne wizje wystarczają, by nawet najsilniejsze jednostki doprowadzić do całkowitego obłędu.

Wartość: 400 PD

Wymagania: Ogłada 45

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Wymagający (-10) przeciwstawny test Siły Woli

Zasięg: 10 metrów x WP

Podtrzymywanie: Nie

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Wślizgując się głęboko w umysł swej ofiary psionik odkrywa jej największe porażki, słabości oraz lęki. Wykorzystując te narzędzia przeciw swemu oponentowi, psionik jest w stanie zmienić nawet najodważniejszych wojowników w żałosnych skamlących tchórzy.

Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara opiera się mocy, wykonując test Siły Woli. Jeśli zakończy się porażką, musi wykonać rzut na Tabeli 8-11: Szok na stronie 287, dodając do wyniku +10xWP psionika, zamiast normalnego modyfikatora za liczbę stopni porażki, po czym musi natychmiast zastosować się do wylosowanego efektu.

PSIONICZNY WRZASK

Psionik przywołuje falę / Osnowy, która przepala dusze i razi umysły wszystkich na swej drodze. Jej brutalność wystarcza, by przeciążyć i wyłączyć umysły tych, których poraziła. Jeśli nie zginęli na miejscu, z walki wyjdą otępiali i ogłuszeni.
Wartość 300 PD
Wymagania: Współczynnik Psioniczny 3
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Sity Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak

Psioniczny Wrzask	Pocisk psioniczny
Czas. *10 m x WP*	Obr. *1k10+2+2xWP (Eks)* Pen. *0*
Uwagi: *Ogłuszająca (1)*	

WŁADCA MARIONETEK

Psionik całkowicie miażdży wolę swego wroga, zamykając go w ciemnym zakątku jego własnego umysłu, po czym przejmuje całkowitą kontrolę nad ciałem przeciwnika. Po odzyskaniu władzy nad sobą, ofiary tej mocy często nie mają pewności, czy wykonywane działania są ich własnymi.
Wartość: 400 PD
Wymagania: Ogłada 55
Akcja: Podwójna
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) przeciwstawny test Sity Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Specjalne
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara mocy nie może mieć w sumie więcej Żywotności niż 3xWP psionika. Opiera się mocy wykonując test Siły Woli. Jeśli zakończy się porażką, przeciwnik jest kontrolowany przez psionika niczym marionetka. Na czas działania psionik ma możliwość dzielenia swych akcji pomiędzy siebie i cel mocy. Zdominowana postać korzysta ze swych własnych cech, z karą -10 ze względu na pokraczność kontroli, jaką psionik ma nad jej ciałem. Jeśli w którymkolwiek momencie psionik wyda polecenie potencjalnie samobójcze, cel może wykonać Ambitny (+0) przeciwstawny test Siły Woli, aby wyrwać się spod działania mocy Moc przestaje działać, gdy cel opuści zasięg jej oddziaływania.

WYMAZANIE

Ze zręcznością chirurga psionik otwiera umysł swego celu i wycina jedno wspomnienie, na zawsze je usuwając. Ta moc jest niesamowicie użyteczna dla Inkwizytorów, szczególnie wówczas, gdy pragną oni działać dyskretnie, nie zajmując się bałaganem związanym z ewentualną egzekucją.
Wartość: 100 PD
Wymagania: Ogłada 40
Akcja: Podwójna
Skupienie Mocy: Ambitny (+0) przeciwstawny test Siły Woli
Zasięg: 5 metrów *x* WP
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Koncentracja
Efekt: Psionik wybiera pojedynczy cel w zasięgu i polu widzenia. Ofiara opiera się mocy testem Siły Woli. Jeśli zakończy się porażką, psionik wymazuje jej z umysłu wspomnienie niedawnego zdarzenia. Telepata jest w stanie usunąć jedynie 10xWP minut, a wymazywane zdarzenie nie mogło mieć miejsca dawniej niż WP godzin temu. Przeciwnikowi pozostaje dziura w pamięci, nie jest w stanie przypomnieć sobie tego, co się w tym czasie stało.

Rozdział VII: Walka

Zwic w Imperium przesycone jest przemocą. Dotyczy to zwłaszcza tych, którzy oddali się ocaleniu ludzkości. Galaktyka pełna rjest zagrożeń sięgających od heretyckich zbirów, przez wrogie rasy *xenos,* po demony Chaosu pragnące pożreć dusze wszystkich żyjących ludzi. Akolici chcący zniwelować te zagrożenia muszą być gotowi do walki. Starcia są elementem ich służby, przez co nawet najmniej bojowo nastawieni Akolici muszą liczyć się z koniecznością dołączenia do bitwy Częste zasadzki ze strony kultystów podczas, teoretycznie skrycie prowadzonego, śledztwa, zdrada ze strony eskortujących Akolitę Egzekutorów, czy heretyckie siły zawsze skore są do unicestwienia Akolitów, jeśli ich prawdziwa tożsamość wyjdzie na jaw. Walczyć znaczy przetrwać, zaś postacie, które opanują sztukę walki, żyją dłużej od tych, które tego nie zrobiły.

Niniejszy rozdział zawiera zasady dotyczące walki w Dark Heresy, włączając w to starcia z udziałem pojazdów Zajmuje się akcjami, wpływem środowiska na walkę, obrażeniami oraz różnorodnymi stanami, jakim podlegać może w starciu Akolita. Gracze znajdą tu również pełne zasady ruchu i noszenia przedmiotów, jako że są to istotne czynniki w walce. Rozdział mówi także o wpływie różnych poziomów grawitacji na ruch postaci. Drużyna może znaleźć się na światach, statkach kosmicznych oraz konstruktach w głębi przestrzeni kosmicznej, które niekoniecznie podporządkowują się normom grawitacyjnym Świętej Terry, toteż Akolici muszą być zawsze przygotowani naparcia w tak nietypowym otoczeniu.

Tryb sekwencyjny

Świece już przygasają. Musimy spieszyć się, nim rytuał nabierze mocy

- Tech-Adept Mu Grentille

Walka prowadzona jest w sekwencyjnym trybie śledzenia upływu czasu, w przeciwieństwie do trybu narracyjnego, gdzie czas i konkretna kolejność wykonywanych działań utają mniejsze znaczenie. Czas narracyjny ma formę abstrakq'jną, dostosowywaną do sytuacji. Jest przydatny, gdy trzeba pozwolić przemijać całym dniom czy wręcz tygodniom, podczas gdy postacie podróżują pomiędzy światami czy przemierzają gwiazdy Ten aspekt gry opisany jest w Rozdziale VIII: Narzędzia narracyjne, zaś rozgrywka w ogniu walki, czy też w sytuacjach decydujących o życiu i śmierci, opisana jest poniżej.

Sceny walki

Podczas walki, czy też innych absorbujących czasowo zadań, liczy się każda sekunda, zaś kolejność, w jakiej wykonuje się poszczególne j działania, ma wyjątkowo duże znaczenie. Choć członkowie drużyny spędzają większość swoich dni na prowadzeniu śledztw i innych czynnościach nie związanych z walką, czas spędzony Ma potyczce z kultem *xenos czy* pościgu za zbiegłymi heretykami częstokroć określa (lub nawet kończy) sens ich istnienia. Chwile, gdy wybuchają granaty.

a wtargnięcia istot z Osnowy wywołuję panikę, to czas, w którym wyszkolenie i doświadczenie Akolitów bierze górę i gdzie ich zdolność współpracy poddana zostaje ostatecznemu testowi.

Aby zapanować nad chaosem bitew i innych wydarzeń, podczas których czas gra rolę, sceny walki rozbijane sę na rundy, tury oraz akcje.

Rundy

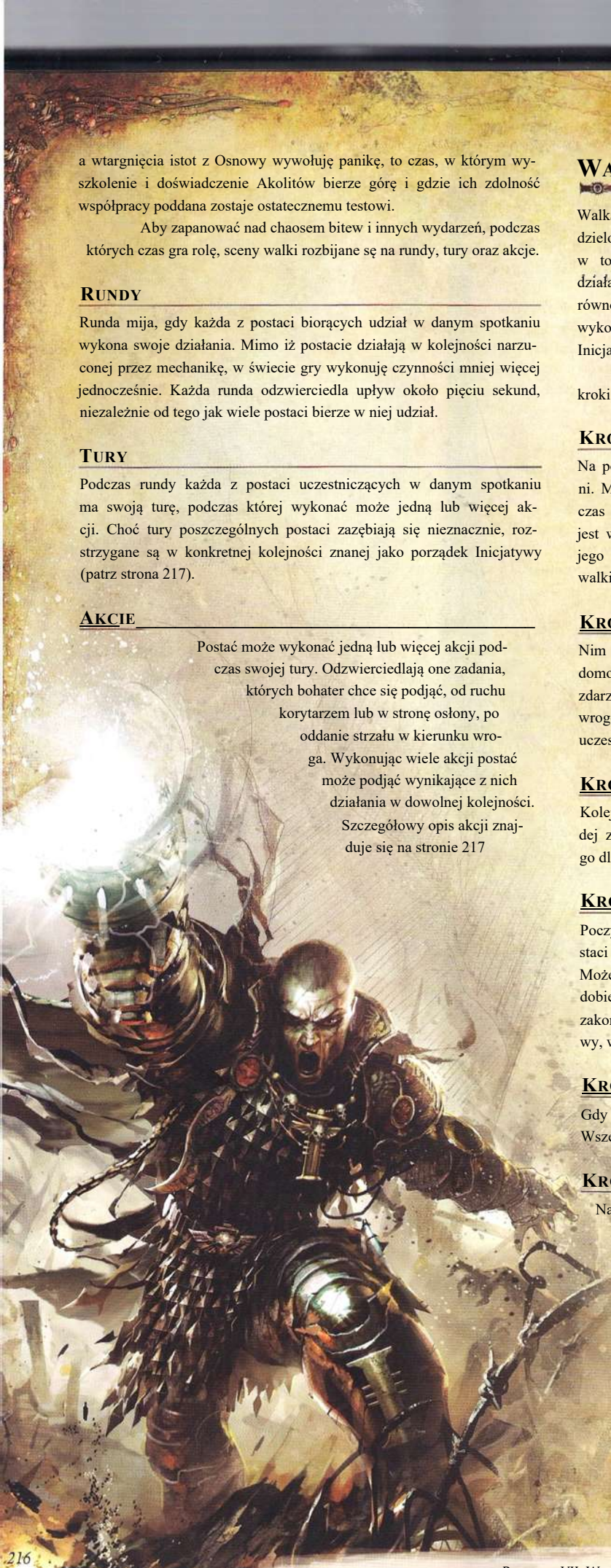
Runda mija, gdy każda z postaci biorących udział w danym spotkaniu wykona swoje działania. Mimo iż postacie działają w kolejności narzuconej przez mechanikę, w świecie gry wykonuję czynności mniej więcej jednocześnie. Każda runda odzwierciedla upływ około pięciu sekund, niezależnie od tego jak wiele postaci bierze w niej udział.

Tury

Podczas rundy każda z postaci uczestniczących w danym spotkaniu ma swoją turę, podczas której wykonać może jedną lub więcej akcji. Choć tury poszczególnych postaci zazębiają się nieznacznie, rozstrzygane są w konkretnej kolejności znanej jako porządek Inicjatywy (patrz strona 217).

Akcje

Postać może wykonać jedną lub więcej akcji podczas swojej tury. Odzwierciedlają one zadania, których bohater chce się podjąć, od ruchu korytarzem lub w stronę osłony, po oddanie strzału w kierunku wroga. Wykonując wiele akcji postać może podjąć wynikające z nich działania w dowolnej kolejności. Szczegółowy opis akcji znajduje się na stronie 217



Walka

Walka zazwyczaj rozstrzygana jest w trybie sekwencyjnym, gdy czas dzielony jest na randy, tury oraz akcje. Każda postać (włęczając w to BN-ów) w każdej z rund dysponuje jednę turę. Mimo iż działania podjęte w trakcie walki zachodzą w świecie gry niemalże równocześnie, poszczególne tury podczas danej rundy dla porządku wykonywane są w ustalonej kolejności, rozstrzyganej przy pomocy Inicjatywy.

Gdy rozpoczyna się nowa walka, należy wykonać następujące kroki:

Krok 1: Zaskoczenie

Na początku walki MG określa, którzy bohaterowie zostaną zaskoczeni. Może zdarzyć się to tylko raz, na samym początku potyczki. Podczas pierwszej rundy walki, zaskoczony bohater traci swoją turę i nie jest w stanie skorzystać z reakcji, ponieważ przeciwnicy wykorzystali jego nieuwagę. Zaskoczenie nie musi pojawiać się w każdej scenie walki, w takiej sytuacji należy po prostu przejść do następnego kroku.

Krok 2: Scena

Nim postacie zaczną wykonywać swe tury, gracze muszą mieć świadomość tego, co dzieje się w danej scenie. Mistrz Gry opisuje więc zdarzenia (a przynajmniej te z nich, których świadkami są postacie), wrogów, którym stawiają czoła, wzajemne położenie wszystkich uczestników walki oraz ich otoczenie.

Krok 3: Inicjatywa

Kolejność, w jakiej postacie będą wykonywały swe tury podczas każdej z rund, zależy od rzutu na Inicjatywę. Każdy z graczy wykonuje go dla swej postaci, zaś MG wykonuje rzuty za wszystkich BN-ów.

Krok 4: Tury walki

Poczynając od bohatera na szczycie sekwencji Inicjatywy, każda z postaci wykonuje swą turę - nazywana jest wówczas postacią aktywną. Może wykonać jedną lub więcej akcji. Po ich rozstrzygnięciu tura dobiega końca. Wszelkie efekty trwające do końca tury gracza ulegają zakończeniu. Aktywną postacią staje się kolejna w sekwencji Inicjatywy, wykonuje swoją turę, i tak dalej.

Krok 5: Koniec rundy

Gdy każdy bohater wykonał już swą turę, runda dobiega końca. Wszelkie efekty trwające do końca rundy ulegają zakończeniu.

Krok 6: Koniec spotkania

Należy powtarzać Kroki 4. oraz 5. tak długo, aż walka dobiegnie końca lub nie zwięzane z walkę wydarzenie (np. odkrycie tykającej bomby), które wywołało przejście w tryb sekwencyjny, zostanie rozstrzygnięte.

Inicjatywa

Inicjatywa ustalana jest tylko raz, na początku każdej sceny walki. Określa porządek, w którym w każdej rundzie wszyscy bohaterowie wykonują swe tury. Aby określić porządek Inicjatyw- każda postać wykonuje rzut lklO i dodaje do w yniku premią ze Zręczności. Rzut na Inicjatywę dla wszystkich BN-ów wykonuje Mistrz Gry. Aby uprościć rozgrywkę sugeruje się, by MG wykonywał jeden rzut na Inicjatywę dla całej grupy podobnych przeciw ników.

Gdy została już określona Inicjatywa wszystkich postaci, MG wykonuje ich listę, w porządku od najwyższego do najniższego wyniku. W takiej kolejności postacie będą przechodzić swymi turami przez rundę, aż do końca danej walki.

Jeśli w ięcej niż jeden bohater posiada tę samą wartość Inicjatywy, pierwszeństwo w działaniu ma ten z wyższą premią ze Zręczności. Jeśli także ich premie są identyczne, postacie wykonują rzut lklO i o pierwszeństwie decyduje wyższy wynik.

Ustalony porządek Inicjatywy zazwyczaj nie ulega zmianie pomiędzy rundami. Jeśli do walki dołączą nowi uczestnicy wystarczy jedynie ustalić ich miejsce w porządku. Gdyby wymagały tego wydarzenia w świecie gry, MG może zażądać ustalenia na nowo porządku Inicjatywy - może się to wiązać również z dodatkowymi rundami zaskoczenia. Zazwyczaj jednak powinno być to rzadkością i zostać wykorzystywane do stopniowania napięcia w walce lub wprowadzenia w niej nowych, unikalnych elementów-. Wykorzystywanie tej opcji za każdym razem, gdy pojawią się nowe siły wroga jest zbyteczne.

Zaskoczenie

Po rozpoczęciu walki niektóre z biorących w niej udział postaci mogą być nieświadome obecności przeciwników' lub ich wrogich zamiarów. Zazwyczaj przysługuje im test spostrzegawczości, pozwalający na uniknięcie takiego obrotu spraw. W niektórych sytuacjach bohaterowi trudno byłoby dostrzec nadejście zagrożenia.

Przekładami takich okoliczności mogą być:

- Intensywne burze, pobliskie salwy artyleryjskie, stan statku kosmicznego oraz inne długotrwałe źródła hałasu.
- Dobrze zaplanowane zasadzki (udane testy ukrywania się *wykonane* przeciw Akolitom lub inne pozwalające napastnikom na pozostanie niezauważonymi).
- Miejsca, które pozwalają Akolitom nieco się rozluźnić, takie jak przyjęcie u Gubernatora czy msza prowadzona przez *Adeptus Ministorum.*
- Nagłe pojawienie sią tłumu fanatyków z pochodniami, wybuch paniki w zatłoczonej miejskiej tawernie, czy też inne odwracające uwagą postaci wydarzenia.

Jeśli choć jedna postać nie jest świadoma nadchodzącej walki, pierwsza runda rozstrzygana jest jako runda zaskoczenia. Wszyscy walczący wykonują rzut na Inicjatywą i działają normalnie, według jej standardowego porządku. Jednak postacie zaskoczone (lub ich grupy) tracą swoją turą i nie mogą nic robić poza staniem nieruchomo z powodu szoku łub nieświadomości faktu, iż zostały zaatakowane. Nie mogą także wykonywać reakcji podczas tej rundy. Pozostałe postacie, gdy atakują zaskoczonych, dysponują premią +30 do Walki Wręcz oraz Umiejętności Strzeleckich. Gdy runda zaskoczenia zostanie w pełni rozstrzygnięta, wszystkie zaskoczone postacie odzyskują możliwość działania, dołączając, do porządku Inicjatywy zgodnie z rzutami wykonanymi na początku walki.

Szczegółowy podział tury

Nabój załadowany i pobłogosławiony Mam czystą linią strzału. Niechaj Imperator prowadzi mój ogień.

- komunikacja głosowa przechwycona tuż przed zabójstwem Gubernatora Flaviouxa Pierwszego

Akolici to grono wyjątkowych indywidualności, od których oczekuje sią wielkich czynów w obronie ludzkości. Stawiają czoła niewyobrażalnym wrogom, w walce oraz innych pełnych napięcia sytuacjach, dokładając wszelkich starań, by nie zawieść oczekiwań Imperatora. Każdego czynu dokonują nie tylko dla siebie samych, ale też dła pozostałych Akolitów i powodzenia wspólnej misji.

Gdy porządek Inicjatywy dotrze do danej postaci, nadchodzi czas, by wykonała swoją turą i zaplanowane akcje oraz inne czynności. Każda tura podzielona jest na trzy odrębne części - początek, wykonywanie akcji oraz zakończenie. Akolita spędza większość swej tury: na wykonywaniu akcji. Mają one zazwyczaj największy wpływ na walkę i przebieg zdarzeń.

Akcje

Podczas standardowej rundy każda z postaci może wykonać jedną lub więcej akcji. Odzwierciedlają one wszystko, co bohater robi **w**: ciągu walki - sprint ciemnym korytarzem, strzelanie z karabinu laserowego do wroga, naprawianie elementu nieznanej technologii nim jego awaria spowoduje eksplozję czy nawet posługiwanie się niebezpieczną mocą Osnowy. W Dark Heresy istnieje pięć rodzajów akcji, a każda z nich ma jeden lub więcej podtypów.

Akcje podwoine

Akcja podwójna wymaga od bohatera poświęcenia pełni uwagi. Postać jest w stanie wykonać tylko jedną akcję podwójną w swojej turze i nie może wykonać w niej już akcji zwykłych. Bieg w kierunku przeciwnika jest przykładem akcji podwójnej.

Akcie zwykłe

Akcja zwykła to dość prosta sprawa. Wymaga nieco wysiłku bądź skupienia, ale nie tak wiele, by zająć całą mrę postaci. Bohater jest w stanie wykonać dwie różne akcje zwykłe w ciągu swojej tury, zamiast wykonywania jednej akcji podwójnej. Dobycie broni lub wykonanie ataku standardowego to dwa przykłady akcji zwykłych.

Re akcie

Reakcja to rodzaj akcji specjalnej wykonywanej w odpowiedzi na jakieś zdarzenie, takie jak na przykład atak Postać w każdej rundzie; dysponuje jedną reakcją, z której skorzystać może wyłącznie, jeśli nie trwa jej własna tura. Przykładem reakcji może być test obrony, mający na celu uniknięcie ataku.

Akcje darmowe

Akcje darmowe zabierają tylko chwilę i zazwyczaj nie wymagają wielkiego wysiłku. Postać jest w' stanie dodatkow'o wykonywać akcje darmone poza dowolnymi innymi w' danej turze. Choć nie ma formalnego ograniczenia ilości akcji darmowych na turę, MG powinien podejść do tej sprawy' zdroworozsądkowo i ustalić pewme granice. Przykładem akcji darmowej może być wykrzyczane ostrzeżenie dla innego Akolity, zdjęcie ograniczającego widoczność nakrycia głoww czy upuszczenie niepotrzebnego przedmiotu.

Akcie przedłużone

Wykonanie niektórych akcji wymaga upływu więcej niż jednej randy Przykładami mogą być: naprawienie uszkodzonego kogitatora, przeładowanie nieporęcznej broni czy tłumaczenie tekstu w języku wymarłej rasy Akcje przedłużone rozpoczynają się podczas tury danej postaci i są jedynym typem akcji, który może ciągnąć się przez wiele rund. Gdy postać zdecyduje się na wykonanie akcji przedłużonej uznaje się, iż działa w celu jej ukończenia tak długo, jak będzie to konieczne. Jeśli porzuci akcję przedłużoną, wszelkie poczynione przez nią postępy zostają utracone.

Podtypy akcji

Akcje skategoryzowane są dodatkowo w ramach podtypów, które nie wpływają jakkolwiek na ich działanie. Wykorzystuje się je jednak w wielu sytuacjach do wyjaśnienia, co w danym momencie wolno postaci zrobić. Przykładowo, jeśli bohater jest unieruchomiony, to nie wolno mu wykonywać żadnych akcji z podtypem Ruch.

Korzystanie z akcji

Podczas swojej tury postać może wykonać jedną akcję podwójną lub dwie różne akcje zwykłe. Wolno jej, na przykład, wykonać szarżę (akcja podwójna) lub akcję celowania oraz ataku standardowego •(obie są akcjami zwykłymi). Należy pamiętać, iż każda runda trwa zaledwie kilka sekund, wobec czego tura postaci przemija bardzo szybko.

Każdą akcję połączyć można z rozmową, przechwałkami, okrzykami bojowymi czy innego rodzaju krótkimi formami ekspresji werbalnej. Wykonanie takich czynności uznaje się za akcje darmowe, uznaniu MG pozostawia się jednak kwestię tego, jak wiele postać może w tak krótkim czasie przekazać. Uwaga do k&mpana lub mocna obelga rzucona w twarz przeciwnikowi brzmią rozsądnie, natomiast opowiedzenie ze wszystkimi szczegółami historii swych siedmiu pojedynków na śmierć i życie podczas, zadawania ciosów mieczem energetycznym, powinno liczyć się jako coś więcej niż Zaledwie akcja darmowa.

Większość akcji rozpoczyna się i kończy w ciągu tej samej tury aktywnej postaci. Przykładowo, bohater nie rozpoczyna szarży w jednej turze i(nie kończy jej w następnej. Całą szarżę, czyli akcję podwójną, przeprowadza podczas tej samej tury. Od tej zasady istnieją jednak dwa wyjątki - reakcje wykonuje się wyłącznie, jeśli obecnie nie trwa tura postaci, zaś akcje przedłużone zawsze zajmują więcej niż jedną turę.

Postaciom wolno wykonywać tylko jedną akcję podtypu Atak oraz jedną akcję podtypu Koncentracja podczas swojej tury. Wciąż wolno im jednak w trakcie tej samej rundy wykonywać reakcje o podtypie Atak bądź Koncentracja, ponieważ nie będzie to miało miejsca w ich własnej turze. Należy zauważyć, że podtrzymywanie mocy psionicznych (z których większość należy do podtypu Koncentracją) nie liczy się jako, wykonanie akcji.

Opisy akcji

Poniższe akcje zapewniają postaciom opcje działania podczas trybu sekwencyjnego.

Akcja w defensywie

Typ: Akcja zwykła
Podtypy: Koncentracja, Atak w zwarciu (parowanie) / Atak dystansowy (unik)
Najbliższe działania postaci są wykonywane ostrożnie i z czujnością. Bohater upewnia się, że będzie gotoww do obrony. Musi być to pierwsza akcja w turze postaci. Otrzymuje karę -10 do dowolnych testów' Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich w' danej turze, w' zamian jednak również premię +10 do testów obrony, aż do początku sw'ojej następnej tury.

Atak mierzony

Typ: Akcja zwykła
Podtyp: Atak, Koncentracja, Atak w zwarciu / Atak dystansowy
Aktywna postać próbuje zaatakować konkretną lokację na ciele wroga. Deklaruje, w którą część celu mierzy (np głowa, korpus, lewa lub prawa ręka, lewa lub prawa noga), po czym wykonuje atak zgodnie z wszelkimi zasadami ataku standardowego, lecz jest to Trudny (-20) test Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich (w zależności, czy jest to walka w- zwarciu czy też dystansowa), jeśli zakończy się sukcesem, atakujący uzyskuje jedno trafienie we wcześniej określone miejsce na ciele wroga (pomijam jest krok określania lokacji trafienia). Taki atak może być również wykorzystany do celowania w konkretne części istot lub otoczenia, na przykład oddanie strzału w zamek drzwi z drugiego, końca pómieszezenia czy zniszczenie^ściennegp rejestratora obrazuj Nie jest to atak standardowy, więc nie otrzymuje premii +10.

Tabela 7-1: Akcje bojowe

Akcja	Typ	Podtyp	Opis
Akcja w defensywie	Zwykła	Koncentracja, Atak w zwarciu / Atak dystansowy	Kara -10 do WW lub US, premia +10 do wszystkich testów obrony do początku następnej tury.
Atak mierzony	Podwójna.	Atak, Koncentracja, Atak w zwarciu / Atak dystansowy	Atak na konkretną część celu z karą -20 do WW lub US.
Atak standardowy	Zwykła	Atak, Atak w zwarciu / Atak dystansowy	Postać wykonuje jeden atak w zwarciu bądź dystansowy z premią +10 do WW lub US.
Bieg	Podwójnia	Ruch	Postać porusza się na odległość równą sześciokrotności pZr, wrogowie przy próbach trafienia jej otrzymują karę -20 US oraz premię +20 WW.
Błyskawiczny atak	Zwykła	Atak, Atak w zwarciu	Kara -10 do WIV, jedno trafienie na uzyskany stopień sukcesu.
Celowanie:	Różne	. Koncentracja	Premia +10 (zwykła) lub +20 (podwójna) do następnego wykonywanego przez postać ataku.
Finta	Zwykła	Atak w zwarciu	Przeciwstawny test WW. Następny cios wygranej postaci nie może zostać uniknięty ani sparowany.
Obalenie	Zwykła	Atak, Atak w zwarciu	Próba powalenia przeciwnika na ziemię.
Obrona	Reakcja	Ruch / Atak w zwarciu	Używane w połączeniu z unikiem (Ruclil lub parowaniem (Atak w zwarciu) celem uniknięcia wymierzonych w postać ataków.
Ogień automatyczny	Zwykła	Atak, Atak dystansowy	Test z karą -10 do US, jedno trafienie za każdy stopień sukcesu.
Ogień półautomatyczny	Zwykła	Atak dystansowy	Postać strzela z premią +0 do US, uzyskując dodatkowe trafienie za każde dwa dodatkowe stopnie sukcesu.
Ogień zaporowy.. W i	Podwójna	Atak, Atak dystansowy	Test US z karą -20 wobec celów wchodzących w pole rażenia ognia automatycznego bądź półautomatycziTego. - :
Ogłuszenie	Podwójna	Atak, Atak w zwarciu	Próba ogłuszenia przeciwnika.
: Opóźnienie	Podwójna	Różne	Możliwość wykonania akcji zwykłej przed następną turą postaci.
Pochwycenie	Różne	Atak, Atak w zwarciu	Oddziaływanie na pochwyconego przeciwnika lub ucieczka z pochwycenia.
Podparcie broni ciężkiej	Zwykła	Różne	Podparcie broni ciężkiej celem ułatwienia strzelania z niej., (:
Pozycja obronna	Podwójna	Koncentracja, Atak w zwarciu	Postać uzyskuje dodatkową reakcję, a jej przeciwnicy obłożeni zostają karą -20 do WW.
Przeładowanie	Zwykła	Różne	Przeładowanie broni dystansowej.
Przygotowanie	Zwykła	Różne	Dobycie i przygotowanie do użycia broni lub przedmiotu.
Ruch	Różne	Ruch	Postać porusza sic na odległość równą premii ze Zręczności w metrach, w ramach akcji V zwykłej lub dwukrotności tei premii w ramach akcji podwójnej.
Skok	Podwójna	Ruch	Postać wykonuje skok w dal bądź wzwyz.
Skupienie mocy	Różne	Różne	Skorzystanie z mocy psionicznej.
Szaleńczy atak	Podwójna	Atak, Atak w zwarciu	Poświęcenie obrony w danej turze w zamian za premię +30 do WW.
Szarża	Podwójna	Atak, Atak w zwarciu, Ruch	Postać musi przemierzyć przynajmniej *A* metry, dostaie premię +20 do WW.
Szybki atak	Zwykła	Atak, Atak w zwarciu	Premia *0 do WW, dodatkowe trafienie za każde dwa kolejne stopnie sukcesu.
Taktyczne natarcie[1]	Podwójna	Koncentracja, Ruch	Poruszanie się od osłony do osłony.
Ubezpieczanie	Podwójna	Atak, Koncentracja, Atak dystansowy	Postać strzela do celów wkraczających w kryty przez nią obszar.
Łżycie umiejętności	Różne	Koncentracja, Różne	Postać może skorzystać z jednej ze swych umiejętności.
Wstanie wsiadanie / zsiadanie	Zwykła	Ruch	Postać powstaje po byciu powaloną na ziemię, wsiada lub zsiada z wierzchowca, wsiada lub wysiada z pojazdu albo przemieszcza się w jego wnętrzu.
Wycofanie	Podwójna	Ruch	Postać może wyrwać się ze zwarcia nie prowokując darmowego ataku.
Wymanewrowanie	Zwykła	Atak w zwarciu, Ruch	Przeciwstawny test WW, wygrana pozwala postaci przesunąć przeciwnika o 1 metr.

Atak standardowy

Typ: Akcja zwykła

Podtypy: Atak, Atak w zwarciu- / Atak dystansowy

Aktywna postać wykonuje jeden atak w zwarciu, wykonując Zwyczajny (+10) test Walki Wręcz lub jeden atak dystansów}', wykonując Zwyczajny (+10) test Umiejętności Strzeleckich. Sukces oznacza jedno trafienie celu. Więcej informacji na temat wykonywania ataków znajduje się na stronie 226. Jeśli atakujący jest nieuzbrojony i związany walką w zwarciu, może zamiast próby zadawania obrażeń podjąć próbę pochwycenia przeciwnika (patrz strona 228).

Bp ' Jeśli postać jest uzbrojona w dwie bronie i posiada odpowiednie zdolności, może wykonać drugi atak jako część tej akcji przy pomocy drugiej ze swoich broni (szczegóły w zasadach Wałki dwiema broniami na stronie 228).

Bieg

Typ: Akcja podwójna

Podtyp: Ruch

Aktywna postać biegnie, pokonując dystans nie większy od wartości swego ruchu Biegiem (patrz strona 245, Tabela 7-23: Ruch w trybie sekwencyjnym). Czyni ją to trudniejszą do trafienia z broni dystartso-; wej, lecz jednocześnie łatwiejszym celem w- zwarciu. Do początku:[1] jej następnej tury, wykonywane przeciw' niej ataki dystansowe obarczone są karą -20 do Umiejętności Strzeleckich, zaś ataki W zwarciu premią +20 do Walki Wręcz . U ,

Błyskawiczny atak

Typ: Akcja zwykła
Podtyp: Atak, Atak w zwarciu
Tę akcję postać może wykonać wyłącznie jako atakujący, który posiada zdolność błyskawiczny atak. Jej liczne i przepełnione furię ciosy są bardzo precyzyjne. Musi być wyposażona w broń białą lub wykonywać ataki bez broni. Jeśli wyposażona jest w dwie bronie białe, może zaatakować obiema, zgodnie z zasadami Walki dwiema broniami (strona 228). Broń z cechę specjalną Niewyważona lub Nieporęczna nie może być użyta do wykonania błyskawicznego ataku.

Atakujący wykonuje Wymagający (-10) test Walki Wręcz. Jeśli zakończy się sukcesem, zadaje swoją bronią białą jedno trafienie na każdy stopień sukcesu osiągnięty w teście. Liczba trafień nie może przekroczyć wartości premii z Walki Wręcz. Dodatkowe trafienia mogą być przeznaczone dla pierwotnego lub dowolnego innego celu w zwarciu, w którym jest postać, o ile tylko żaden z celów dodatkowych nie jest trudniejszy do trafienia od celu pierwotnego. Jeśli temu samemu celowi przypisane zostaną dodatkowe trafienia, należy użyć Tabeli 7-2: Wielokrotne trafienia, by określić kolejne trafione miejsca celu. Należy pamiętać, iż pierwsze trafienie zawsze jest obesłane przez odwrócenie cyfr, które wypadły na kościach podczas testu (patrz Atak, strona 226).

Jeśli atakująca postać wyposażona jest w dwie bronie i posiada stosowne zdolności, może wykonać drugi atak drugą ze swych broni, jako część tej akcji.

Celowanie

Typ: Akcja zwykła łub podwójna
Podtyp: Koncentracja
Aktywna postać poświęca dodatkowy czas, by wykonać bardziej dokładny atak, Celowanie w ramach akcji zwykłej daje postaci premię +10 do testu Walki Wręcz bądź Umiejętności Strzeleckich przy następnym wykonywanym przez nią ataku. Zrobienie tego w ramach akcji podwójnej daje analogiczną premię w wysokości +20. Następną akcją celującej postaci musi być akcja ataku (atak standardowy, krótka seria, błyskawiczny atak, itd.), w przeciwnym wypadku korzyść z celowania przepadnie. Korzyści przepadają również, jeśli postać przed atakiem wykona reakcję. Celowania można używać przy atakach bronią białą oraz dystansową, ale nie do ataków wykonywanych mocami psionicznymi.

Finta

Typ: Akcja zwykła
Podtyp: Atak w zwarciu
Postać próbuje wykorzystać podstęp i swoje wyszkolenie bojowe, by zmusić wroga do błędu. Razem z przeciwnikiem wykonują przeciwstawny test Walki Wręcz. Przy wygranej aktywnej postaci, jej następny wykonany w zwarciu przeciw' temu samemu celowi atak standardowy, nie może zostać anulowany dzięki obronie. Jeśli następną akcją postaci jest dowolna inna akcja, przewaga uzyskana dzięki fincie zostaje zaprzepaszczona.

Obalenie

Typ: Akcja zwykła
Podtyp: Atak, Atak w/ zwarciu
Atakujący uderza swego przeciwnika z nadzieją na powalenie go na ziemię. Aktywna postać wykonuje przeciwstawny test Siły przeciw sw'emu celowi, z premią +10, jeśli dzieje się to w ramach akcji szarży lub po wykonaniu przez postać Połowy Ruchu. Jeśli atakujący wygra ten test, jego cel zostaje powalony na ziemię i musi użyć w swojej turze akcji powstania, by powstać. Uzyskanie w teście dwóch i więcej stopni sukcesu pozwala atakującemu zadać celowi lk5-3+pS obrażeń od uderzeń oraz jeden poziom Zmęczenia. Jeśli to cel wygra ten test, utrzymuje równowagę. Jeśli zaś wygra go o dwa lub wfięcej stopni sukcesu, to zamiast niego na ziemię zostaje powalona postać atakująca.

Obrona

Typ: Reakcja
Podtyp: Ruch (unik) lub Atak w zwarciu (parowanie)
Gdy postać zostanie trafiona atakiem, przed rzutem na obrażenia, może spróbować anulować trafienie, wykonując test uniku bądź parowania. Postać musi być świadoma ataku (nie może być zaskoczona). Jeśli test zakończy się sukcesem, usuwa się ona z drogi w ostatniej chwali. Trafienie jest anulowane, nie wykonuje się rzutu na obrażenia (atak uznawany jest za nietrafiony). Jeśli test zakończy się porażką, atak trafia i obrażenia rozliczane są normalnie.

Jeśli mamy do czynienia z atakiem dystansowym, postaci musi powieść się test uniku. W przypadku ataku w zwarciu, może to być unik bądź parowanie. Standardowa trudność takiego testu przed nałożeniem jakichkolwiek modyfikatorów (zwyczajowe modyfikatory na stronie 109 oraz 114) to Ambitny (+0). Z reakcji nie korzysta się podczas własnej tury, toteż postać nie może unikać ani parować ataków wykonanych poprzez ubezpieczanie, ani też gdy ucieka z walki podczas własnej tury czy w innych podobnych przypadkach.

Unikanie ognia automatycznego, licznych ataków oraz ataków obszarowych

Niektóre ataki - na przykład te wykonywane granatami, miotaczami ognia oraz bronią strzelającą ogniem automatycznym i półautomatycznym - są szczególnie trudne do uniknięcia. Uzyskując sukces w teście uniku wobec ataku broni obszarowej (takiej jak broń z cechą specjalną Wybuchowa lub Miotacz), postać przemieszcza się na sam skraj efektu obszarowego, o ile pozwala jej na to zasięg mchu w metrach równy premii ze Zręczności. Jeśli postać musiałaby poruszyć się dalej, by uniknąć efektu obszarowego lub nie jest w' stanie usunąć się z drogi przez przeszkody wokół niej (na przykład ciasnotę korytarza, w którym się znajduje), test automatycznie kończy się niepowodzeniem. Broniąc się przed szybkim atakiem, błyskawicznym atakiem, ogniem automatycznym oraz półautomatycznym, atakami broni z cechą specjalną Podwójnie Sprzężona oraz innej broni, która zadałaby wiele trafień, postać anuluje jedno dodatkowe trafienie na każdy stopień sukcesu w' teście obrony Unikając ognia broni z cechą specjalną Szturmowa, postać anuluje dwa trafienia na stopień sukcesu. Jeśli anuluje wszystkie trafienia w danym ataku, uznaje się, że atak całkowicie chybił.

Tabela 7-2: Wielokrotne trafienia

Pierwsze Drugie	Trzecie	Czwarte	Piąte	Każde dalsze trafienie
Głowa Głowa	Ręka	Korpus	Ręka	Korpu.
Ręka ' Ręka	Korpus	Głowa	Korpus	Ręka
Korpus . Korpus	Ręka	Głowa	Korpus	Korpus
Noga u:.: , Noga-	Korpus	**Ręka**	Głowa	Korpus

Ogień automatyczny

Typ: Akcja zwykła
Podtyp: Atak, Atak dystansowy

y Postać łapie mocno za broń i zalewa przeciwników huraganowym ogniem. Aby posłużyć się tą akcją, atakujący musi posługiwać się bro-**nią** zdoin| do strzelania ogniem automatycznym. Postać, która trzyma dwie takie bronie, po jednej w każdej dłoni, może dzięki tej akcji . strzelić z obu ogniem automatycznym (patrz Walka dwiema bronia-mi, strona 228). Jeśli broń jest bronię Ciężką, musi zostać podparta jak zazwyczaj.

: Atakujący wykonuje test Umiejętności Strzeleckich z karą -10. Wynik 94 lub więcej na samych kościach oznacza, iż broń się za-" cięła (patrz ramka Zacięcie się broni, strona 222). Jeśli zakończy się sukcesem, postać zadaje jedno trafienie na każdy uzyskany stopień sukcesu. Liczba trafień nie może przekroczyć ilości strzałów' odda-. wanych przez broń w danej turze. Dodatkowa trafienia mogą zostać przypisane pierwotnemu celowi bądź też innym celom znajdującym się o maksymalnie dwa metry od niego, o ile żaden z dodatkowych celów nie byłby trudniejszy do trafienia od celu pierwotnego. Jeśli temu samemu celowi przypisane zostaną dodatkowe trafienia, należy użyć Tabeli 7-2: Wielokrotne trafienia, by określić kolejne trafione miejsca celu. Należy pamiętać, iż pierwsze trafienie zawsze jest okre-ślane przez odw rócenie cyfr, które wypadły na kościach podczas testu (patrz Atak, strona 226).

Jeśli postać wyposażona jest w' dwie bronie i posiada odpowied-nie zdolności, może wykonać drugą z broni atak jako część swej akcji. Więcej szczegółów' znajduje się w' sekcji Walka dwiema broniami, strona 228.

Ogień półautomatyczny

Typ: Akcja zwykła . :
Podtyp: Atak. Atak dystansowy " _ ■--• ■ * ; :
Prowadząc precyzyjny ogień, postać strzela do Wrogów krótkimi, kontro-Imanymi, półautomatycznymi seriami. Aby uykonaehę akcję, atakują-cy musi posiadać broń zdolną do prowadz.enia ^takiego typu ognia.,' Mając dwie bronie tego rodzaju, postać może dzięki tej akcji prowadzić ogień półautomatyczny z obydwu rąk (pan? ' Walka dwiema broniam^ strona 228). Jeśli wyposażo-na jest w broń Ciężką, musi ją podeprzeć

Atakujący wykonuje Ambitny (+0) test Umiej -jętności Strzeleckich. Rezultat 94 i wyższy na sag mych kościach oznacza' zacięcie się- broni (patrz ramka na stronie 222.•. Jeśli postać trafiła, zadaje, jedno trafienie za pierwszy stopień sukce-su oraz dodatkowe jedno trafienie na każde kolejne dwa stopnie sukcesu. Całkowita liczba trafień nie może przekroczyć Szybkostrzelność da-nej broni w ogniu półautomatycz-nym. Dodatkowe trafienia mogą być przeznaczone dla pierwot-nego lub dowolnego innego celu w zwarciu, z którym jest postać, o ile tyto żaden z celów dodatko-wych nie . .

jest trudniejszy do trafienia od celu pierwotnego. Jeśli temu samemu celowi przypisane zostaną dodatkowe trafienia, należy użyć Tabeli 7-2: Wielokrotne trafienia, by określić kolejne lokacje trafienia celu. Należy pamiętać, iż piewsze trafienie zawrze jest określane przez odwrócenie cyfr, które wypadły' na kościach podczas testu (patrz Atak, strona 226).

Jeśli postać uzbrojona jest w dwie bronie i posiada stosowne zdolności, może w ramach tej akcji wykonać drugi atak przy pomocy drugiej ze swych broni, zgodnie z zasadami Walki dwiema broniami na stronie 228.

Ogień zaporowy

Typ: Akcja podwójna
Podtyp: Atak, Atak dystansowy
Aktywna postać zalewa wroga ogniem zaporowym, zmuszając przedwmi-ków do skrycia się za osłoną. Wykonanie tej akcji wymaga posiadania broni zdolnej do prowadzenia ognia automatycznego bądź półautomatycznego (patrz strona 144, Szybkostrzelność). Gdy zadeklarowana zostanie akcja ognia zaporowego, aktywna postać ustala strefę ostrzału, którą może być dowolny ogólnie rozumiany obszar, taki jak korytarz czy skraj lasu. Obszar ten obejmować może kąt 45° w kierunku, w którym obecnie zwrócona jest postać, w przypadku prowadzenia Otynia automatycznego, oraz 30° w przy-padku prowadzenia ognia półautomatycznego. Po wyznaczeniu obszaru, postać strzela ogniem automatycznym bądź półautomatycznym (zgodnie ' z opisem akcji ogień automatyczny oraz ogień półautomatyczny), zużywając odpowiednią ilość amunicji. Wszystkie cele w strefie ostrzału muszą wyko-nać Wymagający (-10) test przygwożdżenia lub zostaną przygwożdżone, ■zgodnie z zasadami ze strony 230. Jeśli atakujący strzelał Otyniem automa-tycznym, test przygwożdżenia jest Trudny (-20).

Zacięcie się broni

Broń może zaciąć się ze względu na swą wiekowość, kiepski projekt lub pogardę z jaką traktowano jej ducha maszyny Niezmodyfikowany rzut o wartości 96-100 wykonany podczas ataku dystansowego oznacza, iż broń się zacięła. Atak automatycznie nie trafia, zaś bronię nie można się posługiwać dopóki zacięcie nie zostanie usunięte. Usuwanie zacięcia to akcja podwójna wymagająca testu Umiejętności Strzeleckich. Jeśli zakończy się sukcesem, postaci udaje się usunąć zacięcie. Broń musi jednak zostać jeszcze przeładowana, a zawartą w niej amunicję uznaje się za straconą. Jeśli test zakończy się porażką, broń pozostaje zacięta, natomiast postać może podjąć dalsze próby odblokowania : jej w kolejnej randzie.

Czasem broń, taka jak karabiny plazmowe, granaty czy pociski rakietowe niesie ze sobą dodatkowe ryzyko związane z zacięciami. W przypadku tych rodzajów broni odnieść należy się do ich opisów i zasad specjalnych (patrz Rozdział V: Zbrojownia).

Ogień automatyczny oraz półautomatyczny również zwiększa ryzyko zacięcia się broni. Szczegóły zawarte są w opisach akcji ognia automatycznego, półautomatycznego oraz zaporowego.

Postać nie wykonuje rzutu na trafienie posługując się standardowymi karami i premiami za ostrzał ogniem ■ automatycznym oraz półautomatycznym. Zamiast tego wykopuje Trudny (-20) test Umiejętności Strzeleckich, sprawdzając czy jej. ogień w cokolwiek trafił. Rzut 94-100 na kościach o/nac/a. iż broń postaci się zacięła (patrz Zacięcie się broni, strona 222). Jeśli test zakończy się sukcesem, MG losowo wybiera trafionego spośród celów w strefie ostrzału, z dodatkowym trafieniem losowej osoby za każde dwa dodatkowe;stopnie sukcesu. Liczba trafień nie może przekroczyć Szybkostrzelności broni w trybie automatycznym, bądź półautomatycznym. By określić lokację trafienia celu trafionego wielokrotnie, należy posłużyć się Tabelą 7-2: Wielokrotne trafienia na stronie 220. Aktywna postać nie jest w stanie wybrać niepowodzenia w tym teście Umiejętności Strzeleckich.

Ogłuszenie

Typ: Akcja podwójna
Podtypy: Atak, Atak w zwarciu
Jeśli aktywna postać jest nieuzbrojona lub uzbrojona w broń białą, może spróbować ogłuszenia, zamiast zadawać potencjalnie śmiertelny cios. Wykonuje Trudny (-20) test Walki Wręcz, celując we wroga, z którym walczy. Jeśli zakończy się sukcesem, należy wykonać rzut lklO i do wylosowanej wartości dodać premię z Siły postaci. Ten rezultat porównuje się z sumą premii z Wytrzymałości celu +1 na każdy Punkt Pancerza chroniącego jego głowę. Jeśli wynik atakującego jest wyższy lub równy tej wartości, cel zostaje ogłuszony na liczbę rund równą różnicy pomiędzy tymi dwiema wartościami. Zyskuje również jeden poziom Zmęczenia.

Opóźnienie

Typ: Akcja podwójna
Podtyp: Różne
Zamiast działać pochopnie, postać czeka na swoją okazję. Gdy decyduje się dokonać opóźnienia, natychmiast kończy się jej tura. W dowolnym momencie, przed początkiem jej następnej tury, postać może wykonać wybraną przez siebie akcję zwykłą - pomimo tego, iż nie trwa obecnie jej tura. Ta opóźniona akcja traktowana jest jednak jak część jej własnej tury. Nie może wykonać kolejnej akcji podtypu Atak lub Koncentracja, gdy przed opóźnieniem wykonała już akcję danego podtypu. Opóźniona akcja zwykła nie może przerwać trwania tury innej postaci. Nie wykorzystana przed początkiem następnej tury Bohatera Gracza, przepada. Jeśli dwie lub więcej postaci jednocześnie próbują wykonać opóźnioną w ten sposób akcję zwykłą, muszą wykonać przeciwstawny test Zręczności, którego zwycięzca będzie działał jako pierwszy.

Pochwycenie

Typ: Akcja zwykła bądź podwójna
Podtyp: Atak, Atak w zwarciu
Tej akcji używa się wyłącznie, gdy postać uczestniczy już w pochwyceniu (pełne zasady rozpoczęcia pochwycenia znajdują się na stronie 228). Jeśli to aktywna postać kontroluje pochwycenie, pierwszą rzeczą, którą musi zrobić w swej turze, to zadeklarować pochwycenie jako akcję podwójną, aby je utrzymać. Jeśli tego nie zrobi, pochwycenie natychmiast zostaje zakończone. Po tej deklaracji może wybrać jedną z następujących opcji dostępnych dla kontrolującego pochwycenie:

- Zranienie przeciwnika: Kontrolujący pochwycenie może spróbować siłowo zranić przeciwnika, wykonując z nim przeciwstawny test Sity Jeśli aktywna postać wygra, zadaje obrażenia jak *w* walce bez broni (lk5-3+pS) na korpus przeciwnika oraz powoduje u niego jeden poziom Zmęczenia. Jeśli to pochwycony przeciwnik wygra test, nie są mu zadawane żadne obrażenia, ale pozostaje W' pochwyceniu. W teście tym można korzystać ze wsparcia.
- Obalenie przeciwnika: Kontrolujący pochwycenie może spróbować rzucić swego przeciwnika na ziemię wykonując przeciwstawmy test Siły W tym teście można korzystać ze wsparcia. Jeśli aktywna postać wygra test, pochwycony przeciwmik zostaje powalony na ziemię. Kontrolujący ma w tym momencie możliwość zakończenia pochwycenia w ramach akcji darmowej. Może rówmież kontynuować pochwycenie z powalonym przeciwmikiem, zyskując premię +10 do wszelkich dalszych przeciwstawnych testów Siły tak długo, aż powalony przeciwmik nie powstanie z ziemi (o ile tylko będzie w stanie). Ta premia łączy się ze standardowy premią +10 do atakowania powalonych przeciwników:
- Popchnięcie przeciwnika: Kontrolujący może wykorzystać swoją siłę, by zmusić pochwyconego przeciwnika do ruchu. Rozwiązywane jest to za pomocą przeciwstawnego testu Siły, w którym można korzystać ze wsparcia. Jeśli .aktywna postać wygra[1]-test, przesuwa przeciwnika ó jeden metr w wybranym przez siebie kierunku oraz o jeden dodatkowy metr na każdy stopień sukcesu. Dystans pchnięcia nie może przekroczyć połowy wartości Ruchu postaci w metrach. Aktywna postać

musi poruszać się ze swoim przeciwnikiem, by utrzymać ciągłość pochwycenia lub może wybrać wypuszczenie swego przeciwnika z chwytu w ramach akcji darmowej, co zakończy pochwycenie, ale pozwoli również postaci pozostać tam gdzie stała.

- Przygotowanie: Kontrolujący pochwycenie jest w stanie przygotować do użycia jeden z własnych przedmiotów Jeśli MG na to zezwoli, może również wykorzystać akcję przygotowania do złapania przedmiotu należącego do pochwyconego przeciwnika.
- Powstanie: Jeśli obaj uczestnicy walki leżą na ziemi, kontrolujący pochwycenie jest w stanie powstać dzięki tej akcji. Może również pociągnąć za sobą przeciwnika, wykonując w tym celu przeciwstawny test Siły w którym można korzystać ze wsparcia. Jeśli kontrolujący pochwycenie wygra ten test, obaj uczestnicy walki powstają.
- Użycie przedmiotu: Kontrolujący pochwycenie może użyć wcześniej przygotowanego przedmiotu.

Opcje pochwyconego celu

Jeśli-aktywna postać jest celem pochwycenia, musi najpierw zadeldarować pochwycenie jako akcję zwykłą - to część kary za bycie pochwyconym. Potem zaś może wybrać jedną z poniższych opcji dla celu pochwycenia:

- Wyrwanie się: Cel może wyrwać się z chwytu wykonując przeciwstawny test Siły przeciw kontrolującemu pochwycenie, w którym można korzystać ze wsparcia. Jeśli aktywna postać wygra, wyrywa się przeciwnikowi i może wykonać dowolną akcję zwykłą.
- Wyślizgnięcie się: Pochwycony cel może spróbować uwolnić się z chwytu przeciwnika wykonując Ambitny (+0) test akrobatyki. W przypadku sukcesu, uwalnia się i może wykonać dowolną akcję zwykłą.
- Przejęcie kontroli: Pochwycony cel może podjąć próbę przejęcia kontroli nad pochwyceniem przez wykonanie przeciwstawnego testu Sity, w którym można korzystać ze wsparcia. Jeśli aktywna postać wygra test, role się odwracają. Aktywna postać może wtedy natychmiast wykonać jedną z akcji kontrolującego pochwycenie, ale nie inną akcję zwykłą.

Różnica rozmiarów w pochwyceniu

Jeśli jedna z postaci jest większa od drugiej (patrz właściwość rozmiar, strona 139), w ramach akcji pochwycenia będzie uzyskiwała w' udanych przeciwstawnych testach Sity o jeden stopień sukcesu więcej za (każdy punkt przewagi w' rozmiarze nad przeciwnikiem.

Podparcie broni ciężkiej

Typ: Akcja zwykła
Podtyp: Różne
Aby móc prowadzić celny ogień z broni ciężkiej, należy ją podeprzeć. Można zrobić to za pomocą dwójnogu bądź trójnogu, przyjmując stabilną pozycję lub przyklękając. Gdy postać strzela z niepodpartej broni ciężkiej, otrzymuje karę -30 do testów Umiejętności Strzeleckich. Postać jest w stanie użyć tej akcji do bezpiecznego ustawienia broni, po którym uznawana jest ona za podpartą i pozostaje w tym stanie do momentu przemieszczenia. Po podparciu broń nie może być przemieszczana bez utraty statusy broni podpartej. Użytkownik może ją jednak obracać o 45° lub więcej, zależnie od rodzaju użytej podpory. Przykładowo, broń oparta o wyłom w murze miałaby dość ograniczone pole ognia, podczas gdy broń oparta na trójnogu mogłaby efektywnie pokryć pole o szerokości 180°. Można pozostawić broń podpartą, o ile tylko była oparta o coś więcej niż samą postać. Utrzymuje taki status do momentu przemieszczenia.

Pozycja obronna

Typ: Akcja podwójna
Podtyp: Koncentracja, Atak w' zwarciu
Postać nie wykonuje ataków, skupia się wyłącznie na obronie. Do początku następnej swmjej tury postać może używać wyłącznie swoich reakcji, by wykonywać akcje obronne. Może jednak wykonać jedną dodatkową reakcję, a wszyscy wykonujący wobec.niej ataki przeciwnicy otrzymują karę -20 do Walki Wręcz.

Przeładowanie

Typ: Akcja zwykła, podwójna lub przedłużona (zależnie od broni)
Podtyp: Różne
Aktywna postać może przeładować broń dystansową. Ilość czasu jaką zajmie akcja przeładowania zależy od broni (patrz strona 144). Należy zauważyć, iż każda akcja przeładowania trwająca dłużej niż jedną rundę jest akcją przedłużoną (patrz 218).

Przygotowanie

Typ: Akcja zwykła
Podtyp: Różne
Aktywna postać dobywa broni lub wyjmuje przedmiot przechowywany w sakiewce bądź kieszeni. Przedmiot lub broń mogą być również przy pomocy tej akcji odpowiednio schowane (zwykłe upuszczenie ich na ziemię jest akcją darmową). Akcji tej można również używać w celu wykonania czynności, takich jak zaaplikowanie med-plastra, wstrzyknięcia stymu czy innego rodzaju leku bądź narkotyku, pokrycia ostrza trucizną i tak dalej. Akcja przygotowania może zostać zadeklarowana dwukrotnie podczas tej samej tury, o ile tylko wykorzystana jest dla dwóch różnych przedmiotów bądź broni.

Ruch

Typ: Akcja zwykła lub podwójna
Podtyp: Ruch
Aktywna postać może wykorzystać akcję zwykłą, by poruszyć się o liczbę metrów równą premii z jej Zręczności. W ramach akcji podwójnej może przemierzyć dwukrotność tego dystansu, zgodnie z Tabelą 7-23: Ruch w trybie sekwencyjnym na stronie 245. Jeśli aktywna postać zakończy swój nich obok przeciwnika, może dojść między nimi do walki wręcz. Jeśli aktywna postać odsunie się od przeciwnika, z którym walczyła, ten ma prawo natychmiast wykonać przeciw niej jeden atak standardowy, zgodnie z zasadami Ucieczka oraz opuszczanie zwarcia na stronie 225.

Skok

Typ: Akcja podwójna
Podtyp: Ruch
Postać może podskoczyć wzwyż lub oddać skok w dal. Szczegóły dotyczące skoków' *wzwyż* i w dal znajdują się na strome 247

Skupienie mocy

Typ: Różny, zależnie od mocy
Podtyp: Różnyy zależnie od mocy'
Akcja ta wykorzystywana jest do manifestowania mocy psionicznyeh podczas toczącej się walki. Każda z mocy psionicznyeh określa swoi typ akcji oraz jeden lub więcej spośród podtypów. Więcej informacji znajduje się na stronie 194.

Człowiek strzela, Imperator kule nosi

Zdarza się, że zachodzi sytuacja, w której postać świadoma jest zagrożenia, a mimo to nie jest w stanie go dostrzec. Może wtedy zdeq[r]dować, by jej atak w danej turze wykonany został na oślep, z nadzieją trafienia ukrytego przeciwnika. W takim przypadku, Mistrz Gry powinien wybrać liczbę pomiędzy 1 a IDO, która będzie odzwierciedlać procentowy szansę na uzyskanie przez postać trafienia czy też choćby strzelania we względnie właściwym kierunku. Potem, podczas kroku drugiego w ramach tego ataku, MG wykonuje rzut lklOO i porównuje wynik do określonej przez siebie szansy. Jeśli rzucił tyle samo lub mniej, atak przeprowadzany jest dalej według normalnych zasad. Jeśli zaś więcej, postać spudłowała i atak nie odnosi innego skutku, niż być może ściągnięcie jeszcze większej uwagi na nieszczęsny postać i jej działania.

Szaleńczy atak

Typ: Akcja podwójna
Podtyp: Atak, Atak w zwarciu
Niesiona furię postać wykonuje atak w walce wręcz, ryzykując własnym bezpieczeństwem. Atakująn' wykonuje Łatwy' (+30) test Walki Wręcz. Jeśli zakończy' się sukcesem, zadaje celowi jedno trafienie. Niezależnie od wyniku, do początku swej następnej tury' nie jest w stanie wykonywać reakcji obronnych. Postać nie może połączyć akcji celowania z szaleńczym atakiem.

Szarża

Typ: Akcja podwójna
Podtyp: Atak, Atak w zwarciu, Ruch
Postać rusza biegiem na swego wroga i wykonuje pojedynczy' atak w zwarciu. Cel musi znajdować się co najmniej cztery metry od postad, w zasięgu szarży (patrz Tabela 7-23: Ruch w trybie sekwencyjnym na 245). Ostatnie cztery metry szarży muszą zostać przemierzone w linii prostej, by atakujący był w stanie nabrać rozpędu i trafić w cel. Gdy do niego dotrze, wykonuje jeden atak w zwarciu, jako Rutynowy (+20) test Walki Wręcz. Sukces oznacza pojedyncze trafienie w przeciwnika. Jeśli szarżująca postać nie ma dobytej broni bądź innych przedmiotów w dłoniach, może spróbować pochwycić przeciwnika zamiast zadawać mu obrażenia (patrz strona 228) lub obalić go (patrz Obalenie na stronie 220).

Szybki atak

Typ: Akcja zwykła
Podtypy: Atak, Atak w zwarciu
By zadawać liczne, przepełnione furią, a mimo to nader precyzyjne ciosy; atakujące musi posiadać zdolność szybki atak oraz być uzbrojony w broił białą lub być zdolnym do wykonywania ataków' bez broni. Jeśli wyposażony jest w dwie bronie, może atakować obiema, zgodnie z zasadami Walki dwńema broniami (strona 228).

Atakujący wykonuje Ambitny (+0) test Walki Wręcz. Jeśli zakończył się sukcesem, zadaje jedno trafienie swemu celowi za pierwotny sukces oraz jedno trafienie za każde dodatkowe dwa sukcesy: Liczba trafień nie może przekroczyć premii z Walki Wręcz atakującego. Dodatkowe trafienia mogą być przeznaczone dla pierwotnego, celu lub dowolnego innego celu w zwarciu, z którym jest postać, o ile tylko żaden z. celów dodatkowych nie jest trudniejszy do trafierfią od celu pierwotnego. Jeśli temu samemu celowi przypisane zostaną dodatkowe trafienia, należy użyć Tabeli 7-2: Wielokrotne trafienia na stronie 220, by określić kolejne trafione miejsca celu,

Jeśli atakujące' wyposażony jest w' dwfie bronie i posiada stosowne zdolności, może wykonać drugi atak drugą bronią, jako część tej akcji (patrz zasady Walki dwiema broniami na stronie 228).

Taktyczne natarcie

Typ: Akcja podwójna
Podtypy: Koncentracja, Ruch
Aktywna postać ostrożnie porusza się od osłony do osłony. Może pokonać liczbę metrów równą połowie wartości Ruchu. Podczas natarcia postać traktowana jest jakby wciąż była w osłonie, którą właśnie opuściła, mimo iż przez krótką chwilę porusza się po otwartej : przestrzeni.

Ubezpieczenie

Typ: Akcja podw'ójna
Podtyp: Atak, Koncentracja, Atak dystansowy
Aktywna postać pilnuje danego obszaru lub celu w gotowości do oddania strzału w wybranym momencie. Gdy zadeklarowane zostanie ubezpieczanie, aktywna postać ustala strefę, którą może być dowolny ogólnie rozumiany obszar, taki jak korytarz czy skraj lasu. Obszar ten obejmować może kąt 45° w kierunku, w którym obecnie zwrócona jest postać. Aktywna postać deklaruje wtedy atak standardowy, ogień automatyczny lub półautomatyczny, a także warunki, w których otworzy ogień. Za każdym razem przed początkiem następnej tury postaci, gdy powyższe warunki zostają spełnione, postać może wykonać wybrany przez siebie atak (o ile inne okoliczności jej na to pozwalają). Atak ten następuje w chwili spełnienia w[7]arunków', na przykład, gdy W'róg wejdzie w wybraną przez gracza strefę. Jeśli stanie się to równocześnie z akcją innej postaci, postać o wyższej Zręczności działa jako pierwsza. Jeśli wartości Zręczności są równe u obu postaci, celem ustalenia pierwszeństwa wykonywany jest między' nimi przeciwstawny test Zręczności. Po rozstrzygnięciu ataku, nawet jeśli zakończony on będzie niepowodzeniem, cele muszą wykonać Ambitny (+0) test przygwożdżenia lub zostać przygwożdżonymi (patrz strona 230(w miejscu, w którym weszły w strefę ostrzału. Jeśli postać w ubezpieczeniu wykona dowolne inne akcje lub reakcje, na przykład obronę, i jej ubezpieczenie natychmiast zostaje anulowane. Podkreślić należy, iż nie dotyczy to akcji darmowych, takich jak na przykład mowa.

Użycie umiejętności

Typ: Akcja zwykła, podwójna lub przedłużona (w zależności od okoliczności)
Podtypy: Koncentracja, Różne
Aktywna postać może użyć swej umiejętności, co zazwyczaj wiąże się z wykonaniem testu. Zależnie od okoliczności, może on być wynikiem akcji przedłużonej.

Wstanie / wsiadanie / zsiadanie

Typ: Akcja zwykła
Podtypy: Ruch
Jeśli aktywna postać leży lub siedzi na ziemi, może dzięki tej akcji powstać. Jeśli już stoi, może wsiąść na wierzchowca bądź do pojazdu. Jeśli jest już na wierzchowcu lub w pojeździe, może z nich zsiąść czy wysiąść i zakończyć tę akcję stojąc. Akcji tej używa się również do poruszania się po wnętrzu pojazdu zgodnie z zaistniałymi potrzebami.

Wycofanie

Typ: Akcja podwójna
Podtyp: Ruch
Postać wycofuje się ź walki w zwarciu i może wykonać połowę Ruchu. Jej przeciwnicy nie mogę wykonać przeciw niej zwyczajowego ataku Standardowego, jako rezultatu tego ruchu (szczegóły w ramce Ucieczka oraz opuszczanie zwarcia).

f'\///7 Wymanewrowanie

Typ: Akcja Zwykła
Podtyp: Atak'w zwarciu, Ruch
Korzystajcie z przewagi mobilności i agresji, atakujący jest w stanie zmusić przeciwnika do ruchu wykonując z nim przeciwstawny test Walki Wręcz. Jeśli zakończy! się' sukcesem, przeciwnik musi przemieścić się o jeden metr w kierunku wybranym przez atakującego. Jeśli atakujący chce, może przemieścić się o jeden metr razem z nim. Przeciwnik nie może zostać zmuszony do wpadnięcia na inną postać czy przeszkodę np. ścianę., może zostać jednak w ten sposób zepchnięty z, krawędzi, y

Ucieczka oraz opuszczanie zwarcia

Czasem zdarza się, iż najlepszym wyborem w walce jest odwrót za wszelką cenę. Postać może dobrowolnie uciekać od przeciwnika lub zostać do tego zmuszona przez Strach, moc psioniczną lub innego rodzaju efekt. Gdy postać ucieka z własnej woli, może robić to wykonując dowolną akcję podtypu Ruch. Jeśli jest do tego zmuszona, musi biec.

Opuszczanie walki w zwarciu

(Jeśli postać walczy w zwarciu z jednym przeciwnikiem bądź większą ich liczbą i wykona akcję podtypu Ruch z zamiarem opuszczenia walki (by uciec bądź przejść do innego przeciwnika) i jest to akcja inna niż wycofanie, każdy z jej 3 przeciwników może wykonać przeciw niej standardowy atak w ramach akcji darmowej.

Inne akcje

Jeśli postać chce zrobić coś, czego nie opisują standardowe akcje, MG powinien podjąć decyzję, jak długo taka czynność może zająć i jakim typem akcji należałoby ją rozwiązać. Ogólnie rzecz biorąc, większość akcji powinna być rozwiązywana przy pomocy jakiegoś testu - cechy, umiejętności czy też testu przeciwstawnego. MG powinien mieć na uwadze, iż runda trwa zaledwie około pięciu sekund i że jest to bardzo ograniczony c/:is jak na wykonanie różnych czynności.

Atak

Ze względu na częste sceny walki, najpowszechniejszą akcją jest atak. Proces jego przeprowadzania jest zawsze taki sam, niezależnie czy jest to walka w zwarciu czy dystansowa. Nim zostanie przeprowadzony, MG powinien upewnić się, iż jego wykonanie jest możliwe, poprzez spełnienie wszelkich wymagań stawianych względem danego typu ataku. Postać może atakować wręcz, jeśli znajduje się w zwarciu z przeciwnikiem, lecz w takim przypadku nie może wykonywać ataku dystansowego, chyba że korzysta ż broni o: klasie Pistolet. Atakujący musi być świadom swego celu. Szczegóły znajdują się w ramce Człowiek strzela, Imperator kule nosi (strona 224). Zakładając, że atak jest możliwy należy wykonać następujące kroki:

- Krok pierwszy: Naniesienie modyfikatorów na cechy atakującego
- Krok drugi: Atakujący wykonuje test
- Krok trzeci: Atakujący określa lokację trafienia celu
- Krok czwarty: Atakujący określa liczbę zadanych obrażeń
- Krok piąty: Cel ataku nanosi otrzymane obrażenia

Krok pierwszy: Naniesienie modyfikatorów na cechy atakującego

Atak w zwarciu wymaga wykonania testu Wallu Wręcz, zaś dystansową' testu Umiejętności Strzeleckich. Istnieje wiele okoliczności, w których jeden lub więcej czynników wpływa na to, że test staje się łatwiejszy bądź trudniejszy do wykonania niż zazwyczaj. Przykładowo, skorzystanie z akcji ataku ogień automatyczny nakłada na test Umiejętności Strzeleckich atakującego karę -10, podczas gdy wykonanie ataku standardowego daje mu premię +10, niezależnie od tego czy' atak ten wykonywany jest w zwarciu czy też na dystans. MG może również narzucić dodatkowe kary oraz premie do testu, o ile wymaga tego sytuacja Jeśli nakładane są dwa lub więcej modyfikatory, należy' je po prostu zsumować, po czym ich sumę zastosować do odpowiedniej cechy' postaci. Maksymalna premia jaką można nałożyć na test to +60. Tak' samo, maksymalna wartość kary w teście to -60. Decydując o trudności testu MG powinien polegać na zdrowym rozsądku. Niezależnie od standardowych ograniczeń wobec premii i kar, niektóre akcje są po prostu niemożliwe do wykonania i MG może nie wyrazić zgody na test.

PRZYKŁAD

Arbitrator Kol Merlow chce skomstać z akcji ataku standardowego, by strzelić ze swego karabinu automancznego do osoby, którą podejrzewa o bycie kultystą Umiejętności Strzeleckie Merlowa wynoszą 45, a ponieważ jest w zasięgu krótkim, otmmuje premię +10 do trafienia. Merlow wykorzystuje jedna akcję zwykłą, by celować, co daje mu kolejną premię +10. Dodatkowo, akcja ataku standardowego sama z siebie zapewnia premię +10. W t\m rejonie Podkopca unosi się jednak bardzo gęsta mgła utmdniająca mu dostrzeżenie celu. W związku z nią, nałożona na strzał zostaje kara -20. Po podsumowaniu wszystkich kar oraz premii Merlow' potrzebuje wyniku 55 lub niższego, by jego strzał trafił kultystę (45 + 10+10+10-20 = 55).

Krok drugi: Atakujący wykonuje test

Po określeniu zmodyfikowanej wartości danej cechy, atakujący wykonuje test Walki Wręcz, dla ataku w zwarciu lub Umiejętności Strzeleckich, dla ataku na dystans. Jeśli wynik mitu jest równy bądź mniejszy od zmodyfi-' kowanej wartości cechy; atak trafia.

PRZYKŁAD

Arbitrator Merlow wykonuje test Umiejętności Strzeleckich, rzucając kośćmi procentowymi i uzyskuje wynik 14, co jest niższą wartością od jego zmodyfikowanej wartości Umiejętności Strzeleckich równej 55. Jego atak trafia odrażającego kultystę!

Reakcje obrony

Gdy cel zostaje trafiony, ma szansę anulowania trafienia, dzięki reakcji obrony (szczegóły' procesu rozstrzygania każdej z tych akcji znajdują się w dziale Opisy akcji, na stronie 218). Jeśli reakcja ta powiedzie się, a postaci uda się anulować wszystkie trafienia, atak kończy się niepowodzeniem i nie są zadawane żadne obrażenia.

PRZYKŁAD

Po tym, gdy strzał Arbitratora trafił kultystę, MG postanowił, że zdrajca podejmie próbę uniku. Zręczność kultysty wynosi 30, umiejętność unik jest mu znana, musi więc rzucić 30 lub mniej, by uniknąć strzału z karabinu automatycznego. MG wykonuje rzut za kultystę uzyskując wynik 56. Przewrotni bogowie Chaosu odwrócili się od niego - nie udaje mu się uniknąć ataku!

Krok trzeci: Atakujący określa lokację trafienia celu

Po udanym trafieniu atakujący musi określić, gdzie dokładnie cel został trafiony. Procentową wartość wylosowaną na kościach w teście Walki Wręcz bądź Umiejętności Strzeleckich atakującego (lub akcji koncentracji mocy, w przypadku ataków' wykonywanych mocami psionicznymi) należy odwrócić przestawiając ze sobą cyfry' dziesiątek oraz jedności (w ten sposób rzut 32 daje wynik 23, rzut 20 wynik 02, ml), po czym porównać uzyskaną w ten sposób liczbę z Tabelą 7-3: Lokacje trafienia. Każdy' Bohater Niezależny posiada kartę lokacji trafienia w'budow'aną w swój profil cech i to jej należy używać zamiast powyższej tabeli (patrz Rodzaje BN-ów, strona 380).

PRZYKŁAD

Test Umiejętności Strzeleckich Merlowa wykonywany w celu trafienia kultystr dał procentowy rezultat na kościach o wartości 14. Gracz odw raca wynik uz\skując 41. MG sprawdza odpowiadającą tej w artości lokację na dele BN-a i ustala, iż atak trafił w korpus

Tabela 7-3: Lokacje trafienia

Rzut kigo	Lokacja trafienia
01-10	Głowa
U-20	Prawa ręka
21-30	Lewa ręka
31-70	Korpus
71-85	Prawa noga
86-100	Lewa noga

Krok czwarty: Atakujący określa liczbę zadanych obrażeń

Po ustaleniu lokacji, atakujący określa ilość obrażeń zadawanych przez każde z udanych trafień. Każda broń opisana jest wartością obrażeń, zazwyczaj w formie rzutu kością, od którego odejmuje się, bądź do któftgo dodaje się pewną stałą wartość. Należy wykonać rzut stosowną kością dla każdego z trafień i każdorazowo zastosować podany modyfikator. Jeśli trafienie zostało zadane bronią białą, do obrażeń należy dodać premią z Siły atakującego. Uzyskany w ten sposób rezultat to suma zadanych obrażeń.

W przypadku wszystkich testów ataku należy śledzić liczbą stopni sukcesu. Jeśli atak spowoduje jedno lub wiącej trafień, atakujący ma prawo zastąpić wynik na jednej z kości obrażeń liczbą uzyskanych w tym teście stopni sukcesu. Jeśli na kości podczas losowania wartości obrażeń wypadnie 10, trafienie skutkuje Słusznym Gniewem.

Słuszny Gniew

Gdy po udanym trafieniu losowana jest ilość obrażeń, a na dowolnej kości wypadnie „naturalna dziesiątka" (wynik 10 fizycznie wyrzucony na dziesięciościennej kości), pojawia sią szansa na zadanie szczególnie krwawego i efektownego ciosu. Taka szansa istnieje również, gdy wyrzuci się wynik 10, wykorzystując dziesięciościenną kość do losowania lk5 obrażeń. Po rozstrzygnięciu efektów trafienia może zajść jedna z dwóch poniższych ewentualności.

Jeśli trafienie po redukcji obrażeń przez pancerz oraz premię z Wytrzymałości wciąż zadało jakiekolwiek obrażenia (patrz Krok piąty: Cel ataku nanosi otrzymane obrażenia), trafienie staje się znacznie poważniejsze. Atakujący wykonuje rzut lk5 i porównuje wynik z odpowiednią dla typu obrażeń oraz lokacji trafienia tabelą efektów krytycznych. Cel danego ataku podlega wszystkim opisanym tam efektom, nie jest jednak traktowany jakby otrzymał obrażenia krytyczne. Innymi słowy, gdy w kolejnych rundach otrzyma dalsze obrażenia, będą one najpieiw wpływały na pogłębianie jego ran, a nie sumowały się, by pogorszyć wywołany efekt krytyczny Zdolności modyfikujące obrażenia krytyczne (np. niosący śmierć czy prawdziwe męstwo) nie mają zastosowania wobec efektów krytycznych wygenerowanych przez Słuszny Gniew Jego efekty' nie sumują się, każde z trafień rozstrzygane jest oddzielnie.

Druga ewentualność jest następująca: jeśli w wyniku Słusznego Gniewu obrażenia zostały' zredukowane przez pancerz oraz premię z Wytrzymałości do wartości równej zero lub mniej, to trafienie i tak zadaje przeciwnikowi 1 punkt obrażeń. To cały zakres wpływu Słusznego Gniewu na to trafienie, a ofiara nie podlega rzutowi na tabeli efektów krytycznych. Odzwierciedla to sytuację, w której niektóre z broni po prostu nie mają wystarczającej siły' przebicia, by zadać szczególnie wielkie obrażenia, wciąż jednak mogą skrzywdzić cel dzięki „szczęśliwemu strzałowi".

Słuszny Gniew w przypadku Bohaterów Graczy oraz BN-ów

W grze Dark Heresy Słuszny Gniew jest efektem, któremu podlegają zarówno Bohaterowie Graczy jak i Bohaterowie Niezależni. Oznacza to, iż jeśli Magos heretyckiego kultu strzeli do BG i rzuci 10 na kości obrażeń, to ten otrzyma również efekt krytyczny losowany przez lk5. Czyni to walkę brudną, niebezpieczną i znacznie bardziej dynamiczną. Bohaterowie mogą otrzymywać ciekawe (oraz częstokroć straszliwe) obrażenia krytyczne, wychodząc z walki z bardzo interesującymi bliznami. Jednakowoż, by upewnić się, że walka nie utknie na mieliźnie, gdy niskiego poziomu BN (pozbawiony imienia Trep lub sługus wroga, czy też inny, nieistotny dla rozwoju fabuły' BN) ulegnie Słusznemu Gniewowi zostaje po prostu natychmiast uśmiercony Szeregowe Trepy zazwyczaj nie są w stanie-skorzystać ze Słusznego Gniewu wobec Akolitów '-Strona 380 zawiera więcej: informacji na temat rodzajów' BN-ów' oraz ich zasad specjalnych.

Zasady te czynią rozgrywkę szybszą. Za zgodą graczy' można ustalić, iż wszystkim BN-om, włączając w to szeregowych Trepów; wolno korzystać z zasad Słusznego Gniewni Może to nieco spowolnić potyczki, choć jednocześnie pozwoli BG na udowodnienie swych umiejętności w walce. Wszak Imperator poznaje wartość Akolity' po bliznach na jego ciele, zaś ten sposób gry z pewnością zapewmi Akolicie kilka nowych.

Zbłąkane strzały

MG chcący podkreślić bezlitosną naturę 41. Millenium może zadecydować, że jeśli postać strzelająca do kogoś walczącego wnęcz spudłuje zaledwie nieznacznie (o jeden stopień porażki), jej atak trafi inny cel w tym samym zwarciu. MG może również zarządzić, że każdy kto strzela do walczących w zwarciu /ogniem automatycznym oraz półautomatycznym musi przydzielać dodatkowe trafienia różnym celom spośród tych związanych daną walką.

Przykład

Arbitrator Merlow trafił kultystę strzałem ze swego karabinu automatycznego i w ykonuje test obrażeń. Karabin zadaje lklO+3 obrażenia. Merlow wykonuje rzut lklO i uzyskuje wynik 8, niezłe trafienie! Dodaje do tej wartości 3, co daje sumę 11 obrażeń zadanych odrażającemu kultyśde. Jeśli Merlow miałby wystarczająco dużo szczęścia i rzucił 10 zamiast 8, zadałby trafienie aktywujące Słuszny Gniew i rzucałby lk5 na Tabeli 7-16: Efekty krytyczne od uderzeń - Korpus i zastosował również i te efekty na postaci kultysty.

Krok piąty: Cel ataku nanosi otrzymane obrażenia

Od sumy otrzymanych obrażeń, cel odejmuje swą premię z Wytrzymałości oraz wszystkie Punkty Pancerza chroniące trafione miejsce. Jeśli zredukuje to liczbę obrażeń do zera lub mniej, ignoruje trafienie. Jeśli po tej redukcji pozostały' wciąż jakieś obrażenia, cel notuje ich liczbę, dodając ją do obrażeń wcześniej otrzymanych, po czym porównuje tę sumaryczną wartość z całkowitą ilością posiadanych punktów Żywotności. Jeśli otrzymane obrażenia są równe tej wartości lub ją przekraczają, nadwyżka obrażeń zostaje zanotowana jako obrażenia krytyczne. MG sprawdza w odpowiedniej tabeli ich efekt, opierając się na typie obrażeń, lokacji trafienia oraz liczbie zebranych obrażeń krytycznych. Szczegóły znajdują się na stronie 232, w dziale Obrażenia krytyczne.

Przykład

Strzał z karabinu Merlowa trafił kultystę i zadał mu w sumie 11 obrażeń. MC 1 odnotowują iż premia z I Vy trzy małości celu to ,ỳ zaś w aność pancerza noszonego przez niego płaszcza splotowego to 4. Karabin nie posiada w ątłości Penetracji toteż redukcja obrażeń w yniesie w sumie 7 Oznacza to, że kultysta odniesie zaledw ie 4 obrażenia. Ponieważ, dysponuje w sumie II) punktami Żywotności, może stracić ich jeszcze ń, nim jego życie będzie poważnie zagrożone. Wykrzy kując klątw y i w zyw ając w sparcia ze strony swych mrocznych bóstw; kultysta dobywa sw ego pokrytego mitami topora i szarżuje na Arbitratora, szukając na nim krwawej zemsty.

Walka bez broni

Nie wszystkie potyczki w Dark Heresy toczone są za pomocą karabinów laserowych i mieczy łańcuchowych. Niektóre konflikty rozstrzyga się po staremu, na pięści czy zęby Ataki bez broni traktowane są tak, jak każdy inny atak bronią białą. Udane trafienie zadaje lk5-3+pS obrażeń od uderzeń, bez żadnej wartości Penetracji. Jeśli zadane zostaną obrażenia równe lub większe od premii z Wytrzymałości celu, otrzymuje on również jeden poziom Zmęczenia. Gdy nieuzbrojona postać próbuje zadać cios uzbrojonemu wrogowi (to jest dzierżącemu broń białą bądź pistolet) lub próbuje parować ataki takiego wroga, otrzymuje karę -20 do testów Walki Wręcz.

Pochwycenie

Zamiast zadawać obrażenia atakiem bez broni, postać może spróbować pochwycić swego przeciwnika (patrz strona 222). Próba pochwycenia jest formą ataku w zwarciu, która wykorzystuje akcję szarży lub ataku standardowego. Atakujący wykonuje test Walki Wręcz, natomiast jego przeciwnik, jeśli tylko jest w stanie, ma możliwość skorzystania z reakcji, celem uniknięcia trafienia. Jeśli atak się powiedzie, obie postacie znajdują się w pochwyceniu kontrolowanym przez atakującego.

W pochwyceniu obowiązują następujące zasady:

- Uczestnicy pochwycenia nie mogą korzystać z reakcji.
- Uczestnicy pochwycenia uznawani są za walczących w zwarciu.
- Uczestnicy pochwycenia mogą korzystać wyłącznie z akcji pochwycenie.
- Kontrolujący pochwycenie może je w dowolnym momencie zakończyć w ramach akcji darmowej.
- Inni atakujący otrzymują premię +20 do testów Walki Wręcz, podczas próby trafienia celu biorącego udział w pochwyceniu.
- W pochwyceniu może brać udział tylko dwóch walczących, lecz każdemu z nich mogą udzielić wsparcia nawet dwie inne postacie.

Walka dwiema broniami

Wielu wojowników posługuje się jedną bronią w każdej z dłoni. Taki styl walki ma swoje istotne wady i zalety. Mimo iż daje dodatkowe okazje do wykonania ataków, redukuje szanse trafienfa celu. Postać **tóóie** używać w ten sposób dowolnych jednoręcznych broni białych i a ;!/, dystansowych. Są to zazwyczaj bronie klasy Pistolet (lub klasy Podstawowej zmodyfikowanej do użytku jednorącz lub po prostu używanej /. odpowiednią do tego karą, patrz strona 144) oraz bronie białe, których opisy nadmieniają, iż są jednoręczne.

- Postać może użyć dowolnej ręki do wykonania ataku.
- Jeśli postać dysponuje zdolnością walka dwiema broniami, może wykonać atak obiema broniami - każdy z nich będzie obarczony jednak karą -20 do Walki Wręcz bądź Umiejętności Strzeleckich.
- Jeśli postać dysponuje zdolnością oburęczność, powyższa kara jest zmniejszona. Modyfikator ze względu na walkę dwiema broniami obniżony zostaje do Ł0. Należy pamiętać, że inne zdolności oraz kary i premię sytuacyjne mogą również wpłynąć na wysokość tych modyfikatorów.
- Jeśli postać dzierży przynajmniej jedną broń białą, może raz na rundę używać umiejętności parowanie do wykonania reakcji obrony. Nie może jednak korzystać z niej częściej.
- Jeśli postać /e zdolności;! walka dwiema broniami (walka w zwarciu) uzbrojona jest w dwie bronie białe, może wykonywać akcję ataku w zwarciu (atak standardowy, szybki atak lub błyskawiczny atak) jedną z nich. Potem, może wykonać akcję ataku w zwarciu (atak standardowy, szybki atak lub błyskawiczny atak) drugą z broni, ze wszelkimi stosownymi modyfikatorami takiego testu. Ataki te mogą zostać wymierzone w dowolny cel walczący wręcz z postacią.
- Jeśli postać ze zdolnością walka dwiema broniami (walka dystansowa) uzbrojona jest w bronie klasy Pistolet lub dwie bronie dystansowe, które mogą być używane jednoręcznie, może wykonać atak dystansowy jedną z nich (atak standardowy, ogień automatyczny lub półautomatyczny). Potem może wykonać następny atak dystansowy drugą bronią (atak standardowy, ogień automatyczny lub półautomatyczny).
- Gdy postać strzela dwiema broniami dystansowymi, może prowadzić każdą z nich ogień w innym trybie - na przykład jedną ogień automatyczny, drugą półautomatyczny. Strzelając ogniem automatycznym z dwóch trzymanych w dłoniach broni, postać może objąć tylko jeden obszar ogniem zaporowym.
- Jeśli postać dysponująca zdolnościami walka dwiema broniami (walka w zwarciu) oraz walka dwiema broniami (walka dystansowa) uzbrojona jest w broń białą oraz dystansową, może wykonać atak w zwarciu (atak standardowy, szybki lub błyskawiczny) lub atak dystansowy (atak standardowy, ogień automatyczny lub półautomatyczny) jedną z nich, po czym może wykonać drugi atak w zwarciu bądź dystansowy drugą z broni. Wszelkie trafienia z broni dystansowej muszą w takim przypadku być przypisane celom, z którymi postać walczy wręcz. Każdy z tych ataków należy rozstrzygać osobno, testując Walkę Wręcz dla ataku w zwarciu oraz Umiejętności Strzeleckie w przypadku ataku dystansowego.
- Postać może strzelać z dwóch broni do dwóch różnych celów, muszą one jednak znajdować się nie dalej niż 10 metrów od siebie.

Taktyczne mapy bojowe (opcja)

Podczas większych potyczek niektórzy z graczy mogą potrzebować wizualnych wskazówek pomagających im śledzić pozycję sił przeciwnika oraz własną. MG może im je zapewnić szkicując proste mapy na papierze lub korzystając z wcześniej przygotowanych mat terenowych. Mapy taktyczne tworzyć można w dowolnej skali. Niektórzy z graczy będą chcieli łączyć mapy wielkoskalowe z figurkami, gdzie każdy kwadrat na mapie odpowiada metrowi kwadratowemu. Choć mapy taktyczne są bardzo przydatne, nie są niezbędne w grze w Dark Heresy. Wielu graczy woli zamiast nich korzystać z bogatych opisów i szczegółowej narracji, wyobrażając sobie przebieg zdarzeń. Pozwala to na większą swobodę w opisywaniu szczegółów walki. Żadna z tych metod nie jest tą właściwą. Najlepszą jest ta, która sprawdza się dla całej grupy graczy.

Okoliczności bojowe

Żadne ze starć nie przebiega w ten sam sposób. Każde jest unikalnym przeżyciem kształtowanym przez teren, otoczenie, pogodę i mnóstwo innych czynników. Okoliczności, w których przebiega walka opisuję wszelkie efekty mające wpływ na potyczkę poza działaniami podejmowany przez walczące postaci.

Wiele okoliczności skutkowało będzie modyfikatorami do testów, czyniąc sukces łatwiejszym bądź trudniejszym do osiągnięcia. Często modyfikatorów takich może być więcej, na przykład podczas nocnej walki w ulewie czy na błotnistej przestrzeni na planecie o wysokiej grawitacji. Należy wtedy zsumować ich wartości, pamiętając o tym, że modyfikatory ujemne i dodatnie znoszą się wzajemnie. Może to doprowadzić modyfikator do skrajnej wartości, czyniąc test niesamowicie trywialnym lub przeciwnie, niewykonalnym. W takich sytuacjach MG ma prawo po prostu zdecydować, że test automatycznie się powiódł lub też nie, bez konieczności wykonywania rzutu kośćmi. Poniższe okoliczności są najczęściej spotykanymi w walce i powinny posłużyć za przykład przy rozwiązywaniu okoliczności nie opisanych poniżej. Należy pamiętać, iż to MG ma prawo do ostatecznej decyzji odnośnie trudności dowolnego z testów czy wyniku niestandardowej sytuacji.

Bezbronne cele

Testy Walki Wręcz wykonywane z zamiarem trafienia celu nieprzytomnego lub w inny sposób bezbronnego rozstrzygane są jako automatycznie udane, z liczbą stopni sukcesu równą wartości premii z Walki Wręcz atakującej postaci. Testując obrażenia wobec bezbronnej postaci należy wykonać rzut odpowiednimi kośćmi dwukrotnie i zsumować uzyskane wyniki. Powalone oraz ogłuszone postacie nie są automatycznie uznawane za bezbronne.

Ciemność

Wykonywane w ciemności testy Walki Wręcz obarczone są karą -20, zaś testy Umiejętności Strzeleckich karą -30. Gdy postać spowita jest ciemnością, otrzymuje premię +20 do testów' ukrywania się.

Mgła, cienie i dym

Testy Umiejętności Strzeleckich wykonywane z zamiarem trafienia celu ukrytego przez mgłę, cienie lub dym obarczone są karą -20. Ukrywając się we mgle, cieniach i dymie postać uzyskuje premię +10 do testów ukrywania się.

Nieświadomy cel

Gdy postać nie ma pojęcia o tym, że za chwilę zostanie zaatakowana, uznawana jest za cel nieświadomy, co zazwyczaj dzieje się to na początku starcia, gdy jedna lub więcej postaci zostają zaskoczone (patrz strona 216). Testy Walki Wręcz oraz Umiejętności Strzeleckich przeciw nieświadomym celom wykonywane są z premią +30.

Ogłuszony

Testy Walki Wręcz oraz Umiejętności Strzeleckich wykonywane są przeciw ogłuszonemu celowi z premią +20.

Osłona

Ze względu na niesamowitą zabójczość broni *w* 41. Millenium, ukrycie się za osłoną częstokroć jest jedynym sposobem na przeżycie. Gdy postać skrywa się za osłoną podczas wymiany ogniowej, chroni część swego ciała. Strzelanie do celu pozostającego w osłonie nie nakłada kar na test Umiejętności Strzeleckich. Istnieje jednak szansa, że strzał trafi w osłonę, a nie w cel. Akolita decyduje, które części swego ciała wystawia na ogień przeciwnika, ogólnie zakłada się jednak, iż postać strzelająca zza osłony ma ukryte za nią korpus oraz nogi. Jeśli strzał miałby trafić w miejsce ukryte za osłoną, potencjalne obrażenia należy podliczać biorąc pod uwagę Punkty Pancerza danej osłony, rozliczając dopiero ewentualną nadwyżkę (wskazówki odnośnie wartości pancerza poszczególnych typów osłon znajdują się w Tabeli 7-4: Przykłady osłon).

Tabela 7-4: Przykłady osłon

Typ osłony	Punkty Pancerza
Szkło pancerne, rury generatorów, cienki metal, drewniane deski	4
Płyty stalowe, kontenery, worki z piaskiem, gruby lód, drzewa	8
Szafy kogitatorów, komory stażowe, standardowe barykady	12
Żelbet, żeliwne wlaz.y, grube żelazo, kamień	16
Tworzywo zbrojeniowe, kadłuby statków kosmicznych, plastal	32

Jeśli lokacja trafienia jest chroniona wieloma typami osłon, postać wybiera tę, z której skorzysta i otrzymuje korzyści z uwzględnieniem włącznie tej jednej.

Uszkodzenia osłony

Gdy osłona zostaje trafiona atakami, może ulec uszkodzeniu. Jej efektywność zostanie zredukowana, a w końcu dojść może do całkowitego zniszczenia. Za każdym razem, gdy osłona zostaje trafiona i otrzyma obrażenia przekraczające jej wartość, traci jeden Punkt Pancerza. Gdy punkty zostaną zredukowane do zera, zostaje zniszczona i nie daje ukrywającym się za nią postaciom już żadnych korzyści.

Pogoda i nienaturalne okoliczności

Testy ataków za pomocą Walki Wręcz oraz Umiejętności Strzeleckich podczas ciężkich warunków pogodowych oraz innych nienaturalnych okoliczności, takich jak ulewny deszcz, burza pyłowa czy stanie pokolana w falach grzybni, wykonywane są z karą -20, o ile opis danej sytuacji nie stanowi inaczej.

Powalony

Postać uznaje się za powaloną, gdy tylko leży na ziemi. Testy Walki;: Wręcz przeciw powalonej postaci wykonywane są z premią +10, zaś testy Umiejętności Strzeleckich z karą -10, chyba że strzelec oddaje swój strzał z przystawienia. Postać, która została powalona, obciążoną! jest karą -10 w testach Walki Wręcz oraz -20 w testach obrony. -

Przewaga liczebna

Postać dysponuje przewagą, jeśli ona i jej sprzymierzeńcy walczą wręcz z tym samym przeciwnikiem. Jeśli grupa postaci jest liczniejsza od przeciwników w' stosunku co najmniej dwa do jednego, ich testy Walki Wręcz wykonywane są z premią +10. Jeśli stosunek ich przewagi, wynosi trzy do jednego lub więcej, ich testy Walki Wręcz wykonywane są zamiast tego z premią +20.

Przewaga wysokości

Postacie stojące wyżej od swych przeciwników, na przykład na stole, wzgórzu czy kopcu z ciał martwych heretyków, mają przewagę w walce w zwarciu. Testy Walki Wręcz wykonywane przez postacie dysponujące przewagą wysokości otrzymują premię +10.

Przygwożdżenie

Bycie celem ostrzału to przerażające doświadczenie. Nawet najbardziej niedoświadczeni Akolici wiedzą, że muszą trzymać głowy nisko, gdy kule i pociski boltowe zaczynają latać dookoła. Przygwożdżenie odzwierciedla instynkt przetrwania postaci, który nakazuje mu pozostać w osłonie. Pewnie akcje w walce oraz inne okoliczności wymuszać mogą testy przygwożdżenia. Zwykle jest to Ambitny (+0) test Siły Woli. Jeśli zakończył się sukcesem, postać działa normalnie. Gdyby zaś się nie powiódł, postać zostaje przygwożdżona.

Bycie przygwożdżonym

Przygwożdżona postać stara się nie zostać postrzeloną. Może więc w każdej ze swych tur wykonywać tylko jedną akcję zwykłą. Wolno jej jednak wykonywać akcje darmowe oraz reakcje. Dodatkowo obciążona jest karą -20 do wszystkich testów Umiejętności Strzeleckich. Jeśli przygwożdżona postać znajduje się za osłoną w stosunku do strzelającego, który ją przygwoździł, nie może jej opuścić, chyba że zamierza uciekać (o ile tylko ma możliwość pozostać w tym czasie w osłonie). Jeśli podczas przygwożdżenia postać nie znajduje się za osłoną, następną swą turę musi poświęcić na jej znalezienie. Jeśli nie znajduje żadnej w pobliżu, musi wykorzystać turę. na oddalenie się od strzelającego wroga. By uwolnić się od efektu przygwożdżenia, postać może wykonać Ambitny (+0) test Sity Woli na koniec swojej tuty W przypadku sukcesu w następnej turze może działać normalnie. Postać, do której od ostatniej tury nie strzelano lub taka, która znajduje się za osłoną, ma premię +30 do tego testu Siły Woli. Postacie walczące wręcz automatycznie uwalniają się od efektu przygwożdżenia. Nie można jednak rozpocząć walki w zwarciu, aby się od niego uwolnić.

Pudło i rozrzut

Gdy test Umiejętności Strzeleckich atakującego zakończy się porażką i jest istotne, gdzie rzucana broń wyląduje, MG wykonuje rzut lklO i sprawdza kierunek na diagramie rozrzutu. Następnie wykonuje rzut Ik.y określając liczbę metrów jaką dany przedmiot przemierzy w wylosowanym na diagramie kierunku. Tych samych zasad używa się również wobec broni z cechą specjalną Wybuchowa. Oddziałują one na tak duży obszar, że jeśli strzał chybi, mogą wciąż coś uszkodzić, nawet jeśli nie jest ich pierwotnym celem.

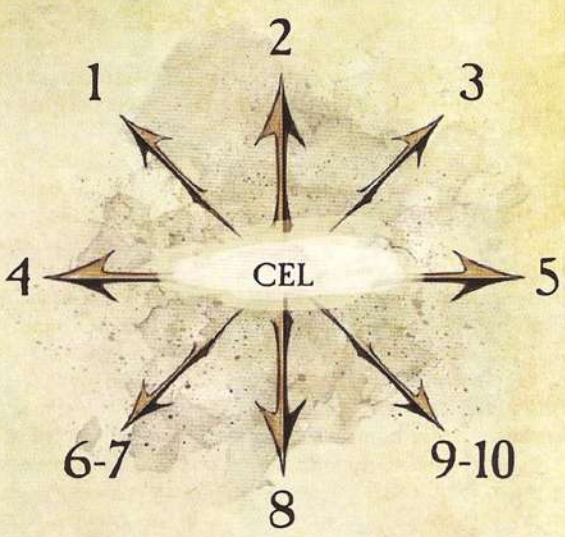
Rozrzut w nieważkości

Konsekwencje rzucania niebezpiecznymi przedmiotami w stanie nieważkości mogą być zarówno komiczne, jak i śmiertelnie niebezpieczne, Jednym ze sposobów ustalenia, gdzie po odbiciu się od wejścia do śluzy poleciał ten zbuntowany granat przeciwpancerny, jest podwójny rzut na diagramie rozrzutu, raz dla osi X, a drugi dla osi Y. jeśli MG uzna to za stosowne, można wykonać rzut raz jeszcze dla osi Z, na przykład w sytuacji w której rozrzut ma miejsce na dużej przestrzeni o skomplikowanym sklepieniu lub wielu otwartych poziomach.

Rozmiar

Rozmiar celu jest istotnym czynnikiem podczas atakowania przeciwników; ponieważ większy cel zazwyczaj jest łatwiejszy do trafienia. Wszystkie postacie oraz istoty w Dark Heresy opisane są właściwością rozmiar, toteż MG powinien z łatwością przypisać go do danego obiektu, wedle ■potrzeb. Należy w takiej sytuacji skorzystać z Tabeli 4-6: Rozmiar (patrz strona.!^), by ustalić premie oraz kary wynikające z tej właściwości.

Diagram rozrzutu



Trudny teren

Testy Walki Wręcz oraz obrony wykonywane, gdy postać stoi w trudnym terenie, takim jak na przykład błoto, obarczone są karą -10. Testy wykonywane przez postacie stojące na terenie, po którym poruszanie się jest wyjątkowo żmudne, jak na przykład w głębokim śniegu czy na śliskim lodzie, obarczone są karą -30 lub większą, o ile MG uzna to za stosowne.

Walka w zwarciu

Jeśli atakująca postać jest tuż obok swego celu, zarówno ona i jej cel są uznawane za walczące w zwarciu.

Strzelanie do walki w zwarciu

Testy Umiejętności Strzeleckich wykonywane z zamiarem trafienia celu walczącego w zwarciu, obarczone są karą -20. Jeśli jedna lub więcej postaci zaangażowanych w walkę jest ogłuszona, bezbronna lub zaskoczona, ta kara jest ignorowana.

Zasięg z przystawienia

Cele znajdujące się nie dalej niż dwa metry od strzelającego, są w zasięgu z przystawienia. W takich okolicznościach testy Umiejętności Strzeleckich wykonywane są z premią +30. Nie ma ona jednak zastosowania, gdy atakujący i jego przeciwnik walczą ze sobą w zwarciu. Dla broni o zasięgu krótkim poniżej trzech metrów, zasięg z przystawienia określa się jako metr krótszy od zasięgu krótkiego.

Zasięg krótki

Cele znajdujące się w odległości równej lub mniejszej niż połowa wartości zasięgu broni, znajdują się w zasięgu krótkim. W takich okolicznościach testy Umiejętności Strzeleckich wykonywane są z premią +10.

Zasięg daleki

Cele znajdujące się w odległości większej niż dwukrotna wartość zasięgu broni, znajdują się w zasięgu dalekim. W takich okolicznościach testy Umiejętności Strzeleckich wykonywane są z karą -10.

Zasięg ekstremalny

Cele znajdujące się w odległości większej niż trzykrotna; wartość zj® sięgu broni, znajdują się w zasięgu ekstremalnym. W takich okolicznościach testy Umiejętności Strzeleckich wykonywane są z karą -3d.

Tabela 7-5: Podsumowanie okoliczności bojowych

Trudność	Modyfikator Umiejętności	Przykład
Łatwy	Premia +30	Zaatakowanie zaskoczonego bądź nieświadomego przeciwnika. Zaatakowanie Ogromnego (rozmiar 7) celu. Strzelanie do celu z przystawienia. Obrona przed atakiem, którego nadejścia było się świadomym od co najmniej jednej rundy.
Rutynowy	Premia +20	Zaatakowanie w zwarciu przeciwnika, nad którym ma się przewagę przynajmniej trzeci) do jednego. Zaatakowanie ogłuszonego przeciwnika. Zaatakowanie Wielkiego (rozmiar 6) celu. Obrona przed atakiem, przed którym jest się w pełnej osłonie.
Zwyczajny	Premia +10	Zaatakowanie powalonego przeciwnika bronią białą. Zaatakowanie z przewagą wysokości nad wrogiem. Zaatakowanie Dużego (rozmiar 5) celu. Zaatakowanie celu na zasięgu krótkim. Wykonanie akcji ataku standardowego. Zaatakowanie w zwarciu przeciwnika, nad którym ma się przewagę przynajmniej dwóch do jednego. Obrona przed atakiem, przed którym jest się w częściowej osłonie.
Ambitny	Premia +0	Zaatakowanie Średniego (rozmiar d) celu. Wykonanie akcji szybkiego ataku.
Wymagający	Kara -10	Strzelanie do celu na zasięgu długim. Strzelanie do celu powalonego. Zaatakowanie Małego (rozmiar 3) celu. Zaatakowanie przeciwnika w zwarciu będąc powalonym. Wykonanie akcji błyskawicznego ataku. Wykonanie akcji ognia automatycznego
Trudny	Kara -20	Strzelanie do walczących w zwarciu. Wykonywanie akcji ataku mierzonego. Wykonywanie uniku będąc powalonym. Wykonywanie ataku bez broni w walce z uzbrojonym przeciwnikiem. Wykonywanie ataków w zwarciu w całkowitej ciemności. Strzelanie do celu przesłoniętego mgłą lub cieniem. Zaatakowanie Drobnego (rozmiar 2) celu. Korzystanie z broni bez odpowiedniej zdolności broń specjalna
Bardzo Trudny	Kara –30	Wykonywanie ataków lub uniku w głębokim śniegu. Strzelanie z broni ciężkiej, która nie została odpowiednio podparta. Zaatakowanie Malutkiego (rozmiar 1) celu. Strzelanie do celu na zasięgu ekstremalnym. Strzelanie do całkowicie zasłoniętego celu. Obrona przed atakiem, którego źródła postać nie widzi. Strzelanie do celu w całkowitej ciemności.

Rany

Życie Akolity przepełnione jest obciążeniami fizycznymi. Straszliwe efekty działania broni, odrażające ataki obcych istot, koszmarne tortury umysłu i tym podobne czynniki mogą zmienić postać w skrwawiony ochłap mięsa wymagający natychmiastowej interwencji medycznej. Inne działania, jak na przykład sprint przez pola minowe, mogą również zmniejszyć skutecznos'ć bojową postaci. Typowe dla Akolitów uszkodzenia ciała odzwierciedlane są przez system obrażeń oraz Zmęczenie. Dodatkowo, bohaterowie mogą doznać szeregu różnych efektów i specjalnego rodzaju obrażeń, takich jak ogień, brak powietrza czy utrata kończyn. W Dark Heresy kluczową formą miary tego, jak wiele obrażeń fizycznych postać jest w stanie znieść są punkty Żywotności.

Żywotność

Żywotność jest miarą tego, jak wiele postać wytrzyma, zanim odniesione obrażenia pozbawią ją sił i w rezultacie również życia. Każdy bohater w Dark Heresy posiada wyszczególnioną liczbę punktów Żywotności, która zazwyczaj nie ulega zmniejszeniu, nawet jeśli postać zostaje ranna. Służy za to jako wartość progowa, na Karcie Postaci zaś, zostają naniesione otrzymane obrażenia. Gdy ich ilość przekroczy wartość Żywotności, życie bohatera znajduje się w niebezpieczeństwie.

Obrażenia

Obrażenia to fizyczna trauma, której ulega postać. Akolici mogą odnieść je na wiele sposobów, między innymi poprzez postrzał /. karabinu, dźgnięcie zardzewiałym ostrzem kuhysty, zgniecenie przez czołg czy wystawienie na oddziaływanie próżni w przestrzeni kosmicznej i tak dalej. Gdy Bohater Gracza odnosi obrażenia, ich liczba odnotowywana jest na Karcie Postaci. Zostaną usunięte dopiero podczas naturalnego leczenia lub gdy Akolita podda się opiece medycznej. Obrażenia sumują się, za każdym razem, gdy postać je otrzymuje.

Gdy postać odniesie obrażenia, lecz nim zostaną dodane do wcześniej otrzymanych, może je zredukować dzięki pozwalającym na to czynnikom. Obrażenia z każdego trafienia są obniżane o wartość równą premii z Wytrzymałości ofiary ataku. Jeśli lokacja trafienia jest dodatkowo chroniona pancerzem, to obrażenia są także redukowane o ilość zapewnionych na niej Punktów Pancerza. Należy przy tym zauważyć, iż. niektóre źródła obrażeń ignorują pancerz i/lub Wytrzymałość. W takich przypadkach jest to zawsze zaznaczone w' ich opisie. Jeśli suma otrzymanych obrażeń jest równa lub niższa od wartości Żywotności, to postać może funkcjonować normalnie. Jeśli obrażenia przekroczą Żywotność, kolejne będą traktowane jako krytyczne.

Rodzaje obrażeń

Wszystkie obrażenia podzielone są na cztery typy:

- Od energii (lasery, ogień, plazma)
- Od eksplozji (granaty, pociski boltowe)
- Od uderzeń (pałki, kule, upadki)
- Rozpruwające (miecze, ostrza, pazury)

Jeśli źródło obrażeń nie ma określonego typu, traktuje się je jak obrażenia od uderzeń. Typ zazwyczaj istotny jest wyłącznie w chwili określania efektów wynikających z obrażeń krytycznych.

Obrażenia krytyczne

Za każdym razem, gdy suma odniesionych przez postać obrażeń przekroczy wartość jej Żywotności, to otrzymuje ona obrażenia krytyczne i ulega ich efektom. Sprawdzane są w tabeli efektów krytycznych dla odpowiedniej lokacji trafienia (ręka, korpus, głowa, noga) oraz rodzaju obrażeń (od energii, eksplozji, uderzeń lub rozpruwające). Tak sarno, jak w przypadku normalnych obrażeń, krytyczne sumują się i pozostają zapisane na Karcie Postaci do momentu, w którym bohater w naturalny sposób wyzdrowieje lub otrzyma pomoc medyczną (patrz strona 244). Każdy efekt krytyczny ma swój własny czas trwania, a niektóre z nich są trwałe. Jeśli krytycznie zraniona postać odniesie dalsze obrażenia, ich liczba zostaje dodana do otrzymanych wcześniej, po czym rozliczane są nowe efekty krytyczne, w oparciu o aktualną ilość obrażeń, o ile postać jeszcze żyje. Zauważyć należy, iż, nowe obrażenia krytyczne nie negują wcześniejszych, o ile tylko dane efekty' wzajemnie się nie wykluczają. W takiej sytuacji należy brać pod uwagę najnowszy efekt obrażeń krytycznych.

Leczenie obrażeń

Gdy bohater zdrowieje w naturalny sposób, jego obrażenia, także krytyczne, ulegają zaleczeniu. W odzyskaniu pełni zdrowia pomóc może również opieka medyczna lub niektóre z mocy psionicznych. Szybkość, z jaką leczone są obrażenia, zależy od kilku czynników, co wyjaśnia w pełni rozdział Leczenie (strona 244).

Zmęczenie

Nie wszystkie obrażenia w Dark Heresy są potencjalnie śmiercionośne. Wyczerpanie, traumatyczne przeżycia w boju, czy też walka na pięści mogą spowodować, że postać jest zmaltretowana, ale ogólnie zdrowa. Zmęczenie odzwierciedla ilość ran, które nie są dla postaci śmiertelne i które może ona odnieść podczas rozgrywki. Bohaterowie otrzymują poziomy Zmęczenia będąc celem pewnego typu ataków, pochwycenia, pod wpływem niektórych efektów krytycznych oraz innych działań zmuszających ich do przekraczania bezpiecznych granic stawianych przez ciało. Zmęczenie mierzone jest w poziomach.

Za każdym razem, gdy postać uzyska lub straci poziom Zmęczenia, porównuje nową wartość Zmęczenia z premią ze swych cech. Wszystkie cechy z premią niższą niż obecny poziom Zmęczenia postaci stają się „zmęczone" i rzutują na postać w odmienny sposób, w zależności od tego czy rozgrywka toczy się w trybie sekwencyjnym czy też narracyjnym:

1 • Tryb sekwencyjny: Zmęczone cechy traktowane są jako połowa ich wartości, zaokrąglona w górę, gdy postać próbuje wykonać akcję, w skład której wchodzi test danej cechy lub dowolne inne jej wykorzystanie.

• Tryb narracyjny: Za każdym razem, gdy postać wykonuje czynność, w skład której wchodzi test zmęczonej cechy, czynność ta zajmuje dwukrotnie więcej czasu niż zwykle.

Próg Zmęczenia

Wartość progu Zmęczenia postaci równa jest sumie premii z Wytrzymałości oraz Siły Woli. Jeśli poziom Zmęczenia kiedykolwiek przekroczy ten próg, postać traci przytomność na 10-pWt minut. Po upływie tego czasu budzi się, a jej poziom Zmęczenia zostaje zmniejszony o wartości równą premii z Wytrzymałości. Jeśli mimo to wartość Zmęczenia przewyższa próg, postać budzi się, a jej Zmęczenie zostaje zredukowane do wartości mniejszej od progu o jeden poziom. Jeśli Zmęczenie kiedykolwiek osiągnie wartość dwukrotnie wyższą od progu, postać umiera.

Usuwanie Zmęczenia

Zmęczenie znika z czasem. Każda godzina normalnego odpoczynku (ale nie czasu, kiedy postać jest nieprzytomna), nie przerywana walką, korzystaniem z mocy psionicznych, czy inną męczącą aktywnością, usuwa jeden poziom Zmęczenia postaci. Ciąg sześciu godzin takiego odpoczynku usuwa wszystkie poziomy Zmęczenia.

Utrata punktów cech

Niektóre moce psioniczne, trucizny, choroby i inne zagrożenia zamiast zadawać postaci obrażenia, powodują u niej utratę punktów cech. Ich wartość nie może zostać zredukowana poniżej zera. Utrata punktów cechy może wpłynąć również na wysokość jej premii. Tabeli 7-6: Efekty zerowego poziomu cech podsumowuje konsekwencje obniżenia: danej cechy do zera.

Odzyskiwanie punktów cech

O ile nie zaznaczono inaczej, utrata punktów cech nigdy nie jest trwała. Postać automatycznie odzyskuje jeden punkt danej cechy na godzinę, niezależnie od tego jak bardzo jest aktywna. MG może pozwolić, by pewne rodzaje opieki medycznej umożliwiały szybsze odzyskiwanie tych punktów.

Tabela 7-6: Efekty zerowego poziomu cech

Cecha	Efekt
Zero Walki Wręcz	Postać nie może wykonywać testów związanych z tą cechą.
Zero Umiejętności Strzeleckich	Postać nie może wykonywać testów związanych z tą cechą.
Zero Siły	Postać pada nieprzytomna na ziemię.
Zero Wytrzymałości	Postać umiera.
Zero Zręczności	Postać jest sparaliżowana, bezradna i nie może wykonywać żadnych akcji.
Zero Inteligencji	Postać cicho zapada w pozbawioną snów śpiączkę i jest traktowana jak bezradna.
Zero Percepcji	Postać pozbawiona zostaje zmysłów i otrzymuje karę -30 do wszystkich testów (poza testami Wytrzymałości), do momentu, w którym odzyska choć punkt Percepcji.
Zero Siły Woli	Postać zapada w przepełniony koszmarami sen i jest nieprzytomna.
Zero Ogłady	Postać wycofuje się w katatoniczny stupor. Nie może porozumiewać się i wykonywać testów opartych o tę cechę.

Narracyjne efekty obrażeń

Poza systemowymi efektami odniesienia obrażeń, niektórzy gracze mogą chcieć odgrywać narracyjne efekty bardziej poważnych z odniesionych przez ich postaci ran. Być może głęboka rana nogi Akolity zadana mieczem łańcuchowym spowoduje, iż będzie kulał, zaś przypalenie płomieniami jego głowy pozbawi go połowy włosów na niej. Dodanie tego rodzaju detali może wzbogacić osobowość postaci i spowodować, że istotne spotkania jeszcze mocniej zapadną graczom w pamięć.

Tabela 7-7: Efekty krytyczne od energii - Ręka

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Atak ociera się o ramię postaci, ból powoduje jego niekontrolowany spazm. Wszystkie testy, w których postać korzysta z t obciążone są karą -30 przez lk5 rund.
2	Atak trafia w ramię postaci, posyłając trzeszczące strumienie energii od palców po bark. Cel otrzymuje jeden poziom Zmę bezużyteczne przez lk4 rundy.
3	Ramię odnosi powierzchowne oparzenia powodujące niemałą ilość bólu. Cel otrzymuje lk5 poziomów Zmęczenia i w nast wykonać tylko jedną akcję zwykłą.
4	Szok wywołany atakiem powoduje u postaci tymczasową utratę kontroli nad funkcjami autonomicznego układu nerwoweg na ziemię i ogłuszona na jedną rundę. Ręka staje się bezużyteczna na lklO rund.
5	Atak sprawia, że energia przebiega przez rękę postaci. Ofiara zostaje ogłuszona na jedną rundę, zaś jej ramię jest bezużyte otrzyma pomocy medycznej.
6	Atak spowija rękę postaci w płomienie, podpalając ubranie i pancerz. Palce postaci zostają tymczasowo sklejone ze sobą. lk5 poziomów Zmęczenia oraz traci lk5 punktów Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich. Musi natychmiast wykonać A test Wytrzymałości lub ulegnie utracie dłoni (patrz strona 243).
7	Z przerażającym trzaskiem ciepło ataku zagotowuje szpik w kości ramienia, powodując jej pęknięcie lub wręcz rozłupanie lk5 poziomów Zmęczenia i jest ogłuszony na jedną rundę.]ego ręka jest bezużyteczna, dopóki nie zostanie naprawiona.
8	Fale energii przelewają się po ramieniu celu, powodując obrzydliwe odchodzenie skóry i mięśni, odsłaniające krwawą mas Cel otrzymuje IklO poziomów Zmęczenia i musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości lub zostanie ogłuszony na lk ramienia (patrz strona 243).
9	Ogień pochłania całą rękę, spalając ciało na wiór, aż do kości. Cel musi natychmiast wykonać Ambitny (+0) test Wytrzym z powodu doznanego szoku. Jeśli przeżyje, otrzymuje lklO poziomów Zmęczenia i jest ogłuszony na jedną rundę. Ulega u strona 243).
10+	Atak zmienia rękę celu w chmurę czerwonego popiołu i rzuca nim o ziemię. Postać umiera w tej samej chwili z powodu d trzymając się z niedowierzaniem za dymiący kikut.

Tabela 7-8: Efekty krytyczne od energii - Korpus

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Trafienie w korpus celu wypycha powietrze z jego płuc. W następnej swojej turze może wykonać tylko jedną akcję zwykł
2	Uderzenie wyrywa powietrze z ciała ofiary. Musi ona wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości lub zostanie powalona.
3	Atak wygotowuje ciało na torsie oraz podbrzuszu postaci. Otrzymuje ona dwa poziomy Zmęczenia i traci lk5 punktów Wy
4	Energia rozlewa się po całej postaci, wywołując na jej ciele straszliwe oparzenia:trzeciego stopnia. Postać traci lklO pozio i w następnej turze może wykonać tylko jedną akcję zwykłą.
5	Furia ataku rzuca postacią o ziemię, gdzie może tylko leżeć bezradnie zakrywając twarz i wyjąc z bólu. Cel zostaje powal wykonać Ambitny (+0) test Zręczności, by nie zająć się ogniem (patrz strona 242). Cel musi wykonać również Ambitny (+ test Wytrzymałości lub zostanie ogłuszony na jedną rundę.
6	Uderzona pełną siłą ataku postać zostaje posłana na ziemię, a z jej rany wydobywa się dym. Cel otrzymuje lk5 poziomów powalony i jest ogłuszony przez następne lklO rund. Dodatkowo musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności, by uniknąć
7	Moc ataku energetycznego ugotowała organy wewnętrzne przeciwnika, paląc jego płuca i serce intensywnym żarem. Cel z na 2kl0 rund, zaś jego Wytrzymałości zostaje trwale obniżona o lklO punktów.
8	Atak rozlewa się po przeciwniku, jego skóra czernieje i odchodzi, a stopiony tłuszcz wycieka spod ubrania i pancerza. Cel na 2kl0 rund. Jego Siła, Wytrzymałość i Zręczność zostają zredukowane o połowę (zaokrąglając w górę) do momentu otrz medycznej. Ogłada postaci zostaje trwale zmniejszona o 2k5 punktów.
9	Przeciwnik zostaje całkowicie spowity ogniem, jego skóra topi się, a gałki oczne wybuchają niczym przegrzane jajka. Pad osmalone, zwęglone i pokryte straszliwymi oparzeniami zwłoki.
10+	Jak wyżej, ale jeśli cel niósł jakakolwiek amunicję, rzuć lklO - przy rezultacie 6 lub wyższym amunicja eksploduje. Każda lk5 metrów otrzymuje pojedyncze trafienie za lklO+5 obrażeń od eksplozji w losowo określone miejsce. Jeśli cel niósł jak lub pociski rakietowe, te wybuchają na jego zwłokach ze swoimi normalnymi efektami, jedną rundę po jego śmierci.

EFEKTY KRYTYCZNE OD ENERGII

Tabela 7-9: Efekty krytyczne od energii - Głowa

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Strzał ociera się o głowę przeciwnika, dezorientując go. Cel otrzymuje karę -10 do wszystkich testów, poza testami Wy rundę.
2	Uderzenie energii oślepia wroga na jedną rundę.
3	Atak trafia w ucho przeciwnika, pozostawiając mu jedynie przypalony skrawek małżowiny usznej. Cel jest głuchy prze lub do momentu otrzymania pomocy medycznej.
4	Atak spala wszystkie włosy na głowie postaci i otumania ją szokiem odniesionych obrażeń. Cel otrzymuje dwa poziom oślepiony przez następne lk5 rund.
5	Uderzenie energii spowija głowę przeciwnika, paląc jego twarz i włosy, przypiekając skórę i sprawiając, że wrzeszczy Poza utratą wszystkich włosów na głowie i twarzy, cel zostaje oślepiony na lklO rund i ogłuszony na jedną rundę. Ogła
6	Atak wygotowuje twarz celu, topiąc jego rysy i uszkadzając oczy. Cel otrzymuje lk5 poziomów Zmęczenia i zostaje oś Jego Ogłada oraz Percepcja zostają trwale zredukowane o lk5 punktów.
7	W odrażający sposób ciało na głowie ofiary zostaje spalone, odsłaniając okopcone kości i mięśnie. Cel otrzymuje lklO i zostaje trwale oślepiony. Należy rzutem lklO ustalić nowy poziom Ogłady celu, chyba że jego Ogłada już wynosiła 1 wypadku mało kto zauważyłby różnicę w jego wyglądzie i zachowaniu.
8	Głowa przeciwnika zostaje zniszczona w ognistej pożodze. Cel nie jest w stanie przetrwać tego trafienia i umiera.
9	Podgrzany przez atak energetyczny mózg wroga eksploduje, rozrywając czaszkę i rozsiewając płonące kawałki mięsa Cel jest bardzo, bardzo martwy.
10+	Jak wyżej, zaś ciało ofiary zajmuje się ogniem i pozbawione głowy odbiega 2kl0 metrów w losowo określonym kierun z diagramu rozrzutu na stronic 230). Wszystkie łatwopalne obiekty, obok których przebiega, włączając w to inne posta Ambitny (+0) test Zręczności, by nie zająć się ogniem (patrz strona 2d2).

Tabela 7-10: Efekty krytyczne od energii - Noga

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Uderzenie energii przypala ciało i kość nogi przeciwnika, pozostawiając sporą bliznę od oparzeń. Cel nie może przez c szarży oraz biegu.
2	Noga przeciwnika zostaje upieczona atakiem, kawałki jej mięsa zostają zwęglone. Cel musi wykonać Ambitny (+0) tes Przy porażce otrzyma jeden poziom Zmęczenia,
3	Potężne uderzenie w nogę postaci wywołuje u niej koszmarny ból. Cel otrzymuje jeden poziom Zmęczenia i zostaje po jego Ruch zostaje zredukowany o połowę (zaokrąglając w górę).
4	Trafienie powoduje paskudne wielokrotne złamanie w nodze ofiary. Dopóki nie otrzyma pomocy medycznej jej Ruch o połowę (zaokrąglając w górę) i nie może wykonywać akcji szarży oraz biegu.
5	Noga ofiary odnosi koszmarne oparzenia, stapiające ubranie i pancerz z ciałem i kośćmi. Cel otrzymuje jeden poziom powalony. Jego Ruch zostaje zredukowany o połowę (zaokrąglając w górę) na 2kl0 rund.
6	Atak spala stopę ofiary, zwęglając ciało i roztaczając ohydną woń. Cel otrzymuje dwa poziomy Zmęczenia. Musi wyko test Wytrzymałości. Jeśli zakończy się sukcesem, Ruch zostaje zredukowany o połowę (zaokrąglając w górę), dopóki n medycznej. Jeśli zakończy się porażką, ofiara ulega utracie stopy (patrz strona 2d3).
7	Pod wpływem energii noga ofiary zostaje upieczona i zmienia się w masę sczerniałego ciała. Zostaje złamana i do mor nastawiona, cel jest traktowany, jakby ją utracił. Otrzymuje lk5 poziomów Zmęczenia i musi wykonać Ambitny (+0) t Porażka oznacza, że zostanie ogłuszony na jedną rundę. Podlega teraz zasadzie utraty nogi (patrz strona 2dd).
8	Energia przelewa się przez kość nogi, urywając ją. Cel otrzymuje lklO poziomów Zmęczenia i ulega utracie krwi. Mus Ambitny (+0) test Wytrzymałości lub zostanie ogłuszony na jedną rundę. Ulega także zasadzie utracie nogi (patrz stron
9	Potęga ataku zmienia nogę ofiary w kawałek skwierczącego mięsa. Cel musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałos doznanego szoku. Ulega także zasadzie utracie nogi (patrz strona 2dd),
10+	W przerażającym pokazie mocy noga ofiary zajmuje się ogniem, a gęste płomienie pożerają ją w całości. Cel umiera w w ciągu kilku sekund, zaś jego zwłoki otoczone są płomieniami i dymem.

Tabela 7-11: Efekty krytyczne od eksplozji - Ręka

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Atak odrzuca kończynę postaci w tył, boleśnie ją naciągając. Cel otrzymuje jeden poziom Zmęczenia.
2	Siła uderzenia łamie kości w ramieniu ofiary. Cel upuszcza wszystko co trzymał w tej ręce i musi wykonać Ambitny (+0) zostanie ogłuszony na jedną rundę.
3	Eksplozja urywa jeden palec z dłoni ofiary (oraz czubki lk5 pozostałych palców). Cel traci IklO Walki Wręcz oraz Umieję zaś wszystko, co trzymał w danej dłoni, zostaje zniszczone. Jeśli zawierało ładunek wybuchowy, jak na przykład granat, ła zdetonowany i należy natychmiast nałożyć na cel efekt numer 9 z niniejszej tabeli.
4	Wybuch odrywa ścięgna ramienia od kości. Cci zostaje ogłuszony na jedną rundę i musi wykonać Ambitny (+0) test Wytr ulegał utracie krwi. Kończyna jest bezużyteczna do momentu otrzymania pomocy medycznnej.
5	Odłamki niesione eksplozją rozdzierają dłoń ofiary, odrywając ciało i mięśnie. Cel musi wykonać Ambitny (+0) test Wytr zakończy się sukcesem, jego Walka Wręcz oraz Umiejętności Strzeleckie zostają trwale zredukowane o jeden punkt. Jeśli ulega utracie dłoni (patrz strona 2d3).
6	Pod wpływem eksplozji kości ręki zostają strzaskane, a zmasakrowane ciało zmienia się w krwawy ochłap. Cel ulega utrac poziomów Zmęczenia. Ramię jest bezużyteczne, do momentu otrzymania pomocy medycznej.
7	W rozbryzgu mięsa ręka ofiary zostaje rozsadzona na kawałki. Musi natychmiast wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymało porażką, postać umiera z powodu doznanego szoku. Jeśli uda się jej przeżyć, otrzymuje IklO poziomów Zmęczenia, zostaj rund i ulega utracie krwi. Ulega także efektowi utraty ramienia (patrz strona 2d3).
8	Pod wpływem siły eksplozji ręka przestaje istnieć, a wraz z nią znaczna część barku i klatki piersiowej. Cel zostaje rzucon w kałuży swej krwi i organów wewnętrznych.
9	Ręka ofiary zostaje z hukiem oderwana od reszty ciała. Cel natychmiast ginie w deszczu kropli krwi. Dodatkowo, jeśli nió posiadającą źródło zasilania, jak na przykład miecz energetyczny lub łańcuchowy, owo źródło zasilania eksplodując zadaj na każdym potencjalnym celu w zasięgu dwóch metrów jedno trafienie o wartości lklO+5 obrażeń od uderzeń.
10+	Jak wyżej, a dodatkowo, jeśli cel niósł jakąkolwiek amunicję, ta eksploduje. Poza trafieniem opisanym powyżej, każdy cel otrzymuje pojedyncze trafienie za lkl0+5 obrażeń od eksplozji w losowo określone miejsce. Jeśli zabity pierwotną eksplozj granaty lub pociski rakietowe, te wybuchają na jego zwłokach ze swoimi normalnymi efektami.

Tabela 7-12: Efekty krytyczne od eksplozji - Korpus

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Eksplozja rzuca przeciwnikiem o lk5 metrów wstecz. Cel zostaje powalony na ziemię.
2	Wróg zostaje rzucony o lk5 metrów wstecz przez straszliwą eksplozję, otrzymując jeden poziom Zmęczenia na każdy prze powalonym na ziemię.
3	Siła eksplozji rzuca cel na ziemię. Zostaje odrzucony wstecz o lk5 metrów, ogłuszony na jedną rundę i powalony na ziemi
4	Potężna eksplozja rozdziera ciało i kości ofiary w koszmarny sposób. Cel musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałośc krwi i zostanie ogłuszony na jedną rundę.
5	Wstrząs wywołany eksplozją rzuca ofiarą o ziemię i zmienia jej wnętrzności w mielone mięso. Cel otrzymuje lk5 poziomó powalony na ziemię. Musi natychmiast wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości lub ulegnie utracie krwi, a jego Wytrzy obniżona o 1.
6	Siła eksplozji wyrywa kawałki ciała ofiary, pozostawiając wielkie broczące rany. Cel zostaje ogłuszony na jedną rundę i u
7	Eksplozja rozrywa ciało ofiary i narusza jej układ nerwowy, rzucając nią o ziemię. Zostaje ogłuszona na IklO rund oraz po Ulega również utracie krwi i musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości lub będzie nieprzytomna.
8	Klatka piersiowa ofiary eksploduje, wylewając z siebie rzekę częściowo ugotowanych narządów wewnętrznych. Cel natyc
9	Kawałki ciała ofiary rozlatują się we wszystkich kierunkach, gdy zostaje rozerwana na krwawe strzępy. Jeśli niosła jakąko rzuć IklO - przy rezultacie 6 lub wyższym, amunicja ta eksploduje. Każdy cel w zasięgu lk5 metrów otrzymuje pojedyncze za IklO+5 obrażeń od eksplozji w losowo określone miejsce. Jeśli cel niósł jakiekolwiek granaty lub pociski rakietowe, te natychmiast na jego zwłokach ze swoimi normalnymi efektami.
10+	Jak wyżej, lecz wszystkie postacie w zasięgu IklO metrów od celu zostają zalane powstałą na skutek wybuchu krwawą mia postaci, musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności lub otrzyma -10 do Walki Wręcz oraz Umiejętności Strzeleckich na c spływająca po jej twarzy krew ofiary zalewa oczy.

Tabela 7-13: Efekty krytyczne od eksplozji - Głowa

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Eksplozja dezorientuje cel. jest on w stanie w następnej swej turze wykonać tylko jedną akcję zwykłą, gdyż stara się o
2	Rozbłysk i huk powodują, iż postać staje się oślepiona oraz głucha na jedną rundę.
3	Detonacja pozostawia twarz ofiary w krwawych strzępach od dziesiątek rozcięć. Należy liczyć się z trwałymi bliznam Zmęczenia i musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości lub utraci lklO punktów Percepcji oraz Ogłady.
4	Siła uderzenia ciska wrogiem o ziemię i pozbawia go czucia. Cel traci lklO punktów Inteligencji i zostaje powalony. M (+0) test Wytrzymałości. Jeśli zakończy się porażką, zostaje ogłuszony na czas dwóch rund, a jego Inteligencja zostaje
5	Eksplozja zdziera ciało z twarzy wroga i wysadza swą siłą jego bębenki. Cel zostaje ogłuszony na lklO rund i staje się zostaje trwale obniżona o lk5.
6	Pod naporem wybuchu głowa przeciwnika eksploduje, a jego zwłoki tryskają z szyi strumieniem krwi jeszcze przez ki Nie trzeba nadmieniać, że cel jest całkowicie i niezaprzeczalnie martwy.
7	Zarówno głowa, jak i korpus przeciwnika, zostają zmienione w poszarpaną masę, co powoduje natychmiastową śmier amunicję, rzuć lklO - przy rezultacie 6 lub wyższym amunicja ta eksploduje. Każdy cel w zasięgu lk5 metrów otrzymu lklO+5 obrażeń od eksplozji w losowo określone miejsce. Jeśli cel niósł jakiekolwiek granaty lub pociski rakietowe, te jego zwłokach ze swoimi normalnymi efektami.
8	Seria koszmarnych eksplozji rozsadza ciało i głowę ofiary, zaścielając ziemię wkoło juchą i flakami. Do końca walki l po miejscu, w którym zginął cel, musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności lub zostanie powalony.
9	Wróg przestaje istnieć w jakikolwiek namacalny sposób, całkowicie zmieniając się w jasnoczerwoną mgłę, która rozp okolicy. Bardziej martwy już być nie może. Chyba, że...
10+	Jak wyżej, ale sposób w jaki ginie cel jest tak odrażający, że każdy z jego sprzymierzeńców w zasięgu dwóch metrów musi wykonać Ambitny (+0) test Siły Woli lub spędzi następną swą turę na ucieczce od atakującego.

Tabela 7-14: Efekty krytyczne od eksplozji - Noga

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Powierzchowne trafienie podmuchem eksplozji odpycha wroga o jeden metr do tylu. Cel musi wykonać Ambitny (+0) albo zostanie powalony.
2	Siła eksplozji zbija wroga z nóg. Zostaje powalony i przez lk5 rund nie może korzystać z jakichkolwiek akcji ruchu po
3	Wstrząs wywołany eksplozją powoduje skruszenie kości w nodze celu, który traci 2kl0 punktów Zręczności.
4	Eksplozja wyrzuca wroga w powietrze i ciska nim o lk5 metrów w kierunku losowo określonym za pomocą diagramu 230). Stanięcie z powrotem na nogi kosztuje akcję podwójną, a przez lklO rund jego Ruch zredukowany jest o połowę
5	Potężna eksplozja urywa część stopy i rozrzuca jej strzępy po okolicy. Cel musi wykonać Trudny (-10) test Wytrzyma lk5 poziomów Zmęczenia. Wartość jego Zręczności zostaje trwale zmniejszona o lk5 punktów.
6	Fala uderzeniowa eksplozji kruszy kości nogi i rozdziera ciało. Cel otrzymuje lklO punktów Zmęczenia. Jego noga jes nie otrzyma pomocy medycznej. Należy wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości. Jeśli zakończy się porażką, cel u (patrz strona 244).
7	Eksplozja zmienia nogę w kawał wędzonego mięsa. Cel musi natychmiast wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości wpływem doznanego szoku. Jeśli przetrwa ten szok, zostaje ogłuszony na lklO rund i ulega utracie krwi. Cel ulega ró (patrz strona 244).
8	Wybuch odrywa nogę od ciała, z którego bryzga gejzer krwi. Cel pada na ziemię, a krew płynie szerokim strumieniem Ta straszliwa rana natychmiast okazuje się śmiertelną. . Y •
9	Noga eksploduje krwią, zabijając wroga na miejscu i posyłając we wszystkich kierunkach małe kawałki kości, ubrania w zasięgu dwóch metrów otrzymuje jedno trafienie za lklO+2 obrażenia od uderzeń w losowo określone miejsce;swe
10+	Jak wyżej, ale jeśli cel niósł jakąkolwiek amunicję, ta eksploduje. Poza trafieniami opisanymi powyżej, każdy cel w z pojedyncze trafienie'za lkl0+5 obrażeń od eksplozji w losowo określone miejsce. Jeśli ceł niósł jakiekolwiek granaty k te wybuchają natychmiast na jego zwłokach ze swoimi normalnymi efektami.

Tabela 7-15: Efekty krytyczne od uderzeń - Ręka

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Atak trafia kończynę przeciwnika z wielką siłą. Cci upuszcza wszystko, co trzymał w danej ręce.
2	Trafienie pozostawia głęboki siniak, przypuszczalnie powodując pomniejsze pęknięcia kości ramienia. Cel otrzymuje jede
3	Uderzenie trafia w rękę lub to, co jest w niej trzymane, wyrywając tę rzecz z uchwytu i wywołując oszałamiający ból w ra Cel jest ogłuszony na czas jednej rundy. Należy wykonać rzut IklO; przy rezultacie 1 wszystko, co cel trzymał w danej dło uszkodzone i bezużyteczne, dopóki nie zostanie naprawione.
4	Uderzenie miażdży ciało i kości. Cel upuszcza wszystko, co trzymał w danej ręce i musi wykonać Ambitny (+0) test Wytr Jeśli zakończy się porażką, straci IklO punktów Walki Wręcz oraz Umiejętności Strzeleckich.
5	Mięśnie i kości przeciwnika zostają rozbite, gdy atak trafia w jego ramię. Kończyna jest bezużyteczna do momentu otrzym
6	Atak zgniata dłoń ofiary, miażdżąc i łamiąc lk5 palców. Cel otrzymuje 1 poziom Zmęczenia. Musi wykonać Ambitny (+0 Jeśli zakończy się porażką, wartości jego Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckich zostają trwale obniżone o dwa punkty.
7	W wyraźnie słyszalny sposób, kość ręki przeciwnika zostaje strzaskana i zwisa bezwładnie u jego boku, brocząc krwią na krwi, a jego ręka jest bezużyteczna, do chwili otrzymania pomocy medycznej.
8	Siła ataku urywa ramię tuż poniżej barku, obryzgując krwią i mięsem ziemię dookoła. Cel musi natychmiast wykonać Am test Wytrzymałości, aby nie umrzeć z powodu szoku. Jeśli przeżyje otrzyma łk5 poziomów Zmęczenia, zostanie ogłuszon ulegnie utracie krwi i utracie ramienia (patrz strona 243).
9	W deszczu krwi i mięsa ręka przeciwnika zostaje oderwana od jego ciała. Wrzeszcząc niezrozumiale ofiara zwija się przez po czym pada na ziemię i umiera.
10+	Jak powyżej, z tym że gdy ramię zostaje urwane, siła ataku powoduje, iż kawałki kości, mięsa, ubrania oraz pancerza lecą kierunkach niczym krwawe odłamki granatu. Każda postać w zasięgu dwóch metrów otrzymuje jedno trafienie w losowo zadające Ik5-3 obrażeń od uderzeń.

Tabela 7-16: Efekty krytyczne od uderzeń - Korpus

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Uderzenie w korpus przeciwnika wyrywa powietrze z jego płuc. W następnej swej turze może on wykonać tylko jedną ak
2	Uderzenie wypycha powietrze z ciała przeciwnika. Cel otrzymuje jeden poziom Zmęczenia i zostaje powalony.
3	Z głośnym chrupnięciem atak łamie żebro ofiary. Cel zostaje powalony i ogłuszony na jedną rundę.
4	Uderzenie obija mocno przeciwnika, a jego żebro zostaje strzaskane. Cel traci IklO punktów Wytrzymałości i musi wykon test Zręczności, by uniknąć powalenia.
5	Potężne uderzenie w klatkę piersiową miażdży wnętrzności. Cel zwija się z bólu, łapiąc się za brzuch i krzycząc. Zostaje o i musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo otrzyma lk5 poziomów Zmęczenia.
6	Atak wywraca postać na ziemię. Cel otrzymuje lk.5 poziomów Zmęczenia, zostaje rzucony o lk5 metrów z dala od atakują jeśli trafi na lity obiekt) i pada powalony na ziemię. Jest ogłuszony przez dwie rundy.
7	Z głośnym chrupnięciem lk5 żeber ofiary ataku zostaje złamanych. Cel trwale traci lk5 punktów Wytrzymałości. Dopóki medycznej, na koniec każdej rundy należy wykonać rzut IklO - przy wyniku 1 lub 2 jedno ze strzaskanych żeber przebija i postać umiera.
8	Siła ataku jest tak wielka, ze powoduje pęknięcie kilku organów wewnętrznych. Cel pada na ziemię, nie mogąc złapać tch bólu. Ulega także utracie krwi, a wartość jego Wytrzymałości zostaje trwale obniżona o IklO punktów.
9	Po uderzeniu cel rzuca się do tyłu, odchyla głowę i wypluwa fontannę krwi, po czym pada martwy na ziemię.
10+	Jak powyżej, z tym że martwe ciało ofiary zostaje rzucone o IklO metrów, w linii prostej od kierunku ataku. Każdy cel sto musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności, aby nie zostać powalonym na ziemię.

Tabela 7-17: Efekty krytyczne od uderzeń - Głowa

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Uderzenie powoduje, że przeciwnikowi zaczyna okropnie dzwonić w uszach. Musi on wykonać Ambitny (+0) test Wy by nie otrzymać jednego poziomu Zmęczenia.
2	Trafienie powoduje rozmycie wzroku i zawroty głowy. Ceł otrzymuje karę -10 do testów Percepcji oraz Inteligencji pr
3	Nos ofiary zostaje złamany i tryska zeń potok krwi, zalewający oczy. Cel musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymał albo zostanie ogłuszony na jedną rundę.
4	Uderzenie chwieje celem, który musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo zostanie powalony i ogłuszony
5	Siła uderzenia powoduje, że wróg zatacza się pod wpływem bólu. Cel otrzymuje jeden poziom Zmęczenia, zostaje ogł i zatacza się o lk5 metrów wstecz, jego Inteligencja zostaje trwale zredukowana o 1.
6	Atak odrzuca głowę wroga do tyłu, powodując, że ten zatacza się wkoło, starając się opanować otępiający ból. Cel jest odrzucony wstecz o lk5 metrów i musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności albo zostanie powalony.
7	Atak trafia głowę przeciwnika, rozbijając czaszkę i otwierając w niej długą ranę. Cel jest ogłuszony przez lklO rund. J zmniejszony o połowę (zaokrąglając w górę) na lklO godzin.
8	Z okropnym chrupnięciem głowa przeciwnika obraca się w całkowicie przeciwnym kierunku. Wygięte kręgi przerywa nerwowe w szyi ofiary. Śmierć jest natychmiastowa.
9	Głowa pęka niczym przejrzały owoc i bryzga krwią, kośćmi oraz szarą materią we wszystkich kierunkach. Każda post musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności albo otrzyma karę -10 do testów Walki Wręcz i Umiejętności Strzeleckic gdy krew ścieka jej do oczu i przesłania widok.
10+	jak wyżej, ale atak jest tak potężny, że przechodzi przez ofiarę i uderza w kolejny cel nieopodal, jeśli cel pierwotny tra atakujący ma prawo do wykonania kolejnego ataku tą samą bronią przeciw dowolnemu celowi, którego dosięgnąć moż jeśli trafienie wykonano za pomocą broni dystansowej, atakujący może natychmiast wykonać kolejny atak tą samą bro stojącemu bezpośrednio za celem pierwotnym i będącemu wciąż w zasięgu danej broni.

Tabela 7-18: Efekty krytyczne od uderzeń - Noga

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Trafienie w nogę przeciwnika skutkuje głębokimi siniakami i przeszywającym bólem. Cel otrzymuje jeden poziom Zm
2	Trafienie ociera się o nogę wroga i spowalnia go. Ruch celu zostaje zredukowany o połowę (zaokrąglając w górę) na j Poza tym musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo zostanie powalony i ogłuszony na jedną rundę.
3	ocny cios w nogę przeszywa wroga koszmarnym bólem. Cel zostaje powalony i traci lklO punktów Zręczności.
4	ężny cios powoduje mikroodpryski w kościach ofiary, wywołując niesamowity ból. Cel zostaje powalony i traci 2kl0 punktów Zręczności.
5	Trafienie z koszmarnym chrupnięciem łamie nogę ofiary ataku. Cel jest powalony i ogłuszony na jedną rundę, jego Ru do jednego metra na turę, do chwili otrzymania pomocy medycznej.
6	Z głośnym trzaskiem kilka małych kości w stopie ofiary pęka niczym suche gałązki. Cel otrzymuje dwa poziomy Zmę zredukowany o połowę (zaokrąglając w górę) do chwili otrzymania pomocy medycznej. Musi także wykonać Ambitny albo ulegnie utracie stopy (patrz strona 243).
7	Z paskudnym chrupnięciem noga przeciwnika zostaje złamana, a on sam może tylko skamleć z bólu. jest ogłuszony na powalony na ziemię. Noga jest bezużyteczna, do chwili otrzymania pomocy medycznej.
8	Siła ataku.odrywa dolną połowę nogi ofiary z chluśnięciem krwi. Cel musi natychmiast wykonać Ambitny (+0) test W albo umrze z powodu szoku. jeśli przeżyje, ulega utracie krwi oraz utracie nogi (patrz strona 244). jego Zręczność zost o lk5 punktów.
9	Trafienie rozrywa nogę, wywołując bryzgający krwotok. Cel usiłuje bezskutecznie powstrzymać upływ życiodajnej kr w rozprzestrzeniającej się krwawej kałuży.
10+	jak wyżej, ale cierpienie celu jest tak wielkie, że jego straszliwe wrzaski zagłuszają wszystkie próby porozumiewania końca rundy.

Efekty krytyczne rozpruwające

Tabela 7-19: Efekty krytyczne rozpruwające - Ręka

Obrażenia krytyczne	Efekt krytyczny
1	Chlaśnięcie wydziera przeciwnikowi wszystko co niósł. Cel upuszcza wszystkie przedmioty, które trzymał w danej dłc
2	Głębokie rany cięte powodują, że ręka ofiary opada. Cel otrzymuje jeden poziom Zmęczenia i upuszcza wszystkie prz w danej dłoni.
3	Atak tnie rękę przeciwnika na plasterki, a ten może tylko wrzeszczeć z bólu. Upuszcza wszystkie przedmioty, które trz wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo ulegnie utracie krwi.
4	Atak zdziera skórę z ramienia ofiary, a otoczenie wypełniają jej krzyki i tryskająca krew. Cel otrzymuje dwa poziomy na ziemię. Dana ręka jest bezużyteczna przez następne lklO rund.
5	W ramieniu ofiary zostaje wycięta krwawa i wyglądająca na bardzo bolesną rana. Cel ulega utracie krwi i upuszcza ws dłoni, jego ręka staje się bezużyteczna do momentu otrzymania pomocy medycznej.
6	Uderzenie rozcina ciało i mięśnie, wbijając się w dłoń wroga, odcinając łk5 palców (wynik 5 oznacza, że kciuk równie ogłuszony przez jedną rundę i musi natychmiast wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości lub ulegnie utracie dłoni (
7	Atak z łatwością rozdziela skórę, mięśnie, kości i ścięgna, zmieniając rękę w wiszącą ruinę poszarpanych żył i tryskają krwi i traci lklO punktów Siły. Ręka jest bezużyteczna do chwili otrzymania pomocy medycznej.
8	Pośród szeregu nienaturalnych odgłosów rozdzieranego mięsa, ręka zostaje odcięta od reszty ciała, po czym odlatuje w Cel musi natychmiast wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo umrze pod wpływem szoku. jeśli przeżyje, jest i ulega utracie krwi oraz utracie ramienia (patrz strona 2d3).
9	Atak przecina rękę i wbija się w korpus, spryskując ziemię wkoło krwią. Cel zostaje zabity na miejscu, a na ziemi pozo zwłoki.
10+	Jak wyżej, ale gdy odcięta ręka upada na ziemię, jej palce zaciskają się w niekontrolowany sposób i naciskają spust br jeśli cel trzymał broń dystansową, należy wykonać rzut lklOO. Przy rezultacie 96 lub wyższym, jeden losowo określon metrów zostaje trafiony w losowo wybrane miejsce jednym strzałem z danej broni.

Tabela 7-20: Efekty krytyczne rozpruwające - Korpus

Obrażenia krytyczne	Efekt krytyczny
1	jeśli cel nie nosi pancerza na korpusie, otrzymuje od bolesnych rozcięć jeden poziom Zmęczenia, jeśli nosi pancerz, tylko dziękować Imperatorowi, że zabezpieczył się na taką okazję.
2	Potężne cięcie otwiera bolesną ranę w ciele ofiary. Cel otrzymuje jeden poziom Zmęczenia i musi wykonać Ambitny (albo zostanie ogłuszony na jedną rundę.
3	Atak zrywa z torsu wielką połać skóry, wywołując olbrzymi ból. Cel jest ogłuszony na jedną rundę i musi wykonać A test Wytrzymałości albo ulegnie utracie krwi.
4	Trafienie otwiera długą ranę w korpusie przeciwnika, przez co ten zwija się z bólu. Cel otrzymuje jeden poziom Zmęc
5	Z głębokich rozcięć na ciele wylewa się powódź krwi, od której ziemia wokół natychmiast staje się śliska. Cel ulega u lklO punktów Wytrzymałości. Każda postać przemieszczająca się przez tę kałużę krwi musi wykonać Ambitny (+0) te albo zostanie powalona na ziemię.
6	Potężny atak wyrywa spory kawałek ciała z korpusu przeciwnika i rzuca nim o ziemię. Cel może tylko leżeć i trzymać z bólu. Zostaje powalony na ziemię, ulega utracie krwi i traci lklO punktów Wytrzymałości.
7	Atak rozcina podbrzusze wroga, grożąc wylaniem się jego wnętrzności. Cel ulega utracie krwi. jego Wytrzymałość zo 0 lk5. Dopóki nie otrzyma pomocy medycznej, na koniec każdej rundy, w której podjął jakiekolwiek akcje, poza trzym 1 czekaniem na medyka, należy wykonać rzut lklO. W przypadku wyników 1 i 2 cel otrzymuje dodatkowe 2kl(
8	Z ohydnym odgłosem dartego mięsa, skóra na klatce piersiowej ofiary odchodzi odsłaniając zrujnowane mięśnie. Cel Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo zginie, jeśli przeżyje, jest ogłuszony przez jedną rundę i ulega utracie krwi. jeg trwale obniżona o lklO punktów.
9	Potężny cios rozcina cel od gardła po krocze, wywlekając na wierzch jego organy wewnętrzne i rozrzucając je na zien
10+	jak wyżej, tyle że cel i teren wokół niego pokryte są śliską juchą. Do końca walki każda postać przemieszczająca się w zwłok musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności lub zostanie powalona na ziemię.

Tabela 7-21: Efekty krytyczne rozpruwające - Głowa

OBRAŻENIA « KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Atak pozostawia bolesną szramę na twarzy ofiary. Jeśli postać nosi hełm, nic się jej nie dzieje. W przeciwnym wypadk Zmęczenia.
2	Atak rozcina skórę na głowie przeciwnika, co natychmiast owocuje obfitym krwotokiem zalewającym jego oczy. Cel -10 do Walki Wręcz oraz Umiejętności Strzeleckich przez następne IklO rund. Musi także wykonać Ambitny (+0) test albo ulegnie utracie krwi.
3	Atak z paskudnym odgłosem rozdziera twarz ofiary. Cel jest ogłuszony na jedną rundę i ulega utracie krwi. Jeśli miał zdarty z jego głowy.
4	Atak przecina jeden z oczodołów, prawdopodobnie wyłupiając oko. Cel traci IklO punktów Percepcji i musi wykonać Wytrzymałości. Jeśli zakończy się porażką, cel ulega utracie oka (patrz strona 243).
5	Atak zdziera hełm z głowy przeciwnika. Jeśli nie miał na sobie hełmu, zamiast tego traci ucho i staje się głuchy, do cz medycznej. Jeśli straci ucho, musi również wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo jego Ogłada trwale spadn Cel zostaje ogłuszony na lk5 rund.
6	Cios brutalnie rozrywa twarz, odcinając jeden z jej istotnych elementów. Cel otrzymuje lk5 poziomów Zmęczenia i ul Należy wykonać rzut IklO, by sprawdzić, co takiego stracił. 1-3: Oko (patrz utrata^oka, strona 243), 4-7: Nos (trwale o IklO punktów), 8-10: Ucho (cel staje się głuchy, do momentu uzyskania opieki medycznej).
7	W rozbryzgu skóry i zębów, atak usuwa większość twarzy celu. Choć to koszmarne uderzenie go nie zabiło, na zawsz Ulega utracie krwi, zostaje ogłuszony na jedną rundę i oślepiony na stałe. Jego Ogłada jest trwale obniżona o IklO pun
8	Cios przecina bok głowy, powodując wypłynięcie oczu. Mózg wycieka po policzku, niczym rozlana galaretka. Cel jes ziemię.
9	Z dźwiękiem podobnym do rozdzieranej na pół mokrej gąbki, głowa wroga zostaje odcięta od jego ciała i przelatuje w lądując z soczystym mlaśnięciem. Cel zostaje zabity na miejscu.
10+	Jak wyżej, z tym że szyja wylewa z siebie powódź krwi, zalewając nią wszystkich, którzy stali w promieniu lk5 metró krwią musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności. Jeśli test zakończy się porażką, poszkodowany otrzymuje karę -1(oraz Umiejętności Strzeleckich na czas jednej rundy, gdy krew zalewa mu oczy i ogranicza widoczność.

Tabela 7-22: Efekty krytyczne rozpruwające - Noga

OBRAŻENIA KRYTYCZNE	EFEKT KRYTYCZNY
1	Atak odrzuca kończynę do tyłu, boleśnie ją skręcając. Cel otrzymuje jeden poziom Zmęczenia.
2	Kolano ofiary zostaje rozcięte. Musi ona wykonać Ambitny (+0) test Zręczności albo zostanie powalona i ulegnie upł kończyna uderzy o ziemię.
3	Atak zrywa pas ciała z nogi. Cel ulega utracie krwi i traci lk5 punktów Zręczności.
4	Atak wyszarpuje rzepkę z kolana przeciwnika i ten pada na ziemię. Cel zostanie powalony na ziemię i traci IklO punk Wartość jego Ruchu zostaje zredukowana o połowę (zaokrąglając w górę), dopóki nie otrzyma pomocy medycznej.
5	Noga ofiary zostaje głęboko rozcięta. Tryska krwią odsłaniając kość, ścięgna i mięśnie. Cel ulega utracie krwi i musi test Wytrzymałości. Jeśli zakończy się porażką, jego Zręczność zostaje trwale zmniejszona o jeden punkt.
6	Trafienie odcina kilka centymetrów z końca stopy ofiary. Cel ulega utracie krwi i musi wykonać Ambitny (+0) test W się sukcesem, jćgo Ruch zostaje zredukowany o połowę (zaokrąglając w górę), dopóki nie otrzyma pomocy medyczn cel ulega utracie stopy (patrz strona 243).
7	Uderzenie wcina się mocno i głęboko w nogę, zgrzytając o kość i zrywając ścięgna. Cel zostaje ogłuszony na jedną ru i ulega utracie krwi. Noga jest bezużyteczna do momentu otrzymania pomocy medycznej.
8	Jednym cięciem noga przeciwnika zostaje odrąbana i tryska życiodajną krwią po ziemi. Cel musi natychmiast wykon test Wytrzymałości albo umrze z powodu szoku. Jeśli przeżyje, zostaje ogłuszony na IklO rund i ulega utracie krwi. U (patrz strona 244). .
9	Z soczystym mlaśnięciem noga zostaje odcięta przy samym biodrze. Cel przewraca się na ziemię ze skowytem i kona
10+	Jak wyżej, ale upływ krwi jest tak intensywny, że do końca danego spotkania każda postać, która w zasięgu sześciu m biegu bądź szarży, musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności lub zostanie powalona na ziemię.

STAN POSTACI I SZCZEGÓLNE RODZAJE OBRAŻEŃ

Powszechne formy obrażeń to nie jedyne rodzaje uszczerbku fizycznego, który odnieść mogą walczący. o przetrwanie ludzkości na ponurych polach bitewnych czy w mrocznych Podkopcach całej galaktyki- Akolici mogą zostać podpaleni, odnieść koszmarne krwawiące rany mieć połamane kości Czy utracić kończyny. Te wszystkie formy uszkodzeń ■ciała znane sy jako stany postaci i szczególne rodzaje obrażeń.

BEZUŻYTECZNE KOŃCZYNY

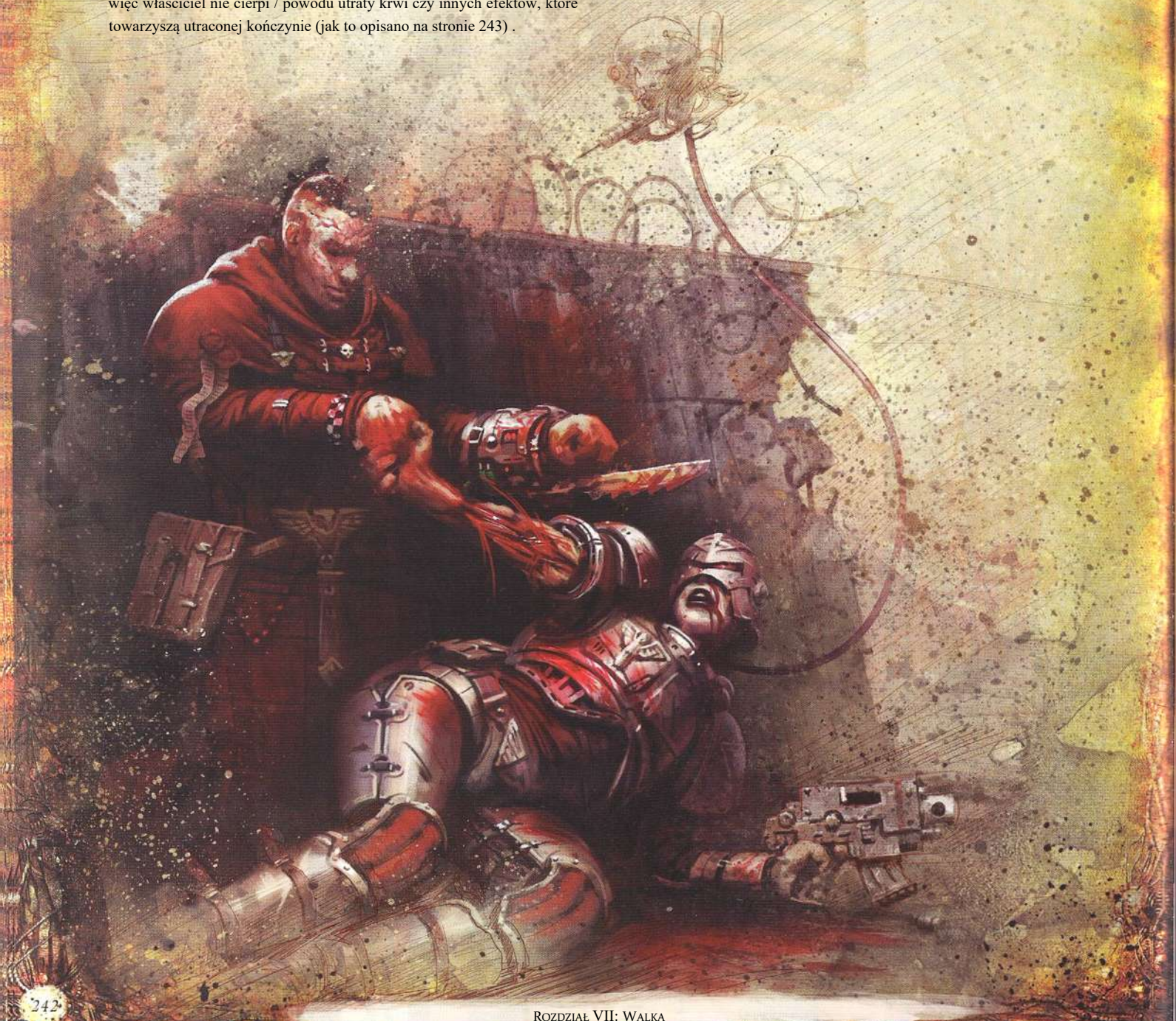
Ludzkie ciało ma wiele słabych punktów Kończyny mogą zostać złamane,, strzaskane i poszarpane, nim zostaną stracone. Mogą również staćsięfbezużyteczne pod wpływem pewnych efektów krytycznych. Gdy kończyna jest bezużyteczna, postać podlega wszelkim karom związanym z utratą danej kończyny (patrz utrata dłoni, ręki, oka, stopy oraz : nogi, zac/.ynając od strony 243). Nie jest ona- tak naprawdę stracona, więc właściciel nie cierpi / powodu utraty krwi czy innych efektów, które towarzyszą utraconej kończynie (jak to opisano na stronie 243) .

GŁUCHY

Postać nie słyszy w ogóle lub przynajmniej nie w stopniu umożliwiającym komunikację z innymi osobami. Dopóki nie wyzdrowieje bądź jej słuch nie zostanie naprawiony, automatycznie przegrywa wszystkie testy cech oraz umiejętności opartych o ten zmysł. Poza problemami /. komunikacją z innymi Akolitami, MG ma wolną rękę w określaniu wpływu głuchoty postaci na rozgrywkę.

OGIEŃ

Postać może zostać podpalona na w iele różnych sposobów (żaden z nich nie jest jednak szczególnie przyjemny). Po pierwsze, broń z cechą specjalną Zapalająca oraz pewnie efekty krytyczne obrażeń od energii mogą spowodować, że bohater stanie w płomieniach. Poza tymi przypadkami, postać może zająć się "ogniem od swego otoczenia. W tej sytuacji, na początku każdej kolejnej rundy, w której wystawiona jgst na działanie tego samego źródła ognia, musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności albo zacznie się palić.



Gdy postać już się pali, co randę otrzymuje lklO obrażeń od energii (ignorujących pancerz) oraz jeden poziom Zmęczenia, dopóki płomienie nie zostaną ugaszone. Jeśli miejsce na jej ciele nie jest w inny sposób określone, rozstrzyga się te obrażenia wobec korpusu postaci. Paląc się, postać musi wykonać na początku każdej swojej tury Ambitny (+0) test Siły Woli, aby mogła działać normalnie. W przeciwnym wypadku może tylko miotać się i krzyczeć 2 bólu, co traktowane jest jako wykonanie akcji podwójnej. Postać może spróbować ugasić się sama, tarzając się po ziemi. Traktowana jest wówczas jak powalona na ziemię i musi wykonać Trudny (-20) test Zręczności w ramach akcji podwójnej. MG może uczynić ten test trudniejszym bądź łatwiejszym, w zależności od warunków panujących w otoczeniu postaci i tego, czy może- liczyć na jakąkolwiek pomoc od sprzymierzeńców znajdujących się w pobliżu.

Ogłuszenie

Poza odniesionymi obrażeniami i Zmęczeniem, postacie mogą również zostać ogłuszone przez) pewne typy ataków lub efekty. Walka Wręcz oraz Umiejętności 'Strzeleckie wykorzystywane do trafienia ogłuszonej postaci mają premię +20. Ogłuszona postać nie może podejmować akcji, ani też reakcji takich jak obrona. Nie jest uznawana za bezradną ani nieświadomą.

Oślepienie

Oślepiona postać automatycznie przegrywa wszystkie testy oparte na wzroku i testy Umiejętności Strzeleckich. Ma również modyfikator -30 do testów Walki Wręcz oraz większości innych testów opartych na na wzroku. Na szczęście bioniczne oczy to stosunkowo powszechny implant w Imperium.

Próżnia

Nie ma nic przyjemnego w byciu wystawionym na działanie próżni. Do takiego zdarzenia dojść może na dwa sposoby:

- Postać może zostać nagle wrzucona do pozbawionego powietrza i ciśnienia otoczenia (na przykład, ze śluzy w przestrzeń kosmiczną).
- Postać może być powoli poddana efektom próżni (na przykład przebywając na uszkodzonym statku, którego sztuczna atmosfera wycieka w przestrzeń kosmiczną).

Postać wystawiona na działanie próżni może przetrwać w niej bez szkody przez liczbę rund równą wartości premii z Wytrzymałości. Po : tym czasie, na koniec każdej randy otrzymuje lklO obrażeń od eksplozji (ignorujących zarówno jej pancerz, jak i Wytrzymałość). Ponieważ próżnia pozbawiona jest powietrza, postać w niej przebywająca zaczyna odczuwać efekty uduszenia, o ile tylko nie posiada własnego źródła tlenu. Jeśli postać przebywa w próżni kosmicznej, na koniec każdej randy musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo otrzyma lklO, ignorujących jej pancerz oraz Wytrzymałość, obrażeń od energii ze względu na ekstremalne Zimno. Jeśli bohater umrze w pizestrzeni kosmicznej, jego zwłoki zamarzają w ciągu pięciu rund W przypadku otrzymania jakichkolwiek obrażeń, zostają roztrzaskane na tysiące krwistoczerwonych kawałków lodu. Postać uwięziona w stopniowo pogarszającej się atmosferze może przetrwać bez 'Szkody przez liczbę rund równą dwukrotnej wartości premii z jej Wytrzymałości. Po upływie tego czasu zaczyna odczuwać efekty uduszenia oraz opisane powyżej efekty dekompresji. Otrzymuje jednak z jej powodu zaledwie lkS, a nie lklO obrażeń.

Spadanie

V,%of!q mogą'spaść z różnych rzeczy z rozmaitych powodów, zazwy- • czaj jednak rezultaty są identyczne. Gdy postać spada z niebezpiecznej ■ajyysÓKOŚci (co ustala MG), doznaje obrażeń od upadku. Jest to lklO obrażeń od uderzeń, plus jedno na każdy przebyty metr, przypisywane do losowo określonego miejsca na ciele Akolity. Obrażenia będące wynikiem upadku ignorują Punkty Pancerza (ale nie Wytrzymałość).! MG może zmniejszyć lub zwiększyć liczbę obrażeń, w zależności od powierzchni, na której postać wylądowała, niezwykłych warunków grawitacyjnych oraz innych czynników

Uduszenie

Istnieje wiele sposobów, na które można zostać uduszonym - między innymi utopienie, wdychanie dymu czy wystawienie na działanie pewnych toksyn. Szybkość uduszenia zależy od stopnia aktywności postaci. Jeśli stara się oszczędzać tlen, może wstrzymywać oddech przez liczbę minut równą wartości premii z jej Wytrzymałości. W przypadku podejmowania jakiegoś wysiłku (walka, pływanie itd.), oddech wstrzymywać może tylko przez liczbę rund równą podwojonej wartości jej premii z Wytrzymałości. Wstrzymując oddech postać musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości co minutę, jeśli oszczędza tlen i co rundę jeśli podejmuje wysiłek. Jeśli test zakończy się porażką, postać otrzymuje jeden poziom Zmęczenia (patrz strona 233). W przypadku, gdy bohater do końca czasu nie znajdzie źródła tlenu, automatycznie traci przytomność i pozostaje nieprzytomny, niezależnie od faktycznej' ilości poziomów Zmęczenia. Jeśli postać jednocześnie jest nieprzytomna i pozbawiona dopływu tlenu, umiera po liczbie rund równej wartości premii z jej Wytrzymałości.

Utrata kończyn

Za każdym razem, gdy postać straci kończynę (nie mówimy tu o głowie, jako że w tym wypadku, jej utrata zazwyczaj oznacza natychmiastową śmierć postaci), ulega także utracie krwi. Jeśli przeżyje, ona sarna albo ktoś, kto jej pomaga, opatruje kikut. Nie wymaga to testu, jednak postać wykonująca opatrunek musi mieć wyszkoloną umiejętność medycyna. Wówczas, rana leczy się poprawnie i życie bohatera przestaje być zagrożone. Gdyby jednak postać nie została opatrzona, należy wykonać rzut lklO. Przy wyniku 8 lub niższymi postać umiera w wyniku zakażenia w ciągu lklO najbliższych dni. Po utracie kończyny bohater nie leczy obrażeń w sposób naturalny przez lklO+2 dni.

Utrata dłoni

Postać otrzymuje karę -20 do wszystkich testów cech i umiejętności, które wymagają użycia obu rąk. Nie może korzystać z broni dwuręcznych. Jest jednak w stanie przywiązać do uszkodzonego ramienia tarczę, by zapewnić sobie choć częściową ochronę w walce.

Utrata ramienia

Efekt jest podobny, jak w przypadku utraconej dłoni, z tym że postać nie może nawet przyczepić do ramienia tarczy, ponieważ go już nie posiada. O ile nie zdobędzie bionicznej protezy, jej zdolność służenia Imperatorowi jest w znacznym stopniu ograniczona.

Utrata oka

Utrata jednego oka trwale redukuje Umiejętności Strzeleckie postaci o 10. Dodatkowo, postać obłożona jest karą -20 do wszelkich testów cech oraz umiejętności polegających na zmyśle wzroku. JeślTbohater • będzie miał wyjątkowego pecha i straci oboje oczu, staje się oślepiony:

Utrata stopy

Wartość Ruchu postaci zostaje trwale zredukowana o połowę •/.u ikrą- , „ glając w górę). Postać otrzymuje karę -20 do wszystkich testów akcji . ruchu, a także cech i umiejętności, w których może polegać na swej ᵛV mobilności, takich jak skradanie się.

Utrata nogi

Należy traktować ten stan tak samo, jak utratę stopy, przy czym postaci nie wolno wykorzystywać umiejętności unik. Utrata obu nóg oznacza, że bohater nie jest w stanie chodzić, o ile nie otrzyma stosownych cybernetycznych zamienników dla swych utraconych kończyn.

Utrata krwi

Utrata krwi jest stanem, który może być wynikiem odniesienia obrażeń krytycznych. Na początku swej tury postać, która uległa upływowi krwi otrzymuje jeden poziom Zmęczenia. Co rundę, w ramach akcji darmowej, ona (lub dowolna inna postać, która jest w stanie do niej dosięgnąć) może wykonać Wymagający (-10) test medycyny, aby zatamować krwawienie. MG powinien modyfikować ten test według uznania, jeśli postać wykonuje wymagające wysiłku czynności lub jest atakowana przez przeciwników lub odwrotnie, jeżeli postać nie uczestniczy w walce lub używa większej ilości akcji. Zauważyć należy, że kolejne stany utraty krwi nie sumuję się ze sobą.

Utrata przytomności

Bycie nieprzytomną to dla postaci zwykle stan przejściowy, wynikający z nadmiaru poziomów Zmęczenia lub otrzymanych obrażeń krytycznych. Czas, przez jaki postać pozostaje nieprzytomna, zazwyczaj podany jest W Opisie efektu, który stan ten wywołał. Jeśli nie jest podany czas trwania utraty przytomności, przyjmuje się, że wynosi on dziesięć minut. Postać taka jest całkowicie nieświadoma swego otoczenia i nie może podejmować jakichkolwiek działań. Traktowana jest jako cel bezbronny (patrz strona 229). Jeśli postać stała się nieprzytomną ze względu na nadmiar poziomów' Zmęczenia, traci ich część, gdy odzyskuje przytomność (zgodnie z zasadami na stronie 233).

Leczenie

W boju prowadzonym w imię Imperatora nie da się uniknąć odniesienia ran. Gdy postać otrzymuje kolejne obrażenia, przechodzi pomiędzy trzema różnymi stanami - jest lekko ranna, ciężko ranna lub krytycznie ranna.

Rany lekkie

Postać uznawana jest za lekko ranną, gdy otrzymała obrażenia w ilości •nic większej niż podwojona premia z jej Wytrzymałości. Lekko ranny bohater usuwa jeden punkt obrażeń dziennie w procesie naturalnego leczenia. Jeśli poświęci cały dzień na wypoczynek w łóżku, usuwa ilość punktów obrażeń równą -wartości premii z jej Wytrzymałości. Gdy wyjtyeczy wszystkie obrażenia, przestaje być lekko ranna.

Rany ciężkie

Postać jest ciężko'ranną, gdy otrzymała.więcej obrażeń niż podwojona wartość premii z jej Wytrzymałości. Ciężko ranny bohater nie pozbywa się obrażeń, jeśli nie poświęci się wyłącznie odpoczynkowi (na przykład w' sytuacji, gdy podlega szeroko zakrojonej opiece medycznej, zgodnie z opisem umiejętności medycyna na stronie 105). Jeśli to zrobi, odzyskuje jeden punkt obrażeń na koniec każdego 24-godzinnego okresu. Gdy obrażenia bohatera staną się równe lub niższe niż podwojona wartość premii z Wytrzymałości, przestaje być on ciężko ranny, w zamian stając się lekko ranny

Rany krytyczne

Postać staje się krytycznie ranna, gdy otrzymane przez nią obrażenia przekroczą wartość jej Żywotności. Krytycznie ranny bohater nie odzyskuje obrażeń, jeśli nie poświęci się wyłącznie odpoczynkowi (na przykład w sytuacji, gdy podlega szeroko zakrojonej opiece medycznej, zgodnie z opisem umiejętności medycyna na stronie 105). Jeśli to zrobi, musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości na koniec każdego 24-godzinnego okresu. Jeśli test zakończy się sukcesem, postać usiwa jeden punkt obrażeń krytycznych. Gdy wszystkie obrażenia krytyczne zostaną usunięte, postać przestaje być krytycznie ranna, w zamian stając się ciężko ranną.

Opieka medyczna

Opieka medyczna może przybierać różne formy, od podawania lekarstw' po udane testy medycyny. Opieka medyczna może zapewnić natychmiastową poprawę stanu zdrowia lub przyspieszyć proces naturalnego leczenia. Więcej informacji znajduje się w opisie umiejętności medycyna, na stronie 105. Opieka medyczna może również być przyznana postaci przez MG pomiędzy sesjami i niekoniecznie musi być związana z testami medycyny czy innych umiejętności bohatera. To ustalenie pozostaje w gestii MG i zazwyczaj wiąże się z upływem pewnej ilości czasu w trybie narracyjnym. Wykorzystuje się. je do przyspieszenia rozgrywki. MG powinien unikać stawiania graczy w sytuacji, w której ich ciężko bądź krytycznie ranne postacie nie są w' stanie uczestniczyć w' rozgrywce.

Wszczepy cybernetyczne oraz bioniczne

Możliwym jest, a często nawet zalecanym, by odzyskać utracone kończyny pod postacią wszczepów biotycznych. Niektórzy' z Akolitów' mogą chcieć odciąć sobie całkowicie zdrową rękę, by zyskać dostęp do dobrodziejstw cybernetyki i lepiej oddawać cześć Omnisjaszowl. W Rozdziale V: Zbrojownia znajdują się opisy wszczepów biotycznych oraz cybernetycznych, a także sposobów, w jakie można je pozyskać.

Ruch

Wsiadajcie. To będzie ciężki lot, jeśli mamy dogonić ich przed zachodem słońc.

- Merritt Hadrax, pilot wahadłowca *Narowisty Grox*

Ruch jest istotny czynnik w rozgrywce Dark Heresy. Akolici zapewne będą w ciągłym ruchu podczas prowadzenia śledztw, [illegible]ppszukiwania poszlak i ścierania się z tymi, którzy chcieliby ich. Umyślnie bądź przez własną głupotę zagrozić ludzkości. Jak omówiono to na początku rozdziału, istnieją dwie odmienne formy śledzenia czasu podczas rozgtywki Dark Heresy - tryb narracyjny oraz tryb sekwencyjny. Dla każdego z nich istnieją unikalne zasady dotyczące ruchu.

Tryb narracyjny i sekwencyjny

Podczas trybu sekwencyjnego, z którym zazwyczaj związana jest walka, postać może wykonać konkretną akcję w trakcie rundy i poruszyć się z jedną z czterech prędkości - Połowy Ruchu, Pełnego Ruchu, Szarży oraz Biegu. Ilość metrów, które postać przemierza poruszając się z tymi prędkościami, zależy od wartości jej premii ze Zręczności i może być dodatkowo modyfikowana przez niektóre ze zdolności praż właściwości. Tabela 7-23: Ruch w trybie sekwencyjnym szczegółowo wymienia poszczególne prędkości.

W trakcie obowiązywania tryby narracyjnego, nawet gdy postać nie uczestniczy w walce, ani też innego rodzaju pochłaniającym ją całkowicie, mocno zależnym od upływu czasu zadaniu, dla dobra opowieści wciąż istotnym jest, by wiadomo było, jak daleko postać może się przemieścić w określonym czasie. Ruch w trybie narracyjnym opisuje standardowe prędkości, z jakimi bohater może się poruszać normalnym tempem w idealnych warunkach. Otoczenie i teren, jak omówione zostaje to poniżej, mogą wpływać na te prędkości, pomagając lub przeszkadzając postaci w jej podróżach. Tabela 7-24: Ruch w trybie narracyjnym opisuje szczegółowo poszczególne prędkości.

Teren i ruch w trybie narracyjnym

Warunki terenowe wpływają na szybkość przemieszczania się postaci podczas obowiązywania narracyjnego trybu upływu czasu. Brodzenie przez pole zasypane po pas śniegiem jest znacznie trudniejsze, niż spacer przez szeroki i gładko brukowany plac. Poruszając się przez gęstą roślinność, tłum, miękki piach, głębokie błoto i inriego rodzaju trudny teren, wartość Ruchu postaci zostaje zredukowana 0 połowę. Co więcej, MG określa, czy otoczenie postaci nakłada na nią w trybie narracyjnym jakiekolwiek dodatkowe modyfikatory

Pośpiech w trybie narracyjnym

Podczas śledztw prowadzonych przez Akolitów czas jest często na wagę złota, gdy losy całych światów wiszą na włosku. Poruszając się w trybie narracyjnym, postać jest w stanie działać w pośpiechu 1 podwoić wartość swego Ruchu w tym trybie. Spiesząc się, postać otrzymuje karę -10 do testów opartych na Percepcji ze względu na to, w jaki sposób pośpiech odwraca jej uwagę.

Bohater może spieszyć się przez liczbę kolejnych godzin równą wartości premii z Wytrzymałości, nim zacznie odczuwać tego efekty. Po upływie tego czasu, postać musi wykonać. Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo otrzyma jeden poziom Zmęczenia. Dodatkowo, na koniec każdego kolejnego okresu pośpiechu o tej samej długości, postać musi wtykonać test Wytrzymałości z narastającą karą -10 albo otrzyma jeden poziom Zmęczenia. Oznacza to, że bohater otrzymuje karę -10 na koniec drugiego okresu pośpiechu, -20 na koniec trzeciego, i tak dalej.

Bieganie w trybie narracyjnym

Postać może biec z maksymalnie trzykrotną prędkością swego ruchu w trybie narracyjnym. Biegnąc otrzymuje karę -20 do testów opartych na Percepcji. Na koniec pierwszej godziny biegu bohater musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo otrzyma jeden poziom Zmęczenia. Każda kolejna godzina biegu oznacza, że test ten wykonuje z narastającą karą -10 albo otrzymuje jeden poziom Zmęczenia.

Tabela 7-23: Ruch w trybie sekwencyjnym (metry na rundę)

PZr	Połowa Pełny Ruchu	Ruch	Szarża	Bieg
0	1/2	1	2	3
I - -	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21 .	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Tabela 7-24: Ruchw trybie narracyjnym

J PZr	Na minutę	Na godzinę	Dziennie I
0	12 m	0.75 km	7 km
1	24 m	1.5 km	15 km
2	48 m	3 kin	30 km
3	72 m	4 km	40 km
4	96 m	6 km	60 km
5	120 m	7 km	70 km
6	144 m	9 km	90 km
7	168 m	10 km	100 km
8	192 m	12 km	120 km
9	216 m	13 km	130 km
10	240 m	14 km	140 km

Tabela 7-25: Modyfikatory Zręczności w trudnym terenie

Warunki	Modyfikator
Mgła lub dym	+10
Błoto	+0
Płytka woda	+0
Ciemność	–10
Gęsty śnieg	–10
Poszycie leśne	–10
Gęsty tłum	–20
Nieważkość	–20
Gruzy	–20
Wstrząsy	–20

Forsowny marsz

Choć standardowy czas marszu to dziesięć godzin dziennie, nic nie powstrzymuje postaci przed kontynuowaniem go po upływie tego czasu. Po dziesięciogodzinnym marszu bohater może bezpiecznie iść dalej, przez liczbę godzin równą wartości premii z Wytrzymałości. Po pierwszej godzinie postać musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo otrzyma jeden poziom Zmęczenia. Z upływem każdej kolejnej godziny bohater musi powtarzać ten test, z narastającym modyfikatorem -10 albo otrzyma każdorazowo 1 poziom Zmęczenia. Uzyskane w ten sposób poziomy Zmęczenia usuwane są w tempie jednego poziomu na dwie godziny odpoczynku.

Ruch i otoczenie

Tempo ruchu podane w Tabeli 7-23: Ruch w trybie sekwencyjnym zakłada; względnie czyste i pozbawione przeszkód otoczenie. Rzadko jednak zdarzają się takie warunki, niewiele potyczek ma-miejsce w słoneczne dni na otwartym polu czy na samym środku pustej kopcowej autostrady. Obecnych może być mnóstwo różnego rodzaju przeszkód, które będą przeszkadzały w ruchu postaci. Zalane odpadami koryta-rze, głęboki śnieg, gęsta mgła, sypki piach, gęsto rosnące poszycie leśne. - to tylko kilka przykładów warunków, które mogą skomplikować bohaterowi poruszanie się. W takich warunkach Ruch postaci w trybie sekwencyjnym zostaje zredukowany o połowę (zaokrąglając w górę).

W trybie sekwencyjnym, jeśli bohater wykona akcję biegu lub szarży przez trudny teren, musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności. Jeśli zakończy się porażką, postać zostaje powalona w miejscu wskazanym przez MG i -opartym na ilości stopni porażki. Trudność teg© testu może zostać zmodyfikowana wedle uznania MG, w oparciu:© różnorodne czynniki. Wskazówki do takiej decyzji znajdują się ty Tabeli 7-25: Modyfikatory Zręczności w trudnym terenie.

Wspinaczka

Wiele razy postać będzie musiała skorzystać z umiejętności wspinaczki, by dotrzeć do celu bądź ominąć przeszkody. Przejście przez wysoki płot czy wejście po ścianie na dach, by zająć idealną pozycję snajperską, to przykłady sytuacji, w których wspinaczka jest nieodzowna. W zależności od rodzaju pokonywanego terenu, wspinaczka podzielona jest na dwie kategorie: proste wejścia i strome ściany

Proste weiścia

Do grona prostych wejść zaliczane są niskie ścianki, strome wzgórza, wysokie kupy gruzu, drzewa czy wszystko inne co wymaga koncentracji i wysiłku, ale nie faktycznych umiejętności wspinaczki. Każda mająca wolne ręce postać jest w stanie automatycznie dokonać | prostego wejścia, o ile tylko zrobi to na spokojnie i nic jej w tym i nie przeszkadza (np. nie znajduje się pod ostrzałem). Jeśli bohater się spieszy, ktoś go ściga, strzela do niego lub w inny sposób jego uwaga odwracana jest od tego zadania, musi wykonać Ambitny (+0) " test Sity lub atletyki. Jeden stopień sukcesu pozwala postaci dokonać wejścia z prędkością Połowy' Ruchu. Każdy dodatkowy stopień sukcesu pozwala wspiąć się o dodatkowy metr. Porażka w teście oznacz \ że postać spada z miejsca, w którym zaczęła wspinaczkę. MG może wedle uznania dostosować trudność wejścia, biorąc pod uwagę czynnikł, które uzna za stosowne. Niektóre rodzaje wejść, np. po solidnej drabinie czy stromych schodach, są na tyle proste, że test nie powinien© być do nich potrzebny, nawet gdy postać nie może się na nich w polni skoncentrować.

Strome ściany

Wejście na większość ścian stanowi dla zwyczajnych postaci zbyt wielkie wyzwanie, częstokroć wymagające specjalistycznego wyposażenia i wyszkolenia. Stromy klif ze zwisami i bez uchwytów, pokryta lodem rozpadlina, ściany budynków czy gigantyczne wsporniki miast kopców to doskonałe przykłady technicznie u smagają cych wejść. Próba podjęcia się takiego wejścia wymaga wykonania Trudnego (-20) testu atletyki. Dzięki jednemu stopniowi sukcesu, postać kończy wejście w tempie połowy wartości swojej Połótyy Ruchu. Dzięki każdemu dodatkowemu stopniowi sukcesu, bohater wchodzi o jeden metr wyżej. Jeśli test zakończy się porażką, postać spada z początkowej pozycji. Specjalistyczne wyposażenie, takie jak kotwiczki czy uprzęże dają premie do testów atletyki i omówione są w Rozdziale V: Zbrojownia.

Zjazd ze ściany

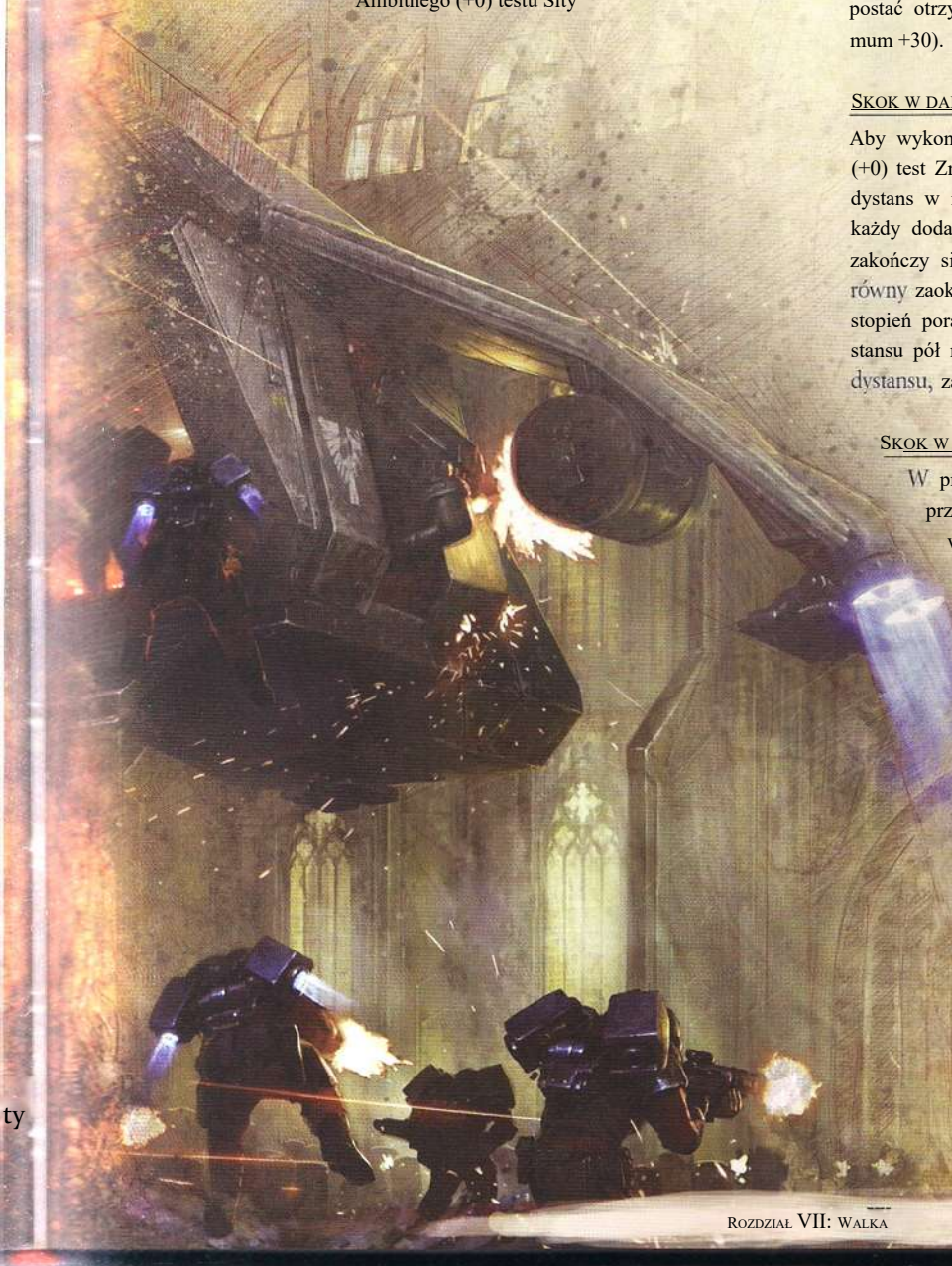
Jeśli postać potrzebuje szybko zejść ze stromej ściany, może zamiast; wspinaczki spróbować zjazdu. Wymaga on sprzętu wspinaczkowego,; uprzęży zjazdowej, co najmniej dobrej, mocnej liny oraz Ambitnego (+0) testu Zręczności. Dzięki jednemu stopniowi sukcesu, postać zjeżdża w tempie dziesięciu metrów na rundę oraz dodatkowego metra na każdy dodatkowy stopień sukcesu. Przy jednym Stopniu porażki tempo zredukowane jest do pięciu metrów na rundę, Jeśli bohater uzyska dwa lub więcej stopnie porażki, musi wykonać Ambitny (+0) test Sity albo straci chwyt na linie. Jeśli nie ma na sobie uprzęży lub nie jest w inny sposób ubezpieczany spada z miejsca, w którym zaczął zjazd.

SKAKANIE W DAL I WZWYŻ

Skok *wzwyż* to oderwanie się od podłoża poprzez odbicie nogami, mające na celu znalezienie się w wyższym miejscu, w sposób tak sarno kontrolowany jak zeskok, gdzie postać stara się znaleźć niżej, bez otrzymania obrażeń. Zepchnięcie z krawędzi nie jest traktowane jako skok, lecz spadanie (patrz strona 243). Podczas skoku w dal bohater odrywa się od podłoża, próbując znaleźć się najdalej jak to możliwe. Wszelkie skoki ułatwia rozbieg. Wymagają one wykonania i akcji podwójnej.

SKOK WZWYŻ Z MIEISCA

Przeciętna postać jest w stanie podskoczyć z miejsca o około pół metra wzwyż. Wysokość takiego skoku zależy zarówno od wagi bohatera, jak i jego Zręczności oraz Siły, toteż wartość będzie się nieco wahała pomiędzy różnymi postaciami. Postać jest w stanie podskoczyć do umiejscowionego nad nią występu czy innego rodzaju uchwytu na wysokość własnego wzrostu, plus jednego metra za zasięg rąk oraz dodatkowe pół metra za przeciętną wysokość podskoku. Dla takiego .skoku zazwyczaj nie jest wymagany test, choć MG może zażądać testu Zręczności, na przykład, jeśli postać niesie ciężkie przedmioty. Podciągnięcie się na uchwyconą półkę wymaga Ambitnego (+0) testu Sity



Postać jest w' stanie bezpiecznie probowac zesKDKw przy niewielkich różnicach wysokości. Za każdym razem, gdy podejmuje tego rodzaju próbę, musi wykonać Ambitny (+0J test Zręczności. Jeśli zakończy się sukcesem, postać bezpiecznie spada o ilość metrów równą wartości premii z jej Zręczności, plus jeden metr na każdy stopień sukcesu uzyskany w teście. Jeśli zakończy się porażką, bohater zostaje pow^alony i odnosi obrażenia za upadek z całego dystansu zeskoku (patrz strona 243) po uderzeniu o ziemię. Jeśli zakończy się sukcesem, a nie uda się uzyskać tylu stopni sukcesu, by spaść całkowicie bezpiecznie, postać zostaje powalona i odnosi obrażenia z powodu upadku z wysokości, pomniejszonej o liczbę metrów równą premii z Zręczności.

SKOK WZWYŻ Z ROZBIEGU

Mogąc wykonać rozbieg o długości przynajmniej czterech metrów w linii prostej, postać może zwiększyć wysokość swego skoku wzwyż. Na koniec skoku musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności. Jeśli zakończy się sukcesem, postać dodaje do pokonywanego dystansu ilość metrów równą połowie premii z Sity (zaokrąglając w górę), plus kolejne pół metra za każdy uzyskany po pierwszym stopień sukcesu. Jeśli test zakończy się porażką, bohater potyka się i musi wykonać dodatkowy Ambitny (+0) test Zręczności albo padnie powalony na ziemię. Za każde dodatkowe cztery metry rozbiegu przed skokiem postać otrzymuje premię +10 do swego testu Zręczności (do maksimum +30).

SKOK W DAL Z MIEISCA

Aby wykonać skok w dal z miejsca, postać musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności. Jeśli zakończy się sukcesem, bohater przeskakuje dystans w metrach równy wartości premii z Sity, plus pół rftetfa na każdy dodatkowy stopień sukcesu, który udało się uzyskać. Jeśli test zakończy się porażką, postać przeskakuje jedynie dystans w metrach równy zaokrąglonej w górę połowie premii z Sity'. Każdy dodatkowy stopień porażki skraca ten dystans o pół metra (do minimalnego dystansu pół metra). Wysokość takiego skoku to ćwierć przeskoczonego dystansu, zaokrąglając w' górę.

SKOK W DAL Z ROZBIEGU

W przypadku skoku w dal z rozbiegu, postać musi przebiec przynajmniej cztery metry w' linii prostej. Na koniec rozbiegu wykonuje Ambitny (+0) test Zręczności. Jeśli zakończy się sukcesem, postać przeskakuje dystans w metrach równy wartości premii z Sity, plus pół metra za każdy dodatkowy stopień sukcesu. Jeśli test zakończy się porażką, postać przeskakuje jedynie dystans w' metrach równy połowie wartości premii z Sity (zaokrąglając: A górę). Każdy dodatkowy stopień porażki redukuje ten dystans o kolejne pól metra (do minimum połowy metra). Za każde dodatkowe cztery metry rozbiegu postać otrzymuje premię +10 der testu Zręczności (maksimum +30). Wysokość takiego skoku to ćwierć osiągniętego dystansu w metrach, zaokrąglone w górę.

Pływanie

W idealnych warunkach testy podczas pływania nie są potrzebne - takie warunki zdarzają się jednak w Dark Heresy nader rzadko. Wzburzone i pełne fal morze, spętane dłonie, duże ciężary, walka podczas pływania, to wszystko niebezpieczne okoliczności, które wymagają od postaci wykonania Ambitnego (+0) testu atletyki jako akcji podwójnej. Jeśli zakończy się sukcesem, postać przemierza w dowolnie wybranym kierunku liczbę metrów równą połowie wartości premii z Siły (zaokrąglonej w górę). Może również, zamiast tego, swobodnie unosić się na wodzie. Jeśli zakończy się porażką, postać nie jest w stanie się poruszyć. Bohater może również pływać pod wodą, wstrzymując oddech. Postać, która fizycznie nie jest w stanie pływać (jest nieprzytomna, sparaliżowana, spętana, itd.) automatycznie zaczyna tonąć. Pod wodą zaś ryzykuje uduszeniem (patrz strona 243) przez utopienie.

Ciężkie wyposażenie, w szczególności pancerz, czynią pływanie niebywale trudnym. Jeśli postać ma na sobie pancerz lub jest wedle uznania MG W inny sposób szczególnie obciążona, wszystkie testy atletyki wykonywane są przez nią z modyfikatorem -30. Jeśli tak obciążonemu bohaterowi test atletyki zakończy się porażką, otrzymuje on jeden poziom Zmęczenia.

Pływanie w trybie narracyjnym

Długotrwałe pływanie, niezależnie od okoliczności, jest wyczerpujące i potencjalnie niebezpieczne. Postać jest w stanie wykonywać tę czynność bez jakichkolwiek konsekwencji przez tyle godzin, ile wynosi wartość premii z jej Wytrzymałości. Po tym czasie, na koniec każdej godziny pływania, bohater musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości, z narastającym modyfikatorem -10. Jeśli zakończy się porażką, otrzymuje poziom Zmęczenia. Jeśli ze względu na Zmęczenie straci przytomność, natychmiast zaczyna tonąć i dusić się, zgodnie z zasadami na stronie 243. Aby określić dystans przemierzany podczas każdej godziny pływania należy skorzystać z Tabeli 7-24: Ruch w trybie narracyjnym na stronie 245 i zamiast premii ze Zręczności postaci, użyć premii z Siły.

Noszenie, podnoszenie i przesuwanie przedmiotów

W normalnych okolicznościach, wiedza o tym, jak wielkie obciążenia bohater potrafi nosić, nie jest konieczna - wystarczy posłużyć się zdrowym rozsądkiem. Zazwyczaj przeciętna postać jest w stanie bez większych przeszkód nosić ze sobą główną broń (np. karabin laserowy ęży automatyczny albo miotacz ognia), jedną lub dwie sztuki broni przybocznej (np. pistolet lub broń biała), kilka magazynków amunicji oraz pewną ilość dodatkowego oprzyrządowania w plecaku, torbie czy podobnym pojemniku. Na zdrowy rozsądek jednak niedopuszczalnym jest, by postać, niezależnie od tego jak silna, chodziła z trzema egzemplarzami ciężkiej broni i wieloma tysiącami sztuk amunicji do każdej z nich, czy też, by dysponowała plecakiem zawierającym wszystko, co wymieniono w sekcji wyposażenia w Zbrojowni. Zdaczają się jednak okazje, w których to, jak wiele bohater jest w stanie nieść lub udźwignąć to kluczowa informacja. Waga, którą postać jest w sianie przemieszczać zależy od sumy premii z Siły oraz Wytrzymałości. Tę wartość należy porównać z Tabelą 7-26: Noszenie, podnoszenie i przesuwanie i w ten sposób określić obowiązujące postać ograniczenia. Należy zauważyć również, że pewne zdolności i właściwości mogą tę wartość zwiększać.

Tabela 7-26: Noszenie, podnoszenie i przesuwanie

SUMA. PS I PWT	Maks. ciężar do noszenia	Maks. ciężar do podniesienia	Maks. ciężar do przesunięcia
0	0-9 kg	2.25 kg	4.5 kg
1	2.25 kg	4.5 kg	9 kg
2	4.	9 kg	18 kg
3	9 kg ;	18 kg	36 kg
4	18 kg	36 kg	72 kg
5	lit	54-kg	108 kg
6	36 kg	72 kg	144 kg
7	A 45 lg	90 kg	180 kg
8	56 kg	112 kg	224 kg
9	67 kg	134 kg	268 kg
10	78 kg	156 kg	312 kg
11	90 kg	180 kg	360 kg
12	112 kg	224 kg	448 kg
13	225 kg	450 kg	900 kg
M	337 kg	674 kg	1,348 kg
15	450 kg	900 kg	1,800 kg
16	675 kg	1,350 kg	2,700 kg
17	900 kg	1,800 kg	3,600 kg
18	1,350 kg	2,700 kg	5,400 kg
19	1,800 kg	3,600 kg	7,200 kg
20	2,250 kg	4,500 kg	9,000 kg

Waga noszona

Waga, którą postać jest w stanie swobodnie nosić nie otrzymując poziomów Zmęczenia ani kar do swego ruchu. Jeśli postać niesie masę większą od tej wartości, uznawana jest za przeciążoną.

Waga podnoszona

Maksymalna waga, jaką postać jest w stanie dźwignąć z ziemi. Bohater może próbować poruszać się niosąc taki ciężar. Jeśli jednak przekracza on wartość wagi noszonej, staje się on przeciążony Podniesienie dużego ciężaru to akcja podwójna. Postać jest w stanie dźwignąć ciężar większy od wartości wagi noszonej dzięki Ambitnemu (+0) testowi Siły: Za każdy uzyskany stopień sukcesu postać dodaje jeden do wartości sumy premii z Siły oraz Wytrzymałości, dzięki której ustala obowiązujące ją ograniczenia. Jeśli bohater uzyska w tym teście dwa lub więcej stopnie porażki, automatycznie utrzymuje poziom Zmęczenia.

Waga przesuwana

Wartość wagi przesuwanej określa ciężar, który postać jest w stanie przesunąć po gładkiej powierzchni, takiej jak korytarz statku kosmicznego czy wypolerowana kamienna posadzka mrocznej świątyni. Trudny teren może ograniczyć lub wręcz uniemożliwić przesuwanie przedmiotów. Przesuwanie ciężaru to akcja podwójna, lecz jeśli przekracza on wyznaczone ograniczenia wymaga Ambitnego (+0) testu Sity. Za każdy uzyskany stopień sukcesu postać dodaje 1 do wartości sumy premii z Siły oraz Wytrzymałości, dzięki której ustala obowiązujące ją ograniczenia. Jeśli postać uzyska w tym teście dwa lub więcej stopni porażki, automatycznie utrzymuje poziom Zmęczenia.

Przeciążone postacie

Postać, która próbuje nieść ciężar większy od jej wyznaczonego ciężaru noszonego uznawana jest za przeciążoną. W tym stanie bohater ponosi karę -10 do testów Zręczności. Dodatkowo, po spędzeniu w tym stanie liczby godzin równej premii z Wytrzymałości, musi uzyskać sukces w Ambitnym (+0) teście Wytrzymałości albo otrzyma jeden poziom Zmęczenia.

Rzucanie przedmiotami

Istnieje wiele rodzajów broni (jak na przykład granaty lub noże), które zostały zaprojektowane po to, by nimi rzucano. Bohater może jednak podjąć próbę rzutu praktycznie dowolnym przedmiotem, który waży nie więcej niż połowa właściwej dla niego wagi noszonej, zgodnie z Tabelą 7-26: Noszenie, podnoszenie i przesuwanie. Aby rzucić przedmiotem, który nie jest przeznaczoną do tego bronią (czyli nie jest np. granatem albo nożem) postać musi wykonać Ambitny (+0) test Siły. Jeśli zakończy się sukcesem, to rzucony przedmiot przelatuje dystans w metrach równy wartości premii z Siły. Dodatkowe stopnie sukcesu stają się mnożnikiem tego dystansu (dwa stopnie sukcesu podwajają go, trzy potrajają, itd.). Jeśli zakończy się porażką, rzut jest zbyt krótki, obiekt przelatuje dystans w metrach równy zaledwie połowie wartości premii z Siły postaci (zaokrąglając w dół). Jeśli okaże się, że dystans wyniósł zero metrów, przedmiot upada u stóp bohatera. Gdy rzucony przedmiot uderzy w twardą powierzchnię, taką jak ściana czy pojazd, trafiona przezeń powierzchnia otrzymuje lklO+pS obrażeń od uderzeń, plus jedno obrażenie na każdy uzyskany w teście stopień sukcesu poza pierwszym. Rzut do konkretnego celu traktowany jest jak atak bronią improwizowaną, a postać wykonuje test Umiejętności Strzeleckich zamiast Siły. Bohater może podjąć próbę rzutu przedmiotem cięższym niż wyznaczony dla niej limit wagi podnoszonej, musi jednak w tym celu wykonać Wymagający (-10) test Siły. Więcej zasad dotyczących broni rzucanej (np. granatów) oraz improwizowanej znajduje się w Rozdziale V: Zbrojownia.

Oświetlenie

Podczas sesji Dark Heresy .Akolici będą uczestniczyli w nocnych nalotach, działali w czarne bezksiężycowe noce lub zakradali się przez zatęchłe i przegniłe systemy kanałowe. Wszechobecna ciemność staje się kolejnym przeciwnikiem, z którym przychodzi im się zmierzyć. W swym mroku skrywa niezliczone zagrożenia i bezimienne potwory Doświadczone postacie wiedzą, że niezawodne źródło światła jest tak samo ważne jak broń w ręku. Dla uproszczenia rozgrywki Dark Heresy wyróżnia trzy stopnie oświetlenia: jasność, półmrok
i ciemsosc.

Jasne światło pozwala normalnie widzieć, np. dobrze oświetlone pomieszczenie, światło słoneczne lub pochodzące z latarki. Półmrok panuje w godzinach zmierzchu i świtu na światach podobnych do Terry, lub gdy postać znajduje się tuż poza zasięgiem źródła światła, czy też gdy zostaje ono przesłonięte jest przez element otoczenia, na przykład mgłę czy dym. W półmroku można poruszać się z pełną prędkością, bez jakichkolwiek problemów Ciemność to po prostu brak światła. Poza utrudnieniem widzenia, ogranicza ona również swobodę poruszania się oraz skuteczność w boju. Jeśli jednak postać zechce poruszać się w ciemności szybciej niż połowa wartości jej Ruchu, to aby utrzymać obrany kierunek, musi wykonać Trudny (-20) test Percepcji. Jeśli zakończy się porażką, bohater staje się zdezorientowany i błąka się w losowo wybranym kierunku zamiast poruszać się do celu. Wpływ oświetlenia na walkę opisują zasady na stronie 229.

Latanie

Poniższa sekcja opisuje wszystko, co w Dark Heresy obdarzone (bądź przeklęte) jest zdolnością lotu, od latających istot i urządzeń po postacie oraz BN-ów, dysponujących konkretną umożliwiającą latanie technologią.

Wysokość

Na typowej planecie podobnej do Terry istnieją trzy szeroko określone wysokości - zawis, nisko i, wysoko. Postać, która lecąc wykona akcję podwójną, może przenieść się na wysokość o jeden poziom niższą lub wyższą. Zmiana wysokości o więcej niż jeden poziom w ramach jednej tury wymaga wykonania akcji biegu bądź szarży

Zawis

Postać lub istota znajdująca się w zawisie unosi się ziemią, zazwyczaj na wysokości nie większej niż dwa metry. Jest w stanie z łatwością omijać niskie przeszkody terenowe. Może walczyć wręcz ze znajdującymi się na powierzchni ziemi przeciwnikami. Postać, która jest w stanie zawisnąć, często nie może poruszać się na innych wysokościach, jak w przypadku istot posiadających właściwość lewitacja (strona 136), które zawsze pozostają na mniej więcej tej samej wysokości, około dwa metry nad ziemią, nawet jeśli zleci w nisko położony teren jak krater lub dolina. Z reguły zawisające istoty, kierując się instynktem i zdrowym rozsądkiem, z własnej woli nie zlatują w miejsca, z których nie będą w stanie uciec.

Nisko

Postać bądź istota latająca nisko jest poza zasięgiem ataków w zwarciu ze strony zagrożeń znajdujących się na ziemi, ale wciąż w zasięgu ataków dystansowych wykonywanych w obie strony. Latający nisko nie otrzymują kar atakując cele naziemne, natomiast znajdujący się na ziemi wrogowie strzelają do takiego przeciwnika z-karą -10 do testów Umiejętności Strzeleckich (poza pozostałymi karami wynikającymi z zasięgu oraz innych czynników).

Wysoko

Postać bądź istota latająca wysoko jest poza zasięgiem jakichkolwiek ataków wykonywanych z powierzchni ziemi oraz ze strony obiektów latających nisko. Może atakować i być atakowana, ale jedynie przez cele znajdujące się na tej samej wysokości.

Ruch podczas lotu

Unoszące się w powietrzu postacie podzielone są na dwie ogólne kategorie, wedle posiadanych właściwości - kwitujące oraz latające (więcej informacji na ich temat zawiera Rozdział IV: Zdolności i właściwości). Obiekty kwitujące poruszają się w powietrzu, na wysokości maksymalnie około dwóch metrów Obiekt latający nie jest ograniczony wysokością, może dowolnie wznosić się i opadać. Jeśli właściwość ta opisana jest w profilu postaci, to podana przy niej wartość określa jej Ruch podczas lotu.

Ruch podczas lotu działa tak samo, jak zwyczajny Ruch, ale tylko jeśli postać znajduje się w powietrzu. Latając należy co turę wykonywać przynajmniej jedną z następujących akcji: ruch, szarża lub bieg, by utrzymać się w powietrzu. Jeśli kwitująca istota nagle zostanie ogłuszona bądź nie wykona jednej z wymienionych akcji, bezpiecznie ląduje na ziemi. Jeśli istota latająca nisko spada na ziemię, otrzymuje obrażenia od upadku (strona 243) tak, jak gdyby spadła z wysokości 15 metrów Jeśli latała wysoko, przyjmuje się, że upadła z 25 metrów lub więcej, zgodnie z uznaniem MG.

Efekty działania grawitacji

- Choć grawitacja zamieszkałych światów Imperium może się nieco różnić, jej wpływ na rozgrywkę zazwyczaj będzie nieznaczny. Dopiero podczas wizyt na planetach o niskiej bądź wysokiej grawitacji, czy też podczas znalezienia się w stanie nieważkości, ruch, podnoszenie ciężarów oraz inne czynniki ulegają zmianie.

Światy o niskie] grawitacii

Na powierzchni światów o niskiej grawitacji premia ze Zręczności wszystkich postaci zwiększona jest o dwa punkty, na potrzeby Ruchu oraz Inicjatywy Suma premii z Siły oraz Wytrzymałości zwiększa się o cztery punkty, na potrzeby określenia wagi noszonej, podnoszonej oraz przesuwanej. Podczas rzucania przedmiotami (włączając w to broń) na światach o niskiej grawitacji, premia z Siły postaci zwiększona jest o dwa punkty Wszystkie dystanse skoków wzwyż oraz w dal są podwajane.

Światy o wysokie) grawitacii

Na powierzchni światów o wysokiej grawitacji premia ze Zręczności -wszystkich postaci zmniejszona jest o dwa punkty (do minimum jednego), na potrzeby Ruchu oraz Inicjatywy. Suma'premii z Siły oraz Wytrzymałości ulega zmniejszeniu o cztery punkty na potrzeby określenia wagi noszonej, podnoszonej oraz przesuwanej. Podczas rzucania przedmiotami (włączając w to broń) na światach o wysokiej grawitacji, premia z Siły postaci zmniejszona jest o dwa punkty (do minimum zera). Wszystkie dystanse skoków wzwyż oraz w dal są zredukowane o potowę (zaokrąglając w górę).

Nieważkość

Postacie w Dark Heresy będą najczęściej spotykać się ze zjawiskiem nieważkości w przestrzeni kosmicznej, szczególnie w sytuacjach, w których doszło do poważnej awarii technologicznej. Przy' ustalaniu . warunków ruchu, nieważkość traktowana jest jak trudny teren, zaś wykonanie akcji szarży bądź biegu wymaga Trudnego (-20) testu "Zręczności. Jeśli zakończy się porażką, postać zacznie dryfować w losowo określonym kierunku i zostanie uznana za powaloną. Postać rozpoczynająca akcję ruchu w nieważkości musi być w pobliżu podłogi, ściany, sufitu, pokładu lub innego stabilnego przedmiotu, od którego mogłaby się odepchnąć.

Walka z wykorzystaniem pojazdów

Zapnijcie pasy i szykujcie broń; będziemy ich taranowali!

- Hermes Dag, chwilę przed uderzeniem

Walka nie ogranicza się do konfliktów pomiędzy osobami. Zarówno na drogach kopców, jak i polach walki, częścią walki ludzkości o przetrwanie są wszelkiego rodzaju i rozmiaru pojazdy. Ta część podręcznika opisuje, jak gracze mogą wykorzystywać pojazdy w walce, włączając w to strzelanie z broni pokładowej, taranowanie i rozliczanie obrażeń tychże pojazdów.

Pojazdy w Dark Heresy są integralną częścią tryku sekwencyjnego. Postacie wykorzystujące pojazdy w walce wciąż zajmują odpowiednie miejsce w sekwencji Inicjatywy, działają podczas swej tury i wykonują akcje za pomocą akcji zwykłych, podwójnych, reakcji i tym podobnych. Postać wewnątrz pojazdu może wykonywać wiele normalnych akcji, ale posiada także pewien zakres czynności dostępnych tylko dla osób znajdujących się w środku takiej maszyny zgodnie ze stroną 251. Bezpośrednią kontrolę nad pojazdem sprawować może tydko jego operator (główmy kierowca), natomiast inne działania (np. strzelanie z broni pokładowej) mogą być wykonywane przez pasażerów

Prowadzenie pojazdów

Aby móc prowadzić dany pojazd, postać musi posiadać odpowiedni wariant umiejętności pilotaż. Za zgodą MG bohaterowie mogą prowadzić proste pojazdy naziemne bez konieczności posiadania specjalistycznego wyszkolenia (ale za to z odpowdednią karą do testów umiejętności), natomiast prowadzenie maszyny kroczącej czy pilotowanie pojazdu antygrawitacyjnego będzie już zdecydowanie poza ich zasięgiem.

Prowadząc pojazd, postać posiadająca przeszkolenie w odpowiedniej umiejętności nie musi wykonywać testów' podczas rutynowych manewrów, takich jak: uruchamianie i kierowanie pojazdem oraz przestrzeganie wszystkich istotnych zwyczajów' i przepisów z nim zwriązanych.

Konieczność wykonywania testów' umiejętności pojawńa się dopiero wtedy, gdy bohater próbuje zrobić coś, co stanowi dla niego wyzwanie lub kieruje pojazdem podczas w'alki czy też w innej, podobnie stresującej sytuacji. Zepchnięcie innego pojazdu z drogi podczas pościgu na pełnej szybkości wymagałoby', na przykład, w ykonania testu. Zręczne manewrowanie skradzionym motorem antygrawńtacyjnym eldarów pomiędzy powalonymi budynkami rozpadającego się, ostrzeliwanego wdaśnie z orbity kopca, wymagałoby zapewne wielu standardowych testów.

Niektóre przypadki mogą wymagać testowy przeciwstawnych, zamiast standardowych, w zależności od zaistniałej sytuacji. Przykładowo, szybkie i agresywne prowadzenie pojazdu wymagałoby przeciwstawnego testu z innymi biorącymi udział w' pościgu kierowcami. Tak samo, jak inne formy testów umiejętności, testy pilotażu pojazdów mogą być modyfikowane ze względu na zaistniałe okoliczności. J;;

Tabela 7-27: Trudny teren oraz inne zagrożenia na stronie 251 podsumowuje niektóre z warunków', którym podlegać może pon> szarfie się pojazdem, a także nakładane przęz nie kary na operatora lub środek transportu, w zależności od jogo typu ćzt adekwatnych właściwości: ' "■ A!'

AKCIE W WALCE POJAZDÓW

" Operator pojazdu może wykonać szeroki wachlarz manewrów bądź ataków, by jak najlepiej ścigać bądź unikać heretyków oraz innego rodzaju przeciwników: Ogólny zasady jest, że pojazd musi przejechać dystans równy swej własnej długości w przód lub w tył, nim dokona skrętu o maksymalnie 90° w dowolnym kierunku. Może skręcić w ten sposób więcej niż raz, o ile tylko za każdym razem przejedzie wystarczający dystans.

Załodze pojazdów dostępne są następujące akcje:

ATAK WIERZCHOWCA

Typ: Akcja zwykła
Podtyp: Atak, Koncentracja, Ruch

Atak ten przeprowadzić można jedynie dosiadając pojazdu o właściwości żywy. Wierzchowiec zostaje sprowokowany do ataku, uderzając we wrogów podlanymi żelazem kopytami, okaleczając ich swymi szponami, rozszarpując straszliwymi zębiskami lub nawet oblewając strumieniem toksycznego szlamu, w zależności od natury danej istoty Jeździec : zmusza swego wierzchowca do wykonania jednego ataku w zwarciu bądź dystansowego, na potrzeby którego jeździec wykonuje Trudny (-20) test przetrwania z premią równą wartości cechy Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich wierzchowca, w zależności od typu ataku. Jeśli -test zakończy się sukcesem, wierzchowiec zadaje wrogowi jedno trafienie daną bronią.

CIOS I ODSKOK

Typ: Akcja podwójna
Podtyp: Atak, Atak w zwarciu, Ruch

Niektóre pojazdy są na tyle niewielkie, że działają jak osobiste środki transportu. Do tego grona zalicza się motocykle gangów czy grawmotory eldarów, ale także i żywe wierzchowce, przystosowane do walki. Prowadzący je przejeżdża obok wroga, uderzając weń bronią białą. Taki atak jest szybki i brutalny, a ofiara częstokroć zmienia się w krwawą miazgę.

v Operator pojazdu wykonuje Wymagający (-10) test Walki Wręcz, a pojazd przemieszcza się na dystans nie większy niż jego prędkość taktyczna. Jeśli test zakończył się sukcesem, bohater zadaje jedno trafienie wrogow i znajdującemu się w zasięgu wybranej broni białej. Jeśli test nie powiódł się o trzy lub więcej stopni porażki, operator traci kontrolę nad pojazdem (patrz strona 255).

Tabela 7-27: Trudny teren oraz inne zagrożenia

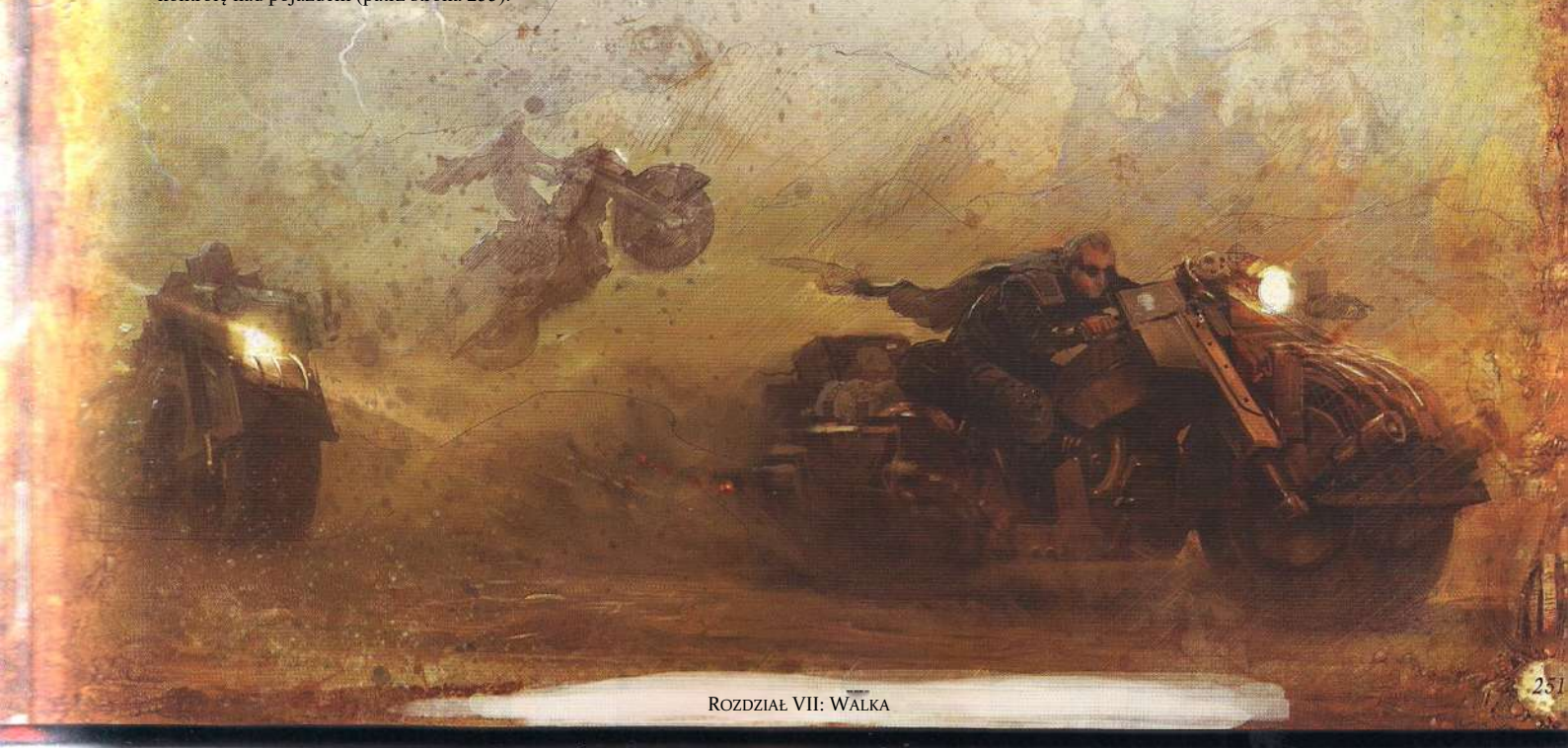
Modyfikator	Typy terenu
+0	Czysty, otwarty teren, utwardzona droga.
-5	Droga żwirowa, oczyszczone wyschnięte pole.
-10	Głębokie błoto albo stojąca woda nie głębsza niż 20cm, sypki piasek, gęste poszycie leśne i krzewy.
-15	Płynąca woda o głębokości ok. jednego metra, skali i niestabilne podłoże, gęsty las lub miejskie ruiny. Porażka w teście pilotażu w takim terenie o cztery lub więcej stopni oznacza, że pojazd utknął i musi zosta wyciągnięty nim pojedzie dalej.

Po rozstrzygnięciu ataku, operator może w ramach tej akcji przemieścić pojazd z dala od wroga na dystans nie większy niż jego prędkość taktyczna. Cel nie ma prawa do darmowego ataku przeciw pojazdowi ani jego pasażerom, ze względu na ruch pojazdu. Bohater jest w stanie wykonać ten manewr wyłącznie kierując pojazdem o właściwości otwarty. Akcji tej nie można wykonać maszyną kroczącą, chyba że posiada właściwość żywy.

DO DECHY!

Typ: Akcja podwójna
Podtyp: Koncentracja, Ruch

Operator pojazdu dodaje gazu i rusza naprzód z maksymalną prędkością. W ramach tej akcji operator musi wykonać Wymagający (-10) test pilotażu. Jeśli zakończy się sukcesem, pojazd porusza się z podwojoną prędkością taktyczną plus pięć dodatkowych metrów na rundę na każdę stopień sukcesu. Pojazd nakłada na wszelkie wykonywane przeciw niemu ataki karę -20 do trafienia. Modyfikator ten utrzymuje się do początku następnej tury' operatora. Ataki wykonywane w tym samym czasie z pojazdu otrzymują identyczny modyfikator karny. Jeśli test się nie powiedzie o pięć lub więcej stopni porażki, operator traci kontrolę nad pojazdem (patrz Utrata kontroli, strona 255). Akcji tej nie można wykonać maszyną kroczącą, chyba że posiada właściwości żywy.



Manewry obronne

Typ: Akcja podwójna

Podtyp: Koncentracja, Ruch

Pojazd wykonuje uniki, Mając się trudnym celem. W ramach tej akcji operator pojazdu musi wykonać Ambitny (+0) test pilotażu. Pojazd porusza się / prędkością taktyczną, zachowując w szelkie standardowe ograniczenia swego ruchu. Jeśli operatorowi się powiedzie test, pojazd nakłada na wszelkie wykonywane przeciw niemu ataki karę -10 do trafienia za każdy osiągnięty stopień sukcesu. Modyfikator ten utrzymuje się do początku następnej tury operatora. Ataki wykonywane w tym samym czasie z pojazdu otrzymują identyczną karę. Jeśli test się nie powiedzie o pięć lub więcej stopni porażki, operator traci kontrolę nad pojazdem (patrz Utrata kontroli, strona 255).

Manewry taktyczne

Typ: Akcja zwykła bądź podwójna (patrz niżej)

Podtyp: Ruch

Operator kieruje pojazdem z prędkością taktyczną (akcja zwykła) lub podwojoną prędkością taktyczną (akcja podwójna), zgodnie ze standardowymi ograniczeniami ruchu (patrz Akcje w walce pojazdów, poniżej).

Taranuj!

Typ: Akcja podwójna

Podtyp: Atak, Atak w zwarciu, Ruch

Jednym z najbardziej śmiercionośnych sposobów wykorzystania pojazdu jest użycie go jako tarana. Wielu wrogów ludzkości zginęło zmiażdżonych pod gąsienicami imperialnych czołgów.

W ramach tej akcji operator wykonuje Ambitny (+0) test pilotażu. Pojazd musi przebyć w linii prostej co najmniej dystans odpowiadający prędkości taktycznej. Jeśli test zakończył się sukcesem, pojazd, zderza się z obiektem znajdującym się do trzech metrów od miejsca, w którym pojazd nominalnie zakończył swój ruch. Powoduje to pojedyncze trafienie w cel zadające lklO obrażeń od uderzeń, plus tyle obrażeń, ile wynosi wartość Punktów Pancerza pojazdu po stronie, która trafiła w cel. Za każde 10 metrów ponad wartość prędkości taktycznej, taranowanie zadaje dodatkowe lklO obrażeń. Kolizja z taranującym pojazdem odpycha cel o jeden metr na każdy punkt obrażeń zadam podczas taranowania. Ataku tego nie można parować. Jeśli cel Otrzyma trafienie, ale zapobiegnie otrzymaniu obrażeń (na przykład dzięki polu siłowemu), wciąż zostaje przesunięty o lięzbę metrów' równą wartości obrażeń, jakie otrzymałby w przeciwnym wypadku.

Ruch a żywe wierzchowce

Postacie posługujące się pojazdami o właściwości żywy mogą wykonywać te same działania co operatorzy zwykłych pojazdów. Poniższe testy zastępują jednak w ich przypadku testy standardowe:

Manewry obronne: Jeździec zmusza swego wierzchowca do w y konania Pełnego Ruchu serii nieprzewidywalnych zwodów: Wymaga to wykonania Trudnego (-20) testu przetrwania z premią równą wartości Zręczności wierzchowca.

Do dechy!: Wierzchów iec porusza się biegiem, a jeździec musi wykonać Wymagający (-10) test przetrwania.

Cios i odskok: Wierzchowiec porusza się na odległość nie przekraczającą dystansu jego Szarży; po czym, po wykonaniu ataku, oddala się również na taką samą odległość.

Zwód: Jeźdźcy na żywych wierzchowcach wykonują Uciążliwy (-40) test przetrwania z premią równą wartości Zręczności wierzchowca.

Taranuj!: Pojazdy o własności żywy nie są w stanie wykonać manewru taranowania, chyba że posiadają pozwalające im na to zasadę specjalne.

Manewry taktyczne: Żywe wierzchowce poruszają się o w artość Połowy lub Pełnego Ruchu, w zależności od , tego, czy jeździec poświęcił odpowiednio akcję zwy- jM kłą lub podwójną.

Jeśli pojazd zderzy się w ten sposób z innym (albo czymś o podobnym rozmiarze i gęstości), również otrzymuje obrażenia równe Punktom Pancerza celu po stronie, która została trafiona, plus lk5.

Zwód

Typ: Reakcja

Podtyp: Ruch

Widząc zagrożenie, kierowca nagle skręca lub dodaje gazu, z nadzieją, że uda mu się uniknąć ostrzału. O ile nie pilotuje maszyn kroczących, może używać tej reakcji wyłącznie, jeśli jego pojazd w poprzedniej rundzie poruszał się z co najmniej prędkością takyczną. Reagując na atak, którego nadejścia jest świadom, operator wykonuje Ambitny

Tabela 7-28: Akcje w walce pojazdów

Akcja	Typ	Podtyp	Opis
Atak wierzchowca	Zwykła	Atak, Koncentracja, Ruch	Jeździec wykonuje Trudny (-20) test przetrwania z premią równą WW/US wierzchowca, co pozwala wierzchowcowi na wykonanie ataku.
Cios i odskok	Podwójna	Atak, Atak w zwarciu, Ruch	Ruch z prędkością taktyczną i atak z karą -10 do WW, potem znów ruch z prędkością taktyczną.
Do dechy!	Podwójna	Koncentracja, Ruch	Ruch z podwójną prędkością taktyczną +5 m na stopień sukcesu, przeciwnicy przez następną rundę mają karę -20 do trafienia pojazdu.
Manewry obronne	Podwójna	Koncentracja, Ruch	Ruch przy prędkości taktycznej, przeciwnicy przez następną rundę mają karę trafienia pojazdu -10 na stopień sukcesu.
‘ Manewry taktyczne	Różnie	Ruch	Ruch z prędkością taktyczną (akcja zwykła) lub podwojoną prędkością takty (akcja podwójna), po czym skręt o maksymalnie 90°.
Taranuj!	Podwójna	Atak w zwarciu, Ruch	Ruch z co najmniej prędkością taktyczną, zadaje obrażenia równe Punktom Pancerza +lkl0. ? .
Zwód - :	Reakcja	Ruch	Uniknięcie ataku z karą równą właściwości rozmiar pojazdu.

(+0) test pilotażu z kar| równą wartos'ci właściwości rozmiar tego pojazdu. Jeśli zakończy się sukcesem, anulowane zostanie jedno trafienie pochodzące z pojedynczego ataku oraz jedno trafienie na każdy dodatkowy stopień sukcesu. Jeśli test nie powiedzie się o piąć lub więcej stopni porażki, operator traci kontrolą nad pojazdem (patrz strona 255).

Pojazdy w walce

Posługujące się pojazdami postacie mogą wykonywać zwykłe akcje w trybie sekwencyjnym. Niektóre z tych akcji różnią się od tych dostępnych postaciom, które nie prowadzą pojazdu, ale wciąż podlegają podziałowi na akcje zwykłe, podwójne, darmowe, przedłużone oraz reakcje i mają te same podtypy (Ruch, Koncentracja, itd.).

Niektóre z pojazdów posiadają wielu członków załogi. W takim przypadku dla określenia Inicjatywy całej załogi test wykonuje dowódca (jeśli nikt nie dowodzi załogą, należy wykorzystać Inicjatywą kierującego pojazdem). Członek załogi, którego wartość Inicjatywy jest najwyższa, działa zaraz po deklaracji dowódcy bądź kierowcy pojazdu, potem osoba z kolejnym najwyższym wynikiem, i tak dalej. Każdy z członków załogi może wykonywać standardową ilość akcji, dostępną w jego turze (patrz strona 216). Przykładowo, kierowca może prowadzić pojazd, podczas gdy pasażerowie strzelają z broni osobistej bądź pokładowej, czy też wykonują inne działania, odpowiednie dla sytuacji.

Ataki ze strony pojazdów

Wszystkie akcje ataku, które wykonać może strzelec bądź pasażer, wymieniono w Tabeli 7-1: Akcje bojowe (patrz strona 219), z poniższymi zastrzeżeniami:

- Każdy strzał oddany z pojazdu obłożony jest karą -10 do trafienia, jeśli w poprzedniej rundzie pojazd poruszał z prędkością taktyczną.
- Każdy strzał oddany z pojazdu obłożony jest karą -20 do trafienia, jeśli w poprzedniej rundzie pojazd poruszał z podwójną prędkością taktyczną.
- Strzelcy oraz pasażerowie mogą wykonywać akcje podwójne, mimo że poiazd się poruszył.
- Pasażerowie mogą strzelać z pokładu pojazdu, tylko jeśli ich pozycja na to pozwala (na przykład, jeśli mamy do czynienia z pojazdem otwartym lub dysponującym włazami czy otworami strzelniczymi, które wykorzystać można jako pozycje strzeleckie). Rodzaj pojazdu określa kierunek, w którym strzelać mogą z pokładu jego pasażerowie.
- Efekty krytyczne, które ograniczają załodze pojazdu możliwość , wykonywania ataków, działają w ten sam sposób na jego pasażerów.
- Postać dysponująca odpowiednią umiejętnością pilotaż, nie potrzebuje konkretnych umiejętności posługiwania się danym typem broni pokładowej, może strzelać z nich bez karnych modyfikatorów. Zakłada się, że jej wyszkolenie zawiera również posługiwanie się bronią pokładową.
- Całość broni pokładowej pojazdu, włączając w to broń zamon-

4 towaną na zewnątrz kadłuba, automatycznie uznawana jest za podpartą. Broń osobista, z której strzelają pasażerowie musi być normalnie podparta, jeśli dany typ broni tego wymaga.

Atakowanie pojazdów

Proces atakowania pojazdu przebiega bardzo podobnie do standardowego typu ataków Kieruje się wieloma z procedur i zasad rządzących atakami, które wymieniono na stronie 226. Istnieje kilka kluczowych różnic, które opisano poniżej, na przykład strony pojazdu i różne miejsca trafienia. Tak samo, jak przy standardowych formach ataku, nikt nie jest w stanie zaatakować pojazdu, dopóki MG, po sprawdzeniu wymagań takiego czynu, nie potwierdzi, że jest on możliwy do wykonania. Atakowanie pojazdu bronią białą wymaga bycia z nim w zwarciu. Standardowe kary do ataków dystansowych wykonywanych podczas bycia w zwarciu z przeciwnikiem mają również zastosowanie w walce z pojazdami (patrz Klasy broni na stronie 144). Ramka Człowiek strzela, Imperator kule nosi na stronie 224 również może mieć zastosowanie wobec ataków dystansowych przeciw pojazdom.

Zakładając, że atak jest możliwy, należy wykonać poniższe kroki:

- Krok pierwszy: Nałożenie modyfikatorów na test ataku
- Krok drugi: Atakujący określa trafianą stronę pojazdu
- Krok trzeci: Atakujący wykonuje test ataku
- Krok czwarty: Atakujący określa lokację trafienia
- Krok piąty: Atakujący określa zadane obrażenia
- Krok szósty: Cel przyjmuje obrażenia

Krok pierwszy: Nałożenie modyfikatorów na test ataku

Wykonywane przeciw pojazdom ataki dystansowe oraz w zwarciu podlegają tym samym metodom określania modyfikatorów; co standardov\e ataki, zgodnie z zasadami na stronie 226, poza opisanymi wyjątkami. Przykładowo, większość pojazdów dysponuje właściwością rozmiar, która daje atakującemu premię do trafienia.

Krok drugi: Atakujący określa trafianą stronę pojazdu

W przeciwieństwie do większości standardowych postaci, istot oraz BN-ów, w przypadku pojazdu istotnym jest z której strony został zaatakowany. Pojazdy chronione są przez ciężkie płyty pancerne. Opancerzenie to bywa jednak cieńsze lub grubsze w' zależności od strony pojazdu. Ogólnie rzecz biorąc, najcięższe umieszczane jest na froncie oraz w jego wieży, jeśli taką posiada. Tył zazwyczaj jest słabiej opancerzony Te różnorodne obszary pojazdu nazywane są jego stronami.

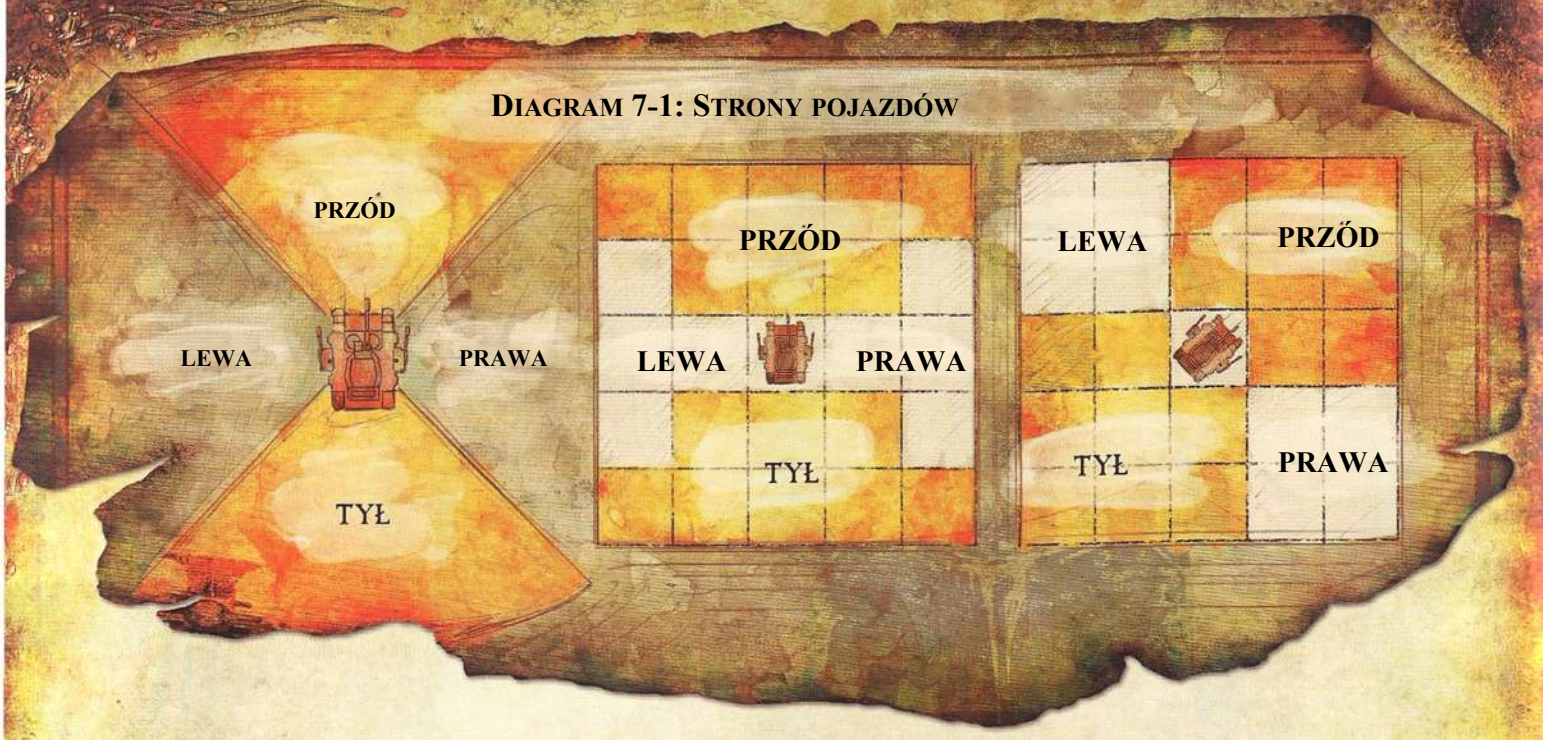
Wykonując dowolny rodzaj ataku wobec pojazdu, atakujący inusi wiedzieć, w' którą stronę trafi. Pojazd podzielony jest na cztery ćwierci. ; każda pod kątem 90° i nazwana od danej strony (patrz Diagram 7-1: Strony pojazdów na stronie 254).

Trafiana strona określa, ile pancerza musi pokonać dany atak, by zadać pojazdowi jakiekolwiek obrażenia. Jeśli zajdzie potrzeba określenia strony dla ataków wykonywanych z góry bądź dołu, należy użyć wartości pancerza obowiązujących dla tyłu danego pojazdu.

Krok trzeci: Atakuiacy wykonuje test ataku

Gdy określone są już zmodyfikowana cecha oraz trafiana strona pojazdu, atakujący wykonuje test Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich, w zależności od tego, czy zamierza trafić pojazd bronią białą- czy też dystansową. Jeśli wynik rzutu jest równy bądź mniejszy od • zmodyfikowanej wartości cechy, atak trafia.

Diagram 7-1: Strony pojazdów



Reakcje obronne

Zgodnie z tym, co odnotowano powyżej, pojazdy mogą w ramach reakcji wykonywać akcję zwodu. Nie są w stanie wykonywać uniku, a tylko maszyny kroczące mogę parować (jeśli posiadają ramiona, dzięki którym mogłyby to robić). Zasady działania akcji zwodu opisane są szczegółowo na stronie 252.

Krok czwarty: Atakujący określa lokację trafienia

Atakujący już wie, którą stronę pojazdu trafi, widzi bowiem skąd wykonywany jest jego atak, w odniesieniu do obecnej pozycji trafianego pojazdu. W większości przypadków ataki takie nadchodzą bezpośrednio z pozycji zajmowanej przez atakującego, choć ładunki wybuchowe oraz broń strzelająca ogniem pośrednim mogą trafiać w inne strony pojazdów. Po udanym ataku postać musi dokładnie określić lokację trafienia. Wykorzystując procentowy wynik uzyskany na kościach w teście Walki Wręcz bądź Umiejętności Strzeleckich, odwraca się na nim kolejność cyfr (np. rezultat 32 staje się 23, rezultat 20 staje się 02, itd.) po czym porównuje się go z Tabelą 7-29: Lokacje trafienia pojazdów.

Trafienie wieży traktuje się jak atak przodu pojazdu, nawet jeśli wykonano go z tyłu. Gdy postać trafi pojazd atakiem zadającym wiele trafień (na przykład akcją szybkiego ataku bądź ognia automatycznego), dalsze trafienia zostają rozdysponowane tak, jak przeciw dowolnemu innemu celowi. Dodatkowe trafienia mogą zostać przyznane celowi pierwotnemu bądź innym w zasięgu broni, o ile żaden z nich nie byłby trudniejszy do trafienia. Jeśli dodatkowe trafienia zostaną przypisane celowi pierwotnemu, należy wykonać rzut na Tabeli 7-29: Lokacje trafienia pojazdów i określić lokacje pozostałych trafień.

Tabela 7-29: Lokacje trafienia pojazdów

Rzut k!00	Lokacja	Opis
01-20	Napęd	Mogą to być gąsienice, koła, hydrauliczny napęd nóg, faktyczne nogi, płyty antygrawitacyjne, silniki, przekaźniki mocy i tak dalej. Elementy tego typu są zwykle dość wrażliwe, niezależnie od typu pojazdu. Większość pojazdów po takim trafieniu zostaje raczej unieruchomiona niż od razu zniszczona.
21-60	Kadłub	Atak trafił w główny kadłub pojazdu. Potężne trafienia w to miejsce mogą zabić członków załogi lub zdetonować amunicję albo zbiorniki paliwa. : s*'
61-80	Broń	Atak trafił w jedną z zamontowanych na pojeździe broni. Może to być sponson albo na stałe zamontowana broń wystająca z przodu kadłuba pojazdu. Jeśli w danej lokacji znajduje się kilka broni, MG powinien losowo wybrać jedną z nich. Jeśli po danej stronie pojazd nie posiada żadnej broni, trafienie traktować należy jak trafienie w kadłub. Ataki tego rodzaju często niszczą dany system uzbrojenia, czasem jednak uszkadzają również główny kadłub pojazdu, powodując dalsze zniszczenia.
81-100	Wieża	Atak trafia w wieżyczkę pojazdu. Jeśli pojazd posiada więcej niż jedną wieżę, trafiona zostaje najbliższa atakującemu, jeśli w wieży jest więcej niż jeden system uzbrojenia, losowo należy określić który z nich został trafiony. Jeśli pojazd nie posiada wieży, trafienie to rozstrzygnąć należy jako trafienie w główny kadłub. Zniszczenie wieży jest równie niebezpieczne, co trafienie przebijające kadłub, jako że znajdują się w niej grożąca eksplozją amunicja oraz ważni członkowie załogi. ..

Krok piąty: Atakujący określa ; zadane obrażenia

Pr/orpe fpn nviała /hTTi>rlntż>:' tatr c-; mi n i a li w przypadku zwyczajnych ataków^ za wyjątkiem sposobu rozliczania Słusznego Gniewu. Szczegób IV. C ;zasady zadawania obrażeń znajdują się na stronie 227

Słuszny gniew a pojazdy

Ataki wykonywane przeciw pojazdom również korzystają z dobrodziejstw Słusznego Gniewu.- Pojawia się on w tych samych okolicznościach,; co w przypadku innych celów' (patrz strona 227), lecz " ' jego efekt losuje się, po wykonaniu rzutu 116, na odpowiedniej tabeli efektów krytycznych dla pojazdów,-W oparciu o lokację trafienia danego ataku. .Mimo że; pojazd podlega opisanemu efektowi, który : nie kumuluje się z wcześniej otrzymanymi obrażeniami krytycznymi, to nie jest traktowany jak krytycznie uszkodzony.

'<J. "

• ■ GfeYfllP'

Krok szósty: Cel przyjmuje obrażenia

Pojazdy dysponuję dwiema podstawowymi cechami obronnymi - Punktami Pancerza (czasem nazywanymi po prostu[1] pancerzem) oraz Strukturę.

Pancerz odzwierciedla zarówno sarnę odporność materiałów, z których wykonany jest pojazd, jak i w budowaną w jego konstrukcję fizyczną ochronę przed atakami. Wykonany z grubych warstw cerantiui pancerz czołgu Leman Russ Demolisher dysponuje wyjątkowo dobrym pancerzem, podczas gdy improwizowana orcza Cienszarуwę -jest bardzo słabo opancerzona. Wartość pancerza może różnić się w zależności od strony pojazdu. Przód czołgu Leman Russ jest praktycznie niezniszczalny, natomiast strzał w słabiej chronioną stronę może spowodować spore uszkodzenia. Punkty Pancerza działają dokładnie tak sarno w przepadku pojazdów, co postaci czy innych stworzeń (patrz strona 227). Gdy trafienie zada pojazdowi obrażenia, należy wykonać rzut na obrażenia i odjąć Punkty Pancerza od wylosowanej wartości obrażeń (biorąc również pod uwagę wartość Penetracji broni).

' Struktura pojazdu odzwierciedla, jak wiele obrażeń pojazd jest w stanie otrzymać, nim eksploduje i stanie się wrakiem. Wpływ na tę wartość może mieć wiele czynników, od trwałości materiałów, z których pojazd skonstruowano, po ilość zastępczych podsystemów, wbudowanych w jego najważniejsze elementy.

Struktura działa w ten sam sposób co Żywotność w przypadku postaci. Gdy obrażenia wynikłe z trafienia zostaną obniżone przez pancerz pojazdu, pozostała ich wartość redukuje Strukturę.

Obrażenia krytyczne pojazdów

Gdy pojazd otrzyma liczbę obrażeń równą jego Strukturze, wszelkie dalsze stają się obrażeniami krytycznymi, na tej samej zasadzie co obrażenia krytyczne otrzymywane ; przez postacie oraz istoty. Odpowiednia tabela obli; ' rażeń krytycznych pojazdów, zależna od lokacji, 'Steśf w którą trafił atak zawiera efekt, który należy zastosować. Efekty krytyczne pojazdów sumują się. Przykładowo, jeśli pojazd otrzyma dwa punkty obrażeń w kadłub, wcześniej otrzymawszy już obrażenia równe wartości swej Struktury, otrzyma efekt „2" z tabeli efektów krytycznych kadłuba. ||. Jeśli później otrzyma kolejne cztery obrażenia, tym razem w napęd, otrzyma efekt ,/Y na tabeli efektów krytycznych napędu.

Utrata kontroli, rozbicie i przewrócenie się

Istnieje wiele przyczyn powodujących wymknięcie się pojazdu spod kontroli. Może to również wywołać odmienne efekty dla różnych rodzajów ł: pojazdów, np. pojazdy antygrawitacyjne rozbijj jają się (patrz strona 256), zaś maszyny kroczące pizewracają się (patrz strona 257).

■

13§t

Utrata kontroli (pojazdy kołowe oraz gąsienicowe)

Za każdym razem, gdy pojazd ulegnie utrą-. cie kontroli, ze względu na okoliczności, w których się znajdował albo otrzymane obrażenia krytyczne, musi w następnej turze poruszać się (osoba nim kierująca nie ma w tej kwestii żadnego wyboru). Aby określi kierunek tego ruchu, należy wykonać rzut lklO na Tabeli 7-30: Kierunek ruchu po utracie kontroli.

Po ustaleniu kierunku pojazd porusza się w nim z prędkością taktyczną plus lklO metrów. Wszystko, w co uderzy, otrzymuje jedno trafienie tak, jak gdyby wykonał przeciw niemu akcję taranuj! (patrz strona 252). Pojazd odnosi konsekwencje tej akcji zgodnie z zasadami. Jeśli zaś rozbije się o coś w ten sposób, załoga oraz pasażerowie muszą wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo zostaną ogłuszeni na jedną rundę.

Tabela 7-30: Kierunek ruchu po utracie kontroli

Rzut k10	Kierunek ruchu
1–4	45° w lewo.
5–6	Prosto.
7-10	d5° w prawo.

Tabela 7-31: Efekty krytyczne trafień - Broń

Obrażenia krytyczne	Efekt krytyczny
1	Mocne uderzenie w pancerz pojazdu nie uszkadza broni, ale wyrzuca Strzelca z jego stanowiska. Strzelec zostaje ogłuszony na jedną rundę.
2	Powierzchowne trafienie szarpie bronią, rozłączając taśmę z amunicją, odbijając zamek lub zwierając system zasilania. jego naprawa zajmie jednak chwilę. Broń zacina się natychmiast, zacięcie może zostać usunięte w standardowy sposób
3	Trafienie dezaktywuje system celowniczy broni, blokuje wizjer lub powoduje rozszczepienie wewnętrznych warstw pa trafiają Strzelca w oczy. Przez łk5 rund ataki wykonywane daną bronią obłożone są karą -10 do trafienia.
4	Ze zgrzytem metalu broń zacina sie w miejscu. Następuje zablokowanie wieżyczki/broni (patrz strona 261). Broń jest w wyłącznie w linii prostej, w kierunku, w którym strzelała ostatnio lub bezpośrednio wprzód, jeśli jeszcze nie oddala strz stacjonarna, niniejszy wynik należy traktować jak wynik „5" w tej tabeli.
5	Podajnik amunicji lub system kontroli mocy zostają zniszczone, przez co broń nie jest w stanie czerpać amunicji. Nastę (patrz strona 263), do momentu naprawy.
6	Wybuch powoduje zniszczenie systemów celowniczych (patrz strona 262).
7	Od potężnego trafienia podajnik amunicji albo system kontroli mocy zostają poważnie uszkodzone lub pęka lufa broni. w stanie strzelać, posługiwanie się nią wiąże się jednak z ryzykiem eksplozji amunicji. Przy każdym oddawanym z niej rzut lklO. Jeśli wynikiem jest 3 lub więcej, obrażenia od strzału należy rozliczyć wobec strzelającego pojazdu oraz strz gdyby to ich trafiła broń, choć obrażenia redukowane są o połowę. W takim przypadku, broń zostaje zniszczona wraz z w wykorzystywanym obecnie magazynku.
8	Broń eksploduje i zostaje wyrwana ze swego mocowania. Eksplozja wdziera się do kadłuba pojazdu i potencjalnie rani ze strzelców obsługujących daną broń należy wykonać rzut lklO. Przy rezultacie 1 lub 2 postać otrzymuje pojedyncze t typie, jak to otrzymane przez pojazd. Jego obrażenia są równe jednej czwartej wartości obrażeń zadanych pojazdowi.
9	Jak wyżej, jednak eksplozja rozlewa się po wszystkich stacjach załogi. Każda z postaci znajdujących się wewnątrz poja poziom Zmęczenia, lkl0+6 obrażeń od eksplozji w korpus i musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności albo zajmie się stanie, należy odnieść się do ramki Pali się! na stronie 263. Każdy kto ulegnie podpaleniu może spróbować samodzieln z zasadami opisanymi na stronie 242).
10+	Siła ataku niszczy broń i przebija się przez kadłub pojazdu, detonując zasoby amunicji bądź źródło mocy. Pojazd natyc Nie może zostać naprawiony i żadne wyposażenie z jego wnętrza nie nadaje się do odzyskania. Każda postać znajdując otrzymuje 2kI0+8 obrażeń od eksplozji w losowo określoną lokację. Jeśli pojazd był otwarty lub był motocyklem, każd wnętrzu może wykonać Ambitny (+0) test uniku, by wyskoczyć z niego w ostatniej chwili przed eksplozją, unikając wi Każda postać, której ten test zakończy się sukcesem, otrzymuje jedynie lkl0+6 obrażeń od eksplozji.

Rozbijanie się (pojazdy antygrawitacyjne)

Jedną z podstawowych wad antygrawów jest to, jak delikatne okazują się często ich systemy napędowe. Unieruchomiony czołg zazwyczaj po prostu staje ze zgrzytem w miejscu, antygraw jednak może wbić się prosto w ziemię i eksplodować kulą ognia, która zabije wszystkich na jego pokładzie.

Jeśli jakiś efekt spowodowałby utratę kontroli nad antygrawem, ten natychmiast rozbija się. Poruszający się na wysokości do dziesięciu metrów nad ziemią antygraw odczuwa poniższe efekty:

- Jeśli dystans, który został bądź miał zostać przemierzony przez pojazd, był równy bądź mniejszy od jego prędkości taktycznej, antygraw porusza się o połowę wspomnianego wcześniej dystansu w obranym kierunku, po czym całkowicie się zatrzymuje. Należy wykonać rzut IkS na Tabeli 7-34: Efekty krytyczne trafień - Kadłub i rozliczyć otrzymany wynik wobec pojazdu. Wszystko, w co antygraw uderzy, otrzymuje pojedyncze trafienie zgodnie z zasadami taranowania (patrz strona 252), zaś pojazd odczuwa wszelkie konsekwencje takiego zderzenia.
- Jeśli dystans, który został bądź miał zostać przemierzony przez pojazd, był większy od jego prędkości taktycznej, antygraw przemieszcza się na odległość wynikającą z jego prędkości taktycznej w kierunku określonym przez MG, po czym zakręca na dystansie lklO metrów w kierunku określonym losowo (patrz diagram rozrzutu na stronie 230), zatrzymuje się całkowicie i rozbija. Należę wykonać rzut MO na Tabeli 7-34: Efekty krytyczne trafień - Kadłub i rozliczyć otrzymany wynik wobec pojazdu. Wszystko, w co antygraw uderzy, otrzymuje pojedyncze trafienie zgodnie z zasadami taranowania (patrz strona 252), zaś pojazd odczuwa wszelkie konsekwencje takiego zderzenia.
- Jeśli antygraw ulegnie rozbiciu, poruszając się z prędkością taktyczną bądź szybciej, może również dachować po uderzeniu w ziemię. W takim przypadku należy wykonać rzut lklO - przy wyniku 6 i wyższym pojazd przewraca się na dach (a przy większych prędkościach może nawet wykonać kilka obrotów). Wykonując rzut na efekt krytyczny należy dodać 4 do wyniku. Jeśli pojazd przetrwa tę kraksę, traci połowę swej Struktury i musi zostać naprawiony, nim będzie znów można go używać. Wedle uznania MG może nadawać się już tylko na złom.
- Jeśli antygraw ulegnie rozbiciu, poruszając się na wysokości ponad 10 metrów, skutki są znacznie gorsze. Pilot ma czas na to, by wykonać Bardzo Trudny (-30) test pilotażu. Jeśli zakończy się sukcesem, pojazd wykonuje lądowanie awaryjne. Antygraw zostaje zniszczony, a wszyscy w jego wnętrzu otrzymują 2kl0 obrażeń od uderzeń ignorujących pancerz oraz zostają ogłuszeni na liczbę rund równą otrzymanym obrażeniom (po odjęciu od nich premii z Wytrzymałości). Jeśli test zakończy się porażką, pojazd ryje w ziemię i eksploduje, zgodnie z efektem 10+ na Tabeli 7-34: Efekty krytyczne trafienia - Kadłub na stronie 259 Pasażerowie mogą z niego wyskoczyć w ostatniej chwili, zgodnie z przedstawionymi tam zasadami, aczkolwiek traktowane jest to, jak upadek z wysokości, na której antygraw leciał zanim się rozbił.

Tabela 7-32: Efekty krytyczne trafień - Napęd

Obrażenia krytyczne	Efekt krytyczny
1	Potężne uderzenie w układ przeniesienia napędu bądź nogi pojazdu zmusza kierującą nim osobę do walki o zachow Osoba ta otrzymuje jeden poziom Zmęczenia i musi wykonać Ambitny (+0) test pilotażu. Jeśli test zakończy się po skorzystać z diagramu rozrzutu (patrz strona 230), by określić kierunek, w którym teraz zwrócony jest pojazd.
2	Pojazd zostaje brutalnie usunięty z poprzednio zajmowanej pozycji, nie odnosi jednak większych uszkodzeń. Do ko porusza się dalej niż zasięg jego Pełnego Ruchu, jeśli ulegnie utracie kontroli lub w inny sposób zostanie do tego zm sytuacja, w której poruszy się dalej, niż pozwala mu na to powyższe ograniczenie.
3	Jedna z gąsienic pojazdu, jego nóg lub osi otrzymuje potężne trafienie i od tego momentu reaguje wolniej od drugie napędu (patrz strona 261).
4	Powierzchownie trafione zostają układy napędowe lub paliwowe. Pojazdowi nie grozi eksplozja, lecz przestaje z tal większe prędkości, jeśli operator pojazdu podejmie próbę wykonania akcji, która poruszyłaby pojazdem dalej niż za musi wykonać Wymagający (-10) test pilotażu. Jeśli nie powiedzie się o trzy lub więcej stopni porażki, silnik pojaz nagle się zatrzymuje, jeśli jest antygrawem, natychmiast się rozbija (patrz strona 2,56).
j.	Osoba kierująca pojazdem odkrywa, że mechanizm sterowania całkowicie przestał reagować na jej polecenia, a poj Pojazdy kołowe oraz gąsienicowe ulegają utracie kontroli (strona 255), antygrawy rozbijają się (strona 256), zaś ma do przodu o połowę swej prędkości taktycznej bądź o Pełny Ruch, po czym przewracają się (strona 257). Jeśli pojaz nieruchomo, efekt nie następuje (mimo to unoszący się w powietrzu antygraw wdąż rozbija się o ziemię).
6	Trafienie zrzuca gąsienicę, uszkadza staw maszyny kroczącej lub generator antygrawitacyjny, wyrządzając poważn uszkodzeniu napędu (patrz strona 261). Jeśli zmniejszy to prędkość taktyczną do zera, zamiast tego pojazd traktowa zniszczeniu napędu. Zatrzymuje się ze zgrzytem, jeśli zaś jest antygrawem, rozbija się, zgodnie z zasadami ze stron
7	Niewielka eksplozja we wnętrzu pojazdu powoduje, że poluzowane nity rykoszetują wokół układu sterowania, znaj Być może jeden z paneli kontrolnych wybucha wprost w jego twarz. Osoba sterująca pojazdem otrzymuje jeden po obrażeń od uderzeń zadanych w głowę i musi wykonać Wymagający (-10) test pilotażu, nim w następnej turze będz pojazdem. Jeśli pojazd poruszał się już, gdy uległ niniejszemu efektowi, a jego operator nie jest w stanie odzyskać k ulega także efektowi utraty kontroli, jeśli jest pojazdem gąsienicowym bądź kołowym, albo rozbija się, jeśli jest ant naprzód z połową swej prędkości taktycznej lub Pełnym Ruchem, po czym przewraca się, jeśli jest maszyną kroczą
8	Układ napędowy pojazdu zostaje rozerwany na strzępy eksplozją, która natychmiast go zatrzymuje. Pojazd ulega zn (patrz strona 261). Antygrawy przy tym wyniku rozbijają się (patrz strona 256).
9	Układy zasilania pojazdu lub jego zbiorniki paliwa zostają przebite. Pojazd zatrzymuje się i natychmiast zajmuje og zniszczeniu (patrz strona 263) i staje w ogniu (patrz ramka Pali się! na stronie 263). Antygrawy, które ulegają temu e 0ziemię, zgodnie z zasadami ze strony 256.
10+	Trafienie niszczy układ przeniesienia napędu lub wywołuje przepięcie w układach zasilania pojazdu. Ten natychmi się, dachując! Pojazdy gąsienicowe, kołowe oraz antygrawy natychmiast poruszają się naprzód o połowę swej pręd przewracają się, rozbijając całkowicie (patrz strona 256). Maszyny kroczące poruszają się naprzód o połowę swej p 1 przewracają. Wszystko, co było zamontowane na górze pojazdu (wieżyczki, wyposażenie, a zwłaszcza bro kadłuba), ulega zniszczeniu. Załoga bądź pasażerowie, którzy byli odsłonięci, zostają wyrzuceni na zewnątrz lub zn broń nadaje się do dalszego użytku, o ile pozostała jeszcze jakakolwiek załoga, która mogłaby z niej skorzystać. Po unieruchomiony (a poza tym leży na dachu), nie jest w stanie się samodzielnie poruszyć i ulega zniszczeniu napędu zostać naprawione przed odwróceniem pojazdu do właściwej pozycji.

Przewrócenie się (maszyny kroczące)

Jeśli jakikolwiek efekt wywołałby u maszyny kroczącej utratę kontroli, ta przewraca się. W takiej sytuacji, kierująca nią osoba wykonuje rzut na diagramie rozrzutu (strona 230), określając w ten sposób kierunek upadku pojazdu oraz stronę, która uderzy o ziemię. Ta strona maszyny kroczącej otrzymuje lklO obrażeń od uderzeń, a trafienie następuje w losowo określoną lokację pojazdu. Gdy maszyna krocząca przewraca się i spada przez to z niebezpiecznej wysokości, otrzymuje lklO obrażeń od uderzeń, plus 1 obrażenie na każdy metr, z którego spadła.

W obu przypadkach, obrażenia te ignoruję pancerz. Kierujący maszynę musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości albo będzie ogłuszony przez jednę rundę. Jeśli maszyna kroczęca jest wciąż w stanie się poruszać, może powstać, poświęcajęc na to akcję podwójnę.

Uszkodzenia oraz naprawa

Naprawa uszkodzeń, podobnie jak leczenie ran, wymaga czasu. Wymiana zerwanej gęsienicy czy zepsutego podajnika amunicji to kwestia kilku godzin, natomiast unieruchomiona wieża czy spalone wnętrze, mogę oznaczać pobyt w warsztacie przez długie tygodnie. Tak samo, jak gracze dbają o swoje postacie, muszę śledzić stopień uszkodzenia swych pojazdów, by zawsze były w możliwie najlepszym stanie.

Naprawianie pojazdów

W odróżnieniu od żywych istot, pojazdy nie leczę się w naturalny sposób z upływem czasu i w ymagają ręcznej naprawy. Niektóre z napraw sę łatwiejsze od innych, inne zabierają więcej czasu, a czasami panujące warunki mogę uczynić naprawę praktycznie niemożliwą. Poniższe zasady opisuję typy uszkodzeń pojazdów, umiejętności wymagane do ich naprawy, jej trudność oraz czas trwania.

Tabela 7-33: Efekty krytyczne trafień - Wieża

Obrażenia krytyczne	Efekt krytyczny
1	Trafienie oszczędza broń, wstrząsa jednak tymi, którzy ją obsługiwali. Każda z postaci w wieży pojazdu zostaje ogłusz
2	Potężne uderzenie obraca wieżą, nie od razu jednak znany jest rozmiar zniszczeń w jej wnętrzu. Zamontowana w niej b strona 22^).
3	Trafienie dezaktywuje system celowniczy broni, blokuje wizjer lub powoduje rozszczepienie wewnętrznych warstw pancerza, których odłamki trafiają Strzelca w oczy. Przez lk5 rund ataki wykonywane daną bronią obłożone są karą -10 do trafienia.
4	Ze zgrzytem metalu wieża zacina się w miejscu. Następuje zablokowanie wieżyczki /broni (patrz strona 261). Broń jest wyłącznie w linii prostej, w kierunku, w którym strzelała ostatnio lub bezpośrednio wprzód, jeśli jeszcze nie oddała strz na kadłubie pojazdu zachowuje swoje pola ostrzału, nawet jeśli wieża zacięła się w miejscu.
5	Wieża traci zasilanie i wszystkie urządzenia w jej wnętrzu przestają działać. Wieża i zamontowana na niej broń nie są u pozbawione zasilania i nie mogą strzelać. Nie dotyczy to broni zamontowanej na powierzchni wieży. Wieża nie jest w s system zasilania nie zostanie naprawiony. Dodatkowe, podłączone do wieży wyposażenie (na przykład, szperacze, sprz przestaje funkcjonować. Na potrzeby naprawy uszkodzeń traktować należy ten wynik jako zniszczenie broni, samych b potrzeby wymieniać przed testem naprawy (patrz strona 258).
6	Systemy celownicze wieży zostają zniszczone przez eksplozję. Każda broń na wieży, poza tymi zamontowanymi na jej zniszczeniu systemów celowniczych (patrz strona 262).
7	Trafienie przebija pancerz wieży, zmieniając go w bezużyteczne strzępy metalu. Wszystkie dalsze trafienia w wieżę roz Punktów Pancerz z tyłu, a nie z przodu pojazdu, niezależnie od kierunku, z którego oddano strzał. Na potrzeby dokony uznać że pojazd stracił 2kl0 Punktów Pancerza (patrz Redukcja pancerza, strona 262). Jeśli trafienie jest efektem ataku lklO dla każdego członka załogi. Przy wyniku 1 lub 2 dany członek załogi otrzymuje pojedyncze trafienie o tym samym które wywołało niniejszy efekt. Zadana mu zostaje jedna czwarta pierwotnych obrażeń (zaokrąglając w górę). Pojazd n otwarty, co może stanowić problem, jeśli otacza go trujące powietrze, woda lub kosmiczna próżnia.
8	Kilka części wieży zostaje odstrzelonych, a ona sama zajmuje się ogniem. Każda broń, zamontowana w wieży bądź na jak całe wyposażenie wieży, która zostaje zablokowana. Dodatkowo, wieża płonie (patrz ramka Pali się! na stronie 263
9	Jak wyżej, z tym że ogień przedostaje się do głównej części kadłuba i wszystko wewnątrz staje w płomieniach. Każda p MG znajdująca się w objętej ogniem strefie pojazdu, musi wykonać Ambitny (+0) test Zręczności albo zacznie się palić stronie 263). Każdy, kto zaczął się palić, może spróbować samodzielnie się ugasić, zgodnie z zasadami na stronie 242.
10+	Gigantyczna eksplozja zrywa wieżyczkę z pojazdu, którego pogięte elementy rozlatują się wkoło, a sam zostaje rozerw eksplozje. Pojazd zostaje zniszczony i nie może zostać naprawiony, zaś z jego wnętrza nie da się odzyskać żadnego wy znajdująca się w wieży postać zostaje natychmiast zabita. Każda z pozostałych postaci znajdujących się w pojeździe ot obrażeń od eksplozji. Postacie w promieniu 2kl0 metrów od pojazdu otrzymują lklO+6 obrażeń od eksplozji. Jeśli był p otwartym bądź motocyklem, każda postać z jego załogi lub pasażerów ma prawo do Ambitnego (+0) testu uniku, by wy z niego w ostatniej chwili. Ci, którym to się uda, otrzymują lklO+6 obrażeń od eksplozji. Sama wieża odlatuje 3kl0 me określonym kierunku. Jeśli w cokolwiek trafi, traktować należy to, jak akcję taranuj!, wykonaną przez pojazd, który po z prędkością taktyczną (patrz strona 252).

Test naprawy

Naprawa każdego z różnych typów uszkodzeń pojazdów (patrz Rodzaje uszkodzeń na stronie 260) wymaga testu naprawy, który jest standardowym testem umiejętności (patrz Rozdział I: Wstęp i podstawy rozgrywki na stronie 23), z tę różnicę, że gracze mogę wykorzystywać w nim różne umiejętności, a nie tylko jednę konkretną (np. korzystanie z technologii). Taki test przeprowadza się, by dać Akolitom szansę naprawy pomniejszych uszkodzeń. W przypadku poważniejszych awarii wymagana jest znaczna wiedza techniczna, jak zakazana wiedza (Adeptus Mechanicus) oraz korzystanie z technologii.

Próbując wykonać test napraw[1])' postać musi być wyszkolona . W co najmniej jednej z poniższych umiejętności:

- Wiedza (Adeptus Mechanicus)
- Wiedza (technologia)
- Zakazana wiedza (Adeptus Mechanicus)

Razem, te trzy umiejętności opisywane są jako Podstawowe Umiejętności Napraw)' i stanowię absolutne minimum wymagane nawet przy najprostszej z napraw Postać nie musi być wyszkolona we wszystkich trzech, by podjęć próbę napraw; musi jednak posiadać choć jednę z nich na poziomie Podstawy (Ranga 1). Niektóre spośród testów' naprawy, wymagają również posiadania dodatkowych umiejętności, znajdujęqch się w opisie danego rodzaju uszkodzenia.

Udane wykonanie testu naprawy' usuwa obrażenia, również krytyczne i naprawia Strukturę pojazdu. Niektóre spośród testów' naprawy wymagają posiadania określonych umiejętności, nie muszę jednak być z ich pomocę wykonywane. Przykładowo, naprawa krytycznie uszkodzonego pojazdu wymaga od postaci znajomości korzystania z technologii albo zawodu (rusznikarz) na poziomie Podstawy (Ranga 1) albo wyższym. Jeśli jednak postać dysponuje wiedzę zakazanę (Adeptus Mechanicus) na poziomie +20 i dałoby to jej większę szansę na uzyskanie sukcesu w teście, może posłużyć się tę umiejętnością, zamiast korzystania z technologii. Odzwierciedla to zdolność Akolity do wykorzystania nagromadzonego w służbie Inkwizycji doświadczenia do podejmowania wyborów i radzenia sobie z uszkodzeniami w sposób możliwie najbardziej efektywny w danym momencie i okolicznościach.

Tabela 7-34: Efekty krytyczne trafień - Kadłub

Obrażenia krytyczne	Efekt krytyczny
1	Mocne trafienie przechyla pojazd w jedną stronę, zmuszając wszystkich na pokładzie do chwycenia się czegoś, by na swoich miejscach. Każdy z członków załogi, który nie jest na swoim stanowisku przypięty pasami, musi wykon Wytrzymałości albo zostanie ogłuszony na jedną rundę.
2	Pęka wewnętrzny przewód z gazem, w środku pojazdu pojawia się nieprzezroczysta chmura, która nie zagraża jedn wyciek gazu nie zostanie zatrzymany, załoga otrzymuje karę -20 do wszelkich testów wykonywanych wewnątrz m poświęcić akcję podwójną, by bez konieczności wykonywania jakiegokolwiek testu zatrzymać wyciek gazu.
3	Potężny cios szarpie pojazdem, rozrzucając wszystko po jego wnętrzu. Każdy z członków załogi, który nie jest na pasami, musi wykonać Zwyczajny (+10) test Wytrzymałości albo zostanie ogłuszony na lk5 rund. Wszyscy na pok do ataków dystansowych, obowiązującą do końca następnej rundy.
4	Część okablowania elektrycznego bądź złącza zostają zerwane przez trafienie;, zasypując jednego z członków załog Losowo wybrana osoba otrzymuje jeden poziom Zmęczenia oraz jedno trafienie w korpus za lklO+6 obrażeń od uc
5	Kilka płyt kadłuba ugina się pod trafieniem i odpada, osłabiając ochronę maszyny. Należy zredukować liczbę Punk pojazdu, która została trafiona, o lklO punktów, aż do czasu dokonania napraw.
6	Niewielka eksplozja przetacza się przez stanowiska załogi, raniąc ich oraz uszkadzając systemy wewnętrzne. Każd która uległa trafieniu (wskazuje ją MG), otrzymuje jeden poziom Zmęczenia,JklO+5 obrażeń od eksplozji w korpu (+0) test Zręczności albo zajmie się ogniem (patrz strona 2d2). jeśli tak się stanie, należy odnieść się do ramki Pali
7	Trafienie przebija się przez pancerz pojazdu, zmieniając go w bezużyteczne strzępy metalu. Wartość Punktów Pan trafieniu, należy zredukować o połowę, zaokrąglając w górę, do czasu dokonania naprawy. Jeśli trafienie nastąpiło należy wykonać rzut lklO za każdego członka załogi. Wynik 1 lub 2 oznacza, że postać otrzymuje pojedyncze trafi otrzymane przez pojazd, a jego obrażenia są równe jednej czwartej wartości obrażeń zadanych pojazdowi (zaokrąg nagłe otrzymuje właściwość otwarty, co może stanowić problem, jeśli otacza go trujące powietrze, woda lub kosm
8	Zgodnie z wpisem powyżej, dodatkowo, pojazd zajmuje się ogniem. Należy skorzystać z zasad zawartych w ramce
9	Krótka, ostra eksplozja wyrywa się z wnętrza pojazdu. Odpadają od niego płyty pancerza, broń zostaje wyrwana z całkowicie zniszczony, co zatrzymuje go w miejscu. Maszyna zostaje wypalonym wrakiem i ulega zniszczeniu (pa z pozostałych broni pojazdu należy wykonać rzut lklO. Przy wyniku 5 lub niższym dochodzi do zniszczenia broni postać we wnętrzu pojazdu otrzymuje lklO+6 obrażeń od eksplozji w losowo określoną lokację i musi wykonać W Wytrzymałości albo będzie ogłuszona przez lklO rund. Antygrawy automatycznie rozbijają się, zgodnie z zasadam
+	Zapas amunicji, paliwa bądź reaktor otrzymują bezpośrednie trafienie i pojazd zostaje rozerwany eksplozją od wnę lecą odłamki stopionego metalu, zaś po maszynie zostaje zaledwie dymiący krater. Pojazd jest całkowicie zniszczo naprawiony. Nie sposób uratować żadnego wyposażenia z jego wnętrza. Każda ze znajdujących się w pojeździe po eksplozji w losową lokację. Wszyscy w zasięgu 2kl0 metrów od pojazdu otrzymuje lklO+6 obrażeń od eksplozji, j otwarty lub motocykl, każda z postaci w jego wnętrzu może wykonać Ambitny (+0) test uniku, by wyskoczyć z ni eksplozją, unikając większości obrażeń. Osoba, której ten test zakończy się sukcesem, otrzymuje jedynie lklO+6 o

Trudność naprawy

Trudność testu naprawy zależy od jego złożoności i panujących w otoczeniu warunków - dostępności warsztatu, wpływu środowiska, takiego jak burze lub zamieci śnieżne i tak dalej. Możliwe jest zmniejszenie trudności testu, dzięki posiadaniu wyższego niż wymagany poziomu umiejętności. Każdy rodzaj uszkodzeń powiązany jest z podstawowym Poziomem Trudności naprawy. Poza nim jednak, różnego rodzaju modyfikatory wymienione w Tabeli 7-35: Miejsce naprawy oraz warunki mogą zarówno ułatwić, jak i utrudnić wykonanie testu naprawy.

Czas naprawy

Kolejną istotną składową testu naprawy jest czas jej trwania. Połączenie zerwanej gąsienicy czy naprawienie zaciętej w danym położeniu broni zazwyczaj zajmuje mniej czasu niż wymiana systemów celowniczych czy zainstalowanie nowego silnika antygrawitacyjnego. Każdy rodzaj uszkodzeń ma przypisany czas naprawy wyrażony w godzinach, dniach, tygodniach bądź nawet miesiącach pracy. Przed wykonaniem testu postacie muszą ustalić, czy mają wystarczająco dużo czasu, by dokonać niezbędnych napraw.

Uzyskując dodatkowe sukcesy w teście napraw, bohaterowie skracają jej czas trwania, natomiast dodatkowe stopnie porażki mogą ten czas wydłużyć. Możliwe jest, że nieudany test będzie miał wiele stopni porażki. Taki test należy podjąć ponownie (poświęcony na niego uprzednio czas zostaje zmarnowany), czasem jednak niepowodzenie w teście napraw może przyczynić się do dalszych uszkodzeń naprawianych części. Każdy rodzaj uszkodzeń wymienia wszelkie dodatkowe zasady, zaś Tabela 7-36: Wpływ porażki oraz sukcesu na czas napraw wymienia podstawowe sposoby wydłużania oraz skracania czasu czas trwania napraw pojazdu.

Szybka robota

BG są w' stanie skrócić czas trwania naprawy o połowę, wykonując . szybką robotę (np. naprawa, która zazwyczaj zajęłaby dwanaście go-, dżin, tu zajmuje zamiast tego sześć), nakłada to jednak na test napra-. wy karny modyfikator -30.

Uważne naprawy

Akolici mogą również poświęcić naprawie więcej czasu, dokonując uważnych napraw; wydłuża to czas jej trwania o połowę (np. naprawa; która zazwyczaj zajęłaby dwanaście godzin, tu zajmuje zamiast tego osiemnaście), daje jednak testowi naprawy premię +30.

Bardzo długi czas napraw

Niektóre wyjątkowo skomplikowane bądź czasochłonne naprawy mogą zająć Akolitom długie miesiące czasu narracyjnego. W takich sytuacjach MG może ustalić razem z graczami liczbą testów naprawy, którą musieliby wykonać w danym czasie lub, dla uproszczenia całej sytuacji, sprowadzić rzecz do serii testów bądź wręcz pojedynczego testu naprawy W przypadku wyjątkowo długich napraw, MG musi określić modyfikatory za dodatkowe stopnie sukcesu oraz porażki, zgodnie z Tabelą 7-36: Wpływ porażki oraz sukcesu na czas naprawy na stronie 261, kierując się wziętymi z niej przykładami do stworzenia szerszej skali czasu trwania napraw

Rodzaj e uszkodzeń

Spalone panele czy ugięcia w karoserii to niewielkie probierni', Poważniejsze mogą jednak mieć konkretny wpływ na pojazd. Mówimy wtedy o uszkodzeniach. We wszystkich przypadkach do ich naprawy konieczne są odpowiednie wyposażenie oraz stosowne części zamienne. Postacie nie są u stanie naprawić brakujących płyt pancerza lub zniszczonej broni, jeśli nie dysponują zamiennikami. Do MG należy ostateczne zdanie w kwestii tego, czy bohaterowie będą w stanie dokonać napraw, a przede wszystkim czy dana naprawa jest w ogóle możliwa.

W tej części zawarte są zarówno zasady dla różnego rodzaju trwałych uszkodzeń, jak i dokonywania ich naprawy: Zawarto tu wymagane umiejętności (które należy posiadać ponad Podstawowe Umiejętności Naprawy') oraz trudność tesni naprawy i czas jej trwania (oba czynniki te zależeć mogą od tego, z jakich umiejętności dokonująca napraw postać chce skorzystać). Jeśli w teście naprawy zastosowanie mają jakiekolwiek dodatkowe premie lub kary' będą tu również wymienione.

Lekkie uszkodzenia

Wymagane umiejętności: Podstawowe Umiejętności Naprawy
Trudność testu naprawy: Ambitny (+0); Zwyczajny (+10), jeśli postać dysponuje korzystaniem z technologii, zawodem (rusznikarz) lub zawodem (technomat)
Czas trwania napraw: Różna / jedna godzina na naprawiany punkt Struktury.

Lekko uszkodzone pojazdy są łatwiejsze w naprawie, która może być wykonana przez załogę oraz operatorów o podstawowej wiedzy w' temacie technologii. Jeśli pojazd otrzymał obrażenia na wysokości nie większej niż połowa jego Struktury' (zaokrąglając w górę), uznawany jest za lekko uszkodzony. Taki pojazd może funkcjonować na polu bitwy bez jakichkolwiek karnych modyfikatorów' .

Naprawienie wszystkich punktów' Struktury utraconych przez lekko uszkodzony pojazd wymaga od postaci pojedynczego testu naprawy, nie zaś jednego tesm na każdy utracony punkt Struktury.

Ciężkie uszkodzenia

Wymagane umiejętności: Podstawowe Umiejętności Naprawy
Trudność testu naprawy: Uciążliwy (-40); Trudny (-20), jeśli postać dysponuje korzystaniem z technologii bądź zawodem (rusznikarz).
Gzas trwania napraw: Różny / cztery godziny na naprawiany punkt Struktury

• ; : Naprawa ciężko uszkodzonych pojazdów' zajmuje znacznie więcej czasu i wymaga większego wysiłku. Korzystanie z takich pojazdów' łączy się z coraz większym ryzykiem, im dłużej pozostają nie naprawione. Jeśli pojazd otrzymał więcej obrażeń niż wynosi zaokrąglona w górę połowa jego punktów' Struktury, a nie otrzymał jeszcze obrażeń krytycznych łza wyjątkiem tych wywołanych przez Słuszny Gniew), uznawany jest za ciężko uszkodzony: W przypadku takich pojazdów, wszelkie testy' pilotażu .wykonywane są z karą '10 sumującą się ze w szelkimi pozostałymi modyfikatorami.

Tabeli 7-35: Miejsce naprawy oraz warunki

Modyfikator Testu Naprawy	Przykład
+30	Święty i starożytny świat-kuźnia. Świetnie zaopatrzony warsztat.
+20	Baza połowa z dobrym dostępem do zaopatrzenia. Swiat-kopiec o wysokiej wydajności produkcyjnej.
+10	Obszar nie znajdujący się pod ogniem wroga. Obóz połowy z podstawowym zaopatrzeniem. Swiat-kopiec o standardowej wydajności produkcyjnej.
+0	Postać posiada wymagane narzędzia i Zaopatrzenie. Łagodna pogoda lub miejsce z dala od wrogiego ognia.
–10	Minimalny dostęp do wyposażenia lub wadliwe narzędz Bliskość bitew lub zamieszek. Opuszczony lub zapuszczony świat-kuźnia. Otwarty teren bez dostępu do warsztatu. Uporczywe warunki pogodowe.
–20	Zrujnowany świat-kuźnia. Monsunowę opady, zamieci śnieżne lub burze piaskowe Wszechobecne i niewyczerpane roje owadów. Ostrzał artyleryjski bądź nalot bombowy. Prymitywne miejsce pozbawione bazy przemysłowej.
–30	Spieczona żarem pustynia bądź nieskończona polać lod Gęsta (i zapewne mięsożerna) dżungla. Słabo zaopatrzony obóz bądź baza połowa. Środek trwającej bitwy. Ostrzał orbitalny. Uwięzienie w regionie zdominowanym przez kultystów

Naprawienie wszystkich utraconych punktów Struktur)' ciężko uszkodzonego pojazdu wymaga jednego testu naprawy na każde pięć lub mniej naprawianych punktów Gdy pojazd zostanie naprawiony do stanu, w którym brakuje jedynie połowy bądź mniej punktów początkowej wartości Struktury, staje się pojazdem lekko uszkodzonym.

Krytyczne uszkodzenia

Wymagane umiejętności: Korzystanie z technologii lub zawód (rusznikarz)
Trudność testu naprawy: Ambitny (+0); Zwyczajny (+10), jeśli postać posiada zarówno korzystanie z technologii, jak i zawód (rusznikarz).
Czas trwania napraw: Różny / jeden dzień na naprawiany punkt obrażeń krytycznych.

Pojazdy, które otrzymały obrażenia krytyczne wymagają wyjątkowo dużej ilości czasu na napraw); Niewiele osób jest tak głęboko obytych z tajemną wiedzą Omnisjasza, by być w stanie uspokoić zranionego ducha maszyny i pobudzić go znów do życia. Jeśli maszyna odniosła jakiekolwiek obrażenia krytyczne (nie wliczając wywołanych przez Słuszny Gniew), uznawana jest za krytycznie uszkodzoną. Rzadko zdarza się, by dowódca wysłał tak mocno uszkodzony pojazd do boju, jeśli jednak kiedykolwiek zajdzie taka konieczność, operator takiego pojazdu obłożony będzie karą -20 do wszelkich testów pilotażu, sumującą: się ze wszelkimi innymi modyfikatorami.

Obrażenia krytyczne muszą zostać naprawione w pierwszej kolejności, zanim bohaterowie zajmą się Strukturą pojazdu. Gdy wszystkie już zostaną naprawione, pojazd uznawany jest za ciężko uszkodzony Naprawa obrażeń krytycznych nie odwraca ich trwałych skutków, jak unieruchomię-. nie pojazdu czy zniszczenie broni.

Budowa pojazdów

Każdy gatunek buduje swe pojazdy na innej bazie technologicznej. Wiele rodzajów maszyn skonstruowano w wyjątkowo proste bądź też złożone sposoby. Choć w obydwóch przypadkach stanowią przykład imperialnej myśli technologicznej, cywilne samochody oraz motocykle mogą wielce różnić się swą złożonością oraz wyrafinowaniem w porównaniu z potężnymi maszynami wojennymi Gwardii Imperialnej. Niektóre z typów pojazdów, jak na przykład powozy spod kopców czy bojowe terenówki orków są bardziej nieskładną zbieraniną wszelkich dostępnych w danym momencie części, niż odpowiednio uświęconym projektem. Inne przykłady pojazdów, zwłaszcza, gdy mamy do czynienia z heretycką .re/io-technologią eldarów, bywają tak zaawansowane, że dla zwykłych ludzi stanowiły!by nieprzeniknioną zagadkę. W takich przypadkach MCI powinien odpow iednio zmodyfikować wymagane umiejętności, trudności oraz czas trwania napraw, by jak najlepiej oddać odmienne techniki konstrukcyjne, które wykorzystano przy budowie takich pojazdów.

Awaria napędu

Wymagane umiejętności: Podstawowe Umiejętności Naprawy
Trudność testu naprawy: Ambitny (+0); Zwyczajny (+10), jeśli postać dysponuje korzystaniem z technologii, zawodem (rusznikarz) albo zawodem (technomat).
Czas trwania napraw: Cztery godziny (czas ten może zostać skrócony bądź wydłużony przez konkretne cechy specjalne pojazdu, patrz strona 187).

Prędkość taktyczna pojazdu, który ulegnie awarii napędu zostaje zredukowana o lklO, zaś osoba nim sterująca musi na początku swej tury wykonywać Ambitny (+0) test pilotażu, jeśli zamierza wykonać więcej niż jeden skręt w danej turze. Jeśli test naprawy nie powiedzie się o trzy lub więcej stopni porażki, pojazd traktowany jest jakby uległ uszkodzeniu napędu.

Uszkodzenie napędu

Wymagane umiejętności: Zawód (technomat)
Trudność testu naprawy: Bardzo trudny (-30); Trudny (-20), jeśli postać dysponuje korzystaniem z technologii lub zawodem (rusznikarz).
Czas trwania napraw: 16 godzin (czas ten może zostać skrócony bądź wydłużony przez konkretne cechy specjalne pojazdu, patrz strona 187).

Prędkość taktyczna pojazdu, który uległ uszkodzeniu napędu, zgodnie z tabelami efektów krytycznych, zostaje zredukowana o 2kl0, zaś jego prędkość podróżna o połowę. Jeśli operatorowi pojazdu nie powiedzie się test naprawy o trzy lub więcej stopni porażki, oznacza to, że pojazd traktowany jest od tego momentu, jak gdyby uległ zniszczeniu napędu.

Zniszczenie napędu

Wymagane umiejętności: Korzystanie z technologii albo zawód (rusznikarz).
Trudność testu naprawy: Uciążliwy (40); Trudny (-20), jeśli postać dysponuje zarówno korzystaniem z technologii oraz zawodem (Rusznikarz).
Czas trwania napraw: Dwa dni (czas ten może zostać skrócony bądź wydłużony przez konkretne cechy specjalne pojazdu, patrz strona 187)/

Pojazd, który uległ zniszczeniu napędu nie jest w stanie się samodzielnie poruszać. Jeśli test naprawy nie powiedzie się o trzy lub więcej stopni porażki, naprawę należy wykonać od początku. Czas spożytkowany na naprawę układu napędowego pojazdu, wraz z jakimkolwiek dodatkowym czasem wynikającym ze stopni porażki, zostaje zmarnowany.

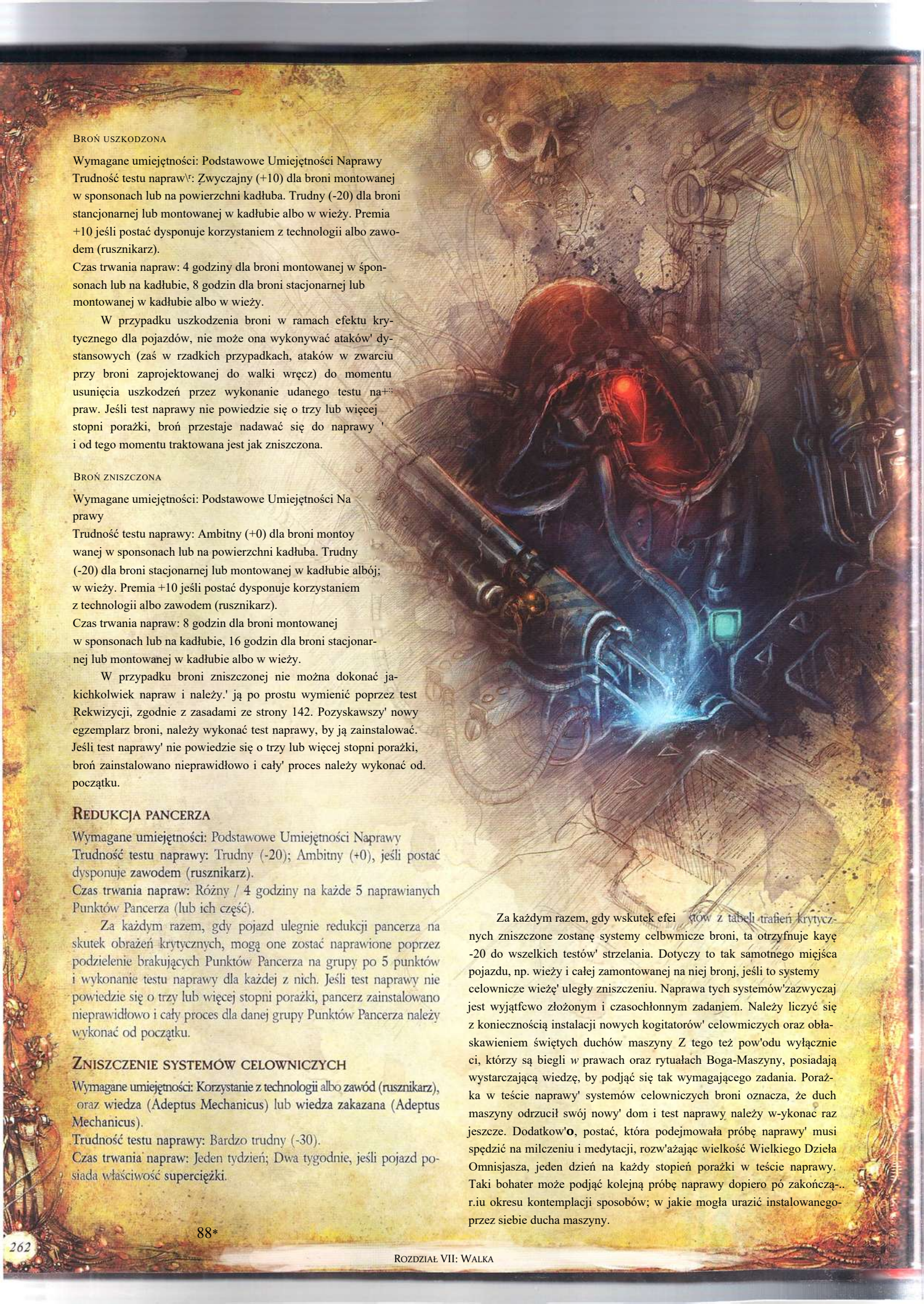
Broń/wieżyczka zablokowana

Wymagane umiejętności: Zawód (technomat)
Trudność testu naprawy: Ambitny (+0) dla broni nie montowanej na wieżyczkach, Trudny (-20) dla broni montowanej na wieżyczkach. Jeśli postać dysponuje korzystaniem z technologii albo zawodem (rusznikarz), uzyskuje premię +10 w teście napraw.
Czas trwania napraw: 16 godzin w przypadku broni nie montowanej na wieżyczkach, 48 godzin w przypadku broni montowanej na wieżyczkach.

Czasem zdarza się, że broń pozostaje nienaruszona, mimo uszkodzenia mechanizmu, na którym została osadzona. Broń, która ucierpiała z powodu tego efektu, wciąż może wykonywać ataki dystansowe, lecz traci zdolność celowania na boki i do chwili naprawienia tego uszkodzenia traktowana jest jako stacjonarna. Jeśli test naprawy nie powiedzie się o trzy lub więcej stopni porażki, naprawę należy wykonać od początku.

Tabela 7-36: Wpływ porażki oraz sukcesu na czas naprawy

Czas naprawy	Stopnie Sukcesu (każdy dodatkowy)	Stopnie Porażki (każdy dodatkowy)
Do 4 godzin.	-10 minut	+10 minut
Ponad 4 godziny i do 8 godzin. ,	-20 minut	+20 minut
Ponad 8 godzin i do 16 godzin.	-30 minut	+30 minut
Ponad 16 godzin i do 48. godzin.	-1 godzina	+1 godzina
Ponad 2 dni i do 7 dni.	-4 godzin	+4 godzin
Porad 1 tydzień i do 2 tygodni. .	-12 godzin	+12 godzin
Ponad 2 tygodnie i do 4 tygodni.	-1 dzień	+1 dzień
Ponad cztery tygodnie i do 2 miesięcy.	-4 dni	. +4 dni
Ponad 2 miesiące! do 4 miesięcy.	-12 dni	+12 dni



Broń uszkodzona

Wymagane umiejętności: Podstawowe Umiejętności Naprawy
Trudność testu napraw\r: Zwyczajny (+10) dla broni montowanej w sponsonach lub na powierzchni kadłuba. Trudny (-20) dla broni stancjonarnej lub montowanej w kadłubie albo w wieży. Premia +10 jeśli postać dysponuje korzystaniem z technologii albo zawodem (rusznikarz).
Czas trwania napraw: 4 godziny dla broni montowanej w śponsonach lub na kadłubie, 8 godzin dla broni stacjonarnej lub montowanej w kadłubie albo w wieży.

W przypadku uszkodzenia broni w ramach efektu krytycznego dla pojazdów, nie może ona wykonywać ataków' dystansowych (zaś w rzadkich przypadkach, ataków w zwarciu przy broni zaprojektowanej do walki wręcz) do momentu usunięcia uszkodzeń przez wykonanie udanego testu na+:: praw. Jeśli test naprawy nie powiedzie się o trzy lub więcej stopni porażki, broń przestaje nadawać się do naprawy ' i od tego momentu traktowana jest jak zniszczona.

Broń zniszczona

Wymagane umiejętności: Podstawowe Umiejętności Na prawy
Trudność testu naprawy: Ambitny (+0) dla broni montoy wanej w sponsonach lub na powierzchni kadłuba. Trudny (-20) dla broni stacjonarnej lub montowanej w kadłubie albój; w wieży. Premia +10 jeśli postać dysponuje korzystaniem z technologii albo zawodem (rusznikarz).
Czas trwania napraw: 8 godzin dla broni montowanej w sponsonach lub na kadłubie, 16 godzin dla broni stacjonarnej lub montowanej w kadłubie albo w wieży.

W przypadku broni zniszczonej nie można dokonać jakichkolwiek napraw i należy.' ją po prostu wymienić poprzez test Rekwizycji, zgodnie z zasadami ze strony 142. Pozyskawszy' nowy egzemplarz broni, należy wykonać test naprawy, by ją zainstalować. Jeśli test naprawy' nie powiedzie się o trzy lub więcej stopni porażki, broń zainstalowano nieprawidłowo i cały' proces należy wykonać od. początku.

Redukcja pancerza

Wymagane umiejętności: Podstawowe Umiejętności Naprawy
Trudność testu naprawy: Trudny (-20); Ambitny (+0), jeśli postać dysponuje zawodem (rusznikarz).
Czas trwania napraw: Różny / 4 godziny na każde 5 naprawianych Punktów Pancerza (lub ich część).

Za każdym razem, gdy pojazd ulegnie redukcji pancerza na skutek obrażeń krytycznych, mogą one zostać naprawione poprzez podzielenie brakujących Punktów Pancerza na grupy po 5 punktów i wykonanie testu naprawy dla każdej z nich. Jeśli test naprawy nie powiedzie się o trzy lub więcej stopni porażki, pancerz zainstalowano nieprawidłowo i cały proces dla danej grupy Punktów Pancerza należy wykonać od początku.

Zniszczenie systemów celowniczych

Wymagane umiejętności: Korzystanie z technologii albo zawód (rusznikarz), oraz wiedza (Adeptus Mechanicus) lub wiedza zakazana (Adeptus Mechanicus).
Trudność testu naprawy: Bardzo trudny (-30).
Czas trwania napraw: Jeden tydzień; Dwa tygodnie, jeśli pojazd posiada właściwość superciężki.

Za każdym razem, gdy wskutek efei tów z tabeli trafień krytycznych zniszczone zostanę systemy celbwmicze broni, ta otrzyfnuje kayę -20 do wszelkich testów' strzelania. Dotyczy to tak samotnego miejśca pojazdu, np. wieży i całej zamontowanej na niej bronj, jeśli to systemy celownicze wieżę' uległy zniszczeniu. Naprawa tych systemów'zazwyczaj jest wyjątfcwo złożonym i czasochłonnym zadaniem. Należy liczyć się z koniecznością instalacji nowych kogitatorów' celowmiczych oraz obłaskawieniem świętych duchów maszyny Z tego też pow'odu wyłącznie ci, którzy są biegli *w* prawach oraz rytuałach Boga-Maszyny, posiadają wystarczającą wiedzę, by podjąć się tak wymagającego zadania. Porażka w teście naprawy' systemów celowniczych broni oznacza, że duch maszyny odrzucił swój nowy' dom i test naprawy należy w-ykonac raz jeszcze. Dodatkow'**o**, postać, która podejmowała próbę naprawy' musi spędzić na milczeniu i medytacji, rozw'ażając wielkość Wielkiego Dzieła Omnisjasza, jeden dzień na każdy stopień porażki w teście naprawy. Taki bohater może podjąć kolejną próbę naprawy dopiero pó zakończą-.. r.iu okresu kontemplacji sposobów; w jakie mogła urazić instalowanego-przez siebie ducha maszyny.

88*

PALI SIĘ!

Płonący pojazd to nic przyjemnego dla wszystkich znajdujących się w jego pobliżu. W odróżnieniu od istot żywych, które podpalone będą krzyczały, biegały w kółko, aż padną martwe na ziemię, płonące maszyny mają paskudny zwyczaj eksplodowania, rozrywane detonacjami zbiorników z paliwem, rdzeni reaktorów czy składów amunicji, jeśli pozwoli iin się płonąć zbyt długo. Gdy to się stanie, z pojazdu, a najczęściej także i jego załogi, nie zostaje zbyt wiele.

PŁONĄCE POJAZDY

każda sekunda, w której pojazd płonie, to szansa na to, że jakaś wybuchowa substancja może ulec zapłonowi i eksplodować. Jeśli pojazd kiedyicolwiek zajmie się ogniem, MG powinien wykonać rzut lklO na koniec każdej rundy, w której pojazd płonie i sprawdzić wynik na poniższej tabeli:

Tabela 7-37: Płonące pojazdy

RZUT K10	EFEKT
1-9	Rzuć ponownie na koniec następnej rundy.
10	Substancja wybuchowa zapala się, a pojazd otrzymuje 8 obrażeń krytycznych w kadłub (ignorując pancerz).

Szansa na eksplozję rośnie z każdą rundą. W każdej kolejnej, w której pojazd płonie, MG powinien dodawać +1 do rzutu kością (na koniec czwartej rundy płonięcia pojazdu MG dodawałby do rzutu na tabeli +8).

WNĘTRZE PŁONĄCEGO POJAZDU

Stanie obok płonącego pojazdu to kiepski pomysł, ale znajdowanie się w jego wnętrzu jest znacznie gorszym. Załogi oraz pasażerowie 7 a pojazdów dysponują niewielką ilością czasu, by ugasić ogień, nim istotne (i wybuchowe) części wyposażenia staną w płomieniach i zostaną [(7 f zniszczone. Na początku rundy każdy z członków załogi lub pasażer może podjąć próbę ugaszenia ognia, korzystając z wewnętrznych sys- f- temów jego tłumienia, gaśnic lub wszelkich innych pozostających w jego dyspozycji środków. Próby' takie wykonywane są w ramach akcji N rajig podwójnej dzięki Trudnemu (-20) testow i Zręczności. Jeśli zakończy się sukcesem, bohater gasi pożar, a załoga pojazdu może odetchnąć '7'r z ulgą (choć pojazd można znów podpalić). Jeśli zakończy się porażką, maszyna nadal ptonie, aż zostanie ugaszona albo eksploduje.

MG może uczynić ten test łatwiejszym bądź trudniejszym, biorąc pod uwagę specjalne okoliczności (gaszenie ognia jest łatwiejsze, o [jeśli pada deszcz, niż na środku rozgrzanej pustyni). Postacie znajdujące się we wnętrzu płonącego pojazdu otrzymują (uwzględnioną Jb już w powyższych testach Zręczności) karę -20 do wszelkich wykonywanych przez siebie testów

Jeśli ogień zostanie ugaszony, pasażerowie oraz załoga mogą działać normalnie, nie otrzymując już dłużej kary -20. Sam pojazd Ł zaczyna być traktowany jako uszkodzony od ognia, zgodnie z zasadami zawartymi poniżej.

ZAŁOGA I PASAŻEROWIE PŁONĄ!

Jak nadmieniono to w niektórych z rezultatów na tabeli efektów krytycznych dla pojazdów, możliwe jest, że również załoga oraz pasażerowie zostaną podpaleni, nawet jeśli sam pojazd nie płonie. Gdy członek załogi bądź pasażer płoną, należy posłużyć się standardowymi zasadami bycia podpalonym (strona 242). Na koniec każdej rundy, w' której pojazd miał w sobie płonących pasażerów, MG powinien wykonać rzut lklO dla każdej z płonących osób, przy' wyniku 10 sam pojazd również zostaje podpalony. W przypadku pozostałych wyników' podpalenie maszyny nie następuje.

USZKODZENIA OD OGNIA

Wymagane umiejętności: Podstawowe Umiejętności Naprawy
Trudność testu naprawy: Rutynowy (+20)
Gzas trwania napraw: Różny / jedna godzina na każde sześć rund / 30 sekund (lub ich część), które pojazd spędził płonąc lub które pojazd spędził ze znajdującym się wewnątrz płonącym członkiem załogi albo pasażerem.

Z oczywistych przyczyn pożaiy są równie groźne dla pojazdów, co dla ludzi. Stopieniu ulec mogą odsłonięte kable i przewody, eksplodować zaś systemy paliwowe. Nawet coś tak prostego, jak siedzenie czy panel kontrolny mogą zostać zniszczone przez ogień, czyniąc posługiwanie się pojazdem dalece utrudnił mym, a nawet niemożliwym Maszyny, które spędziły dowolną ilość czasu płonąc na skutek obrażeń krytycznych lub -tąkie, w których wnętrzu znajdowali się podpaleni członkowie załogi bądź pasażerowie, uznawane są za uszkodzone przez ogień. Wszystkie testy (Wykonywane podczas, pilotażu takiego pojazdu obarczone są karą -10. Dodatkowe szczegóły odnośnie tego, co dzieje się z płonącym pojazdem znajdują się w ramce Pali się! powyżej.

POJAZD ZNISZCZONY

Wymagane umiejętności: Brak.
Trudność testu naprawy: Brak.
Czas trwania napraw: Brak.

Niektóre z rezultatów w tabelach efektów krytycznych wskazują, że pojazd został zniszczony przez wewnętrzną eksplozję. Takie uszkodzenie nie może zostać naprawione. Za zgodą MG możliwe jest jednak odzyskanie przedmiotów znajdujących się we wnętrzu maszyny Broń zamontowana na wierzchu pojazdu, która nie została zniszczona, może zostać zabrana. Wymaga to testu naprawy wy konywanego tak, jakby postać podejmowała próbę naprawy zniszczonej broni (patrz strona 262). Jeśli test zakończy się sukcesem, broń zostaje usunięta i może zostać przystosowana do zamocowania na innym pojeździć. Do MG należy ostatnie słowo, co można odzyskać z w raku ora/ jakie, jeśli jakiekolwiek, specjalne wyposażenie wymagane jest do odzyskiwania szczególnie ciężkich bądź nieporęcznych broni.

Rozdział VIII: Narzędzia narracy)ne

P/lg^hociaż pełna napięcia i emocji walka jest bardzo ważnym elementem Dark Heresy, stanowi tylko jedną z możliwos'ci, jakie i^»J^postawię przed Akolitami przeżywane przez nich przygody. *W* tym rozdziale omówione zostaną takie sytuacje, jak podróżowanie przez niebezpieczne krainy, lawirowanie pośród delikatnej sieci stosunków towarzyskich, skutki bycia świadkiem przerażających wydarzeń czy wystawienia na niszczące sity Osnowy Znajdą się tu także zasady oraz wskazówki odnośnie prowadzenia śledztw, wzywania Postaci Wspierających i używania Punktów Przeznaczenia.

Tryb narracyjny

Toczymy wojnę z siłami tak straszliwymi, że nie sposób objęć ich rozumem. Nie możemy pozwolić sobie na litość. Litość jest naszę zgubą - czyni nas słabymi i odbiera determinację. Należy odrzucić myśli o niej. Takie myśli nie przystaję Inkwizytorom w służbie naszego Imperatora. Nasza nieustępliwość jest odbiciem Jego woli.

- *Poezje Inkwizytora Enocha,* pieśń XLVII

^-♦(♦ferworze walki w każdej chwali może wydarzyć się coś, co 4 jj zadecyduje o życiu lub śmierci ścierających się postaci. Dlatego też podczas potyczek, a także w przypadku określonych zadań wykonywanych na czas, rozgrywka toczy się w trybie sekwencyjnym, kiedy to wydarzenia dzieli się na rundy a bohaterowie podejmują działania turowo. W innych przypadkach taki podział nie jest konieczny a wręcz, przeszkadzałby, zamiast pomagać, w rozgrywce. Kiedy Akolici nie muszą walczyć, gra w Dark Heresy toczy się w dużo bardziej swobodny sposób. Mistrz Gry opisuje poszczególne sceny oraz wydarzenia, a gracze określają reakcje swoich postaci i wykonują testy w istotnych momentach, pomagając w kształtowaniu i nadawaniu kierunku snutej historii. Taki sposób prowadzenia rozgrywki nazwaliśmy trybem narracyjnym. Obejmuje on prawie wszystkie wydarzenia odbywające się z udziałem Akolitów, ale niemające związku z walką. Do tej obszernej kategorii trafiają różne rodzaje działań, które można podzielić na pojedyncze sceny.

Sceny

W trybie narracyjnym rozgrywka może skupiać się na różnych elementach w zależności od działań podejmowanych przez Akolitów Jego cechą charakterystyczną, w przeciwieństwie do trybu sekwencyjnego, jest brak ustalonych jednostek czasu i porządku występowania wydarzeń. W zależności od potrzeb, Mistrz Gry może dokładnie opisać otoczenie, w jakim znaleźli się Akolici, Bohaterów Niezależnych i toczące się wypadki albo malować szerokimi pociągnięciami pędzla, by doprowadzić historię do istotniejszego punktu. Na przykład może przedstawić ze szczegółami każdą z komnat, kiedy Akolici zagłębiają się ostrożnie f w ruiny kompleksu świątynnego *xenos,* unikając starożytnych pułapek i innych niebezpieczeństw: Z drugiej strony, może za to ledwie kilkoma zdaniami oddać trwającą kilka tygodni czy miesięcy podróż przez Osnowę, podczas której nic się nie działo (za co każdy wiemy Imperatorowi ■ obywatel powinien z ulgą odmówić modlitwę dziękczynną).

Akcja w grach fabularnych toczy się od jednego segmentu, nazywanego sceną, do następnego. Sceny te mogą trwać od kilku minut de wielu godzin, a nawet dłużej - ich długość na ogół zależy od czasu potrzebnego Akolitom do osiągnięcia określonego celu.

Sięgając do przytaczanych już przykładów, każda komnata świątyni *xenos* może być traktowana jako osobna scena, która z kolei może prowadzić do kolejnej sceny w postaci konfrontacji z przeciwnikiem lub natrafienia na szczególnie paskudną pułapkę, natomiast cała podróż międzygwiezdna może stanowić pojedynczą scenę, której celem jest zwyczajnie dotrzeć do celu, nie pakując się po drodze zbyt często w kłopoty.

Mistrz Gry decyduje, w którym momencie zakończy się jedna scena, a rozpocznie następna, ale zazwyczaj odbywa się to całkowicie naturalnie i nie trzeba tego w żaden sposób odnotowywać czy zaznaczać. Na ogół można przyjąć, że taką granicą jest przeniesienie się do nowej lokacji (chociaż definicja takiej lokacji może różnić się w zależności od potrzeb historii) lub zmiana kategorii sceny, co zachodzi na skutek działań Akolitów. Przykładowo, wyjęcie broni stanowi całkiem skuteczny wstęp do sceny walki. Oczywiście Akolici w służbie Tronowi podejmą całe mnóstwo przeróżnych działań, ale dla ułatwienia podzieliliśmy sceny na pięć głównych kategorii: spotkania, eksploracje, podróż, walka oraz przestoje.

Sceny spotkań

Podczas scen spotkań Akolici, głównie poprzez rozmowę, wchodzą w interakcje z Bohaterami Niezależnymi. Interakcje te mogą być pozytywne lub negatywne - od przyjacielskiej pogawędki, po ledwie skrywane groźby. Sceną spotkania może być próba przekonania strażnika, by uznał sfałszowane przepustki Akolitów i wpuścił ich do zabezpieczonego pomieszczenia lub też przepytywanie gości kopcowej tawerny w celu zdobycia informacji o szefie trzęsącym przestępczym światkiem. Gra w przypadku scen spotkań może toczyć się o równie wysoką stawkę, co w walce, jeśli losy całego świata zależą od pomyślnego wyniku przesłuchania potężnego przywódcy kultu albo Akolitom grozi egzekucja za ich czyny, chyba że wybronią się przed komisją sędziów planetarnych zasiadających w formalnym trybunale.

Sceny spotkań niejednokrotnie odgrywają istotną rolę podczas prowadzonych przez Akolitów śledztw Choć węszenie tu i tam oraz wertowanie zatęchłych ksiąg może okazać się równie konieczne, to prawie wszystkie śledztwa będą wymagać od Akolitów zadawania pytań i rozmów z ludźmi z krwi i kości (a przynajmniej na tyle, na ile mogą nimi być fikcyjne postacie). Wiele śledztw zaczyna się od zasięgania języka, chociażby poprzez wypytywanie miejscowych bez zdradzania swej prawdziwej tożsamości czy omówienie szczegółów miejsca zbrodni z władzami. Dla większości Akolitów, będących wszakże sługami Inkwizytora, przesłuchiwania są chlebem powszednim. Ci roztropni zawsze będą dążyć do pojmania jeńców Żywi więźniowie mogą zdradzić istotne informacje, znacząco posuwając śledztwo naprzód.

Sceny spotkań na ogół kończą się względnie polubownie, a wszyscy biorący w nich udział żegnają się i rozchodzą (choć być może zaczynając już planować zemstę), ale potrafią też zaognić się do tego stopnia, że przejdą w scenę walki. Więcej rta temat Interakcji społecznych na stronie 277.

Sceny eksploracji

O scenach eksploracji mówimy, kiedy akcja koncentruje się na interakcji Akolitów z otoczeniem, jak w przypadku przemierzania niebezpiecznych moczarów lub poszukiwania wskazówek w miejscu, gdzie dokonano makabrycznego morderstwa. Kiedy rozpoczyna się scena eksploracji, Mistrz Gry nakreśla jej zarys dla graczy, więc bazując na tej wiedzy, mogą oni podejmować decyzje odnośnie zachowania ich postaci. W zależności od sytuacji Mistrz Gry może zarządzić wykonanie testów - przejście na drugi koniec kaplicy nie jest szczególnie trudnym przedsięwzięciem, ale już przedzieranie się przez korony drzew ponad toksycznymi bagnami świata śmierci będzie wymagało wykonania kilku testów Zręczności. Po przeprowadzeniu testów (jeśli było to konieczne), Mistrz Gry wpłata w fabułę ich rezultaty i mówi o wszelkich zmianach, jakie zaszły w otoczeniu w wyniku działań Akolitów lub też opisuje nowo odkrytą lokację. Podczas śledztw sceny eksploracji przewijają się wielokrotnie i często stanowią preludium do walki lub innego typu sceny.

Sceny eksploracji prawie zawsze mają miejsce w trybie narracyjnym, jako że kierunek akcji nadaje podejście Akolitów: Nie oznacza to jednak, że czas nie ma tu znaczenia - sceny eksploracji mogą być równie niebezpieczne co walka, jeśli Akolici uciekają przed lawiną lub próbują wydostać się z ładowni statku kosmicznego, z której właśnie wypompowywane jest powietrze. Niemniej jednak tego rodzaju sytuacje zazwyczaj są zależne od tego, jak reagują gracze, a nie w jakiej kolejności to robią i nie cechuje ich konstrukcja akcja-reakcja, jak w potyczce z przeciwnikiem. W pojedynczych przypadkach Mistrz Gry może przejść do trybu sekwencyjnego, jeśli uzna, że istotna jest kolejność wykonywanych działań. Ponieważ otoczenie (przynajmniej na ogól) nie przeciwstawia się aktywnie Akolitom, podczas scen eksploracji rzadko wykonuje się przeciwstawne testy umiejętności.

Sceny podróży

Sceny podróży mają miejsce, gdy Akolici muszą przemieścić się z jednej lokacji do drugiej. Czasami wystarczy, że gracz określi jedynie cel swej podróży, ale w innych przypadkach droga może składać się z szeregu scen. Dzieje się tak, gdy podróż wiąże się z ryzykiem, czy to uszkodzenia ciała, czy też po prostu zgubienia się albo opóźnienia. Sceny podróży mogą wymagać od Akolitów poruszania się po nieznanym terenie, na przykład gęstym lesie czy walącym się Podkopcu. W takich sytuacjach przydaje się wiele różnych umiejętności. Często wymagane są testy nawigacji, by prawidłowo odczytywać mapę, nie zbaczać z kursu czy określać kierunek, kiedy nie ma wytyczonego szlaku. Być może potrzebne będą też testy spostrzegawczości, jeśli Akolici mają w porę zauważyć niebezpieczeństwo, takie jak groźne stworzenie, wrogi BN, pułapka albo zagrożenia z przyczyn naturalnych.

Wyzwania, jakie stają przed Akolitami podczas scen podróży, w dużej mierze zależą od terenów, które ci przemierzają. Podczas scen podróży często mają miejsce sceny-innego rodzaju, które na-i leży zakończyć, by móc kontynuować podróż. Mogą to być sceny) różnych kategorii: od zapytania o drogę .pośród plątaniny uliczek miasta-kopca, przez walkę z drapieżnym-*xenoq,* .po eksplorację jakiejś ciekawej lokacji.

Zajrzyj do sekcji Ruch na stronie 245, by zapoznać się z dokładnymi zasadami poruszania się, zarówno w trybie sekwencyjnym, jak i narracyjnym.

Nawigacja i eksploracja

Podróżowanie to często cos' więcej niż tylko przemieszczanie się z punktu A do B. Dla Akolitów, którzy znaleźli się w nieznanym otoczeniu, może nastręczać niemałych problemów, nawet jeśli wiedzę, dokąd zmierzają. Samo dotrwanie do końca drogi nie jest łatwym zadaniem, jako że śledztwa niejednokrotnie zaprowadzę ich na wrogie i tereny, gdzie nawet sama natura nie będzie im sprzyjała. W takiej sytuacji z pomocą może przyjść bohaterom ich zestaw umiejętności, dzięki którym uda im się przemierzyć pustkowia między miastami -kopcami czy nie zabłądzić pośród kwasowych lasów świata s'mierci. Akcje te odbywają się głównie w trybie narracyjnym, choć w pewnych okolicznościach Mistrz Gry może zdecydować się na tryb sekwencyjny, jeśli zrobi się szczególnie gorąco.

Nawigacja okaże się niezbędna w wielu światach i rejonach, zwłaszcza w przypadku nowych Akolitów', którzy nie odwiedzili jeszcze zbyt wielu miejsc poza swoją rodzimą planetą. Testy nawigacji pozwolą bohaterom określić, gdzie rozbili się swoim lądownikiem Acjuila w drodze na umówione spotkanie na pustyni albo czy po wielu godzinach kluczenia w ciemnościach udało im się zgubić żarłoczną bestię z Podkopca. Przydadzą się również przy wyznaczaniu kursu podczas rejsu przez bezkresny ocean, by dotrzeć do portu zanim skończy się prowiant czy znaleźć właściwą trasę pośród wijących się dolin, gdzie Bezimienny Syndykat ukrył relikty *xenos.* Z nawigacji korzysta się też, aby nie zabłądzić i nie zboczyć z ustalonego już kursu czy szlaku. W nieznanym otoczeniu łatwo zboczyć na manowce i się zgubić, zwłaszcza w' gęsto zalesionej dziczy albo rozległych ruinach starożytnego miasta *xenos,* co z pewnością oddali bohaterów od celu.

Nieznany lub trudny teren niejednokrotnie wymaga też testów' innych umiejętności, niż te wykorzystywane zwykle przy poszukiwaniu wskazówek czy przedmiotów śledztwa. Przetrwanie pozwoli bohaterom przeszukiwać pomieszczenia pod kątem istotnych zasobów, takich jak woda pitna lub nienapromieniowana żywność. Może : się więc przydać podczas przeczesywania pobojowiska po wielkiej bitwie pancernej, kiedy graczom zależy na wciąż jadalnych racjach żywnościowych albo przy zdobywaniu deszczówki zgromadzonej w jamach ciała bezszypułkowej, mięsożernej floty Jak w przypadku testów' nawigacji, wykonywanych, by upewnić się, że drużyna trzyma ' się właściwej trasy, testy przetrwania służą sprawdzeniu stanu zdrowia ' 'Akolitów, jeśli ci nie posiadają własnych zapasów Jeśli natomiast podążają czyimś śladem, niezbędna może okazać się spostrzegawczość,- ^pozwalająca podjąć trop i iść za'nim, a.także kontrolującą,, czy nie zgubiło się celu. Natomiast wykorzystanie umiejętności przetrwanie do ujeżdżania-umożliwi wykorzystanie miejscowej fauny wT charakterze wierzchowcowi Choć proces ten potrafi trwać kilka dni albo i dłużej, może w rezultacie znacząco ułatwić pokonywanie niebezpiecznego terenu. Po ukończeniu misji tak wytresowane zwierzęta mogą zostać sprzedane albo podarowane cenionym sprzymierzeńcom, co': ma szansę zwiększyć'Wpływ Akolitów u dam ni miejscu i zagwarantować pomoc na przyszłość, jeśli kiedykolwiek tam wrócą.

Sceny walki

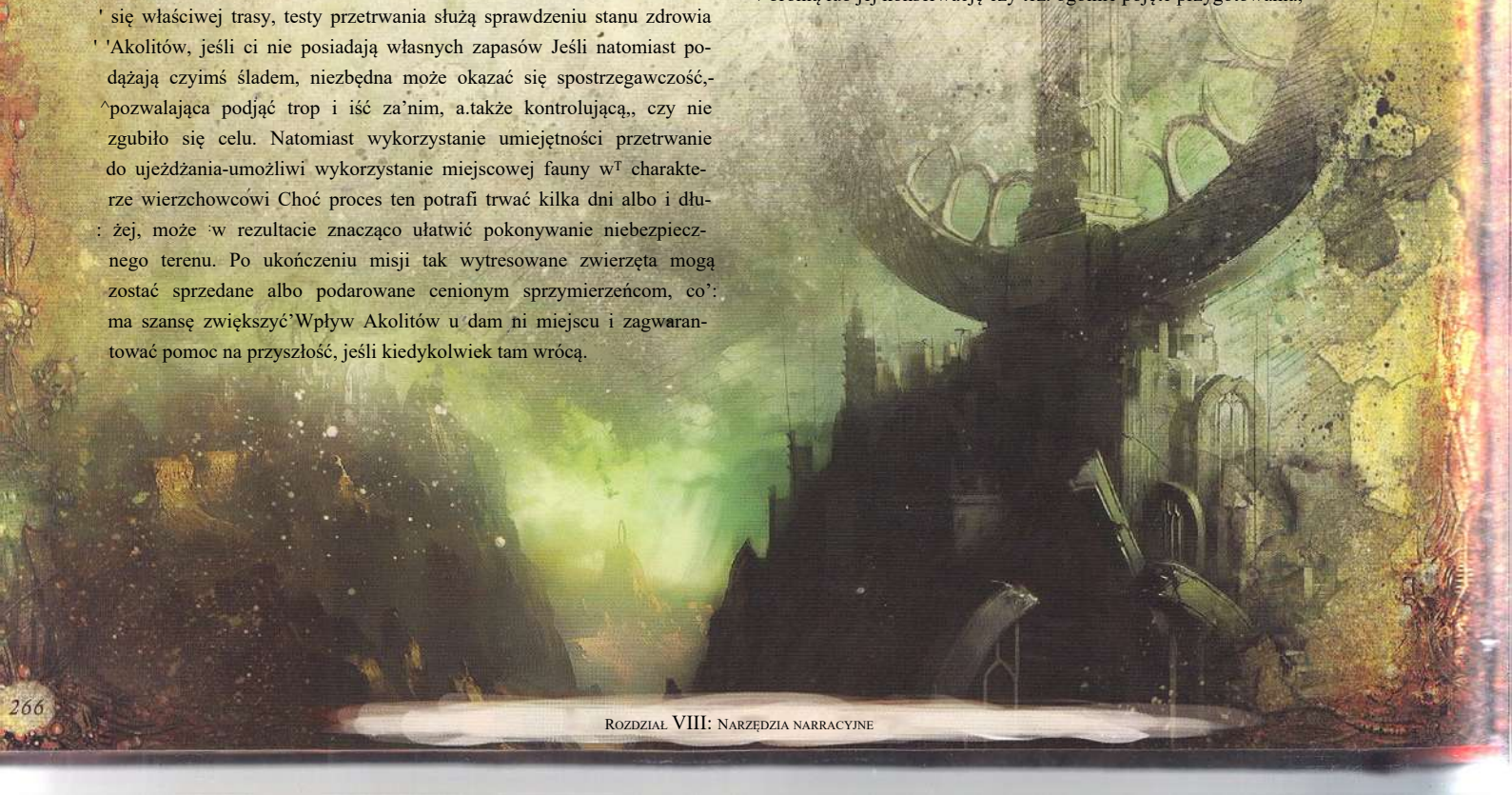
Sceny walki mają miejsce, gdy Akolici biorą udział w konflikcie, którego istotnym elementem jest czas - każda chwila ma znaczenie, a moment, w którym każda z postaci podejmuje działania, ma ogromny wpływ na to, jak zakończy się dana sytuacja. Pod pojęciem scen walki kryją się na ogół potyczki na śmierć i życie toczone z użyciem broni palnej, białej, a nawet gołych pięści. Możemy też do nich zaliczyć szaleńcze pościgi autokarocami czy wszelkie formy wyścigu z czasem, przykładowo gdy Akolici próbują opanować uszkodzony wahadłowiec, który mknie na spotkanie z ziemią.

Kiedy rozpoczyna się scena walki, gra przechodzi z trybu narracyjnego w tryb sekwencyjny Jednym z sygnałów, że gracze stoją u progu takiej sceny, jest kiedy Mistrz Gry zarządza rzuty na Inicjatywę. Więcej na temat scen walki na stronie 215, w Rozdziale VII: Walka.

Przestoje

Podczas sesji w Dark Heresy gracze staną się częścią przeróżnych emocjonujących wydarzeń, ale pomiędzy straszliwymi walkami, płomiennymi konfliktami i eksploracją tajemniczych miejsc, historia zwalnia sw'ój bieg. Często Akolici muszą skorzystać z pojazdu czy statku kosmicznego, by dostać się do innej lokacji, gdzie czeka ich następna ważna scena. Taka sytuacja różni się od sceny podróży tym, że w przypadku przestoju Akolici są jedynie pasażerami, a ich działania w żaden sposób (bezpośrednio czy nie) nie wpływają, na przebieg podróży. Czasami znów historia może wymagać od Akolitów odczekania pewnego okresu czasu - na przekład po umówieniu się na tajne spotkanie z informatorem lub po przygotowaniu zasadzki na wrogów. Wszystko to mieści się w kategorii przestoje.

Okresy przestojów na ogół można zakończyć bardzo szybko, ponieważ. zwykle nie wykonuje się wtedy żadnych testów czy innych rzutów. Mistrz Gry po prostu opisuje podróż, czas oczekiwania czy inne wydarzenia na tyle szczegółowo, na ile uważa za stosowne. Również gracze mogą opisać, co wtedy robią ich Akolici -- pokazanie, jak postać spędza czas wolny od czynności bezpośrednio związanych ze śledztwem, to świetna okazja do zagłębienia się w jej osobowość. Akolici często wybierają ślęczenie nad zgromadzonymi informacjami, trening- / bronią lub jej konserwację czy też. ogólne pojęte przygotowania;



Głód

Choć na ogół zakłada się, że Akolici nie będę mieli problemów ze zdobyciem żywności i wody na większości imperialnych planet, gdzie dotarła cywilizacja, często przyjdzie im mierzyć się z wrogim środowiskiem pustkowi między kopcami czy światów śmierci. W przypadku obszarów ubogich w zasoby, Mistrz Gry może nakazać, by Bohaterowie Graczy kontrolowali posiadane zapasy

Kiedy postaci skończy się żywność i woda, zacznie głodować. , Przez tyle dni, ile wynosi jej premia z Wytrzymałości, nie poniesie 'żadnych konsekwencji. Po upływie tego czasu postać nie będzie mogła odpoczywać, w celu usunięcia punktów Zmęczenia, a dodatkowo każdego dnia jej poziom Zmęczenia będzie zwiększał się o 1. Proces ten zostanie zatrzymany, kiedy postać przyjmie odpowiednią ilość pokarmu lub wody.

Zazwyczaj Akolici nie przechodzę bezpośrednio z jednej przygody w drugą czy od jednego śledztwa do następnego, chociażby dlatego, że potrzebuję czasu na odpoczynek i leczenie ran. Bez względu na to, czy taka „zakulisowa" przerwa trwa kilka dni, miesięcy czy lat, będzie zaliczać się do przestojów. Warto, by gracze współpracowali wtedy z Mistrzem Gry i wspólnie opisywali, czym zajmuję się ich Akolici i co ważnego wydarzyło się w ich życiu. Takie działania pomagaję w kształtowaniu odrębnych osobowości poszczególnych postaci, a gracze dzięki temu głębiej zanurzaję się w świecie 41. Milenium.

Decyzje, testy i konsekwencje

Każda rozgrywka w Dark Heresy toczy się dzięki połączonym siłom Mistrza Gry i graczy - ten pierwszy snuje historię i nadaje jej 1 kierunek, drudzy natomiast decyduję o działaniach swych Akolitów, jej głównych bohaterów. Kiedy decyzje te maję mieć istotny wpływ na historię, ale ich skutki sę niejasne, wykonuje się testy To właśnie decyzje i testy determinuję rozstrzygnięcie danej sceny i prowadzę – bezpośrednio lub pośrednio - do kolejnych scen. Zasadniczo sceny rozgrywa się w oparciu o trzy kroki, które powtarza się w razie potrzeby:

- Opis sytuacji: Zanim gracze podejmę decyzje odnośnie działań swoich postaci, muszę mieć rozeznanie w otoczeniu i wiedzieć, z. czym przyjdzie im stawić czoła. Mistrz Gry nakreśla zarys sceny, opisując okolicę, włączając w to wszystkie istotne szczegóły; obecnych Bohaterów Niezależnych i to, co Akolici sę w stanie zarejestrować zmysłami. Może to być pojawienie się plam na otaczających postacie żelbetowych mitrach, pistolet boltowy u boku łowcy nagród BN-a, albo odór gnijącego mięsa bijący zza przerdzewiałej żelaznej kraty. Pewne szczegóły' będą mieć bezpośredni wpływ na działania Akolitów, podczas gdy inne jedynie pomagają graczom wczuć się w ponury świat przyszłości z Dark Heresy.
- Decyzje graczy i działania postaci: Kiedy gracze poznaję już sytuację, w jakiej znaleźli się ich Akolici, przychodzi czas na decyzje, jak zachowaję się postacie. Mogę dokładniej zbadać otoczenie, sięgnęć po broń, poszukać osłony, wygłosić ironiczny komentarz i zrobić wiele innych rzeczy Gracze maję możliwość zadawania pytań Mistrzowi Gry, jeśli potrzebuję dowiedzieć się czegoś więcej o otoczeniu, Bohaterach Niezależnych czy wszelkich toczęcych się wydarzeniach, by mieć pewność, że dysponuję wszelkimi faktami, pozwalajęcymi im podjęć właściwe decyzje.
- Skutki: Kiedy gracze zadeklaruję, co zrobię ich postacie, Mistrz Gry mówi im o skutkach ich działań i, jeśli jest taka potrzeba, zarzędza wykonanie odpowiednich testów W zależności od sytuacji i tego, co postanowili gracze, testy pomagaję określić, jak dobrze poszło Akolitom z wyznaczonymi im zadaniami i czy w ogóle udało im się je wykonać. Jeśli wybrane dla postaci działania nie sę trudne lub nie maję większego wypływu na historię, nie trzeba wykonywać testów, a Mistrz Gry po prostu informuje graczy o skutkach. Powyższe trzy kroki powtarza się aż do zakończenia sceny

Przykład

Po pełnej napięcia scenie walki z gnipą kultystów, gracze postanawiają rozejrzeć się po komnacie, tym samym rozpoczynając scenę eksploracji. Mistrz Gry opisywał już pomieszczenie przed walkę, ale teraz, gdy postaciom nie zagraża żadne bezpośrednie niebezpieczeństwo, powtarza opis jeszcze raz, odpowiadając dodatkowo na pytanie graczy odnośnie szczegółów zimnej, kamiennej sali skąpanej w blasku świec. Jeanine i Tom deklarują, że ich postacie przeszukują komnatę, wobec czego Mistrz Gry zarządza testy spostrzegawczości. Bohater Toma, losej, natrafia na obluzowany kamień, pod którym kryje się schowek z małą, okutą skrzynką, na której wygrawerowano okultystyczne znaki. Mistrz Gry informuje, że skrzynka jest zamknięta, na co Joe odpowiada, że jego postać spróbuje otworzyć zamek wytrychem, korzystając z umiejętności zabezpieczenia. W środku znajduje się zniekształcona humanoidalna czaszka pokryta zakrzepłą krwią. Akolici postanawiają zatrzymać czaszkę, którą dla bezpieczeństwa wolą zostawić zamkniętą w skrzynce. Mistrz Gry wykonuje w tajemnicy test na wyczucie Osnowy dla psionika, postaci Harry'ego, ale nie uzyskuje sukcesu, więc nie mówi graczom o emanującej z. czaszki energii Osnowy. Przekonani, że nie. znajdą w komnacie niczego więcej, Akolici wychodzą i kontynuują eksplorację wieży.

Nie tak szybko!

Podczas sesji w Dark Heresy Akolici znajdą się w centrum wielu ekscytujących w ydarzeń, a wypadki mogę czasem toczyć się naprawdę szybko, napędzane opisami Mistrza Gry. Czasem więc łatwo dać się ponieść akcji i zapomnieć upewnić się, że każdy miał szansę podjęć działania. Dlatego też, kiedy tylko gracz widzi, że w danym momencie jego postać może jakoś zareagować, powinien bez wahania wtrącić się ze swoją deklaracją, zanim taka okazja minie. Zarówno Mistrz Gry, jak i inni gracze pow inni wychodzić naprzeciw takim wtrąceniom, nawet jeśli czasami oznaczałoby to konieczność cofnięcia akcji o kilka sekund.

Wpływ i Subtelność

To tylko przechwałki, nie bierz ich na poważnie. To niemożliwe, żeby jacyś pachołkowie Inkwizycji dostali się tutaj bez naszej wiedzy.

- „Wredny" Crokken, alias Kalepha Ummentine, Akolita Inkwizycji

Choć Inkwizytor może być potężnym psionikiem, sprytnym manipulatorem i wprawnym wojownikiem, najgroźniejszą bronią na jego podorędziu jest wpływ, jaki ma na ludność Imperium. Wszyscy członkowie tej grupy, stojącej na straży bezpieczeństwa ludzkości posiadają niemal nieograniczone uprawnienia, ale to, jak każdy z nich korzysta z dostępnych mu możliwości i jaki wizerunek prezentuje obywatelom Imperium ma ogromny wpływ na skuteczność jego działań. Kwestie te mają równie fundamentalne, a nawet dużo większe, znaczenie dla Akolitów w służbie Inkwizytora, którzy nie zawsze mogą podeprzeć się imieniem Inkwizycji, by skłonić opornych do współpracy. W Dark Heresy postanowiliśmy oddać te zależności pod postacią Wpływu, który określa, w jakim stopniu Akolici mogą oddziaływać na mieszkańców i instytucje Imperium oraz Subtelności, odzwierciedlającej, jak dobrze o działaniach Akolitów wiedzą ich sojusznicy, ale i wrogowie.

Wpływ

Wpływ jest cechą i, jak każdą inną cechę, mierzy się go w skali od 1 do 100. Reprezentuje reputację i znajomości Akolity, dostępne mu zasoby, a także inne czynniki, które pozwolą mu wymóc to, co chce na obywatelach i instytucjach Imperium. Im wyższy Wpływ, tym łatwiejsze stanie się dla niego kontrolowanie innych i nie będzie dla niego problemem załatwienie różnych rzeczy, takich jak na przykład zlecenie dostarczenia określonego przedmiotu, wykonania usługi czy czegokolwiek, o co poprosi. Wszyscy Akolici rozpoczynają grę z określonym poziomem Wpływu, który mogą zwiększać *w* toku gry.

Używanie Wpływu

Za każdym razem, gdy Akolita próbuje wykorzystać swoją reputację lub dostępne mu środki w Imperium, Mistrz Gry może zarządzić wykonanie testu Wpływu. Podobnie jak w przypadku innych cech, bohater może użyć Wpływu na wiele różnych sposobów. Do najpopularniejszych należą:

- Rekwizycja: Kiedy Akolita chce pozyskać ekwipunek czy zapasy lub zależy mu na wykonaniu jakiejś usługi, to właśnie jego Wpływ determinuje, czy ma on wystarczające zasoby, znajomości albo fundusze, by znaleźć i zdobyć lub zakupić pożądaną rzecz. Takie użycie Wpływu odzwierciedla sytuację, w której Akolita uruchamia swoje kontakty, przekupuje lub wywiera naciski na kupcach, powołuje się na swoją reputację w określonej instytucji imperialnej, a nawet pobiera potrzebne fundusze od finansisty. Pełne zasady używania Wpływu do rekwizycji ekwipunku znajdują się na stronie 141.
- Interakcje społeczne: Wspomnienie odpowiednich nazwisk albo powołanie się na budzącą strach reputację może zdziałać cuda przy próbach wydobycia informacji lub skłonienia kogoś do współpracy Prawdą jest, że niejednokrotnie sama wzmianka o Inkwizycji wystarczy, by obudzić w lojalnych obywatelach niemal ślepe posłuszeństwo. Akolita może używać Wpływu, by manipulować innymi i dzięki temu skłaniać ich do wykonywania jego poleceń, zdobywać informacje i uzyskiwać wszelkie formy pomocy Może również pozyskiwać miejscową walutę potrzebną do wręczania łapówek i przydatną w innych sytuacjach społecznych, gdzie mogłaby stanowić dodatkowi „zachętę". Należy jednak pamiętać, że takie działania, jeśli będę podejmowane zbyt otwarcie, mogę mieć wpływ na Subtelność, choć w niektórych sytuacjach może to być bohaterom na rękę, na przykład kiedy swoję obecnością chcę wypłoszyć ofiarę.
- Śledztwo: W toku śledztwa umiejętności i zasoby Akolitów często okażą się niewystarczające. Bohaterowie mogą jednak używać Wpływu, by zwiększać swój zasięg i możliwości, a tym samym popychać śledztwo naprzód. Może to oznaczać uzyskanie informacji od kontaktów, sięgnięcie do tajnych archiwów czy zapewnienie sobie pomocy miejscowych władz. Wykorzystywanie swojego Wpływu potrafi znacząco ułatwić śledztwo, ale zbyt częste poleganie na nim może poskutkować obniżeniem Subtelności.

Zdobywanie Wpływu

Inaczej niż w przypadku innych cech, gracze nie mogą zwiększać Wpływu swoich Akolitów, wydając na to Punkty Doświadczenia. Wpływ rośnie jedynie w wyniku działań Akolity. Dzieje się tak, kiedy postać wypełnia przypisane jej obowiązki lub kiedy podejmuje określone kroki, mające na celu zwiększenie jej reputacji czy zasobów. Oto najczęstsze czynniki zwiększające Wpływ Akolitów:

- Koneksje: Powiązania z odpowiednimi ludźmi często potrafią być tym, co postawi kropkę nad i w wielu sprawach. Przedstawienie prośby bezpośrednio komuś, kto najlepiej będzie wiedział, jak ją spełnić, ominięcie przeszkód biurokracji i uniknięcie wielu niepotrzebnych rozmów może zaoszczędzić mnóstwo czasu i przynieść lepsze rezultaty. Bez względu na to, czy mowa o pojedynczym mieście-kopcu, czy podsektorze, każdym takim miejscem rządzą wzajemne zależności, zobowiązania i skomplikowane relacje, wspólnie tworzące pogmatwaną sieć układów i układzików W przypadku Akolitów skontaktowanie się od razu z właściwą osobą może czasami zaważyć o losach danego świata - jego zbawieniu bądź potępieniu. Koneksje mogą być wynikiem wcześniejszych znajomości i doświadczeń, takich jak wspólna służba w Gwardii Imperialnej czy na pokładzie tego samego statku kosmicznego albo też powstać w toku śledztwa, kiedy Akolici poznają nowych ludzi i nawiązują z nimi stosunki. Jeśli Akolici posiadają zdolność znajomości w danych organizacjach, również rozumiane jest to jako silne powiązania - to, ile Wpływu są one warte, zależy już jednak od Mistrza Gry. Nawiązanie zażyłych stosunków z grapą kupiecką, działającą na jednej z planet, może przełożyć się na punkt Wpływu, podczas gdy sam fakt, że Lord Sektora zna imię jednego z bohaterów może być warte kilka takich punktów.
- Długi i przysługi: Prawdopodobnie najskuteczniejszym sposobem na uzyskanie czyjejś pomocy jest powołanie się na przysługę lub dług. Takie postawienie sprawy potrafi dostarczyć odpowiedniego bodźca, by dana osoba lub instytucja była skłonna spełnić prośbę Akolity. Jest to szczególnie przydatne, kiedy nie chce się lub nie może zdradzać swych pobudek, na co często nie będą mogli sobie pozwolić bohaterowie. Wykonując zadania dla jakiejś osoby bądź organizacji czy w inny sposób działając na ich korzyść, Akolita może zwiększyć swój Wpływ. To, o ile wzrośnie poziom tej cechy, zależy od władzy i wpływów, jakimi cieszy się dana osoba lub organizacja oraz od wagi wykonanego zadania czytwyświadczanej przysługi.

Tabela 8-1: Wzrost Wpływu

1 Zdobywany 1 Wpływ	Przykładowe działania , 1
1	Oddanie pomniejszego hereteka w ręce sprawiedliwości i zatrzymanie produkcji niekonsekrowanej broni; przerwanie Bezimiennemu Syndykatowi niewielkiej operacji, polegającej na przemycie drobnych heretyckich artefaktów.
2	Odkrycie i wyeliminowanie xenofiłskiej kliki kotezii możnowładców; zdobycie szacunku Arcymarszałka *Adeptus Arhites.*
3	Uratowanie życia Lordowi Admirałowi; ostrzeżenie ważnego świata Imperium o wykryciu nadciągającej inwazji *xenos.*
Ą	Zaimponowanie wysoko postawionemu Lordowi sektora podczas formalnego bankietu; zdobycie dowodów przeciwko radykalnemu Inkwizytorowi i oskarżenie go.
5	Ocalenie głównego świata podsektora przed zniszczeniem; wygnanie większego demona do Osnowy.

Tabela 8-2: Spadek Wpływu

1 Tracony 1 Wpływ	Przykładowe działania
1	Wdanie się w strzelaninę z Sankcjonitami Kopca Desoleum; nieokazanie właściwych manier na formalnym spotkaniu możnych sektora.
2	Niepowstrzymanie sługusów Siewców Rozpaczy przed wypuszczeniem śmiercionośnego patogenu na niższych poziomach kopca Desoleum.
3	Zniszczenie relikwii, kości udowej świętego Koriela podczas obrony jego bazyliki.
4	Utrata jednego z głównych światów na rzecz orków podczas dowodzenia kompanią Gwardii Imperialnej
5	Skazanie świata na Exterminatus bez dostatecznego powodu.

- Reputacja: Akolici najczęściej zapewniają sobie realizację swych poleceń, powołując się na swoją reputację. Bohater może więc zwiększać swój Wpływ poprzez wypełnianie swych obowiązków i podejmowanie spektakularnych działań, dzięki którym jego imię stanie się znane pośród wielkich tuzów, ale i szarych mas Imperium. Odkrycie i udaremnienie spisku kultystów Chaosu, ocalenie potężnego możnowładcy przed niechybną zgubą, a nawet skazanie całego świata na Exterminatus - wszystkie te posunięcia mogą zwiększyć Wpływ Akolity. Stopień wzrostu tej Cechy zależy od wagi dokonań postaci oraz tego, jak otwarcie lub dyskretnie się zachowywała. Publiczna i widowiskowa egzekucja heretyka może rozsławić imię Akolity na całym świecie, a nawet poza nim, podczas gdy uratowanie planety przed niechybnym zniszczeniem nie wpłynie znacząco na jego reputację w szerszych kręgach, z wyjątkiem kilku osób obecnych przy tym wydarzeniu.

Utrata Wpływu

Wiadomo już, że w wyniku pewnych posunięć czy efektów Wpływ Akolity może wzrosnąć. Analogicznie może również spaść w następstwie określonych decyzji czy zwykłego działania przypadku. Reputacja potrafi się zmieniać, więc Akolici muszą o nią dbać. Wedle uznania Mistrza Gry Wpływ Akolity może się zmniejszyć, jeśli wydarzy się coś, co uderzy w dostępne mu środki lub jego reputację, niezależnie czy stało się to z winy postaci czy z powodu zewnętrznych czynników. Oto najczęstsze przyczyny spadku Wpływu:

- Porażka: Tak jak sukces zwiększa Wpływ, tak porażka powoduje jego utratę. Nieudana próba powstrzymania wrogów Imperium skala reputację Akolitów w oczach rządzących i przywódców oraz może dodatkowo podkopać wiarę Inkwizytora w umiejętności jego podopiecznych. W skrajnych przypadkach, na przykład jeśli bohaterowie nie zdołają udaremnić spisku heretyków, niektórzy mogą nawet zacząć podejrzewać Akolitów o zdradę. Podczas wykonywania zadania, które miałoby zwiększyć Wpływ Akolity, dla określonej osoby albo organizacji, porażka może przynieść przeciwny skutek, zwłaszcza jeśli klęska była naprawdę spektakularna i ugodziła w interesy wspomnianej jednostki czy instytucji. To, o ile spadnie Wpływ Akolity, zależy od rozmiarów porażki oraz tego, jak otwarte czy dyskretne były jego działania.
- Nadużycia: Wpływ odzwierciedla pozycję Akolity w Imperium oraz jego reputację w oczach równych sobie i wyżej postawionych. Nadużywanie władzy może szybko zmienić postrzeganie jego osoby. Kiedy Akolita poniesie porażkę w teście Wpływu w stopniu przewyższającqan jego premię z. Ogłady, jego Wpływ spadnie o tyle punktów, ile wynosi różnica między tymi dwiema cechami.
- Poświęcenie: W skrajnych sytuacjach Akolita może być zmuszony do poświęcenia części swoich środków lub reputacji, by osiągnąć zamierzony cel. Może to oznaczać poproszenie o poważną przysługę, zlecenie sojusznikowi uciążliwego zadania (co poskutkuje zrażeniem go do siebie), a nawet wysłanie sprzymierzeńców czy podwładnych na samobójczą misję. Przy wykonywaniu testu Wpływu, Akolita może przed rzutem zmniejszyć swój Wpływ o lk5, by osiągnąć automatyczny sukces. Jeśli stopień tego sukcesu ma znaczenie, przyjmuje się, że będzie on równy premii z Ogłady danego bohatera. Należy pamiętać, że w przypadkach, kiedy taki test nie jest możliwy, nie można wykorzystać Wpływu w ten sposób - oznacza to, że sytuacja wykracza poza możliwości Akolity albo nie da się zdobyć danego przedmiotu.
- Atrofia: Akolita musi stale troszczyć się o swój Wpływ, by nie osłabł z upływem czasu. Jeśli przez dłuższy okres nie zrobi niczego, by podbudować swoją reputację, istnieje ryzyko, że jego imię zatrze się w pamięci wspólników, jego osiągnięcia zblakną na tle dokonań innych, a jego nieposzlakowana opinia pokryje się patyną. Za każdy rok, podczas którego Akolita nie wykona żadnego zadana dla swojego Inkwizytora, jego Wpływ spada o 1 punkt.
- Wezwanie posiłków: Wpływ zmniejsza się także wtedy, gdy drużyna wzywa z odsieczą Postacie Wspierające. Odzwierciedla to sytuację, w której Akolici zapewniają sobie pomoc tych potężnych bohaterów jako formę przysługi, spłaty długu albo wykorzystują w tym celu inne środki. Więcej na temat Postaci Wspierającqdi na stronie 294.

Obniżenie Wpływu odzwierciedla zmianę nastawienia innych w stosunku do Akolity lub utratę pewnych środków Choć fakt ten może być traktowany jako zwykła komplikacja, warto potraktować ;go jako pretekst do nowych, ekscytujących scen, a nawet całych sesji. Jeśli gracz chce odzyskać utracony Wpływ poprzez działania w grze, Mistrz Gry. powinien dać mu taką możliwość. Przykładowo Akolita, który utracił Wpływ, bo nie udało mu się uratować życia szanowanego kaznodziei, może oddać się w ręce *Ministonim*, by odbyć pokutę. Wydarzenie to * można przedstawić w formie rozbudowanej sceny spotkania albo wykorzystać jako zalążek nowej przygody, dając Akolicie szansę na odkupienie swych win poprzez wykonanie niebezpiecznej misji dla diakona.y

Wpływ Inkwizytora

Choć Akolici mogą stać się całkiem potężni, ich Wpływy nijak mają się do możliwości Inkwizytora, któremu podlegają. Wynika to częściowo z faktu, że tym, co czyni Inkwizytora godnym noszonego tytułu, są jego osiągnięcia i skuteczność w osiąganiu celów, ale przede wszystkim z prostej prawdy, że stanowisko to łączy się z niemal nieograniczonymi uprawnieniami. Tylko ktoś lekkomyślny, w desperacji albo zdrajca skłonny jest przeciwstawić się woli Inkwizytora. Podczas wykonywania swoich obowiązków, Akolici niejednokrotnie powołają się na autorytet swego mistrza. Wykorzystanie Wpływu Inkwizytora potrafi otworzyć wiele drzwi, dając dostęp do środków, które normalnie byłyby dla bohatera nieosiągalne.

Przed wykonaniem testu Wpływu, Akolita może obniżyć Subtelność drużyny o 2, by dzięki temu móc użyć wartości Wpływu Inkwizytora zamiast swojej. Wyznacza ją Mistrz Gry, samodzielnie szacując możliwości Inkwizytora. Wartość ta może się zmieniać w zależności od ostatnich dokonań drużyny (sukcesów i porażek), a także jej Subtelności. Mistrz Gry może także wspomóc się wskazówkami na stronie 361.

Jeśli wynik testu poskutkuje utratą Wpływu, ucierpi na tym Wpływ Inkwizytora, nie Akolity, ale efekt ten'.-może mieć.odczuwalne konsekwencje dla drużyny.

Nie używa) imienia Pana swego nadaremno ...

Używanie Wpływu Inkwizytora może okazać się ogromnie pomocne dla Akolitów, ale niesie ze sobą ryzyko rozgniewania go. Niektórzy z Inkwizytorów wolą, by ich podopieczni sami pracowali na swoje sukcesy; ale nawet taki mistrz, który zachęca ich do otwartego korzystania z jego uprawnień, nie zniesie narażania na szwank jego reputacji budowanej często przez dziesiątki lat, a nawet dłużej. Jeśli Akolici notorycznie nadużywają jego Wpływu lub działają na jego szkodę, Inkwizytor powinien zareagować, okazując swoje niezadowolenie i przypominając o konsekwencjach powtarzających się porażek. Reakcje te mogą być różne, tak jak i różni są Inkwizytorzy, ale do powszechnie stosowanych w takich sytuacjach kar należą:

- Odebranie jednemu lub kilku Akolitom możliwości korzystania z Wpływu Inkwizytora.
- Zaprzestanie wszelkich form bezpośredniej komunikacji oraz pomocy.
- Pozbawienie Akolity palca u ręki lub nogi, oka, kończyny albo innej części ciała z możliwością odzyskania jej, jeśli' winowajca zrehabilituje się.
- Nasłanie na Akolitę zabójcy albo całej grupy uderzeniowej jako impuls do podwojenia starań.
- Skazanie Akolity na tortury lub wyznaczoną pokutę.

Subtelność

Subtelność odzwierciedla, jak dyskretnie lub otwarcie zachowują się Akolici, prowadząc śledztwa. Subtelność mieści się w przedziale od 0 do 100 i może być testowana podobnie jak w przypadku cech. Jednak w odróżnieniu od nich, cala drużyna posiada jedną wspólną wartość Subtelności, a Mistrz Gry kontroluje jej wartość w tajemnicy przed graczami, więc ci nie wiedzą, jaki jest jej aktualny poziom. Im wyższy, tym mniej wrogowie i potencjalni sprzymierzeńcy wiedzą o działaniach bohaterów. Im bardziej spada, tym jawniejsze stają się ich posunięcia. Inkwizytorzy i ich Akolici mogą mieć różne podejście do wykonywanych zadań, więc wyż sza Subtelność nie zawsze może być dla nich korzystnym zjawiskiem. Choć wielu Inkwizytorów woli poruszać się po Imperium niepostrzeżenie, by w starciu z przeciwnikami dysponować elementem zaskoczenia, niektórzy' działają całkowicie otwarcie, zakładając, że żywiony powszechnie strach przed Inkwizycją pozwoli wyłowić heretyków spośród pobożnych obywateli. Zarówno wysoki, jak i niski poziom Subtelności, mają swoje wady i zalety w zależności od sytuacji i podejścia Akolitów.

Kontrolowanie Subtelności

Subtelność każdej drużyny wynosi na początku 50. Podczas gry wartość ta zwiększa się i zmniejsza pod wpływem działań Akolitów - im bardziej otwarcie i bezpośrednio będą się zachowywać, tym niższa Subtelność, a im ostrożniej i dyskretniej, tym wyższa. Poziom Subtelności potrafi zmieniać się kilkakrotnie podczas jednego śledztwa, reagujgc na decyzje podejmowane przez bohaterów i zdarzenia losowe, Tabela 8-3: Tor Subtelności na stronie 271 pokazuje działania grupy; brzekładające się na konkretne wartości Subtelności.

I ' Skutki Subtelności

Dla Akolitów służących Inkwizytorowi Subtelność ma ogromne znae/er.ie ze względu na fakt, że może ona zaowocować wieloma daleko idącymi skutkami. Nie jest jednak z góry powiedziane, że jej niska czy wysoka wartość jest lepsza - w zależności od okoliczności obie mają swoje zalety Bez względu na poziom, Subtelność oddziałuje na grę głównie na dwa sposoby Po pierwsze - narracyjnie, wpływając na reakcje Bohaterów Niezależnych, determinując, jakie środki będą dostępne Akolitom i określając, ile o ich posunięciach wiedzą ich wrogowie i sprzymierzeńcy. Po drugie - Subtelność może modyfikować pewne testy, obniżając lub podwyższając ich poziom trudności, w zależności od jej aktualnego poziomu i celu danego testu. Niektóre zadania łatwiej wykonać, jeśli nikt nie zna Akolitów albo jeśli działają oni w przebraniu, z kolei inne mają większe szanse powodzenia, gdy operują oni jawnie.

Skutki narracyjne

Otwartość lub skrytość posunięć Akolitów mogą na różne sposoby oddziaływać na proces narracyjny gry w Dark Heresy. Drużyna działająca zbyt jawnie może zdradzić swoją obecność poszukiwanym kultystom, dając im tym samym mnóstwo czasu na ucieczkę lub przygotowanie zasadzki. Z drugiej strony, jeśli zachowują nadmierną dyskrecję, mogą mieć spore problemy z przekonaniem lokalnych władz o wadze zagrożenia, a nawet o własnych możliwościach i kompetencjach.

Kiedy dla danej sceny istotne znaczenie ma otwartość lub skrytość Akolitów, Mistrz Gry wykonuje test Subtelności, używając jej aktualnej wartości wspólnej dla całej grapy. Jeśli test zakończy się sukcesem, działania Akolitów uznawane są za subtelne dla celów danego wydarzenia albo danej sceny, co przykładowo oznacza, że kultyści czy Egzekutorzy nie wiedzą nic o ich posunięciach. W przypadku porażki działania Akolitów stają się jawne - o wszystkim dowiadują się kultyści,po tawernach zaczynają krążyć plotki o nieznajomych, którzy nagle pojawili się w okolicy albo wieści o poczynaniach bohaterów' docierają do uszu Egzekutorów.

W zależności od potencjalnych konsekwencji dla prowadzonej" narracji, Mistrz Gry może wykonać test, kiedy Akolici podejmą określoną akcję albo dopiero wtedy, kiedy jej skutki staną się jawne. Na przykład jeśli bohaterowie podają się za uczonych z innego świata, próbując dzięki temu zinfiltrować gildię podejrzaną o handel zakazanymi księgami, Mistrz Gry może wykonać test Subtelności, gdy ci będą się przedstawiać, by określić, czy członkowie gildii słyszeli pogłoski o przybyciu Akolitów Inkwizytora lub o nieznajomych, śledzących poczynania ich organizacji. Członkowie gildii mogą zaproponować Akolitom po kieliszku szlachetnego amaseku, jednak w' przypadku porażki w teście Subtelności trunek może być zatruty albo może to być tylko gra na zwłokę, gdy gospodarze oczekują przybycia wezwanych przez siebie zauszników A zatem to, kiedy wykonać test Subtelności, zależy od preferencji i instynktu Mistrza Gry. Test ten, podobnie jak w przypadku innych testów, jest potrzebny tylko w'tedy, gdy jego wynik ma wpływ' na historię.

Biorąc pod uwagę jej skutki dla narracji, Subtelność potrafi dostarczyć świetnych okazji do odgrywania ról. Jeśli gracze zdecydują się: otwarcie działać jako Akolici Inkwizytora, nawet potężni i wpływow i *ludzie okaźi^ im najgłębszy szacunek* i *poważanie (a* przynajmniej stając przed nimi twarzą w twarz), natomiast dokładnie te same osoby ■ mogą potraktować ich z lekceważeniem, a nawet otwartą pogardą, ' gdy nie będzie im znana ich tożsamość. Nawet jeśli dany BN oferuje : te same usługi czy informacje, bez względu na poziom Subtelności Akolitów, to sama natura interakcji z nim może już być bardzo różna. Barman w' każdym przypadku sprzeda Akolitom napitki i podzieli się najświeższymi plotkami, ale jeśli drużyna zachowywała dyskrecję, może dolać wody do ich trunków, a wręcz lekko sobie z bohaterów pokpiwać. Jeśli jednak będzie wiedział kim są, może zachowywać się bardzo usłużnie - poda im najlepszy amasec i odmówi przyjęcia zapłaty, co dobitnie pokaże, że naw'et najlepsze przebranie zdało się na nic. W takiej sytuacji Akolici staną przed wyborem, czy mimo wszystko dalej trzymać się swej roli, czy też zrobić użytej ze swojej reputacji.

Tabela 8-3: Tor Subtelności

Poziom Subtelności	Przykładowe działania
01-10	Akolici noszą rzucające się w oczy pancerze i stroje, przyozdobione symbolami Inkwizycji, a trzy maleńkie, skrzy oznajmiają icb przybycie. Drużyna osiąga większość celów, wydając rozkazy innym w imię Inkwizycji i głośno gr się im sprzeciwić.
11-20	Akolici osiągają cele, wykorzystując swoją reputację i otwarcie prezentują symbole swojej przynależności i służby i zwykłych obywateli zachowują się bezceremonialnie i bezpośrednio, gotowi odpowiedzieć przemocą na próbę u
21-30	Mając do czynienia z domniemanym kultystą, Akolici otwarcie atakują z zamiarem pojmania go i poddania przesł
3D40	Choć na ogół nie powołują się na instytucję Inkwizycji, Akolici mimo wszystko preferują bezpośrednie podejście. przemoc. Noszona przez nich ciężka broń zwraca uwagę, zwłaszcza miejscowych Egzekutorów.
41-50	Akolici nie zawracają sobie zbytnio głowy próbami ukrycia swej broni, pancerzy czy intencji, jednak starają się do siebie uwagi i nie obnoszą się ze swoją przynależnością.
51-60	Mając do czynienia z domniemanym kultystą, Akolici śledzą go, obserwują jego posunięcia z daleka i wypytują o
61-70	Akolici dokładają wszelkich starań, by ukryć swą obecność przed wrogami i nic ściągać na siebie uwagi miejscow by unikać agresywnych starć, nawet z niższymi rangą członkami heretyckich organizacji.
71-80	Akolici prowadzą śledztwo pod przykrywką. Jeszcze przed swoim przybyciem działają, przyjmując fałszywą tożs heretyków i zniszczyć ich organizację od środka.
81-90	Zaskoczenie zajmuje jedno z najważniejszych miejsc w repertuarze Akolitów. Działają oni z wielką ostrożnością, i prawdziwą tożsamość do chwili, gdy przychodzi czas uderzyć.
91-100	Ani nie widziano, ani nie słyszano. Akolitów albo tak udoskonalili oni,sztukę zmiany tożsamości, że nikt nie pode

Subtelność)ako modyfikator testów

Często sukces działań Akolity zależy od tego, jak dyskretnie lub otwarcie cała grupa zachowywała się wcześniej. Infiltracja przestępczego półświatka może stać się o wiele trudniejsza, jeśli wszyscy będę oglądać się za siebie w obawie przed Inkwizycję. Kiedy bohater wykonuje test, którego wynik zależy od tego, jak znana jest drużyna, Mistrz Gry może uznać Subtelność grupy za modyfikator tego testu. Na początku musi on rozstrzygnąć, czy dla podejmowanej przez Akolitę akcji korzystniejsza jest otwartość czy dyskrecja. Poniżej znajduję się przykłady działań, którym sprzyja Subtelność i takich, dla których lepsza jest otwartość.

Przykłady działań, którym sprzyja Subtelność:

- Wykorzystanie umiejętności blef do charakteryzacji, by ukryć tożsamość Akolity.
- Użycie umiejętności plotkowanie do zdobycia informacji w przestępczym półświatku lub wypytywanie innych nieufnych osób.
- Wykorzystanie umiejętności ukrywanie się do śledzenia, by niepostrzeżenie podążać za domniemanym kultystą.
- Wykorzystanie umiejętności przetrwanie do tropienia, by namierzyć podejrzanego o zabójstwo.

Przykłady działań, którym sprzyja otwartość:

- Użycie umiejętności przekonywanie, by zrobić wrażenie na sędzi *Adeptus Arbites.*
- Wykorzystanie umiejętności dowodzenie do przerażania, by powstrzymać oddział Egzekutorów od ucieczki przed potwornym *xenos.*
- Użycie umiejętności plotkowanie wobec posłusznych Imperatorowi obywateli.
- Użycie umiejętności przesłuchiwanie, by wydobyć informacje od opornego kultysty.

Następnie Mistrz Gry wykonuje test w oparciu o Subtelność grupy. Jeśli zakończy się on sukcesem, Akolita otrzyma premię +20 do testów związanych z działaniem, któremu sprzyja Subtelność lub karę -20, jeśli dla danego działania korzystniejsza jest otwartość. Analogicznie w przypadku, gdy test Subtelności zakończy się porażką, Akolita poniesie karę -20, jeśli działaniu sprzyja Subtelność, ale zyska premię +20, jeśli w danym przypadku korzystniejsza jest otwartość. W zależności od okoliczności i specyfiki zadania, modyfikator ten może dotyczyć tylko jednego rzutu albo całej serii testów opartych na różnych umiejętnościach.

Oczywiście nie na każdy test Subtelność powinna mieć wpływ Przed wykonaniem testu Subtelności, którego wynik ma zmodyfikować używanie umiejętności przez Akolitę, Mistrz Gry musi zastanowić się, czy dany BN w ogóle wie o Akolitach, a jeśli tak, to czy ma to większe znaczenie. Przy prawidłowym wykorzystaniu, ten skutek Subtelności nadaje jeszcze większej wagi wyborom Akolitów Przypomina graczom, że każde ich działanie ma swoje konsekwencje, a świat reaguje na decyzje, jakie podejmuję.

Zdobywanie Subtelności

Jak już zostało zaznaczone, wartość Subtelności grupy nie jest stała ■ i zmienia się w wyniku działań Akolitów. Inaczej niż w przypadku cech, poziom Subtelności często waha się i wielokrotnie rośnie i maleje podczas rozgrywanej przygody, reagując na decyzje graczy i ich postępowanie. Akolici mogę zwiększać swoją Subtelność, jeśli zachowują się w sposób mający ukryć ich obecność lub zmylić wrogów. Działanie potajemnie, przebiegle i ogólnie nie wychylanie się poskutkuje wysokim .poziomem Subtelności, a co za tym idzie, więżącymi się z nim konsekwencjami, tymi pozytywnymi i negatywnymi.

To, kiedy Akolici zyskają Subtelność, zależy od Mistrza Gry. Za każdym razem, kiedy bohater robi coś, co ma na celu ukrycie jego obecności albo wprowadzenie w błąd odnośnie poczynań i zamiarów drużyny, Mistrz Gry może podnieść Subtelność grupy. Choć czasami poczynania Akolitów nastawione są konkretnie na zwiększenie Subtelności, może to nastąpić jako skutek uboczny ich działań. Podejmując decyzję, jak zabrać się do danego zadania, bohaterowie muszą wziąć pod uwagę potencjalne konsekwencje dla przyszłych scen; jeśli postanowią ukryć swoją obecność i zataić prawdziwą tożsamość, mogą powstrzymać lokalne władze przed ingerowaniem w prowadzone przez nich śledztwo, ale te same władze nie muszą uwierzyć w ich wersję wydarzeń, jeśli ktoś przyłapie Akolitów na włamaniu do posiadłości skorumpowanego możnowładcy. Istnieje wiele sposobów na podniesienie Subtelności, oto przykłady:

- Oszustwo: Kłamstwa, przebrania i fałszywca tożsamość mogą pomóc w ukryciu obecności Akolitów i zmyleniu wrogów Często rozpoczynając śledztwo, bohaterowie posiadają znikomą lub w ogóle zerową wiedzę o swym prawdziwym przeciwniku, mogą więc zyskać przewagę, dopilnowując, by przeciwnik znalazł się w analogicznej sytuacji względem nich samych. W końcu jak mówią wszyscy Inkwizytorzy - wiedza to potęga. Kiedy Akolicie uda się kogoś zwieść, Mistrz Gry może podnieść Subtelność grupy Ilość zyskanych punktów Subtelności zależy od rozmiarów oszustwa oraz od tego, kto został oszukany. Jeśli jest to osoba ważna dla śledztwa, Subtelność grupy może znacząco wzrosnąć. Z drugiej strony, jeśli to ktoś jedynie drugorzędnie związany z głównym nurtem akcji, wzrost ten będzie niewielki. Mistrz Gry może również wziąć pod uwagę osobowość i reputację danego Bohatera Niezależnego. Człowiekowi, który notorycznie robi z igły widły i mija się z prawdą, pewnie mało kto uwierzy, jeśli zacznie rozpowiadać, jak to odwiedzili go Akolici Inkwizytora.

Kombinacja Subtelności i Wpływu

Subtelność i Wpływ łączą się ze sobą na wiele sposobów Podczas gdy Wpływ częściowo odzwierciedla, na ile wr danym sektorze słyszano o osiągnięciach i dokonaniach każdego z akolitów, Subtelność pokazuje wiedzę o obecnych posunięciach całej grupy i miejscu jej pobytu w skali lokalnej. Ogólnie rzecz biorąc, skutki Subtelności są krótkoterminowe, podczas gdy Wpływ działa długotrwale. Poziom Wpływu rzadko podlega wahaniom i dzieje się to powoli, a większe zmiany dokonują się na przestrzeni czasu, natomiast Subtelność może wielokrotnie rosnąć i spadać nawet w krótkim okresie. Wpływ i Subtelność kształtują grę na inne sposoby i zazwyczaj dają o sobie znać w innych sytuacjach, jednak może zdarzyć się tak, że będą istotne dla tego j samego testu czy tej samej sceny. Zdarzają się również przypadki, gdy Subtelność oddziałuje na Wpływ i vice versa. Mistrz Gry. decyduje, kiedy ważne są i Wpływ, i Subtelność, a kiedy jedno wpływa na drugie. Ramki takie jak ta, zawierające przykłady i sugestie dla Mistrza Gry, które podpowiadają, jak radzić sobie z kombinacją Subtelności i Wpływu, znaleźć można w całej sekcji.

m

Subtelność a zmiany Wpływu

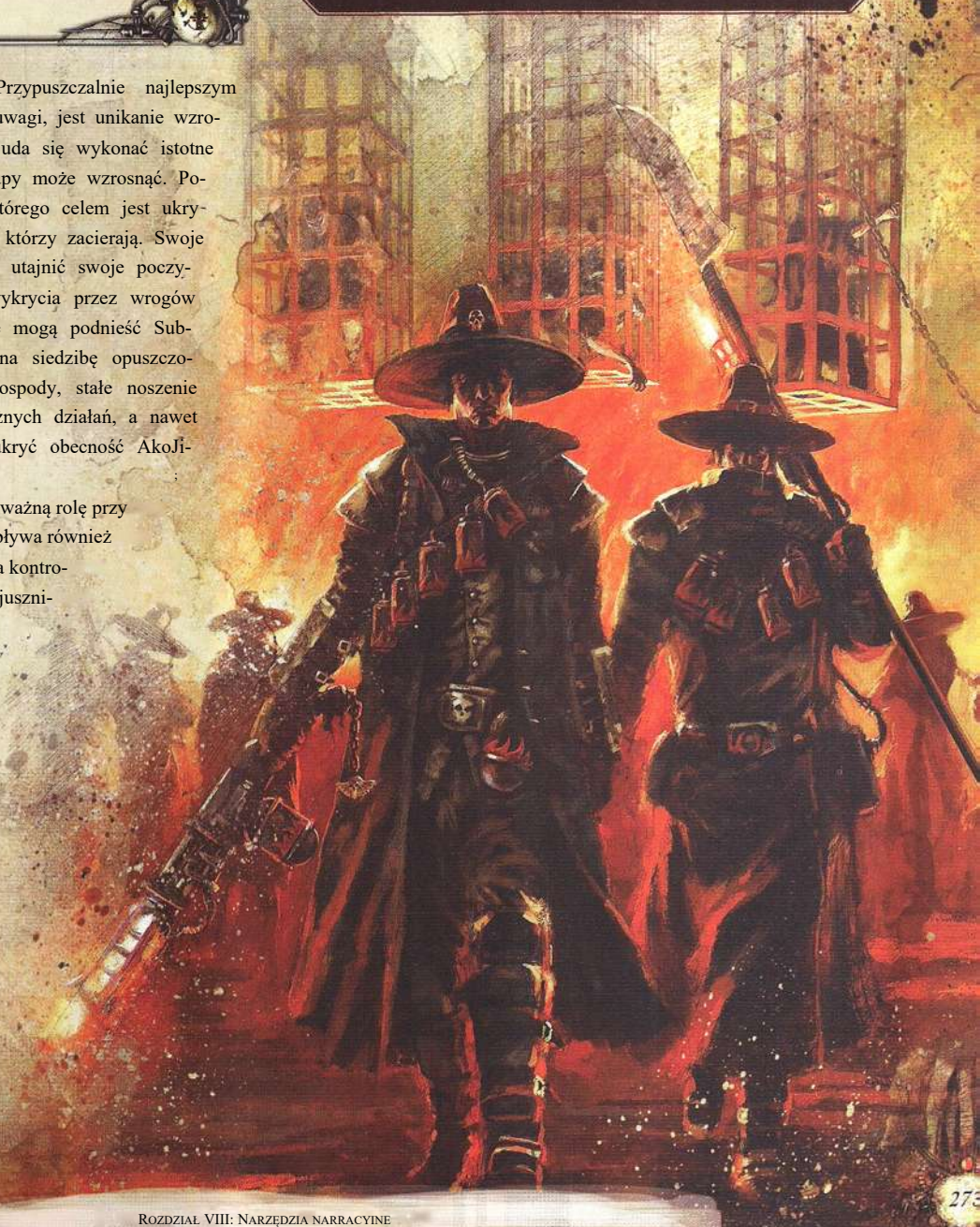
Niejednokrotnie wydarzenia, których efektem jest wzrost lub spadek Wpływu, mają miejsce podczas prowadzonego śledztwa lub wykonywanego zadania. Akolita może dokonać czegoś' niezwykłego i zapierającego dech w piersiach, ale jego reputacja niewiele na tym zyska, jeśli o wyczynie wiedzę jedynie jego najbliżsi towarzysze. Podobnie w przypadku druzgocącej porażki - nie zmieni ona znacząco sposobu postrzegania bohatera, jeśli nikt nie połączy incydentu /. jego osobą. Kiedy Akolita ma zyskać lub stracić Wpływ, Mistrz Gry może uznać, że aktualny poziom Subtelności grupy może złagodzić nieco ten efekt. MG wykonuje test Subtelności w oparciu o aktualną wartość Subtelności grupy. W przypadku sukcesu obniża zyskiwany lub tracony Wpływ o 1 za każde 2 stopnie sukcesu. Subtelność grupy staje się tymczasowo porównywalna z Wpływem Akolity; jeśli przez samą naturę danego wydarzenia łatwo połączyć z nim osobę Akolity, Subtelność grupy nie powinna tu mieć znaczenia i być brana pod uwagę.

- Ukrywanie się i przebiegłość: Przypuszczalnie najlepszym sposobem, by zbytnio nie zwracać uwagi, jest unikanie wzroku niepowołanych. Kiedy Akolicie uda się wykonać istotne zadanie po kryjomu, Subtelność grupy może wzrosnąć. Podobny efekt może dać działanie, którego celem jest ukrycie obecności bohaterów. Akolitom, którzy zacierają. Swoje ślady i ogólnie robią co mogą, by utajnić swoje poczynania, zapewne uda się uniknąć wykrycia przez wrogów Do przykładowych czynności, które mogą podnieść Subtelność drużyny należą: wybranie na siedzibę opuszczonego habitatu, a nie popularnej gospody, stałe noszenie przebrań podczas podejmowania różnych działań, a nawet używanie mocy psionicznych, by ukryć obecność AkoJitów przed umysłami innych osób.

Choć zachowanie bohaterów odgrywa ważną rolę przy określaniu ich Subtelności, na jej poziom wpływa również wiele innych czynników' pozostających poza kontrolą postaci, takich jak dostępne w rogom i Sojusznikom formy przekazywania informacji czv skłonność miejscowych do plotek. Kiedy Subtelność grupy rośnie, jej wartość wzrasta losowo, co Mistrz Gry określa i kontroluje w tajemnicy przed graczami. W konsekwencji, choć poznają oni początkową wartość swojej Subtelności, to gdy tylko zaczną wpływać na nią różne wydarzenia, nie będą już w stanie dokładnie jej. określić. Kiedy Mistrz Gry uzna, że coś spowodow ało w'/.rost Sub-' telności Akolitów, zazwyczaj podnosi się: ona o lk5. W przypadku naprawdę istotnych' osiągnięć- czy kluczowych wydarzeń, -Akolici mogą'zyskać lklO punków subtelności. W obu przypadkach, w zależności od okoliczności i poczynań bohaterów, Mistrz'' Gry może uwzględnić przy rzutach dodatnie bądź ujemne modyfikatory. Na przykład: Akolita, który pod przybranym nazwiskiem wynajmuje pokój dla grupy może zyskać lkS-2 Subtelności, podczas gdy prowadzenie interesów, posługując się fałszywą tożsamością, z dokładnie obmyśloną historią, starannym przebraniem i kompletem podrobionych dokumentów^ może podnieść Subtelność aż o IklO+l.

Przykład

Akolici znajduję się na szczycie kopca Desoleum, gdzie badają oznaki niedozwolonej aktywności psionicznej w okolicach posiadłości rodziny Nellos. Dave postanawia, że jego postać, Lorr, poda się za dalekiego krewnego, który przybył z wizytą z innego świata, a inni Akolici będą udawać jego służących i ochroniarzy Kiedy Lorr przedstawia się jako Garbon Hrave, Dave wykonuje test blefu, wygrywa test przeciwstawny i zdobywa 4 stopnie sukcesu. Mistrz Gry uznaje, że przebranie Łona i ujmyślona przez niego historia przekonują rodzinę i nic (póki co j nie wzbudza podejrzeń familii ani jej sąsiadów Mistrz Gry w tajemnicy wykonuje jeszcze rzut lkS+1 i podnosi Subtelność grupy o jego wynik, w tym wypadku 3.



SUBTELNOŚĆ A TESTOWANIE WPŁYWU

By skutecznie używać Wpływu, Akolita musi powołać się na swoje imię i reputację. Wprawdzie da się używać Wpływu, będąc incognito - rzucając nazwiskami czy niejasnymi groźbami - ale często jest to dużo trudniejsze. Podobnie w sytuacji, kiedy bohater działał bardzo subtelnie - gdy wreszcie zdecyduje się ujawnić swoją prawdziwą tożsamość, inni mogą mu nie uwierzyć. Kiedy Akolita próbuje użyć Wpływu podczas śledztwa, Mistrz Gry powinien odpowiedzieć sobie na pytanie, czy Subtelność grupy ma w tym przypadku znaczenie, jeśli tak, MG może wykonać test Subtelności, by określić modyfikator do testu Wpływu akolity, tak jak robi to z każdym innym testem, którego wynik zależy od Subtelności.

UTRATA SUBTELNOŚCI

Wiadomo już, że działania Akolitów mogą podnieść ich Subtelność, ale warto pamiętać, że mogą też ją obniżyć. Jeśli bohaterowie zachowują się w sposób zdradzający ich obecność lub zamiary, Mistrz Gry może zdecydować się zmniejszyć ich Subtelność, podobnie jak zwiększa ją za akcje wykonywane potajemnie. Trudno zachować wysoką Subtelność, kiedy prowadząc śledztwo Akolici uciekają się do bezpośredniej konfrontacji, nadmiernie korzystają z rekwizycji, obnoszą się z okazałą bronią i opancerzeniem, powołują się na swoją reputację i uprawnienia, i ogólnie na lewo i prawo zaznaczają swoją obecność. Taka taktyka może poskutkować na krótką metę, ale bohaterowie muszą mieć na uwadze swoje główne cele, by w ostatecznym rozrachunku nie utrudnić sobie ich realizacji. Kiedy zachowanie postaci zwraca na nie uwagę innych ludzi, zdradzając ich obecność, poczynania czy zamiary, Mistrz Gry w tajemnicy obniża Subtelność grupy o wartość adekwatną do sytuacji. Oto przykłady działań zmniejszających Subtelność:

- Wykorzystywanie władzy: Czy to prymitywny, dziki świat, czy gęsto zaludnione miasto-kopiec, pogłoski o obecności przedstawicieli Inkwizycji rozchodzą się z prędkością światła. Jeśli Akolici powołują się na związki z tą organizacją, by otworzyć sobie drzwi, rozwiązać języki albo zatrzymać podejrzanych, miejscowa ludność, ale i wrogowie szybko o wszystkim się dowiedzą i to nawet w przypadku, gdy bohaterowie korzystali ze swych uprawnień w prywatnych sytuacjach. O ile dokładnie spadnie Subtelność w wyniku wykorzystywania władzy zależy od tego, czy świadkowie takiego zachowania Akolitów są godni zaufania i dyskretni oraz na ile publiczne były okoliczności zdarzenia.
- Zastraszanie: Nieważne czy groźbą jest gniew Imperatora, czy tylko rozbita warga, zastraszanie na ogół zwraca uwagę na Akolitę, niezależnie od tego, czy ofiara wie, kim on jest. Wartość Subtelności traconej w wyniku takiego działania zależy od wagi groźby, znaczenia i reputacji strony zastraszanej, tego, czy bohater spełni groźbę oraz innych czynników, które Mistrz Gry uzna za istotne.
- Walka: Za każdym razem, gdy bohaterowie angażują się w konflikt, ich Subtelność może spaść. Nawet jeśli nie zostawią żadnych świadków i nie będzie można połączyć ich z danym zajściem, trupy i zniszczenia prowokują plotki, przez co nie będzie łatwo przeczekać, aż sprawa przycichnie. W tym przypadku także nie ma znaczenia, czy miejscowi widzą w Akolitach przedstawicieli Inkwizycji, czy też mają ich jedynie za sprawiających kłopoty nieznajomych. Wartość, o jaką zmniejsza się Subtelność dmżyny zależy od skali konfliktu oraz skłonności świadków do puszczenia farby. To, jakim typem broni posłużyli się Akolici i czy jest ona odpowiednia w danym środowisku, również może mieć na to wpływ Strzelanina z użyciem pistoletów laserowych i karabinów maszynowych nie jest w Podkopcu niczym niezwykłym, ale starcie na karabiny grawitonowe i miecze psioniczne to już zupełnie co innego.

Kiedy Akolici tracą Subtelność, jej wartość maleje losowo, podobnie jak w przypadku wzrostu. W zależności od znaczenia i skali danego działania, Subtelność Akolitów może spaść o lk5 lub IklO, a wynik rzutu może być dodatkowo modyfikowany przez Mistrza Gry. Kiedy Akolici angażują się w dyskretne i jawne działania, ich Subtelność będzie się stale zmieniać. Ostrożne kroki podejmowane, by ukryć obecność Akolitów' mogą zdać się na nic, jeśli wybuchnie w^lka. Z kolei, gdy drużyna głośno oznajmi swoje przybycie w imię Inkwizycji, a następnie zapadnie się pod ziemię, jej wrogowie mogą (niesłusznie) założyć, że bohaterowie dali za wygraną i opuścili okolicę. Podsumowując, Subtelność jest wartością zmienną i - do pew nego stopnia - samookreślającą. Jeśli Akolici działają jawnie, trudniej będzie im ukryć przyszłe posunięcia. Analogicznie grupa, która do tej pory preferowała dyskrecję i przebiegłość, może mieć problem ze zwróceniem na siebie uw'agi, nawet jeśli będzie tego chciała.

PRZYKŁAD

Podczas gdy Łotr ostrożnie wypytuje patriarchę rodu Nellos, reszta drużyny wymyka się, by włamać się do sąsiedniej posiadłości i trochę pomyszkować. Pomimo starań, by załatwić sprawę po kryjomu, wszystko kończy się dokładnie odwrotnie i Akolici muszę salwować się ucieczkę, zabijając i raniąc po drodze kilku strażników. Mistrz Gry dochodzi do wniosku, że taki incydent zwrócił uwagę bardzo wielu ludzi i poderwał wszystkie okoliczne domostwa na równe nogi. Zmniejsza Subtelność grupy o lklO+3. Chociaż robi to w tajemnicy przed graczami, ci z pewnością podejrzewają, że takie partactwo będzie ich kosztować utratę wielu punktów Subtelności.

OKREŚLANIE SUBTELNOŚCI

Jednym z czynników, który odróżnia Subtelność od innych cech i dostępnych graczom środków, jest fakt, że kiedy wydarzenia wpłynęły już na jej początkową wartość, graczom nie jest znany jej aktualny poziom. Wprawdzie zazwyczaj są świadomi, kiedy ich Subtelność się zmienia oraz czy rośnie, czy maleje, ale nie mają pojęcia o ile. W niektórych przypadkach Mistrz Gry może jednak obniżyć lub podnieść Subtelność grupy bez jej wiedzy - jeśli na przykład Akolici nie zdają sobie sprawy, że wrogom udało się przechwycić ich transmisje głosowe. Biorąc pod uwagę, że różne sytuacje stale powodują wahania poziomu Subtelności, z czasem graczom coraz trudniej jest oszacować jej aktualną wartość. Oddaje to niepew ną naturę śledztw prowadzonych pod przykrywką lub innych ukradkowych działań i pomaga utrzymać atmosferę tajemnicy i paranoi, będącą istotną częścią Dark Heresy. Choć Akolici nigdy nie mogą być pewni, na ile. ich wrogowie i sojusznicy wnędzą o ich obecności, kwestia ta jest niezwykle istotna przy podejmowaniu wielu decyzji. Załóżmy, że bohaterowie zastanawiają się, czy zinfiltrować kryjówkę kultystów potajemnie, *asy* też wedrzeć się tam siłą - świadomość, że przeciwnicy spodziewają ść intruzów i zaostrzyli środki bezpieczeństwa bardzo by im pomogła. Mogą więc spróbować zorientować się, czy do tej pory udało im się pozostać niezauważonymi, wypytując miejscowych, prowadząc obserwację i pddf słuchując transmisje wrogów. Dzięki takim posunięciom, gracze mogą' zdobyć pewne informację na temat aktualnej Subtelności grupy -

Tabela 8-4: Przykłady określania Subtelności

Test	Wyniki testu umiejętności			
Akolici próbuję...	**3 stopnie porażki:**	**1 stopień porażki:**	**1 stopień sukcesu:**	**3 stopnie sukcesu:**
Obserwować domniemanych kultystów Ametystowej Dłoni, by określić, czy grupa zdaje sobie sprawę, że jest przedmiotem śledztwa (test spostrzegawczości)	Przez pomyłkę Akolita śledzi niewłaściwą osobę. Gracze (błędnie) uznają, że kultyści nie mają pojęcia o ich obecności, przez co są kompletnie nieprzygotowani na atak następnego dnia.	Akolita przedwcześnie kończy obserwację, przekonany, że kultyści nie mają pojęcia o ich obecności. Jednak chwila jego obecności zostanie wykryta albo zostanie zaatakowany.	Akolita podąża za kultystą na spotkanie członków Ametystowej Dłoni, podczas którego dowiaduje się, że grupa istotnie zdaje sobie sprawę z bycia przedmiotem śledztwa. Premia z Subtelności wynosi 2.	Akolicie dodatkowo udaje się podsłuchać, że kultyści planują zapobiegawczy atak na drużynę.
Wypytać ludzi w okolicznych gospodach i na targowiskach, by zorientować się, czy ktokolwiek zdaje sobie sprawę z ich obecności (test plotkowania)	Mistrz Gry informuje graczy, że ich premia z Subtelności wynosi 1 (choć naprawdę wynosi d). Akolici uważają, że wszyscy wiedzą o ich posunięciach, przez co zaczynają działać pochopnie i lekkomyślnie.	Choć Akolici poświęcili cały dzień, nie są ani trochę mądrzejsi. Niestety, dodatkowo zyskują sobie krążącą coraz szerszej kręgi reputację osób z gestem i niestroniących od trunków, przez co ich Subtelność spada.	Poświęciwszy dzień na obejście miejscowych gospód, Akolici dochodzą do wniosku, że mało kto wie o ich obecności. Obecna premia z Subtelności wynosi d.	Akolici dodatkowo poznają nazwisko osoby, która ich poszukuje - być może to nowy trop.

Podejmowanie próby

Przy podejmowaniu próby określenia aktualnego poziomu Subtelności gracze musz| najpierw zadecydować, co właściwie próbują odkryć Akolici i jak planują tego dokonać. Bohaterowie mogę na przykład chcieć zorientować się, czy miejscowi plotkuję o nieznajomych, którzy ostatnio pojawili się w okolicy albo czy szef przestępczego światka wie już, że kilku jego zastępców ostatnio przeniosło się na tamten świat w wyniku strzelaniny W zależności od tego, co zamierzaję Akolici, Mistrz Gry wyznacza odpowiednie testy, które określę wynik ich starań. Choć istnieje całe mnóstwo różnych sposobów, dzięki którym gracze mogę próbować określić Subtelność swojej drużyny, najczęściej więżę się one z umiejętnościami spostrzegawczość i plotkowanie. Oto przykłady takich działań:

- Wypytywanie: Często najlepszym sposobem, by zorientować się, jak wiele wiadomo innym o posunięciach grupy, jest najzwyczajniejsze w świecie wypytanie miejscowych. Akolici muszę być jednak bardzo ostrożni. Takimi pytaniami łatwo przypadkowo zwrócić na siebie uwagę, rozbudzić ciekawość wypytywanych i skłonić ich do drężenia tematu. Z tego powodu zadawane pytania powinny być możliwie jak najbardziej ogólne lub niejednoznaczne, ale to z kolei może skończyć się uzyskaniem nie tych informacji, które byty przedmiotem dociekań. Metoda ta opiera się głównie na umiejętności plotkowanie.
- Obserwacja: Akolici mogę próbować określić swoję Subtelność, obserwujęc innych. Czynność ta może polegać na ogólnym przyględaniu się miejscowym i podsłuchiwaniu rozmów, ale i na śledzeniu domniemanego heretyka, by sprawdzić, czy nie zdradzi czegoś swym zachowaniem. Strategia ta niesie ze sobę mniejsze ryzyko obrócenia się przeciwko Akolitom, ponieważ nie angażuję się oni w bezpośrednie interakcje. Niemniej jednak, jeśli za cel obiorę sobie niewłaściwe osoby albo miejsca, stracę tylko czas i niewiele się dowiedzę. W przypadku tej metody

,■ najczęściej stosuje się testy spostrzegawczości.

- Badanie: Akolici mogę także próbować dowiedzieć się, na ile tajne okazały się ich działania, badajęc zapisy i dane - zwłaszcza w przypadku lepiej rozwiniętych światów W tej kategorii mieści się zarówno zdalna infiltracja infosieci, jak i przeględanie zapisów w miejscowym *Administratura Officio.* Uzyskanie dostępu do takich informacji, a także zrozumienie ich wymaga, zazwyczaj specjalistycznych umiejętności i wiedzy, jako że należy ominąć zabezpieczenia czy rozszyfrować zakodowane dane. Potrzebne mogę okazać się tak różnorodne umiejętności jak korzystanie z technologii, zabezpieczenia lub lingwistyka.

Prób określenia Subtelności nie powinno się podejmować niefrasobliwie. Wymagajęone od Akolitów wyłowienia informacji z wielu źródeł, co zazwyczaj pochłania mnóstwo czasu. Ile dokładnie, zależy od Mistrza Gry, ale najczęściej będzie to większość dnia albo i dłużej. Do tego bohaterowie muszę zachować najwyższą ostrożność, inaczej próba wybadania, czy udało im się zachować swoje działania w tajemnicy, obróci się przeciwko nim i zdradzi wrogom obecność drużyny. W wielu sytuacjach Akolici mogę zdecydować się poświęcić więcej czasu tej czynności lub przeciwnie - zakończyć jęw czasie krótszym niż zasugerował Mistrz Gry. W pierwszym przypadku mogę dzięki temu zapewnić sobie premię do testu umiejętności, w drugim - karę.

Test umiejętności, mający ułatwić określenie wartości Subtelności, wykonuje tylko jeden z Akolitów (chyba że Mistrz Gry /adecyduje inaczej), ale może on skorzystać z pomocy pozostałych, jeśli okoliczności daję ku temu podstawę. Jeśli w zadaniu tym bierze, udział zbyt wielu bohaterów, efekty mogę być zgoła odwrotne od zamierzonych i nie będzie dało się uzyskać jasnego obrazu sytuacji. Powstanie swego rodzaju „kabina pogłosowa", w której do Akolitów, wracać będę ich własne pytania, tworząc fałszywe złudzenie, żćttó ktoś inny interesował się drużynę. Z grubsza można przyjęć, że gracze mogę spróbować określić swoję Subtelność w czasie nawet o połowę krótszym niż wyznaczył Mistrz Gry, ale otrzymają karę -30 do związanych z tym testów, natomiast poświęcenie dw ukrotnie więcej czasu dai premię +20.

ifcp? ZMIAŃA LOKACJI

pr Imperium jest podzielonym tworem, rozciągają- :: cym się na cały ogrom galaktyki. Choć światy w obrębie ^ tego samego systemu mogą wymieniać informacje korzystając z przeróżnych konwencjonalnych sposobów, komunikacja międzygwiezdna wymaga udziału posłańców lub Astropatów. Zazwyczaj są to metody kosztowne, powolne lub zawodne, a na ogół charakteryzują je wszystkie te trzy cechy naraz. Do tego, bez względu na to, czy informacje przekazywane są astropatycznie, czy za pośrednictwem gońca, podróżującego statkiem kosmicznym, komunikacja międzygwiezdna jest zależna od kaprysów Osnowy, z czym łączą się ogromna nieprzewidywalność i niebezpieczeństwo. Z tych powodów reputacja drużyny nieprędko dotrze z jednego systemu gwiezdnego do drugiego. Mało tego - Akolici mogą dolecieć do celu zanim pojawią się tam pogłoski o ich ostatnich wyczynach.

Kiedy grupa podróżuje do nowego systemu, rzuć 2kl0. Jeśli Subtelność Akolitów wynosi powyżej 50, odejmij wynik rzutu od jej wartości (do minimum 50). Jeśli Subtelność drużyny wynosi poniżej 50, dodaj wynik rzutu do jej wartości (do maksimum 50).

Mistrz Gry może uwzględniać modyfikatory tego rzutu w zależności od sytuacji. Przykładowo, jeśli Akolici podróżują do systemu regularnie utrzymującego kontakt ze światem, który właśnie opuścili, Mistrz Gry może dodać modyfikator -5, natomiast jeśli ich celem jest dziki świat, który jedynie sporadycznie wymienia wieści z resztą Imperium, modyfikator może wynieść +10 lub więcej. Dodatkowo, wedle uznania Mistrza Gry, przy zmianie lokacji mogą mieć znaczenie opcje dostępne przy BL ^tworzeniu postaci, które wpływają na początkową/&k KpL. wartość Subtelności. JSIs

Normalnie przy próbie określenia Subtelności Akolici wykonują jeden test umiejętności. Jednak w zależności od okoliczności i planu drużyny, Mistrz Gry może zarządzić kilka testów, czasami wskazując różnych bohaterów. Ponadto próba taka może obejmować kilka scen. Załóżmy, że Akolici postanawiają przestudiować zapisy w miejscowym komisariacie Sankcjonitów, by sprawdzić, co lokalne władze wiedzą o ich poczynaniach. Muszą więc uzyskać dostęp do tych zapisów i nie dać się przy tym nakryć, co przekreśliłoby ich wysiłki. Zadanie to może rozciągnąć się na.kilka scen, podczas których bohaterowie będą włamywać się do komisariatu, szukać właściwych dokumentów, unikać patroli i starać się uciec, tak, by nikt nie zauważył ich obecności. Dzięki temu próba określenia Subtelności może stać się głównym punktem sesji i ekscytującą przygodą samą w sobie.

Mistrz Gry w tajemnicy wykonuje testy umiejęt- (ilości konieczne do określenia Subtelności, aby gracze nie znali ich wyniku. Jeśli test zakończy się sukcesem, MG opisuje rezultat, swoją na/racją dając drużynie jakieś pojęcie na temat jej Śub- _ ri telności. Dodatkowo ujawnia aktualną premię / Subtelności (pierwszą cyfrę wartości Subtelności). A

RYZYKO ZWIĄZANE Z PORAŻKĄ

W przypadku porażki w teście umiejętności, Mistrz Gry również opisuje graczom rezultat. W przypadku mniej niż dwóch stopni porażki, MG może oznajmić Akolitom, że podejmowane przez nich działania nie dały jednoznacznej odpowiedzi. Jednak jeśli test zakończył się dwoma lub więcej stopniami porażki, próby bohaterów daję mylące wyniki, a Mistrz Gry podaje im nieprawdziwą wartość premii z Subtelności. To, jak zwodnicze okażą się rezultaty tak druzgocącego niepowodzenia, zależy od stopni porażki oraz od specyfiki sytuacji. Wartość, jaką MG podaje graczom różni się od prawdziwej premii z Subtelności o tyle, ile stopni porażki padło w teście. Decyduje on też, czy ujawniona przez niego fałszywa liczba będzie wyższa czy niższa od prawdziwej, dopasowując to do swojego opisu wydarzeń. Istnieje wiele różnych możliwości tego, co może się stać, w zależności od metody, jaką wybrali Akolici. Tabela 8-4 Przykłady określania Subtelności na stronie 275 prezentuje kilka potencjalnych rezultatów w oparciu o wyniki testu i okoliczności.

Mistrz Gry powinien opisać graczom skutki nieudanej próby, dokładnie tak samo, jak w przypadku sukcesu, aby ci nie nabrali podejrzeń. Towarzysząca graczom niepewność co do ich Subtelności fiadaje rozgrywce ekscytującego zabarwienia i-może ~~- doprowadzić do dramatycznych zwrotów' akcji, jeśli Akolici oprą **swe** przyszłe działania na fałszywych wnioskach.

Interakcje społeczne

Swoją bronią możesz zabić człowieka, ale moje słowa mogą porwać cały świat.

- Kleryk Leedo Phrexin

Ahoć Akolici mogą być straszliwymi wojownikami, rozmowy oraz inne formy pokojowej interakcji stanowią istotny element Dark Heresy. Na zadawaniu pytań opiera się większość śledztw, a drużyna, która pozwala, by broń przemawiała w jej imieniu, najpewniej skończy z wieloma trupami na sumieniu, a nie zyska odpowiedzi. Bohaterowie Graczy nie unikną więc interakcji z przeróżnymi i niejednokrotnie dziwacznymi mieszkańcami Imperium, czy to dobrowolnie, czy nie. Dla Mistrza Gry konieczność przedstawienia wielu Bohaterów Niezależnych, z którymi zetkną się Akolici, może wydawać się przytłaczająca. By pomóc mu w określeniu, jak dana postać zachowa się przy spotkaniu z Akolitami, każdy BN posiada dwie cechy: Usposobienie i Osobowość. Stanowią one wskazówkę dla Mistrza Gry odnośnie tego, jak oddać daną postać, ale też pozwalają określić jej reakcję na pytania, próby przekupstwa i groźby ze strony Akolitów. Usposobienie reprezentuje opinię Bohatera Niezależnego o Bohaterach Graczy, natomiast Osobowość wpływa na jego zachowanie podczas rozmowy i determinuje efekty używania przez Akolitów umiejętności interakcji.

Usposobienie

Usposobienie jest cechą charakteryzującą jedynie Bohaterów Niezależnych. Tak jak inne cechy, mierzy się ją w skali od 0 do 100. Reprezentuje ona aktualny temperament postaci i jej odczucia wobec Akolitów. Na początku rozmowy Usposobienie Bohatera Niezależnego bazuje raczej na jego ogólnym nastroju oraz - potencjalnie - pierwszej reakcji na osoby Akolitów. Wraz z rozwojem konwersacji, Usposobienie jest kształtowane przez to, co mówią Bohaterowie Graczy i jaki obraz siebie kreują.

Ogólnie rzecz biorąc, Mistrz Gry używa Usposobienia na dwa sposoby. Po pierwsze - i co ważniejsze -określa ono zachowanie Bohatera Niezależnego względem Akolitów podczas rozmowy, tym samym kierując Mistrzem Gry w procesie odgrywania postaci. On z kolei oddaje jej Usposobienie za pomocą odpowiedniego dobom słów i tonu głosu. Niska wartość Usposobienia oznacza, że BN może być nieuprzejmy, zdystansowany czy lakoniczny, natomiast postać o wysokiej wartości Usposobienia można oddać jako przyjazną, otwartą i szczerą.

Po drugie, Usposobienie może służyć jako podstawa testów, zupełnie jak w przypadku każdej innej cechy. Testy Usposobienia mogą być wykonywane z wielu różnych powodów, aby ostatecznie określić reakcję napotkanej postaci wobec Akolitów Mistrz Gry może przeprowadzić taki test, by ustalić, jaką decyzję podejmie, jeśli Akolici postawią ją przed wyborem albo czy ma już dość bohaterów i gotowa jest obcesowo zakończyć rozmowę.

Testowanie Usposobienia

Często podczas rozmów BN podejmuje decyzje, kierując się swoimi odczuciami względem Akolitów i swoją opinią o nich. W takich sytuacjach Mistrz Gry może wykonać test Usposobienia danej postaci. Jeśli test zakończy się sukcesem, BN dokona wyboru na korzyść Akolitów, natomiast w przypadku porażki - przeciwnie. Przed takim wyborem **ino;;;;** postawić go sami Bohaterowie Graczy lub może on wynikać z rozmowy czy przemyśleń Bohatera Niezależnego. Przykładowo, jeśli BN ukrywa swoją przynależność do kultu Chaosu, będącego przedmiotem śledztwa Akolitów, Mistrz Gry może co jakiś czas testować jego Usposobienie w reakcji na pytania drużyny, by określić, czy będzie on nadal udawał gotowość do współpracy czy też postanowi przerwać rozmowę i uciec, zanim Akolici zorientują się, co się stało.

Wyznaczanie początkowego Usposobienia

Większość postaci przy pierwszym spotkaniu będzie przejawiała obojętny stosunek do Akolitów, co oddaje Usposobienie na poziomie między 40 a 60, w zależności od ich nastroju. Jednak w przypadku niektórych, należy wziąć pod uwagę specjalne czynniki, które mogą zmienić początkowe Usposobienie:

- Sługa Imperium: BN związany z *Adeptus Terra* lub Inkwizycją posiada początkowe Usposobienie równe najwyższej wartości Wpływu pośród Akolitów: Jeśli bohaterowie ukrywają swoją prawdziwą tożsamość, Mistrz Gry może najpierw wykonać test Subtelności, by określić, czy BN wie, z kim ma do czynienia.
- Nienawiść względem Inkwizycji: Kiedy Akolici spotykają po‘-stać o wrogim nastawieniu do. Inkwizycji, Mistrz Gry wykonuje test Subtelności. W przypadku porażki początkowe Usposobienie postaci zmniejsza się o 20 albo i więcej, jeśli tak postanowi MG.
- Respekt wobec Inkwizycji: Kiedy Akolici spotykają postać o przyjaznym bądź uniżonym nastawieniu do Inkwizycji, co powinno być cechą każdego dobrego obywatela Imperium, Mistrz Gry wykonuje test Subtelności. W przypadku porażki jej początkowe Usposobienie zwiększa się o 20 albo i więcej, jeśli tak postanowi MG. ■'

Osobowość

Nigdy dwie różne osoby nie zachowują się w ten sam sposób. Jedna może być hałaśliwa, rozmowna i łasa na pochlebstwa, a druga cicha, zamknięta w sobie i nieśmiała. Reakcje Bohatera Niezależnego przy interakcjach społecznych determinuje jego Osobowość. Jest ona profilem postaci, dostarczającym Mistrzowi Gry ogólnych wskazówek odnośnie tego, jak zachowuje się ona podczas rozmowy, jak reaguje na używanie określonych umiejętności i jak postąpi, gdy jej Usposo.-bienie spadnie do zera. To narzędzie, które pomaga Mistrzowi Gry w prowadzeniu scen spotkań, ale absolutnie nie powinno go ograniczać. MG może dowolnie zmieniać dowolne aspekty Osobowości postaci w zależności od sytuacji, swojego rozumienia tego bohatera czy potrzeb historii.

Osobowość a umiejętności społeczne

Główną funkcją Osobowości jest określenie skuteczności użycia nas. Bohaterze Niezależnym różnych umiejętności interakcji i tego, jak on na nie reaguje. Każda z przykładowych Osobowości zawiera tabelę poświęconą umiejętnościom interakcji. Kolumna „modyfikator”-' pokazuje modyfikator, jaki uwzględnia się za każdym razem, kiedy ktoś używa danej umiejętności wobec Bohatera Niezależnego, oprócz wszelkich innych modyfikatorów sytuacyjnych. Kolumna „efekt” pokazuje, jak użycie danej umiejętności, kiedy Akolici próbują uzyskać od postaci określone informacje albo przekonać ją do czegoś, wpływa na jej Usposobienie. Efekt ten, jeśli jakiś wystąpi, trwale zwiększa lub • zmniejsza poziom Usposobienia postaci o wartość określaną przez stopnie sukcesu (stS) lub stopnie porażki' (stP) w teście umiejętności.

Przykładowe Osobowości zawierają również opisy postępowania postaci, gdy ich Usposobienie spadnie do zera. Są to jedynie sugestie, więc Mistrz Gry może je dowolnie zmieniać lub decydować się na zupełnie inne reakcje, jeśli uzna, że będę one właściwsze dla danej postaci lub w danych okolicznościach.

Przykładowe Osobowości

Zamieszczone poniżej przykładowe Osobowości zostały przedstawione w sposób dość ogólny i stanowię jedynie niewielki ułamek wszystkich możliwości. Jeśli Mistrz Gry będzie potrzebował Osobowości dla Bohatera Niezależnego w przypadku niespodziewanej sceny spotkania, może wykorzystać w tym celu jeden z przykładów. Są one również dobrym punktem wyjścia, jeśli MG zamierza stworzyć nieszablonowe Osobowości dla swoich postaci. Zachęcamy mistrzów gry do dowolnego modyfikowania poniższych przykładowych typów Osobowości oraz do kreowania własnych, pasujących do prowadzonych kampanii.

Agresywna

BN zachowuje się z otwartą wrogością, zbywając pytania i inne próby uzyskania od niego zasobów czy informacji. Ktoś taki potrafi być bardzo wymagający i potrafi momentalnie zamienić rozmowę w kłótnię, byle tylko osiągnąć dzięki temu własne cele, choćby miało to być jedynie przeszkodzenie Akolitom w zdobyciu czegoś, na czym im zależy. Osobowość ta pasuje idealnie do postaci o wysokiej Sile lub Sile Woli, ale niskiej Ogładzie.

Zerowy poziom Usposobienia: Kiedy Usposobienie tego Bohatera Niezależnego spadnie do zera, atakuje on Akolitów Zależy mu przede wszystkim na przepędzeniu ich, ale w pewnych okolicznościach może chcieć ich zranić lub zabić.

Tabela 8-5: Osobowość agresywna

Umiejętność	Modyfikator	Efekt
Analiza	+20	Nie dotyczy
Blef	+10	+10 x stS
Dowodzenie	+0	+5 x StP,
Plotkowanie	+10	-10 XStP
Przekonywanie	-20	+5 x stS
Zastraszanie	-10	+5 x stP

Butna

BN o takim typie Osobowości jest absolutnie przekonany o słuszności swoich działań, a pewność ta przejawia się w stanowczym tonie głosu. Groźby i rozkazy na ogół potęgują jedynie jego opór, ale za to rzadko potrafi zwietrzyć sprytny podstęp czy manipulację. Osobowość jtą pasuje idealnie do postaci o wysokiej Sile Woli lub Wytrzymałości.

Zerowy poziom Usposobienia: Kiedy Usposobienie tego Bohatera Niezależnego spadnie do zera, obcesowo kończy on rozmowę, /przypuszczalnie mówiąc Akolitom wprost, żeby zostawili go w spokoW przyszłości kategorycznie odmówi jakiejkolwiek wymiany zdań.

Tabela 8-7: Osobowość butna

Umiejętność	Modyfikator	Efekt
Analiza	+20	Nie dotyczy
Blef	+20	-5 x StP
Dowodzenie	-10	+5 x stS
Plotkowanie	+10	+ 10 x stS
Przekonywanie	+0	+5 x stS
Zastraszanie	-20	-10 X StP

Niezrównoważona

Podczas zwyczajnej rozmowy BN o takim typie Osobowości zachowuje się kompletnie nieprzewidywalnie. Jego odpowiedzi są często enigmatyczne i dezorientujące, a on sam przez cały czas zbacza z tematu i wplata rozwlekłe, niepowiązane z niczym dygresje, przez co trudno za nim nadążyć. Osobowość ta pasuje do postaci z dużą ilością Punktów Obłędu lub dotkniętej szaleństwem, ale sprawdzi się również w przypadku ekscentrycznych geniuszy czy innych „dziwaków". Po pewnych modyfikacjach Osobowość tę można dopasować do tajemniczego *xenos,* którego zachowanie będzie dla ludzi nieprzewidywalne i osobliwe.

Zerowy poziom Usposobienia: Kiedy Usposobienie tego Bohatera Niezależnego spadnie do zera, przez swoją nieprzewidywalność jest on zdolny w zasadzie do wszystkiego. Może wpaść w katatonię, zaatakować Akolitów albo przybrać zupełnie inną Osobowość o swoim początkowym poziomie Usposobienia. Mistrz Gry powinien wczuć się w naturę postaci i wybrać pasującą do niej reakcję.

Tabela 8 -9: Osobowość niezrównoważona

Umiejętność	Modyfikator	Efekt
Analiza	-2klo	—lk5 x stP
Blef	+2klo	+lk5 x stS
Dowodzenie	+2klo	-lk5 x stP
Plotkowanie	-2klo	+lk5 x stS
Przekonywanie	+2klo	+lk5 x stS
Zastraszanie	+2klo	-lk5 x stP

Przebiegła

BN o takim typie Osobowości zachowuje się wymijająco i zwodniczo, a swoje wypowiedzi gęsto przeplata ciętymi uwagami i kpinami. Nawet prowadząc śmiertelnie poważną rozmowę, nie może się powstrzymać od sarkazmu i dowcipkowania, co jest jego sposobem na unikanie niewygodnych pytań. Błyskotliwi Akolici na pewno zaskarbią sobie przychylność takiej postaci, natomiast ci, którzy ją nudzą, spotkają się z ostrą odmową. Przebiegłe postacie ustępują wobec zastraszania i pokazu siły, która burzy ich fasadę kpiarza, ale na ogół potrafią przejrzeć blef i kłamstwo.

Osobowość ta pasuje do postaci o wysokiej Inteligencji lub Ogładzie, ale niskiej Sile. Nie oznacza to jednak, że taki BN nie może okazać się godnym przeciwnikiem, ale przemoc jest dla niego niepożądanym rozwiązaniem.

Tabela 8-6: Osobowość przebiegła

Umiejętność	Modyfikator	Efekt i ■
Analiza	-10	Nie dotyczy
Blef	-20	+10 x stS
Dowodzenie	+10	-10 x stS
Plotkowanie	-10	-10 x StP
Przekonywanie	+20	+5 x stS
Zastraszanie	+10	-5 x StP

Zerowy poziom Usposobienia: Kiedy Usposobienie tego Bohatera Niezależnego spadnie do zera, kończy on rozmowę lakoniczną lub zwodniczą uwagą, po czym lekceważy Akolitów, odmawiając udzielenia jakichkolwiek użytecznych informacji i nie wchodząc w żadne interakcje. Może nawet próbować się oddalić, by drużyna zostawiła go w spokoju. W przyszłości będzie unikać jakiejkolwiek styczności z Akolitami, robiąc wszystko, co w jego mocy, by nie dopuścić do spotkania z nimi.

Uległa

BN o takim typie Osobowości wypowiada się cicho i z niepewnością w głosie, jakby spodziewał się, że każdej chwili kłos może wejść mu w słowo. Godzi się na praktycznie wszystko, o co się go poprosi i próbuje wszystkim dogodzić, mówiąc to, co w danej mu się, że chcą usłyszeć. Łatwo nim dyrygować, ale trudno wydobyć z niego użyteczne informacje albo skłonić do konkretnego działania. Osobowość ta pasuje do postaci o niskiej Sile Woli lub Ogładzie.

Zerowy poziom Usposobienia: Kiedy Usposobienie tego Bohatera Niezależnego spadnie do zera, spróbuje on uciec przed Akolitami, najpewniej pojękując lub nihiląc coś równie potulnego. W przyszłości będzie wręcz uciekać nogi za pas na widok drużyny. Jeśli zostanie przyparty do muru, będzie bełkotliwie błagał o litość, wybaczenie czy cokolwiek, co uzna za stosowne.

Tabela 8-8: Osobowość uległa

Umiejętność	Modyfikator	Efekt 1
Analiza	+0	Nie dotyczy
Blef	+0	Nie dotyczy
Dowodzenie	+20	+5 x stS
Plotkowanie	+10	+5 x stS
Przekonywanie	-20	-5 x stS
Zastraszanie;	+20	-$ x StP

Konstrukcja rozmowy

Rozmowa w Dark Heresy jest czymś na tyle naturalnym, że w czasie sesji wynika płynnie z narracji, po czym z powrotem w nią przechodzi. Podczas rozmów Mistrz Gry odgrywa role wszelkich Bohaterów Niezależnych, biorących w nich udział, oddając ich wypowiedzi (niektórzy MG zmieniają nawet swój głos, by pomóc graczom w odróżnieniu poszczególnych postaci). Gracze odgrywają oczywiście własnych bohaterów, reagując na słowa i zachowanie BN-ów oraz swoje nawzajem, a także opisując wszelkie podejmowane działania.

Inaczej niż w przypadku trybu sekwencyjnego, podczas rozmowy nie określa się inicjatywy, a akcji nie dzieli się na tury Zupełnie jak w prawdziwym życiu, jej uczestnicy wtrącają uwagi kiedy uznają za stosowne. Czasami może jednak zrobić się dość gorąco, przez co postacie zaczną się przekrzykiwać. W takich sytuacjach Mistrz Gry może zdecydować się zatrzymać akcję i pozwolić każdemu z graczy powtórzyć, co miał do powiedzenia, by upewnić się, że w zamieszaniu nie umknęło nikomu nic ważnego. Taka krótka przerwa może też przydać się do przedstawienia wydarzeń mających miejsce podczas rozmowy - na przykład poczynań i mowy ciała Akolity czy zmian zachodzących w otoczeniu albo zachowaniu Bohaterów Niezależnych. Rozmowę często zatrzymuje się też, by wykonać testy umiejętności społecznych dla którejkolwiek z postaci. Nie oznacza to jednak, że uczestnicy naprawdę przerywają rozmowę (choć w pewnych dramatycznych momentach może tak być) - jest to po prostu zabieg ułatwiający egzekwowanie mechaniki gry.

Testowanie umiejętności społecznych

Podczas rozmów może wdarzyć się wiele różnych rzeczy. Z tego względu Akolici rzadko kiedy zawracają sobie głowę paplaniną o błahostkach - praktycznie w przypadku każdej wymiany zdań mają na uwadze swoje cele. Biorąc udział w rozmowie, postacie mogą próbować wpłynąć na innych, wymusić coś na nich, przekonać ich c/y oszukać. Rezultaty takich działań określa się przy pomocy testów umiejętności społecznych, jednak podobnie jak to jest z innymi działaniami, są one potrzebne jedynie wtedy, gdy istnieje ryzyko porażki, a wynik ma znaczenie dla fabuły. Jeśli Akolita odpowiedzi zaczepiającemu go lumpowi, że nie ma pieniędzy, nie trzeba wykonywać testu blefu, chyba że, godnie z zamierzeniem Mistrza Gry, postać jest obłąkana i szuka zemsty na kłamcach. Przed wykonaniem testu umiejętności społecznych, gracz opisuje albo odgrywa, jak chce, by w wydaniu jego bohatera wyglądała prośba, sztuczka czy groźba. Jeśli MG uważa, że należy Wykonać test, by określić rezultat takiego działania, wraz z graczem wybierają odpowiednią umiejętność i cechę najlepiej pasujące do okoliczności (jak zwykle to Mistrz Gry ma, w tych sprawach ostatnie słowo). Następnie MG informuje gracza o poziomie trudności testu, który jest zależny od Usposobienia Bohatera Niezależnego oraz wszelkich innych modyfikatorów adekwatnych, dla danej sytuacji, czyli dokładnie jak w przypadku innych testów.

W rozmowach używa się głównie pięciu umiejętności interakcji: przekonywania, dowodzenia, blefu, zastraszania i analizy/ Bohater używa przekonywania, kiedy chce zrobić na kimś dobre wrażenie lub skłonić go do pomocy, dowodzenia do wydawania rozkazów, blefu do kłamstwa lub oszustwa, a zastraszania do wzbudzenia lęku lub zmuszenia do czegoś. Analiza natomiast ma zastosowanie w odpowiedzi na działania innej postaci, na przykład, by wykryć, czy kłamie albo by dokładnie przestudio-

wać rozmowę w poszukiwaniu czegoś', czego można użyć dla własnych korzyści. Powyższe propozycje stanowię jedynie przykłady najczęstszych zastosowań danych umiejętności; każdej z nich można użyć na wiele różnych sposobów w zależności od wykorzystywanej cechy, okoliczności, czy tego, kogo dotyczy określona sytuacja. Jak zwykle gracze mają wolnę rękę, by wymyślać nowe i kreatywne sposoby wykorzystania umiejętności i nie powinni ograniczać się do opisanych tutaj. Akolita, który chce zrobić wrażenie na doświadczonym strzelcu, może wykonać test Umiejętności Strzeleckich, by trafić rzuconę w powietrze monetę albo dać inny popis celności, a Mistrz Gry zadecyduje, jak stopnie sukcesu lub porażki zmienię Usposobienie Bohatera Niezależnego. Chociaż Umiejętności Strzeleckich zazwyczaj używa się w walce, w tym przypadku postać gracza robi z nich użytek nie po to, by zranić czy zabić wroga, lecz by na niego wpłynęć.

Testy umiejętności społecznych wykonuje się podczas rozmów, aby oddać w ten sposób ważne punkty zwrotne i decydujęce chwile, dlatego też Mistrz Gry powinien uciekać się do testów jedynie w przypadkach, kiedy skutki sukcesu czy' porażki w jakiś sposób pchnę naprzód narrację. Jeśli użyte przez Akolitę kłamstwa, groźby czy sztuczki nie przyniosę większych efektów, MG może zwyczajnie odegrać odpowiedź Bohatera Niezależnego, uzależniając ję od jego Osobowości i Usposobienia.

BN-I A TESTOWANIE UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNYCH

BN-i na ogół nie wykonuję testów umiejętności społecznych. Wielu graczom nie podoba się, kiedy o zachowaniu ich bohaterów mają decydować kości. Jeśli gracz stworzył sobie twardego i rzeczowego Arbitratora, nie byłby zachwycony; gdyby przez kiepski rzut, jego postać dała się zastraszyć jakiemuś ćpunowi z Podkopca. Niemniej jednak w niektórych przypadkach takie testy sę wskazane i przydatne. Jeśli gracz podejrzewa, że BN kłamie, Mistrz Gry może wykonać test blefu dla odgrywanej przez siebie postaci i porównać wynik z poziomem analizy Akolity Nawet jeśli gracz nie węszy oszustwa, Mistrz Gry może zarzędzić test przeciwstawny, by określić, czy Akolita coś zauważył. Różni ludzie mogę mieć różne preferencje odnośnie BN-ów używajęcych umiejętności społecznych, więc Mistrz Gry i jego gracze powinni wspólnie wypracować, co będzie najlepsze dla ich grupy Sukces lub porażka w teście determinuje zmianę w Usposobieniu BN-a w zależności od jego Osobowości, która dostarcza również wskazówek Mistrzowi Gry odnośnie możliwej reakcji BN-a, czy' będzie to opryskliwa riposta w przypadku przebieglej postaci, czy też łagodna groźba w przypadku butnej.

Interakcje w grupie

Podczas gry' AkoEta niejednokrotnie znajdzie się w sytuacji, kiedy będzie musiał przekonać do czegoś kilku Bohaterów Niezależnych jednocześnie, wprowadzić ich w błęd lub coś im rozkazać. Kiedy dana umiejętność społeczna ma wpłynęć na grapę postaci, gracz wykonuje zwyczajny test, ale z poniższymi dwoma wyjętkami:

- Do testu dokłada się tylko jeden modyfikator zależny od Osobowości. Rzadko kiedy postacie w grupie będę reprezentować ten sam typ Osobowości, więc Mistrz Gry musi wybrać jednę z nich. Na ogół będzie to ktoś najgłośniej wyrażający swoję opinię i najbardziej władczy, ale może to być również cichy, ale szanowany członek starszyzny czy osoba zajmujęca jakieś poważane stanowisko w grupie.
- Test wpływa na taką liczbę Bohaterów Niezależnych, ile wynosi premia z Ogłady Akolity Bez względu na to, jaki typ Osobowości został wybrany do wyznaczenia modyfikatora testu, każdy z BN-ów zareaguje zgodnie z własnym typem Osobow'ości.

Śledztwa

Heretyk odrzucił Imperatora, nie może więc być idealny Będąc nieidealnym, nie może idealnie ukryć swych nikczemnych uczynków. Jeśli nie może ich ukryć, oznacza to, że możemy je wykryć. A kiedy je wykryjemy, skończy martwjt Nie sposób poddać w wątpliwość tej logiki.

- Arbitrator Gynt Rapphus

Jako że Bohaterowłe Graczy to Akolici w służbie Inkwizytora, w centrum większości przygód w Dark Heresy będę stały' śledztwa. Wraz z rozwojem rozgrywki, historię napędzać będę znajdowane dowody i nowa tropy, kiedy Akolici będę starać się *wyplenić* wrogów' Imperium i udaremnić ich groźne spiski. Na ogół proces ten przebiega bardzo naturalnie - MG nakreśla scenę, zostawiajęc wskazówki dla Akolitów, ci zaś prowadzę śledztw'**o**, odkrywajęc i analizujęc poszlaki, a następnie podejmując decyzję, którym tropem podężyć i jak się do tego zabrać.

Każde śledztwo składa się z dwóch zasadniczych elementów: poszlak i tropów. Poszlaki to fizyczne dowody oraz informacje, które bezpośrednio tęczę się z przedmiotem prowadzonego przez Akolitów' śledztwa. Tropy natomiast sę wskazówkami zawartymi w poszlakach odnośnie kierunku, w którym Akolici powinni zwrócić swoje śledztwo. Poszlaki niejednokrotnie wskazuję kilka tropów - niektóre mogę okazać się ślepymi zaułkami, ale inne dostarczę dodatkowych poszlak. Podężajęc za tropami i odkrywajęc nowe poszlaki, Akolici tworzę sieć, na której opiera się śledztwo, by odkryć, co naprawdę dzieje się wokół nich, a przynajmniej, by namierzyć swój cel.

Poszlaki

Poszlaki reprezentuję wszelkie dowody, jakie uda się zgromadzić Akolitom podczas śledztwa, zarówno fizyczne, jak i informacyjne. Stanowię najw'ażniejszę część śledztwa, ponieważ podsuwają odpowiedzi na stawiane przez bohaterów pytania, a także stanowią podstawę do formułowania nowych pytań, które przybliżę ich do rozwiązania zagadki, powstrzymania heretyków i zamknięcia śledztwa. Poszlakę może być wszystko: łuska z broni boltowcj znaleziona na miejscu zbrodni, nazwisko wydarte telepatycznie z umysłu pojmanego heretyka czy niedostateczna ilość krwi przy brutalnie zamordowanym możnowładcy Akolici muszą więc nie tylko gromadzić poszlaki, ale też umiejętnie odsiewać te naprawdę istotne dla śledztwa od pozostałych. Niektóre mogę nawet zaprowadzić ich w ciekawe strony i stać się zalążkami nowych przygód.

Każda poszlaka związana z przedmiotem śledztwa dostarcza przynajmniej jednego tropu. Niektóre tropy są oczywiste na pierwszy rzut oka, inne można odkryć, używając różnych umiejętności, by dokładniej zbadać daną poszlakę.

Rodzaie poszlak

Poszlaki dzielę się zasadniczo na trzy rodzaje: fizyczne, informacyjne i korelacyjne. Każdy z tych typów został opisany szczegółowo poniżej, wraz z umiejętnościami, których można użyć, by zdobyć daną poszlakę. Więcej na temat używania umiejętności oraz stosowania ich w' śledztwłe w Rozdziale III: Umiejętności.

Fizyczne

Poszlaki fizyczne to wszelkie namacalne dowody znajdowane podczas śledztwa. Najczęściej to właśnie one nadaję mu właściwy kierunek, bo na ogół są jednoznaczne, trudniej je sfałszować, za to łatwiej podzielić się nimi z sojusznikami i podwładnymi, by dokonać dalszej analizy. Świadkowie mogą kłaniać albo się mylić, a dedukcja może okazać się nieprawidłowa, ale fizyczne dowody ciężko podrobić - do tego Akolici mogą sprawdzić ich autentyczność, korzystając ze swoich umiejętności lub z wiedzę' innych.

Prawdopodobnie równie istotny, co obecność poszlaki fizycznej, jest w pewnych okolicznościach jej brak. Kiedy nie ma przedmiotu, który wedle wszelkiego prawdopodobieństwa powinien zostać znaleziony w określonym miejscu, ma to zazwyczaj spore znaczenie dla śledztwa.

Oto umiejętności, których użycie pomaga w znajdowaniu poszlak fizycznych lub potwierdzaniu ich braku:

- Blef: Dzięki blefowi można zdobyć poszlaki, które w innym przypadku byłyby dla Akolitów nieosiągalne. Jeden z bohaterów może na przykład podać się za sędziego, żeby zyskać dostęp do szafki z dowodami miejscowego Egzekutora, dzięki czemu drużyna będzie mogła obejrzeć dziwny posążek żarekwirowany podczas nalotu. Choć powołanie się na uprawnienia swego mistrza czy skorzystanie z własnego Wpływu może przynieść ten sam efekt, działania te mają większą szansę obniżenia Subtelności grupy.
- Spostrzegawczość: Chyba najbardziej ^.ppdśfawową metodą zdobywania poszlak jest dokładne.prześzukanie miejsca, gdzie popełniono zbrodnię lub hępezję. Wprawni detektywi potrafią znaleźć, niedostrzegane gpzćz innych, ukryte lub niewidoczne na pierwszy rzut oka dowdHy, na przykład zdobiony runami amulet schowany pod obluzowaną deską podłogową.
- Analiza: Akolici, którzy mają oczy szeroko otwarte, potrafią połączyć ze sprawą pozornie niewinne szczegóły, na przykład ślady na zakurzonej podłodze albo świeże zadrapania na ramieniu kopcucha. Bohaterowie zawsze powinni zwracać uwagę na podejrzane przedmioty czy zachowania, bo herezja nigdy nie śpi. Zachowując ciągłą czujność, Akolici mogą zdobyć ważne poszlaki dla prowadzonego śledztwa albo nawet odkryć zalążki innej herezji.
- Zwinne palce: Starając się działać dyskretnie, Akolici często muszą zdobywać fizyczne poszlaki tak, by nie ściągać na siebie uwagi podejrzanych czy innych osób. Mogą użyć zwinnych palców, by podmienić jakiś przedmiot na fałszywkę i kupić sobie w ten sposób więcej czasu albo zabrać niczego niepodejrzewającemu właścicielowi coś obciążającego czy dostarczającego cennych informacji. Przykładowo Akolita rozmawiający w przebraniu z możnowładcą podejrzewanym o handel artefaktami *xenos* może wykorzystać tę umiejętność, by ukradkiem zabrać infoczytnik z jego biurka.
- Przetrwanie: Akolici czujący się w naturze jak ryby w wodzie, często potrafią zauważyć poszlaki, które umykają innym. Jeśli bohater użyje umiejętności przetrwanie, może na przykład zorientować się, że ślady pazurów zauważone obok okaleczonego ciała zostawił przedstawiciel gatunku niewystępującego naturalnie w danym rejonie, a więc coś, co wyglądało na zwykły atak dzikiego zwierzęcia, może być w istocie czymś więcej.

Informacyjne

Poszlak! informacyjne to wiedza oraz dane zdobywane podczas śledztwa. Akolici mogą zdobywać takie poszlaki na wiele różnych sposobów, w tym Wypytując świadków, przesłuchując podejrzanych i wertując stare, zatęchłe tomiska. Poszlaki informacyjne łatwo sfałszować, dlatego też zanim bohaterowie podejmą w oparciu o nie jakieś działania, powinni sprawdzić ich autentyczność albo poszukać dla nich poparcia V innych dowodach.

Podobnie jak w przypadku jpósdak fizycznych, brak informacji może stanowić wskazówkę samą w sobie. Jeśli infbćzythilf nie. zawiera absolutnie żadnych danych albo jakaś osoba odmawia odpowiedzi na . określone pytania, Akolici mają pełne prawo nabrać podejrzeń. Wiedza o tym, że ktoś celowo ukrywa lub zniszczył pewne informacje, może być z powodzeniem wykorzystana w śledztwie, dostarczając nowych tropów.

Oto umiejętności najczęściej używane do zdobywania poszlak informacyjnych:

- Przekonywanie: Podczas śledztwa Akolici niejednokrotnie będą zmuszeni wydobyć informacje od osób, które choć nie są heretykami czy wrogami drużyny, mogą nie być skłonne do zbytniej wylewności. Bez względu na to, czy powodem takiego zachowania jest strach, chciwość, .niechęć czy brak zainteresowania, bohaterowie mogą dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy, jeśli uda im się wkupić w łaski. BN-ów.
- Blef: Jeśli Akolici starają się działać dyskretnie, rzadko kiedy mogą pozwolić sobie na przesłuchiwanie podejrzanych. Jednak udając potencjalnych lub obecnych sojuszników, mogą wmanewrować heretyków w ujawnienie obciążających infonnacji-o nich santych lub ich wspólnikach. Mogą na przykład podać'się za zbirów, by dgięki' temu wydobyć od recydywisty tożsamość szefa, dla którego pracuje.
- Logika: Aby wyłowić poszlaki informacyjne, Akolici muszą niejednokrotnie odsiać całe mnóstwo innych danych. Logika przyda się podczas przeglądania map gwiezdnych, by określić czas koniunkcji sfer, która wedle przepowiedni ma zwiastować powrót potężnego Księcia Demonów czy też podczas wielogodzinnego przesłuchiwania nagrań głosowych w celu identyfikacji słów -kluczy.

- Przesłuchiwanie: Zastraszanie i przesłuchiwanie podejrzanych oraz świadków jest - co chyba nikogo nie dziwi - jednym z najczęściej stosowanych posunięć w arsenale Akolitów w służbie Inkwizytora, zwłaszcza kiedy nie ma już czasu na subtelność. Jeśli groźba gniewu Imperatora okazuje się niewystarczająca, odpowiednio zastosowane tortury potrafią rozwiązać nawet najbardziej oporne języki. Bohaterowie mogą na przykład przesłuchać kultystę, by odkryć miejsce spotkań jego współbraci.
- Wiedza, nauka i zakazana wiedza: Niejednokrotnie to właśnie posiadana wiedza potrafi rzucić światło na znaczenie zgromadzonych poszlak lub wskazać ich związki z przedmiotem śledztwa. Akolita może na przykład wykonać test zakazanej wiedzy, by rozpoznać, że słowa zapisane krwią na ścianie habitatu odnoszą się do legendy o Grasującym Szkarłacie i zyskać dzięki temu nowy ważny trop.

Korelacyjne

Poszlaki korelacyjne to specjalny rodzaj poszlak informacyjnych. Zdobywa się je, wyciągając wnioski na podstawie porównywania różnych poszlak. Szukając zależności i związków między poszlakami, Akolita może odkryć coś o ogromnym znaczeniu dla śledztwa. Zdobywanie wielu poszlak fizycznych i informacyjnych, a następnie zestawianie ich ze sobą, by otrzymać poszlaki korelacyjne potrafi zaowocować najbardziej obiecującymi tropami. Co więcej, to właśnie poszlaki korelacyjne doprowadzają najczęściej do przełomów w śledztwach i poprzedzają finałowe, klimatyczne sceny.

Oto umiejętności, które najczęściej pomagają w zdobywaniu poszlak korelacyjnych:

- Logika: Kiedy drużyna zdobędzie wiele poszlak, niejednokrotnie trzeba uciec się do dedukcji, by dostrzec zależności pomiędzy nimi i dopowiedzieć sobie to, co niewiadome. Być może po dokładnym zbadaniu szczegółów kilku rytualnych zabójstw, bohaterowie dojdą do wniosku, że mają do czynienia z więcej niż jedną grupą złoczyńców Akolita może też użyć tej umiejętności, by dzięki wiedzy o poczynaniach kultu Chaosu dostrzec w pozornie niewinnej wypowiedzi miejscowego kaznodziei coś, co uświadomi im, że jest on ukrywającym się kultystą.
- Analiza: Żeby zrozumieć zgromadzone poszlaki, Akolici muszą na ogół przeprowadzić dokładne badania lub zebrać dodatkowe

ó; : - informacje. Mogą użyć tej umiejętności, by przedrzeć się przez ' gromadzone dziesięcioleciami zapisy *Administratura* i natrafić . : : na pewne rozbieżności w przypadku dynastii wolnych kupców Euftius, na które to nazwisko natrafiali wcześniej już kilkakrotnie,

- prowadząc śledztwo w sprawie przemycanej broni *xenos.*

Poszlaki nadnaturalne

Poza trzema, wymienionymi już, podstawowymi rodzajami poszlak, istnieje jeszcze jeden, rzadszy typ - są to poszlaki nadnaturalne. Zaliczają się one zasadniczo do poszlak informacyjnych, a zdobywa się je, sięgając poza sferę świata materialnego, by zyskać dostęp do informacji nieosiągalnych zwyczajnymi sposobami. Psionik może sięgnąć do mocy proroctwa, ale informacje można też wyczytać z Imperialnego Tarota. Ponieważ zazwyczaj trzeba wykorzystać w tym celu potęgę Osnowy, poszukiwanie poszlak nadnaturalnych jest wyjątkowo niebezpieczne.

Tropy

Tropy są siłą napędową, która popycha śledztwo naprzód, wskazując Akolitom różne możliwości i rozwiązania. Stanowią wskazówki, gdzie szukać następnych poszlak i jak się do tego zabrać. Każda odkryta poszlaka otwiera co najmniej jeden nowy trop. Niektóre mogą okazać się ślepymi zaułkami albo zwyczajną stratą czasu, ale inne dostarczą drużynie wskazówek, które zbliżą ją do zakończenia śledztwa i rozwiązania sprawy

Podążanie za tropami może okazać się najtrudniejszą częścią dochodzenia. Jedna poszlaka może dostarczyć wielu tropów, Akolici muszą więc dokonywać niełatwych wyborów odnośnie kierunku, w którym powinni zwrócić swoje śledztwo. Czasami tylko jeden z tropów wiąże się z przedmiotem śledztwa, więc bohaterowie mogą znacząco zboczyć z tematu i stracić czas na działania, które nie dostarczą im nowych poszlak (więcej w ramce Ślepe zaułki na stronie 283). Akolici mogą używać różnych umiejętności, by określać, które tropy wydają się najbardziej obiecujące, co pozwoli im przywrócić śledztwo na właściwe tory

Oto przykłady umiejętności, które pomogą drużynie w analizowaniu tropów i podejmowaniu decyzji, które z nich wybrać:

- Spostrzegawczość Jeśli chodzi o odkrywanie tropów i podążanie za nimi, umiejętność ta nie ma sobie równych. Po udanym teście, Akolita może na przykład znaleźć na miejscu zbrodni kieszonkowy chronometr. Jeśli znajomi denata odpowiedzą, że przedmiot nie należał do niego, można wysnuć wniosek, że chronometr musiał wypaść mordercy podczas szamotaniny Tak więc odnajdując właściciela, uda się zidentyfikować sprawcę zabójstwa.
- Logika: Jedna poszlaka, czy to fizyczna, czy informaq7jna, może dostarczyć wielu tropów, jeśli tylko przeanalizuje się ją, używając logicznego myślenia. Na przykład: po przechwyceniu zakodowanej -wiadomości wysłanej przez heretyków, Akolici muszą użyć tej umiejętności, by odszyfrować jej treść i podjąć dalsze kroki. Jeśli nie będą w stanie tego zrobić, dojdą do wniosku, że ich przeciwnikiem jest ktoś Wysoce inteligentny i dobrze wykształcony, a więc spróbują dowiedzieć się więcej na pobliskim uniwersytecie.
- Analiza i handel: Dokładne oględziny poszlaki fizycznej mogą niejednokrotnie zaowocować obiecującymi tropami. Akolita może użyć umiejętności handel, by zorientować się, że relikwiarz znaleziony w świątyni zamordowanego kleryka to fałszywka. Fakt ten zapewne skłoni drużynę do przyjrzenia się przeszłości denata - może wcale nie był takim uczciwym i pobożnym człowiekiem, jakim się wydawał.

Rodź A] e tropów

Tropy mogą przyjmować różne formy, ale poniżej zebrano najczęściej spotykane ich rodzaje, z którymi zetkną się Akolici podczas prowadzenia śledztw. Opisy są dość ogólne, a wiele poszlak dostarcza tropów różnego rodzaju. Akolici mogą także podjąć różne działania, które - czy MG się tego spodziewa, czy nie - łączą w sobie różne tropy. Należy jednak pamiętać, że tropy są jedynie środkami pomocniczymi dla Mistrza Gry, które mają wesprzeć go w tworzeniu zagadek dla bohaterów, ale w żadnym wypadku ich typy nie powinny go ograniczać. Czasami jakiś trop może pojawić się wskutek nieprzewidzianego posunięcia gracza albo podczas opisu sceny i wcale nie da się jednoznacznie dopasować do którejś z kategorii. W takich przypadkach klasyfikacja tropu zazwyczaj nie jest konieczna, o ile MG będzie wiedział, jak trop ten może posunąć historię naprzód.

Powiązania

Niemal każda poszlaka, odkryta podczas śledztwa, wiąże się w jakiś sposób z jakąś osobą Może nie być to ktoś, kogo poszukują Akolici ani nawet ktoś bezpośrednio związany z przedmiotem śledztwa, ale prawie zawsze postać taka będzie dysponować nowymi informacjami, nawet jeśli bohaterowie nie zauważą ich użyteczności. Proces sprawdzania, kto jest właścicielem danego przedmiotu, inicjatorem danej informacji albo znajomym ofiary, może przebiegać w bardzo odmienny sposób w zależności od tego, na jakiej planecie Akolici prowadzą dochodzenie. W przypadku rozwiniętego świata imperialnego może wystarczyć przeszukanie bogatych zasobów' danych zgromadzonych *w Administratura,* podczas gdy wytropienie źródła którejś z poszlak na prymitywnych rubieżach może wiązać się z wieloma dniami pieszych wędrówek. Oczywiście wszystko zależy też od konkretnego miejsca - poszukiwania prowadzone na głów nych poziomach kopca Desoleum zapewne zaowocują wiarygodnymi zapisami i zeznaniami świadków skłonnych do współpracy, ale już podjęcie takiej samej próby na jego dnie może wiązać się z niebezpieczeństwem i koniecznością przedzierania się przez hałdy śmieci i zawalone korytarze.

Choć tropione osoby mogą nie mieć bladego pojęcia o herezji będącej przedmiotem śledztwa Akolitów', nie musi to woale rozwiać Żywionych względem nich podejrzeń. Jeśli dana postać jest kimś ważnym lub wpływowym, może to nastręczyć pewnych problemów, ale na ogół warto traktować każdego ze zdrową dawką rezerwy. Jeśli w procesie śledztwa musi spłonąć kilku niewinnych, niech tak będzie.

Uwierzytelnianie

Nie wszystkie poszlaki są tym, na co wyglądają. Wiele mogło zostać spreparowanych, na przykład przez winowajcę chcącego uniknąć sprawiedliwości lub zmylić Akolitów Poszlaki informacyjne, jak już zostało wspomniane, są najłatwiejsze do zafałszowania, a postacie mogą kłamać z wielu różnych powodów - czy to z zamiarem ukrycia winy, ze strachu czy złośliwości. Poszlaki fizyczne, choć jest to trudniejsze, również mogą zostać sfabrykowane. Warto pamiętać, że bohaterowie na ogół będą w stanie wykryć fałszerstwo, używając różnych umiejętności, zwłaszcza analizy i handlu.

Nawet spreparowana poszlaka może dostarczyć cennych tropów, które skierują śledztwo na właściwe tory - o ile Akolici poznają się na fałszerstwie. Odkrycie, kto za nie odpowiada, może znacząco zbliżyć bohaterów do zakończenia śledztwa, bowiem sprawca z pewnością jest zamieszany w sprawę. Działa to również w drugą stronę - potwierdzenie autentyczności poszlaki stanowi poświadczenie, że drużyna jest na właściwym tropie.

Tropienie

Niektóre poszlaki mogą wskazać Akolitom, za czym powinni się rozejrzeć w następnej kolejności, ale nie powiedzą, gdzie tego szukać. Wytropienie konkretnego przedmiotu albo zdobycie określonej inforraagi w rozległym mieście-kopcu czy obcej, wrogiej dziczy (czasami może to być jedno i to samo miejsce) może okazać się najtrudniejszym i najbardziej czasochłonnym elementem śledztwa. Bohaterowie mogą podejść do tego zadania w dowolnie wybrany przez siebie sposób, korzystając z wielu różnych umiejętności. Jeden Akolita może użyć przetrwania, by podążyć za fizycznym tropem do jego źródła, zaś inny wybierze krążenie po ulicach i zbieranie informacji. Taki, któremu nieobce tajemnice technologii, może spróbować wydobyć coś z niszczejących stosów kogitatorów albo namierzyć kolejną poszlakę przy pomocy magicznych instrumentów wykrywania. Do innych metod należą między innymi: ślęczenie nad tomiszczami w starożytnym *imrarium,* przesłuchanie domniemanego heretyka, a nawet skorzystanie z ezoterycznych umiejętności psionika.

Ślepe zaułki

f Choć niektórym graczom mogą podobać się wyzwania i emocje związane z trafieniem w ślepy zaułek i podążaniem za fałszywym *. tropem czy niewłaściwą poszlaką, inni mogą uznać to za zwyczajnie frustrujące. Mistrzowie Gry muszą więc być gotowi na wypracowanie I z graczami jakiegoś rozwiązania, bo podczas sesji ważne jest to, by f wszyscy dobrze się bawili. Jeśli grupa nie lubi ślepych zaułków, MG powinien dołożyć starań, by każdy trop, za którym podążają Akolici, f w jakimś stopniu posuwał historię naprzód, nawet jeśli miałby okazać I się jedynie drobną wskazówką, naprowadzającą drużynę na „właściwy" trop, którego ta nie podjęła. Często niewielkie modyfikacje fabuh' mogą pomóc w rozwoju śledztwa, nawet jeśli gracze wybierają „nieodpowiedni" trop albo zmierzają w' kierunku, którego nie przewidział Mistrz , Gry; To samo tyczy' się poszlak - czasami Akolici nadmiernie skupiają się na przedmiocie czy informacji, które MG wprowadził do gry tylko po to, by nadać scenie dodatkowego smaku i wciągnąć graczy w klimat Dark Heresy. W przypadku grup często bywa tak, że uczestnicy rozgrywki uczepiają się jakiegoś nieistotnego szczegółu i przekonują siebie nawzajem o jego znaczeniu. W takiej sytuacji prawdopodobnie najlepszym wyjściem, które dostarczy wszystkim dobrej zabawy, będzie zmodyfikowanie fabuły, by jeden z tropów dostarczonych przez taką „nieprawdziwą" poszlakę w pewnym sensie posuwał śledztwo naprzód – prowadząc do następnej poszlaki lub kierując graczy ku jednej z już zdobytych, ale która została przez nich zignorowana.

Historia

Poznanie historii poszlaki jest często skutecznym sposobem na zdobycie dodatkowych informacji, które mogą pomóc w' śledztwie. Bez względu na to, czy mow'a o poszlace fizycznej, czy informacyjnej, wiedza odnośnie jej źródła oraz sposobu, w' jaki trafiła do Akolitów, może prowadzić do nowy'ch odkryć i postępów w' dochodzeniu. Dotarcie do takich informacji może jednak stanowić niemałe wezwanie. Namierzenie źródła plotki może oznaczać wriele dni wypytywani! miejscowych i odwiedzania przeróżnej maści miejsc. Z kolei, by określić pochodzenie przedmiotu, Akolici mogą być zmuszeni zasięgnąć porady eksperta albo nawet zyskać dostęp do tajemnej wiedzy *Adeptus. Mechanicus.* Moce psioniczne mogą okazać się szybkim i skutecznym sposobem na zdobycie tego typu informacji, ale czerpanie z potęgi. Osnowy jest niebezpieczne samo w sobie.

Motywy

Próba wczucia się w' sposób myślenia osoby będącej przedmiotem, śledztwa potrafi okazać się bardzo skutecznym, acz niebezpiecznym narzędziem. Siłą rzeczy przeciwnikami Akolitów' są heretycy, a nawet nieludzie, a więc zbyt długie zaglądanie do głów takich osobników': może wriązać się z ryzykiem spaczenia i herezji. Niemniej jednak, by pokrzyżować plany swych wrogów', Akolici muszą mieć o nich jakieś pojęcie - łatwiej jest bowiem schwytać przeciwmika, jeśli jest się w stanie przewidzieć jego następny ruch. Porównując poszlaki fizyczne związane z osobą będącą przedmiotem śledztwa albo opisujące ją poszlaki informacyjne, drużyna może stworzyć jej ogólny profil, zawierający jej motymy i cele. Taki profil może pomóc Akolitom w lepszym ukierunkowaniu własnych działań i przewidywaniu posunięć oraz planów przeciwnika. Jeśli ich podejrzenia się sprawdzą, może uda im się powstrzymać złoczyńcę i zniweczyć, jego knowania.

Metody

Akolici najczyściej rozpoczynają śledztwa, przyglądając się temu, co już się zdarzyło i próbując określić, jak do tego doszło. Może to wiązać się z poszukiwaniem poszlak i odkrywaniem, jaki jest ich związek z wydarzeniem i jaki miały w nim udział. Proces ten ma wiele wspólnego z historią poszlak, dlatego też te dwa rodzaje tropów czysto idą ze sobą w parze,

Prowadzenie śledztwa

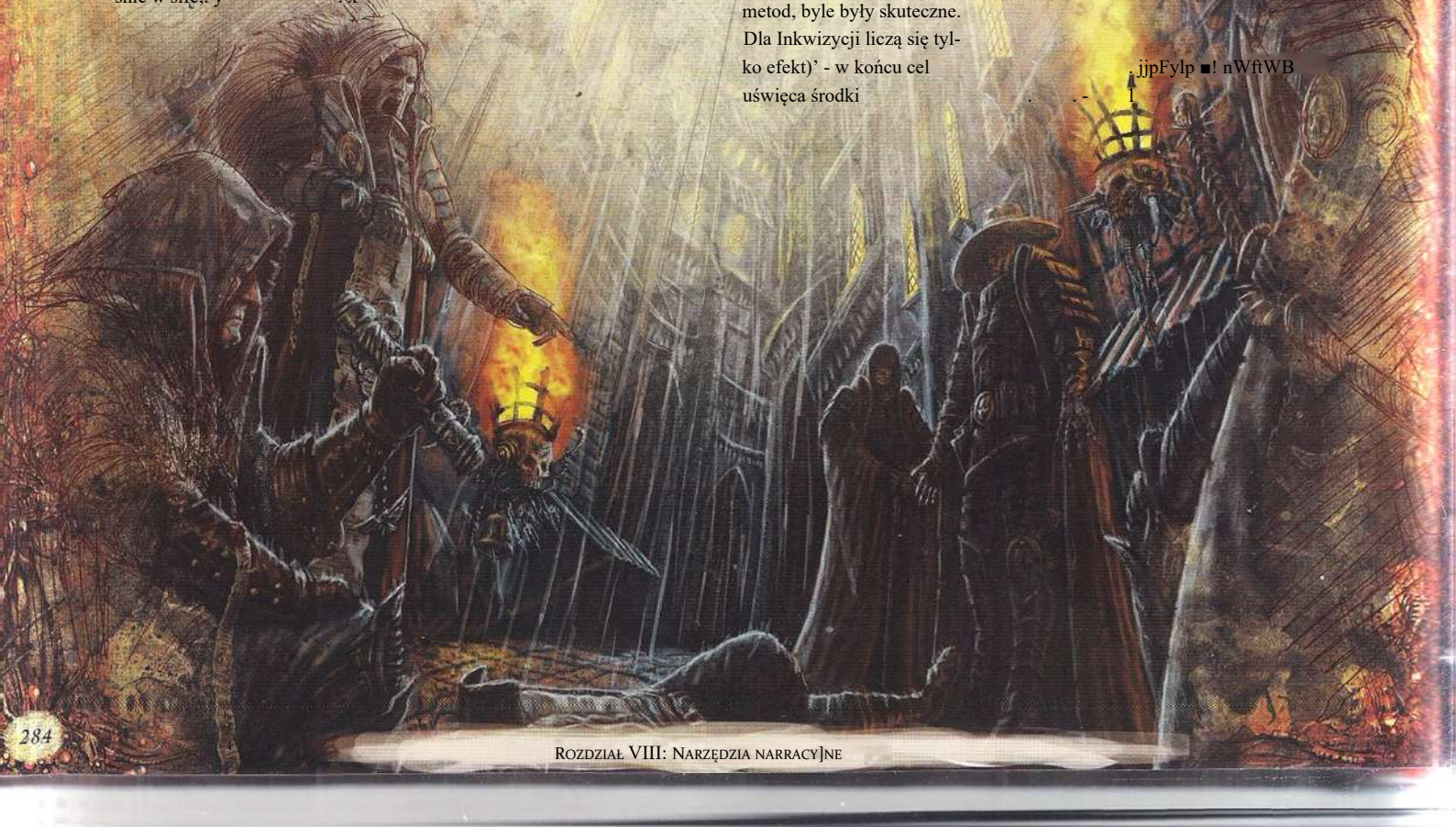
Śledztwa mogą przybierać wiele form. Niektóre przebiegają liniowo, tzn. poszlaka dostarcza trop, który z kolei prowadzi do kolejnej poszlaki i tak dalej, aż do finalnej konfrontacji, kończącej śledztwo. Formę tę można rozwinąć, jeśli wiele poszlak generować będzie wiele tropów, z których każdy może prowadzić do tego samego celu. Inne śledztwa będą koncentrować się wokół głównej poszlaki, od której odchodzić będą liczne tropy, zawierające nowe poszlaki i informacje, na przykład odnośnie pochodzenia zdobytej heretyckiej księgi czy sposobu na odczytanie zapisanych w niej glifów. Kiedy Akolici odkryją już wszystkie sekrety pierwotnej poszlaki, ich wiedza może okazać się wystarczająca do zakończenia śledztwa.

W miarę, jak bohaterowie zdobywają coraz więcej informacji, zaczynają stawiać hipotezy, by wyjaśnić, czego się dowiedzieli, co z kolei może być dla nich bodźcem do (często brutalnego) zakończenia sprawy Nie powinni oni jednak działać pochopnie. Błyskawiczny atak na handlarza bronią xenos może ostatecznie położyć kres jego działalności, ale poświęcając więcej czasu na obserwowanie go, Akolici mogliby poznać tożsamość jego dostawcy i namierzyć więcej nielegalnego towaru. Z drugiej strony, jeśli będą zwlekać zbyt długo, może to poskutkować zwiększeniem zasięgu siatki przestępczej i wprowadzeniem przez nią na' rynek plugawych artefaktów, siejących w duszach spaczenie. Wyczucie czasu przy planowaniu istotnych -działań .jest cechą charakteryzującą doświadczone drużyny, ale nawret zaprawieni w bojach Akolici mogą znaleźć się w sytuacji, kiedy będą zmuszeni włączyć się do akcji wcześniej niż zakładali. Posługując się tym samym przykładem, co wcześniej: jeśli kultyści postanowili napaść handlarza, by ukraść broń xenos, a nastęjanie dokopaćfszeroko zakrojonego ataku, bohaterowie mogą uznać, że lepie) szybkcyzakończyć jego działalność, zanim kult urośnie w sifę;. y x

Zazwyczaj Akolici podejmują śledztwo z rozkazu Inkwizytora, czy to bezpośrednio, w postaci zleconej im misji, czy też w przesłanej wiadomości. W takich przypadkach, jeśli tylko nie pochłaniają ich pilniejsze sprawy (takie jak spodziewane demoniczne wtargnięcie czy jakieś inne nietypowe wydarzenie), bohaterowie wiedzą, jakie podjąć kroki i na czym się skoncentrować czy gdzie zacząć poszukiwania. Często drużyna wpada na trop spisków i herezji, zajmując się czymś zupełnie innym. Otwiera to nowe możliwości, które gracze mogą chcieć zgłębić Należy jednak pamiętać, że wypadałoby uzyskać zgodę Inkwizytora na takie działania, a przynajmniej go o nich poinformować - to, jak w takiej sytuacji powinni zachować się Akolici, zależy od osobowości ich pana i tego, jak MG zaplanował sobie kampanię Pozwolenie bohaterom na wybór, w jakiej sprawie wszcząć dochodzenie, może otworzyć przed nimi drzwi do ciekawych wydarzeń, dlatego w'arto, by Mistrzowie Gry umieszczali zalążki nowych przygód w toku snutej historii. Dodatkowo przypadek, kiedy drużyna ma do wyboru kilka śledztw i musi zdecydować, którego z nich się podjąć, stwarza sprzyjające okoliczności dla odgrywania postaci. Grupa może wybrać takie, które wyda jej się mniej skomplikowane, ale o najłagodniejszych konsekwencjach, jeśli dana sprawa zostanie zignorowana. Czy też takie, które okaże się jedynie zbiorem pogłosek, ale równie dobrze może odkryć przed Akolitami spisek obejmujący swym zasięgiem cały sektor. Drobne i wydawałoby się niepowiązane ze sobą śledztwa mogą nawet naprowadzić bohaterów na trop sieci, w którą łączą się poszczególne herezje i wprowadzić do gry, zupełnie nowego arcywroga, który od lat pociąga za wszystkie sznurki

Każda drużyna wypracowuje sobie własny styl prowadzenia .ś®ztw, dochodząc do tego dzięki współpracy i rozwijaniu mocnych stron grupy oraz poszczególnych jej członków Niektóre mogą preferować nic- —, krycie się ze swoją obecnością, by w ten sposób płoszyć podój rżanych; inne będą wolały działać skrycie, infiltrując krąg pp- • dejr/anych. Jedne sprzymierzą się z lokalnymi władzami i wykorzystają do pomocy swoje wpfywy, ale znajdą się i takie, które wolą pracować samodzielnie i nie utają nikomu spoza swego grona. Należą leż pamiętać, że nie ma złych i dobrych metod, byle były skuteczne. Dla Inkwizycji liczą się tylko efekt)' - w końcu cel uświęca środki

jjpFylp ■! nWftWB



Strach, szaleństwo i potępienie

Tylko obłąkani mają dość sił, by prosperować; tylko ci, którzy prosperują, mogą ocenić, co jest normalne.

- Anonim

Służąc ludzkości, Akolici niejednokrotnie stan§ twarzę w twarz z różnymi okropieństwami, które z łatwością odarłyby z poczytalności i duszy zwykłego człowieka. Bohaterowie toczący boje ze sługami Chaosu narażają się na ciągłe ryzyko spaczenia przez siły, które próbują pokonać. Bycie świadkiem bluźnierczych obrzędów, czytanie zakazanych tekstów czy wystawianie się na moce Osnowy - wszystkie te działania mogą mieć zgubny wpływ na ciało i duszę. Oczom Akolitów ukaże się wiele przerażających widoków, od makabrycznych morderstw po straszliwe stworzenia *xenos.* Strach może okazać się me lada przeszkodą, a doświadczenia tego typu powoli, acz nieuchronnie, odbierają zdrowe zmysły nawet osobom o najmocniejszych nerwach. Być może to właśnie umiejętność radzenia sobie w obliczu potworności i wychodzenia z takich sytuacji bez szwanku dla duszy i umysłu, a nie intelekt czy wprawa *w* posługiwaniu się bronią, odróżnia Akolitów od innych sług Imperium. Zaiste, to chyba właśnie zdolność do zachowania logicznego myślenia i do walki, pomimo stawania przeciwko takim niebezpieczeństwom, czyni z kogoś Inkwizytora.

Poniższe zasady pokazują, w jaki sposób mechanika gry odzwierciedla zagrożenia dla umysłów i dusz Akolitów, z którymi będą oni zmuszeni się zetknąć. Zasady te podzielone zostały na dwie główne części: radzenie sobie ze Strachem oraz radzenie sobie z Obłędem i Spaczeniem. Strach jest natychmiastową, instynktowną reakcją Akolitów na straszliwe wydarzenia, stworzenia i doświadczenia. Obłęd wiąże' się ^długoterminowymi skutkami odczuwania strachu - nawet jeśli bohaterowi uda się przezwyciężyć strach, zostawia on ślady w jego psychice, a każde kolejne zetknięcie z potwornościami może skończyć się szaleństwem. Spaczenie działa w jeszcze bardziej podstępny sposób. Reprezentuje ono zgubne efekty wystawienia na działanie Chaosu, Osnowy czy zakazanej wiedzy, z których wszystkie zdolne są poczynić spustoszenia w duszy Nawet najmężniejsze serce nie wyjdzie obronną ręką ze starcia z tak nienaturalnymi okropieństwami i choć skutki mogą pozostawać ukryte przez wiele lat, powoli postępujące Spaczenie (może przypieczętować los Akolity równie skutecznie, co plugawy pakt Iż demonem.

Podczas 'scen walki na ogół stosuje się jedynie zasady dotyczące Strachu. Efekty Obłędu i Spaczenia rozpatruje się raczej po rozstrzygnięciu potyczki priiż podczas jej trwania.

Punkty Obłędu i Punkty Spaczenia

Ipiikty Obłędu (PO) i Punkty Spaczenia (PS) to cechy, których wartość zwiększa się w. toku gry Bohaterowie Graczy zaczynają z zerowym po/łomem obu, który jednak rośnie im więcej muszą znieść ich umysły (co odzwierciedlają Punkty Obłędu) i dusze (co odzwierciedlają Pu;ddrAj\:cAtfe). im wyższe wartości, tym bardziej skażony, złamany 1 odahiom 'tajć- się dany Akolita, a jeśli którakolwiek cecha sięgnie 100, bohater zostanie zabity przez swego Inkwizytora lub towarzyszy, albo też popada w niełaskę i zostaje uznany za wroga ludzkości. Jakikolwiek nie spotkałby go koniec, nie może dłużej służyć Inkwizytorowi - taka Wstać jest stracona w oczach Imperatora i musi być usunięta z gry.

Strach

Koszmarna galaktyka Dark Heresy nie jest miejscem przyjaznym dla ludzi, dlatego podczas pełnienia swej służby Akolici będą zmuszeni walczyć ze straszliwymi obcymi, wynaturzeniami, będącymi dziełem eksperymentów naukowych, plugawymi istotami zza zasłony i wieloma innymi potwornościami. Sama świadomość istnienia podobnych okropieństw budzi śmiertelny strach zwyczajnych obywateli Imperium. Prowadząc śledztwa, bohaterowie zetkną się z przerażającymi stworzeniami i staną się świadkami lub uczestnikami budzących grozę wydarzeń - od krwawych, masowych ofiar z ludzi składanych mrocznym bogom, po starcia z przeczącymi rozsądkowi monstrami *xenos* z najczarniejszych otchłani kosmosu. Pokonanie Strachu, by być zdolnym do w'alki potrafi urosnąć do rangi jednego z największych wyzwań, jakie stają przed Akolitami.

Kiedy postać staje w obliczu przerażającego wydarzenia albo przeciwnika, musi wykonać test Strachu. Jest to test Siły Woli, którego modyfikator zależy od tego, jak straszna jest dana sytuacja. Jeśli test zakończy się sukcesem, postać może działać normalnie, jeśli jednak poniesie porażkę - poddaje się Strachowi.

Stopnie Strachu

Strach pojawia się pod wieloma postaciami, ale jedno nie ulega wątpliwości - pewne rzeczy są straszniejsze od innych. Widok kultystów składających krwawą ofiarę z ludzi potrafi złamać morale niedoświadczonego Akolity, ale nagłe pojawienie się Krwiopijca może kompletnie zniszczyć jego umysł: Tabela 8-10: Poziomy trudności testów Strachu pokazuje kary do testów Strachu w zależności od stopnia Strachu wywoływanego przez źródło.

Tabela 8-10: Poziomy trudności testów strachu

Stopień Strachu	Modyfikator testu
Strach (1) Niepokojący	+0
Strach (2) Straszny	-10
Strach (3) Przerażający	-20
Strach (4) Koszmarny	-30

Porażka w teście Strachu

Jeśli podczas sceny walki test Strachu nie powiedzie się, bohater musi wykonać rzut na Tabeli 8-11: Szok (strona 287), dodając 10 za każdy uzyskany stopień porażki z wyjątkiem pierwszego. Postać natychmiast ponosi odpowiednie konsekwencje. Mistrz Gry może ponadto, w zależności od sytuacji i źródła Strachu, przydzielić Punkty Obłędu postaciom, które nie zdały takiego testu.

Jeśli test Strachu w okolicznościach niezwiązanych z walką zakończy się porażką, wytrąca go to z równowagi, przez co otrzymuje karę -10 do wszystkich umiejętności i testów wymagających (koncentracji. Kara ta utrzyma się, dopóki postać będzie przebywać W, pobliżu źródła Strachu (odejście i wrócenie na miejsce niczego nie zmieni). ,; Za każdym razem, kiedy bohater odniesie w teście co najmniej 3 stopnie porażki, otrzyma lk5 Punktów' Obłędu. W szczególnych przypadkach Mistrz Gry może zadecydować o innych łub 'dodatkowych skutkach, na przykład w' postaci punktów Zmęczenia.

Bardzo złe rzeczy

To, w jakim momencie należy wykonać test Strachu w okolicznościach niezwiązanych z walką, podyktowane jest decyzją Mistrza Gry, przez co nie należy do tego podchodzić mechanicznie. Najlepiej korzystać z testów Strachu w taki sposób, by oddać dzięki nim przerażającą naturą danego wydarzenia. Oto kilka wskazówek odnośnie określania stopni Strachu poza walką wraz z przykładami sytuacji (nie uwzględniając przypadku, kiedy przeciwnik posiada właściwość strach), w których wymagane jest przeprowadzenie testu Strachu:

- Strach (1) Niepokojący: Oględziny miejsca makabrycznej zbrodni lub doświadczenie pomniejszych zjawisk nadnaturalnych czy psionicznych, takich jak dziwne światła, widmowe glosy, płaczące posągi albo inne nadprzyrodzone zdarzenia.
- Strach (2) Straszny: Spotkanie zmarłego, pogrzebanie żywcem lub doświadczenie znacznych zjawisk nadnaturalnych, takich jak deszcz kiwi, ożywające obrazy czy dała stające w płomieniach.
- Strach (3) Przerażający: Nagła, szokująca i niewytłumaczalna śmierć (chmary robaków wylewające się z ciała innego Akolity), dokonanie straszliwego odkrycia (przebudzenie się, całym we kiwi, wśród rozszarpanych dał), martwi powstający z grobów na całej planede i inne wstrząsające wydarzenia.
- Strach (4) Koszmarny: Doświadczenie demonicznego; wtargnięcia na szeroką skalę, popełnienie błędu, który poskutkował zagładą wielu milionów ludzi lub całej planety, spoglądanie bez zabezpieczeń w Osnowę.

Szok i otrząsanie się z niego

Bohaterowie mogą próbować pozbyć się niektórych skutków-' Strachu, kiedy minie już pierwszy szok. Jeśli w Tabeli 8-11: Szok znajduje się wzmianka, że postać może „otrząsnąć .się", w swojej następnej turze wykona ona test Siły Woli. Jeśli zakończy się on sukcesem, bohater oprzytomnieje, pokona efekty Strachu i będzie mógł działać normalnie; .W przypadku porażki efekty utrzymają się, a bohater będzie mógł spróbować otrząsnąć się w następnej turze i tak dalej.- ^

Obłęd

W Dark Heresy, postacie znajdą się w centrum straszliwych wydarzeń - będą toczyć boje z nieopisanymi potwornościami, odkrywać szokujące fakty oraz brać udział w desperackich potyczkach, w których stawką są niezliczone istnienia ludzkie i ich dusze. Ze względu na ciągły stres i styczność z przeróżnymi okropieństwami, stale będzie wisieć nad nimi widmo pogrążenia się w Obłędzie. Umysł żadnego człowieka, nawet zahartowanego przez trudy życia w Imperium, nie jest odporny na stopniową, powolną utratę poczytalności, w którą ciosy w ymierzają stale koszmary 41. Milenium ■ Akolici nie są w tej kwestii wyjątkiem.

W Dark Heresy wszystkie takie niebezpieczeństwa znajdują odzwierciedlenie w Punktach Obłędu. Punkty te reprezentują piętno, jakie na psychice bohatera odciskają jego doświadczenia; im ich więcej, tym bardziej niestabilny staje się jego umysł. Łączne konsekwencje gromadzonych Punktów Obłędu dzieli się na traumy. będące krótko- | terminowymi następstwami szczególnie straszliwych wydarzeń, i choroby psychiczne, czyli trwałe zaburzenia, które znaczą drogę postaci fg ku szaleństwu.

Tabela 8-11: Szok

Rzuć lklOO i doda) do wyniku 10 za każdy stopień porażki, z wyjątkiem pierwszego, w teście Strachu.

Rzut	Rezultat
01-20	Bohater jest mocno przestraszony. Podczas swojej następnej tury może wykonać tylko jedną akcję zwykłą, ale potem działa
21-40	Bohater trzęsie się ze strachu. Otrzymuje karę -10 do wszystkich testów aż do końca sceny, chyba że uda mu się dojść do s **i otrząsanie się z niego** na stronie 286).
41-60	Bohater doznał ciężkiego szoku i próbuje oddalić się od źródła Strachu. Nie podejdzie do niego z własnej woli, ale poza ty normalnie, choć otrzymuje karę -10 do wszystkich testów aż do końca sceny.
61-80	Bohater jest sparaliżowany ze strachu. Nie może podejmować żadnych działań, dopóki nie dojdzie do siebie (patrz **Szok i otr z niego** na stronie 286). Po otrząśnięciu się otrzymuje karę -10 do wszystkich testów aż do końca sceny.
81-100	Bohater wpada w panikę. Jeśli to możliwe, chce uciec jak najdalej od źródła Strachu, a jeśli mu się na to nie pozwoli, może zwykłe i otrzymuje karę **-20** do wszystkich testów. Znalazłszy się z dala od niebezpieczeństwa, musi się otrząsnąć (patrz **Szo z niego** na stronie **286),** by odzyskać kontrolę nad sobą.
	Bohater mdleje ze strachu. Pozostaje nieprzytomny przez lk5 rund, a kiedy odzyskuje świadomość, wciąż jest roztrzęsiony wszystkich testów aż do końca sceny.
121-130	Przerażony bohater wrzeszczy i wymiotuje przez lk5 rund i nie może się opanować - nie jest w stanie podjąć żadnych dział co trzymał w dłoniach. Po upływie tego czasu, aż do końca sceny, co turę może wykonać tylko jedną akcję zwykłą.
'1314140	Bohater śmieje się histerycznie i atakuje przypadkowe cele w pobliżu siebie, strzelając na ślepo lub zadając ciosy czymkol Robi tak, dopóki nie dojdzie do siebie (patrz **Szok i otrząsanie się z niego** na stronie **286)** lub ktoś nie pozbawi go przytomności w inny sposób nie unieszkodliwi.
141-160	Bohater pada na ziemię i zaczyna szlochać, bełkotać i drapać własne ciało, niezdolny do czegokolwiek innego. Trwa to prz gdy odzyska zmysły, wciąż jest roztrzęsiony i otrzymuje karę -20 do wszystkich testów aż do końca sceny.
161-170	Umysł bohatera nie wytrzymuje napięcia. On sam wpada w katatonię na łk5 godzin - przez ten czas jest nieprzytomny i nie
171+	Groza ogarnia bohatera do tego stopnia, że jego serce przestaje bić. Musi wykonać Ambitny (+0) test Wytrzymałości. Jeśli postać pozostaje nieprzytomna przez lk5 godzin i przez ten czas nie da się jej ocucić. Jeśli test zakończy się porażką, bohat

Stopnie szaleństwa

Stopień szaleństwa postaci zależy od ilości zgromadzonych przez nią Punktów Obłędu. Klasyfikacja ta daje graczowi ogólne pojęcie o stanie umysłu jego bohatera i o tym, jak bardzo zbliżył się on do krawędzi. Stopień szaleństwa służy ponadto do określenia modyfikatora, jaki należy wziąć pod uwagę przy testach wykonywanych, aby uniknąć traum psychicznych.

Traumy psychiczne

Traumy psychiczne to stosunkowo krótkotrwałe uszczerbki na zdrowiu psychicznym, powstałe w następstwie szczególnie straszliwych wydarzeń. Za każdym razem, kiedy suma Punktów Obłędu osiąga pułap kolejnej dziesiątki, należy wykonać test na traumę. Jest to test Siły Woli, o modyfikatorze trudności zależnym od sumy Punktów Obłędu zgromadzonych przez bohatera (patrz Tabela 8-12: Tor Obłędu na stronie 288). Jeśli test zakończy się sukcesem, udaje mu się przejść nad przerażającym doświadczeniem do porządku dziennego bez żadnych konsekwencji. W przeciwnym razie trzeba wykonać rzut wg Tabeli 8-13: Traumy psychiczne, dodać 10 za każdy stopień porażki, z wyjątkiem pierwszego, i odczytać rezultat. Postać ponosi odpowiednie konsekwencje w następstwie każdej sceny, w której zyskała ona Punkty Obłędu.

Nabawianie się chorób psychicznych

Choroby psychiczne to trwałe zaburzenia powstałe w następstwie narażenia umysłu bohatera na okropności pola bitwy. Postać automatycznie nabawia się nowej choroby psychicznej (albo poważniejszej wersji już posiadanej): za każdym razem, kiedy zyskuje określoną ilość Punktów Obłędu. Przy 40 Punktach Obłędu jest to jedna niegroźną; przy 60 - jedna poważna, a przy 80 - jedną,,groźna choroba (stopnie zaawansowania chorób odpowiadają stopniom szaleństwa Akolity - konkretnie będą to: Zaburzony, Niezrównoważony i Niepoczytalny z Tabeli 8-12: Tor Obłędu na stronie 288).

Wyboru choroby może dokonać Mistrz Gry, ale może też pozwolić na to graczowi. Aby choroba mogła się pogłębić, musi najpierw znajdować się w mniej zaawansowanym stadium.

Choroby psychiczne i ich stopnie

To, jakie skutki dla postaci będzie miała jej choroba psychiczna, zależy V w głównej mierze od Mistrza Gry, poniższe opisy mogą jednak posłużyć jako wskazówka. Jeśli bohater znajdzie się w sytuacji, w której jego choroba stanowić będzie natychmiastową lub groźną przeszkodę, może on wykonać test Siły Woli. Sukces pozwoli mu ignorować konsekwencje choroby do końca danej sceny

Wszystkie choroby można podzielić na niegroźne, poważne i groźne, w zależności od stopnia ich zaawansowania.

- Niegroźne choroby psychiczne: Objawy takich chorób pojawiają się rzadko lub też odczuwane kompulsje nie są zbyt silne. Każdy test, wykonywany w celu zapanowania nad -konsekwencjami: choroby, zyskuje modyfikator +10. ' A
- Poważne choroby psychiczne: Objawy takich chorób są silniejsze i mogą pojawiać się regularnie. Testy, wykonywanę w celu zapanowania nad konsekwencjami choroby, nić btrzyftfują żadnego modyfikatora.
- Groźne choroby psychiczne: Objawy takich chorób są bardzo' silne i pojawiają się pod wpływem najlżejszych bodźców. Każdy test, w ykonywany w celu zapanowania nad konsekwencjami choroby, zyskuje modyfikator 10.

Tabela 8-12: Tor Obłędu

Suma po	Stopień szaleństwa	Test na traumę	Choroba psychiczna
01-09	Stabilny	Nie dotyczy	Brak
10-19	Niestabilny	+10	-
20-29	Niestabilny	+10	-
30-39	Niestabilny	+10	-
40-49	Zaburzony	+0	1. - Niegroźna
50-59	Zaburzony	+0	-
60-69	Niezrównoważony	-10	2. - Poważna
70-79	Niezrównoważony	-10	-
80-89	Niepoczytalny	-20	3. - Groźna
90-99	Niepoczytalny	-20	-
100+	Kompletnie obłąkany - bohater zostaje usunięty z gry. *Twoje zasługi będą ci pamiętane.*		

Rodzaje chorób psychicznych

Gama chorób psychicznych, które mogą dotknąć Bohaterów Graczy, oraz skala ich zaawansowania są w zasadzie nieograniczone, więc poniższe przykłady prezentują jedynie niewielki wycinek. Mistrz Gry może wymyślać inne zaburzenia tak, by pasowały do danego bohatera i stanowiły logiczne następstwo straszliwych wydarzeń, w których dane mu było wziąć udział. Oto przykłady najpowszechniejszych chorób psychicznych (każda z nich może przejść z niegroźnej postaci w groźną), których łatwo nabawić się na polu bitwy:

■*iK

Fobia

Bohater odczuwa głęboki strach przed określoną rzeczą lub sytuacją. Postać dotknięta tą przypadłością musi uzyskać sukces w teście Siły Woli, by móc wchodzić w interakcje ze źródłem swej fobii. W przypadku przymusowego lub niepotrzebnego zetknięcia z nim może zaistnieć potrzeba wykonania testu Strachu. Do odmian tej choroby należą na przykład:

Strach przed umarłymi: Bohater boi się i brzydzi zwłok, przez co nie jest w stanie przebywać w ich obecności. Być może dlatego, że;czasem nie chcą pozostać martwe albo ktoś inny zamieszkuje ich powłokę...

Strach przed owadami: Koszmary na jawie tego bohatera zamieszkują opancerzone, pełzające istoty o wielu odnóżach - niezliczone, pozbawione twarzy i i głodne... Wiecznie głodne.

Obses)a/kompuls]a

; Bohater odczuwa silny przymus wykonywania pewnych czynności albo (ma obsesję na punkcie jakiejś rzeczy Postać dotknięta tą przypadłością musi uzyskać sukces w teście Siły Woli, by powstrzymać się od zachofwań kompulsywnych lub zapanować nad swoją obsesją, kiedy wystąpią {sprzyjające jej okoliczności. Do odmian tej choroby należą na przykład:

Kleptomania: Bohater kompulsywnie kradnie drobne przedr mioty, kiedy tylko ma okazję. Często dana rzecz nie przedstawia dla j. niego żadnej wartości, po prostu czuje potrzebę przywłaszczenia ssobie jej.

Tabela 8-13: Traumy psychiczne

Rzuć UdOO i dodaj do wyniku 10 za każdy stopień porażki, z wyjątkiem pierwszego, w teście na uniknięcie traum psychicznych

I Rzut	Rezultat
01-40	Bohater staje się wycofany i milczący. Otrzymuje karę -10 do wszystkich testów opartych na Oglądzie na 3kl0 godzin.
41-70	Bohater musi wykonać jakąś czynność (np. będzie żarliwie się modlić, gorączkowo czyście broń itp.) i nie zwraca uwagi na nic innego. Otrzymuje karę do wszystkich testów opartych na Inteligencji, Oglądzie i Percepcji. Efekt ten utrzyma się przez 3kl0 godzin.
71-100	Bohater pozostaje w ciągłym strachu, wszędzie widzi niebezpieczeństwo i jest bardzo nerwowy. Otrzymuje premię +10 do wszystkich testów opartych na Percepcji, ale karę -10 do testów Siły Woli. Efekt ten utrzyma się przed lk5 dni.
101-120	Bohater nabawia się tymczasowo poważnej postaci fobii (patrz Nabawianie się chorób psychicznych na stronie 287). Efekt ten utrzyma się przez lk5 dni.
121-130	Bohater reaguje ogromną nerwowością nawet na najlżejszy stres czy presję. Podejmując się działania wymagającego wykonania testu, musi najpierw uzyskać sukces w teście Siły Woli albo pierwotny test zyska modyfikator -10. Podczas scen walki postać otrzymuje karę -10 do wszystkich testów. Efekt ten utrzyma się przez lk5 dni.
131-140	Bohatera dręczą realistyczne i straszliwe koszmary za każdym razem, gdy zasypia. Następnego dnia i przez kolejne lklO dni będzie wyczerpany brakiem snu, przez co zyska 1 poziom Zmęczenia.
141-150	Bohaterowi odbiera mowę. Efekt ten utrzyma się przez lk5 dni.
151-160	Bohater jest przygnębiony i rozkojarzony, do tego stopnia, że odmawia jedzenia i picia. Wydaje się być w opłakanym stanie. Na lklO dni wszystkie jego cechy należy obniżyć o 10 (ale nie schodząc poniżej wartości 1).
161-170	Bohater dostaje napadu histerii, przez co głuchnie i ślepnie na lklO dni.
171+	Bohater doznaje głębokiego urazu psychicznego i praktycznie przestaje reagować na jakiekolwiek bodźce. , Nie może podejmować żadnych działań, ale pozwala się prowadzić. Efekt ten utrzyma się przez lklO dni.

Samoumartwienie: Bohater odczuwa przemożną potrzebę regularnego biczowania się, by poprzez ból zmyć swoje grzechy Zaburzenie to może manifestować się w następstwie konkretnych wydarzeń, takich jak na przykład zabójstwo czy nieczyste myśli.

Słabe ciało: Bohater uważa ograniczenia ciała za przyczynę, swych porażek i problemów. Nabawia się coraz silniejszej obsesji na punkcie modyfikacji chirurgicznych i implantów bionicznych..

Omamy wzrokowe i słuchowe

Bohater widzi rzeczy, których nie ma i słyszy dźwięki, których nie rejestruję uszy żadnej innej osoby Jeśli zaburzenie przybierze groźnę postać, chory może całkowicie zagłębić się w swych wizjach.

Zmarły Akolita: Bohater słyszy głos dawno zmarłego sojusznika, być może innego Akolity, którego nie zdołał uratować, albo który oddal za niego życie. Jeśli zaburzenie przybierze poważną postać, bohater może zacząć widzieć swojego przyjaciela, a w groźnym stadium choroby nawet z nim rozmawiać.

Retrospekcje: Bohatera nawiedzają wspomnienia traumatycznych wydarzeń z jego życia, najczęściej dotyczące szczególnie krwawych czy paskudnych potyczek z plugawymi kultystami. Czas trwania i realizm takich wizji zależy od stopnia zaawansowania choroby.

Urojenia

Wbrew zdrowemu rozsądkowi oraz wszelkim racjonalnym dowodom, bohater żywi fałszywe przekonanie i zachowuje się tak, jakby było ono prawdą.

Niezniszczalność: Bohater jest przekonany, że nigdy nie zostanie poważnie ranny, czy to dzięki szczęściu, czy w wyniku działania boskiej opatrzności. Musi wykonać test Siły Woli, a w razie porażki stanie do walki nawet z dużo silniejszym przeciwnikiem, zamiast zachować należytą ostrożność.

Słuszność: Bohater uważa, że jego decyzje są słuszne i uzasadnione, bez względu na koszty Ktoś taki bez mrugnięcia okiem pośle swych sojuszników na bezsensowną śmierć, kurczowo trzymając się kulejącego planu ataku, nawet kiedy stanie się jasne, że konieczna jest zmiana taktyki.

Straszliwe koszmary

Bohatera dręczą realistyczne i nawracające koszmary, w których, na przykład, doświadcza on skutków awarii Pola Gellara albo jest sparaliżowany i bezradny, podczas gdy grupa ludzi w maskach dokonuje na nim wiwisekcji. Po każdym stresującym dniu musi uzyskać sukces w teście Siły Woli, by nie poddać się nocnym marom podczas snu. Jeśli mu się to nie uda, następnego dnia zyskuje 1 poziom Zmęczenia (patrz strona 233).

Usuwanie Punktów Obłędu

Za pozwoleniem Mistrza Gry, bohater może wykorzystać Punkty Doświadczenia do usunięcia Punktów Obłędu. Zmniejszenie poziomu Obłędu o jeden punkt kosztuje 100 PD. Postać nie może jednak nigdy zejść na niższy od posiadanego stopnia szaleństwa, a co za tym idzie nie pozbędzie się tym sposobem choroby psychicznej. Usunięcie Punktów Obłędu powinno zostać odpowiednio oddane w grze, wymaga to bowiem poświęcenia czasu i wysiłku (np. poprzez długoterminowe leczenie paliatywne, modlitwę, post, pokutę, wypoczynek w cichym i przyjemnym otoczeniu itp).

Wp 0 TYLKO OBŁĄKANI BĘDĄ PROSPEROWAĆ...

Im głębiej bohater pogrąża się w Obłędzie, tym mniej przerażające wydaję mu się różne doświadczenia. W końcu co jest strasznego w krwawej ofierze z ludzi w porównaniu do kosz-j marów, jakie musi oglądać, kiedy tylko zamknie oczy? Jeśli cyfra dziesiątek sumy Punktów Obłędu Akolity jest co najmniej dwukrotnie większa od współczynnika Strachu danej istoty (patrz strona 138), nie ma ona żadnego wpływu na bohatera i nie musi oi! w\kpnvwać testu Strachu. r...

Spaczenie

Cała galaktyka dotknięta jest plugawym piętnem Chaosu. Starcia z demonami, mroczne rytuały, a nawet sama wiedza o tym, że takie rzeczy istnieją - wszystko to może prowadzić do Spaczenia. Tworzące Osnowę skłębione nawałnice psychoaktywnych energii i pseudomaterii są bardziej śmiercionośne niż jakiekolwiek promieniowanie. Mogą dokonać natychmiastowego dzieła zniszczenia, ale potrafią też spowodować straszliwe zmiany, wykraczające poza pojmowanie zdrowych zmysłów, w dowolnym materiale, ciele i umyśle. Dla większości Spaczenie jest równoznaczne ze zgubą, dlatego będą starać się unikać go za wszelką cenę, ale zdarzają się tacy, którzy zorientowawszy się, że zmierzają ku potępieniu, będą woleli oddać się ciemności.

Punkty Spaczenia

Punkty Spaczenia (PS) funkcjonują podobnie, co Punkty Obłędu, z tym, że otrzymuje się je po kontakcie z Osnową, przeklętymi artefaktami, demonicznymi mocami czy wpływami mrocznych rytuałów. Im więcej Punktów Spaczenia zgromadzi bohater, tym bardziej odczuje ich wpływ; tę zależność oddaje ryzyko różnych wypaczeń i mutacji, przedstawione w Tabeli 8-14: Tor Spaczenia (patrz strona 290).

Zagrożenia moralności

Ile dokładnie Punktów Spaczenia otrzyma postać w następstwie określonego wydarzenia, zależy od Mistrza Gry. Oto wskazówki do podejmowania tej decyzji:

Porażenie Osnową: Jeśli bohater otrzymał Punkty Obłędu w wyniku porażki testu Strachu przeciwko istocie z Osnowy; otrzymuje tyle Punktów Spaczenia, ile wynosi współczynnik Strachu tej istoty. Strach (2) oznacza, że Akolita otrzyma 2 PS.

Rozdarcie zasłony: Bohaterowie będący świadkami wtargnięcia Osnowy do rzeczywistości materialnej, otrzymują w następstwie tego przeżycia Punkty Spaczenia. To, ile konkretnie, zależy od skali wtargnięcia (lk5 przy pomniejszym wtargnięciu lub lklO, jeśli naruszenie rzeczywistości jest znaczne).

Czarnoksięstwo: Praktykowanie magii, bycie świadkiem okropnych rytuałów czy przywoływanie choćby najmniejszych demonów - wszystko to drogi do Spaczenia. Pomniejsze rytuały magiczne zaowocują lk5 Punktami Spaczenia, w przypadku większych będzie to lklO albo i więcej.

Bluniercza wiedza: Nawet sama wiedza może prowadzić dó Spaczenia. Akolita, który studiuje plugawe księgi, zakazane teksty czy starożytne dzienniki obrazowe może otrzymać Punkty Spaczenia, nawet jeśli nie zrozumie znaczenia bluźnierczych słów czy obrazów

Mroczne uczynki: Akty zła, związane z posiadanym wypaczeniem, zdobycie zakazanej wiedzy lub przypodobanie się demonowi, zawsze skutkują przyznaniem od lk5 do lklO Punktów Spaczenia, w zależności, jakiego rodzaju był to czyn lub jaki demon był z nim związany

Bluźniercze relikwie: Urządzenia i amulety' Chaosu przesiąknięte są straszliwymi mocami. Samo posługiwanie się bronią pokrytą runami czy noszenie skrwawionej zbroi sługi Niszczycielskich Potęg, prowadzi do Spaczenia. Przy sporadycznym użyciu powinno to być lk5 Punktów Spaczenia, przy dłuższym - lklO lub więcej.

Nikczemne podszepty: Wiele demonów i przywódców kultów opanowało sztukę podstępnego kuszenia i siania wątpliwości w ludzkich sercach. Ich słowa i argumenty potrafią stać się przyczyną Spaczenia, gdy samo użycie siły nie przyniosłoby rezultatów Prowadzenie dyskusji z takimi osobnikami albo niezdanie przeciwstawnego testu umiejętności społecznych, może skończyć się lk5 lub więcej Punktami Spaczenia.

Tabela 8-14: Tor Spaczenia

Suma PS	Stopień Spaczenia	Test na Wypaczenie	Mutacja
01-30	Splamiony	+0	-
31-60	Zbrukany	-10	Pierwszy test
61-90	Skażony	-20	Drugi test
91-99	Splugawiony	-30	Trzeci test
100+	Potępiony - Bohater zostaje usunięty z gry. *Tylko śmierć może ocalić twą duszę.*		

Test na Wypaczenie

Za każdym razem, kiedy suma Punktów Spaczenia bohatera osiąga pułap kolejnej dziesiątki, musi on wykonać test Sity Woli, by sprawdzić, czy Spaczenie nie spowoduje u niego uszczerbku na ciele i duszy. / i *WLŁ/.* ! Modyfikator tego testu zależy od posiadanych już t '|P^p%Hr przez postać Punktów Spaczenia, zgodnie z Tabelą j ; 8-14: Tor Spaczenia. Jeśli test zakończy się porażką, J "j Spaczenie Akolity przyjmuje zauważalną formę Te j j| (ty metafizyczne i psychosomatyczne blizny noszą na- jj.'1 *(#' C zwę Wypaczeń i otrzymuje się je losowo, poprzez porównanie wyniku rzutu kością z Tabelą 8-15: Wypaczenia. Jeśli gracz otrzyma identyczny rezultat, co w następstwie poprzedniego niezdanego testu na Wypaczenie, musi powtórzyć rzut aż wynik będzie inny

Tabela 8-15: Wypaczenia

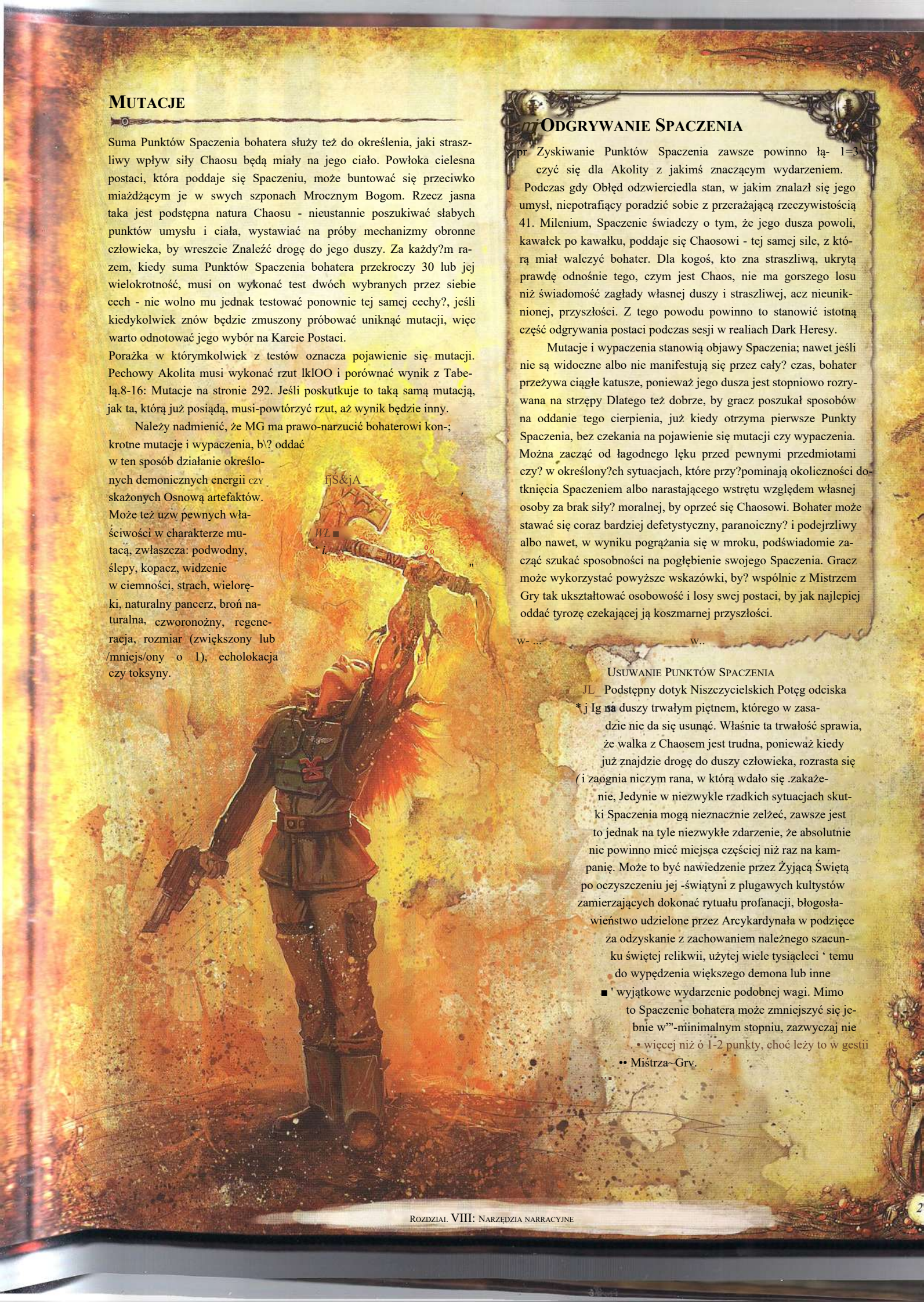
Rzut kIOO	Rezultat
01-10	**Porażenie:** Bohatera dopadają liczne tiki, drgawki i dreszcze, niemające przyczyn w żadnej znanej medycynie chorobie, jego
11-15	**Serce z kamienia:** Bohater staje się okrutny, bezduszny i mściwy, jego Ogłada spada o lklO.
16-20	**Pech:** Fortuna kpi z bohatera w najmniej sprzyjających okolicznościach. Za każdym razem, kiedy wydaje on Punkt Przeznac wyniku 7-10, wysiłki bohatera nie przynoszą żadnego efektu, ale i tak traci on Punkt Przeznaczenia.
21-25	**Choroby skóry:** Na całym ciele bohatera pojawiają się czyraki, strupy, ropiejące rany i inne paskudztwa tego typu. Otrzymuje wszystkich testów **przekonywania.**
26-30	Oczy mroku: Światło sprawia bohaterowi ból, co odzwierciedla powiększającą się skazę na jego duszy, jeśli jakoś nie osło -10 do wszystkich testów wykonywanych na oświetlonym obszarze.
31-33	**Ponuroć:** Bohater ma problemy z koncentracją i pojawia się u niego tendencja do pogrążania się w coraz bardziej makabrycz i dręczących myślach. Jego Inteligencja spada o lklO.
34-45	**Wiedźmi znak:** U bohatera pojawia się jakaś niewielka deformacja fizyczna albo mutacja, którą łatwo ukryć. Nie rzuca się w na jaw, fanatyczny łowca czarownic mógłby skazać go za to na śmierć.
46-50	**Straszliwa obsesja:** Działa jak obsesja ze strony 288, ale dotyczy czegoś strasznego albo złego (na przykład kolekcjonowanie kości palców, składanie rytualnych ofiar, przeprowadzanie bezsensownych wiwisekcji itp.)
51-55	**Nieuzasadnione mdłoci:** Bohaterowi robi się niedobrze pod wpływem widoku, dźwięku lub zapachu czegoś zupełnie niewinneg modlitewników i poświęconych przedmiotów, nagiego ciała, śmiechu, świeżej żywności itp.). W zetknięciu z przedmiotem wstręt, musi wykonać test Wytrzymałości. Jeśli zakończy się porażką, bohater otrzyma karę -10 do wszystkich testów, dop w sąsiedztwie obrzydzającej go rzeczy.
56-60	**Wychudle ciało:** Bohater robi się blady jak trup, a jego mięśnie wiotczeją. Jego Siła spada o lklO.
61-63	**Nocne strachy:** Bohatera męczą we śnie demoniczne wizje. Działa to identycznie jak choroba psychiczna - straszliwe koszma
64-70	**Słabe zdrowie:** Bohater stale zapada na drobne choroby, dręczą go bóle fantomowe, a jego rany nie chcą się w pełni goić. jeg
71-75	**Nieufność:** Bohater nie potrafi ukryć nieufności i niechęci, jakie czuje względem innych. Otrzymuje karę -10 do testów Ogład z nieznajomymi.
76-80	**Gnijący wzrok:** Jeśli bohater patrzy na coś zbyt długo, zaczyna mu się wydawać, że świat ciemnieje, matowieje i niszczeje. J o lklO.
81-83	**Ziemisty posmak:** Jedzenie i napoje mają dla bohatera paskudny smak i są mało pożywne. Posilanie się przychodzi mu z trud zabiera mu dwa razy więcej czasu niż normalnie (patrz strona 233).
84-90	**Żądza krwi:** Przez cały czas bohater znajduje się ledwie o krok od morderczego napadu szału. Jeśli odniesie obrażenia w. wa premii z pancerza i Wytrzymałości), musi uzyskać sukces w teście Siły Woli, by pozwolić wrogom uciec albo pojmać ich c z miejsca pozabijać, nawet jeśli miał inne zamiary.
91-93	**Zamroczenia:** Bohaterowi zdarzają się okresy niewytłumaczalnej utraty świadomości. To, kiedy mu się przytrafią i co się poc od Mistrza Gry, który powinien opisać graczowi, co (o ile cokolwiek) udało się zapamiętać jego postaci po odzyskaniu kon
94-100	**Dziwny nałóg:** Bohater pożąda jakiejś dziwnej i nienaturalnej substancji (na przykład płatków róż, świeżej krwi, łez wdów itp z zapanowaniem nad sobą. Działa to jak niegroźna postać kompulsji (patrz strona 288), ale jest na tyle niecodzienne, że mo podejrzenia, jeśli kiedykolwiek wyjdzie na jaw.

Mutacje

Suma Punktów Spaczenia bohatera służy też do określenia, jaki straszliwy wpływ siły Chaosu będą miały na jego ciało. Powłoka cielesna postaci, która poddaje się Spaczeniu, może buntować się przeciwko miażdżącym je w swych szponach Mrocznym Bogom. Rzecz jasna taka jest podstępna natura Chaosu - nieustannie poszukiwać słabych punktów umysłu i ciała, wystawiać na próby mechanizmy obronne człowieka, by wreszcie Znaleźć drogę do jego duszy. Za każdy?m razem, kiedy suma Punktów Spaczenia bohatera przekroczy 30 lub jej wielokrotność, musi on wykonać test dwóch wybranych przez siebie cech - nie wolno mu jednak testować ponownie tej samej cechy?, jeśli kiedykolwiek znów będzie zmuszony próbować uniknąć mutacji, więc warto odnotować jego wybór na Karcie Postaci.

Porażka w którymkolwiek z testów oznacza pojawienie się mutacji. Pechowy Akolita musi wykonać rzut lklOO i porównać wynik z Tabelą.8-16: Mutacje na stronie 292. Jeśli poskutkuje to taką samą mutacją, jak ta, którą już posiądą, musi-powtórzyć rzut, aż wynik będzie inny.

Należy nadmienić, że MG ma prawo-narzucić bohaterowi kon-; krotne mutacje i wypaczenia, b\? oddać w ten sposób działanie określonych demonicznych energii czy skażonych Osnową artefaktów. Może też uzw pewnych właściwości w charakterze mutacą, zwłaszcza: podwodny, ślepy, kopacz, widzenie w ciemności, strach, wieloręki, naturalny pancerz, broń naturalna, czworonożny, regeneracja, rozmiar (zwiększony lub /mniejs/ony o 1), echolokacja czy toksyny.



Odgrywanie Spaczenia

pr Zyskiwanie Punktów Spaczenia zawsze powinno łą- 1=3 czyć się dla Akolity z jakimś znaczącym wydarzeniem. Podczas gdy Obłęd odzwierciedla stan, w jakim znalazł się jego umysł, niepotrafiący poradzić sobie z przerażającą rzeczywistością 41. Milenium, Spaczenie świadczy o tym, że jego dusza powoli, kawałek po kawałku, poddaje się Chaosowi - tej samej sile, z którą miał walczyć bohater. Dla kogoś, kto zna straszliwą, ukrytą prawdę odnośnie tego, czym jest Chaos, nie ma gorszego losu niż świadomość zagłady własnej duszy i straszliwej, acz nieuniknionej, przyszłości. Z tego powodu powinno to stanowić istotną część odgrywania postaci podczas sesji w realiach Dark Heresy.

Mutacje i wypaczenia stanowią objawy Spaczenia; nawet jeśli nie są widoczne albo nie manifestują się przez cały? czas, bohater przeżywa ciągłe katusze, ponieważ jego dusza jest stopniowo rozrywana na strzępy Dlatego też dobrze, by gracz poszukał sposobów na oddanie tego cierpienia, już kiedy otrzyma pierwsze Punkty Spaczenia, bez czekania na pojawienie się mutacji czy wypaczenia. Można zacząć od łagodnego lęku przed pewnymi przedmiotami czy? w określony?ch sytuacjach, które przy?pominają okoliczności dotknięcia Spaczeniem albo narastającego wstrętu względem własnej osoby za brak siły? moralnej, by oprzeć się Chaosowi. Bohater może stawać się coraz bardziej defetystyczny, paranoiczny? i podejrzliwy albo nawet, w wyniku pogrążania się w mroku, podświadomie zacząć szukać sposobności na pogłębienie swojego Spaczenia. Gracz może wykorzystać powyższe wskazówki, by? wspólnie z Mistrzem Gry tak ukształtować osobowość i losy swej postaci, by jak najlepiej oddać tyrozę czekającej ją koszmarnej przyszłości.

Usuwanie Punktów Spaczenia

JL_ Podstępny dotyk Niszczycielskich Potęg odciska * j Ig na duszy trwałym piętnem, którego w zasadzie nie da się usunąć. Właśnie ta trwałość sprawia, że walka z Chaosem jest trudna, ponieważ kiedy już znajdzie drogę do duszy człowieka, rozrasta się (i zaognia niczym rana, w którą wdało się .zakażenie, Jedynie w niezwykle rzadkich sytuacjach skutki Spaczenia mogą nieznacznie zelżeć, zawsze jest to jednak na tyle niezwykłe zdarzenie, że absolutnie nie powinno mieć miejsca częściej niż raz na kampanię. Może to być nawiedzenie przez Żyjącą Świętą po oczyszczeniu jej -świątyni z plugawych kultystów zamierzających dokonać rytuału profanacji, błogosławieństwo udzielone przez Arcykardynała w podzięce za odzyskanie z zachowaniem należnego szacunku świętej relikwii, użytej wiele tysiącleci ‘ temu do wypędzenia większego demona lub inne ■ ' wyjątkowe wydarzenie podobnej wagi. Mimo to Spaczenie bohatera może zmniejszyć się jednie w”'-minimalnym stopniu, zazwyczaj nie • więcej niż ó 1-2 punkty, choć leży to w gestii •• Mistrza~Grv.

Tabela 8-16: Mutacje

Rzut kIOO	Mutacja
01-06	**Zwierzęca skóra:** Skóra bohatera pokrywa się warstwami grubych łusek lub chityna, dzięki czemu otrzymu|e on właściwość n
07-11	**Nienaturalne ręce:** Z kręgosłupa lub tułowia bohatera wyrastają powykręcane kończyny (pomarszczone ręce, zakrzywione szp macki). Otrzymuje on właściwość **wieloręki (pSp).**
12-17	**Ślepe źrenice:** Oczy bohatera stają się niewidzącymi, spękanymi zwierciadłami duszy toczonej narastającym zepsuciem. Otrz ślepy oraz **dodatkowe zmysły (pSp X 10).**
18-25	**Spuchnięty olbrzym:** Bohater staje się rozdęty, jego mięśnie powiększają się, a całe jego ciało robi sic nadmiernie tęgie lub nie (albo jedno i drugie). Trwale zwiększają się o 10 punktów jego Wytrzymałość i Siła, ale na potrzeby ruchu jego premia ze
26-30	**Wizje śmierci:** Chory umysł bohatera i jego oczy pokazują mu niezliczone sposoby zabicia wszystkiego, na czym tylko na dłu swój wzrok. Raz na sesję może on zwiększyć zadane przez siebie obrażenia o wartość swej premii ze Spaczenia (pSp). Jeśl otrzymuje 1 Punkt Spaczenia.
31-36	**Przeklęte zespolenie:** Pancerz i implanty cybernetyczne tego bohatera zrastają się z jego ciałem i zaczynają nawet podlegać reg próby usunięcia ich wymaga wykonania Ambitnego **(+0)** testu **medycyny,** jeśli zakończy się porażką, bohater otrzymuje lk5 o w losowo wybraną kończynę, które ignorują efekty pancerza. Bohater może naprawiać zespolone części, wykonując Zwycz Wytrzymałości dokładnie tak samo, jak wykonuje się w tym samym celu test **korzystania z technologii,** ale otrzyma **1** Punkt Spa
37-43	**Ostre kły:** Zęby bohatera stają się dłuższe i zamieniają się w ostre kły. Bohater może walczyć bez broni i zadawać nimi lk5+ rozpruwających, Pen 2. jego Ogłada trwale spada o lk5.
44-49	**Liczne nogi:** Bohaterowi wyrastają dodatkowe nogi, przez co zaczyna przypominać centaura. Otrzymuje on właściwość **czwo** dodatkowych nóg równa się połowie jego premii ze Spaczenia (zaokrąglonej w górę).
50-54	**Skrzydła:** Z kręgosłupa bohatera wyrastają ogromne pierzaste bądź skórzaste skrzydła, dzięki czemu zyskuje on właściwość
55—60	Wężowy **ogon:** Nogi bohatera zanikają, a jego kręgosłup wydłuża się, tworząc wężowy ogon, podtrzymujący jego ciało. Bol **pełzacz** i może walczyć bez broni, zadając lklO obrażeń od uderzeń, Pen. 0.
61-69	**Paląca krew:** Zamiast krwi, w żyłach bohatera płynie żrący kwas, który jednak nie ma na niego żadnego wpływu. Za każdym z powodu upływu krwi, z jego ran tryska paląca ciecz, która zadaje lk5+pSp obrażeń od energii, Pen. 0, każdej postaci w pr
ZH-77	**Wiedźmie znamię:** Na ciele bohatera pojawia się niewielkie znamię w postaci szaleńczej runy, piętnując go jako dotkniętego C on właściwość **psionik** (albo zwiększa o 1 swój Współczynnik Psioniczny) oraz jedną dowolną moc psioniczną wartą 100 lu razem, kiedy próbuje skorzystać z tej mocy, otrzymuje lk5 Punktów Spaczenia.
78-84	**Kościane ostrza:** Na życzenie bohatera jego kości mogą wydłużyć się, tworząc poskręcane wyrostki, które boleśnie przebijają temu może on walczyć bez broni, zadając lklO+pSp obrażeń rozpruwających, Pen. 0. jeśli bohater zdecyduje się użyć ich d krwi, chyba że uzyska sukces w Ambitnym (+0) teście Wytrzymałości.
85-89	**Kanibalistyczne żądze:** Krew i szpik kostny"stają się eucharystią bohatera, a normalne pożywienie przestaje zaspokajać głód je sesję może on wyleczyć lk5 obrażeń, jedząc ludzkie mięso, ale otrzymuje wtedy 1 Punkt Spaczenia.
90-92	**Spaczone ciało:** Zamiast krwi z ran bohatera wylewają się roje paskudnych owadów, robaków lub latających insektów. Za każ otrzymuje on obrażenia, na lk5 rund zyskuje właściwość **strach (1).**
93-94	**Nie umiera!:** Bohater został dotknięty mocą Osnowy i wydaje się, żc los robi wszystko, by utrzymać go przy życiu, bez wzgl obrażeń, zupełnie jakby stała za tym wola jakiejś mrocznej istoty zza zasłony. Bohater nie może spalić Progu Punktów Prz mimo śmiertelnych obrażeń; zamiast tego, za każdym razem, kiedy ma umrzeć, ledwo udaje mu się ujść z życiem, jakby sp lklO+5 Punktów Spaczenia.
95-97	**Oczy Osnowy:** Wszystko, na czym bohater zatrzyma swój wzrok, staje w płomieniach Osnowy, a ci, którzy widzą jego oczy, Zyskuje on możliwość ataku dystansowego, który zadaje lklO+pSp obrażeń od energii oraz cechę miotacz. Za każdym raze otrzymuje lk5 Punktów Spaczenia, a zaatakowane postacie muszą wykonać Ambitny (+0) test Strachu (1).
98-99	**Demoniczna regeneracja:** Spaczenie toczy ciało bohatera, zespalając jc, czy on tego chce, czy nie. Za każdym razem, kiedy boh obrażenia, wykonuje Ambitny **(+0)** test Wytrzymałości. Jeśli zakończy się sukcesem, na **1** rundę zyskuje właściwość **regenera** otrzymuje lk5 Punktów Spaczenia.
100	**Manifestacja Osnowy:** Bohater staje się istotą podobną demonom, zdolną do dowolnego kształtowania rzeczywistości. Zyskuje **demoniczny (pSp), strach (2), przybysz i niestabilnoć(demoniczna.** Może też używać swojej Siły Woli zamiast każdej innej cechy, któ test musi wykonać.

pSp - *skrót oznacza premię ze Spaczenia, która równa jest cyfrze dziesiątek z łącznej liczby Punktów Spaczenia, jakie posiada postać.*

Rola Przeznaczenia

Tego dnia Imperator musiał czuwać nade mnę.

- Juaquein Ditco, ocalały z masakry w kopcu Perditio

Akolici, jako jedni z nielicznych spos'ród nieprzebranych miliardów obywateli Imperium, rzeczywiście s| stworzeni do większych rzeczy. Maję to cos', co odróżnia ich od wytwornych arystokratów, nieustępliwych Arbitratorów czy rynsztokowych łotrów. Może spoczęło na nich błogosławieństwo Imperatora albo urodzili się pod szczęśliwymi gwiazdami. Bez względu na przyczynę, góruję nad pozostałymi ludźmi - triumfuję, tam gdzie inni ponieśliby porażkę i wychodzę cało z opresji, która dla innych skończyłaby się śmiercią. Takie jest ich przeznaczenie.

Punkty Przeznaczenia

Wszyscy Akolici rozpoczynają grę z co najmniej jednym Punktem Przeznaczenia (PP) - dokładną ilość określa się podczas tworzenia postaci. Na początku każdej sesji bohater otrzymuje ich świeżą pulę, zgodnie ze swoim Progiem Punktów Przeznaczenia. Podczas gry może on wydawać Punkty Przeznaczenia dla osiągnięcia pozytywnych efektów, co pomoże mu w dokonaniu rzeczy, którym nie podołałby zwykły śmiertelnik.

Próg Punktów Przeznaczenia

Próg Przeznaczenia określa maksymalną liczbę Punktów Przeznaczenia, jaką może posiadać Akolita. Wyznacza, ile punktów bohater będzie miał do Wydania i ile otrzyma na początku każdej sesji. Ich suma nigdy nie może przekroczyć progu - jeśli zyska on ich więcej, nadwyżka przepada. Z tego powodu nie warto „chomikować" Punktów' Przeznaczenia, ale też nadmierne szastanie nimi może skończyć się ich brakiem, kiedy będą najbardziej potrzebne.

Zwiększanie Progu Przeznaczenia

Choć nie zdarza się to zbyt często, możliwym jest, by Próg Punktów Przeznaczenia Akolity uległ zwdększeniu. Mistrz Gry może na to przystać w uznaniu za dokonanie czegoś naprawdę znaczącego i wyjątkowego, oddając w ten sposób, że danemu bohaterowi przeznaczone są wielkie czyny lub nagradzając akt bezinteresownego poświęcenia. Taka nagroda nie powinna być jednak przyznawana lekką ręką. Punkty Przeznaczenia są potężnym narzędziem, a ich wysoki próg potrafi ocalić postać przed pewmą (i na ogół zasłużoną) śmiercią.

Używanie Punktów Przeznaczenia

Punkty Przeznaczenia pozwalają bohaterom manipulować sytuacją : poprzez łagodzenie negatywnych efektów' albo zamianę niefortunnych wypadków w szczęśliwe trafy'. Pozwała to, między innymi, na podejmowanie większego ryzyka, co przyspiesza rozgrywkę i czyni ją bardziej ekscytującą. Każda postać-posiada ograniczoną liczbę Punksów Przeznaczenia i gdy jakiś zostanie wydany' zostaje zmniejszona o jeden. Pula odnawia się do wartości określanej przez Próg Punktów Przeznaczenia na początku sesji albo, w' pew nych określonych waninijkach, podczas rozgrywki, jeśli zadecyduje tak Mistrz Gry ,

Punktu Przeznaczenia można użyć w dowolnym momencie, czy podczas [illegible] innej postaci. Wydanie Punktu Przeznaczenia jest akcją darmową i pozwala Akolicie na zrobienie jednej z poniższych rzeczy:

- Przerzucenie testu.
- Otrzymanie premii +10 do testu. Trzeba się na to zdecydować przed wykonaniem rzutu.
- Dodanie 1 stopnia sukcesu do zdanego testu. Można się na to zdecydować po wykonaniu rzutu.
- Uzyskanie wyniku 10 w rzucie na Inicjatywę.
- Natychmiastowa usunięcie z bohatera lk5 obrażeń. Nie dotyczy obrażeń krytycznych.
- Natychmiastowe wyjście ze stanu ogłuszenia.
- Usunięcie wszystkich poziomów Zmęczenia.

Spalenie Przeznaczenia

Kiedy Akolita staje w obliczu pewnej śmierci, może spalić Próg Punktów Przeznaczenia, by przeżyć. Najczęściej dochodzi do tego w w'yniku otrzymania krytycznej rany w w'alce, ale przyczyną może być również upadek z dużej wysokości, choroba lub trucizna, a nawet zniszczenie statku kosmicznego, na pokładzie którego podróżuje postać. Spalenie Progu Punktów Przeznaczenia trwale zmniejsza jego wartość o 1, bohater natychmiast traci także wszystkie punkty pów'yżej nowego progu. Akolicie udaje się przeżyć groźną sytuację, ale ledwie 0 włos. Na ogół po czymś takim powinien być niezdolny do dalszej walki - nie należy mu pozwdać na udział w niej, ale warto również dopilnować, by przeciwnicy zapomnieli o nim, na przykład uznawszy, że zginął. W przypadku krytycznych obrażeń, bohater pow inien w zasadzie odczuć wszystkie ich skutki, z wyjątkiem śmierci.

To, jakim sposobem postaci udało się przeżyć, zależy od gracza 1 Mistrza Gry Jeśli bohater odniósł rany w' w'alce, może noszona przez niego na piersi święta ikona odbiła cios albo kula przeszła przez jego ciało, cudem omijając narządy wewnętrzne. Wytłumaczenie ujścia z życiem w innych sytuacjach, takich jak na przykład intplozja napędu Osnowy albo przebywanie na planecie skazanej na Exterminatus, będzie wymagało większej kreatywności, a sam fakt nie powdnien obyć się bez konsekwencji.

Gracz może spalić Próg Punktów Przeznaczenia bez względu na to, ile Punktów Przeznaczenia posiada w danym momencie jego Akolita. Może to zrobić nawet jeśli podczas danej sesji wydał już wszystkie swoje punkty - na początku kolejnej otrzyma po prostu o jeden Punkt Przeznaczenia mniej.

Zdobywanie Punktów Przeznaczenia

Zasadniczo istnieją dwa sposoby', dzięki którym Akolita może odzyskać wydane punkty. Po pierwsze, na początku każdej sesji wszystkie postacie otrzymują ich tyle, ile wynosi ich Próg Punktów Przeznaczenia. Innymi słowy, rozpoczynają sesję z pełną pulą Punktów Przeznaczenia.

Po drugie, Mistrz Gry może przyznawać Punkty Przeznaczenia podczas sesji w nagrodę za doskonałe odgrywanie postaci lub osiągnięcie istotnego celu w ramach przygody Do przykładowych działań,- tego typu należą: przeprowadzenie zajmującej rozmowy w grze, do-. konanie czegoś właściwego Akolicie, ale co niekoniecznie leży w interesie gracza, wyciągnięcie prawidłowych wniosków na podstawie faktów w danej sprawie czy też zaryzykowanie własnym życiem dla dobra misji lub współtowarzyszy. Nie należy jednak zakładać, że zawsze w' takich sytuacjach otrzyma się te „dodatkowe" Punkty Przeznaczenia - zależy to bowdem od decyzji Mistrza Gry. Ponadto Akolita nie może yżj zyskać punktów powyżej swojego Progu Punktów Przeznaczenia.

Postacie Wspierające

Myślałem, że to już. nasz koniec. Na szczęście mieliśmy małą pomoc.

- Karlon Feht, po czystce w kopcu Orinocanna

Służyny w służbie Inkwizycji niejednokrotnie zmuszone będę stawić czoła przeciwnikom znacznie potężniejszym od siebie - czy to w wyniku straszliwego, acz brzemiennego w skutki, zbiegu okoliczności, czy demonicznej zasadzki. Na ogół w takiej sytuacji Akolici po prostu koncentruję swe wysiłki, by ujść z życiem, ewentualnie próbuję wyplenić herezję, jednak jeśli sę przygotowani i udało im się zyskać odpowiednie koneksje, mogę zwrócić się po zewnętrznę pomoc w walce o losy ludzkości.

System wsparcia nie tylko pozwala graczom w Dark Heresy na wezwanie którejś z potężnych postaci z sektora Askellon, by wyciągnęła drużynę z tarapatów, ale też daje możliwość wcielenia się w nię na czas sesji. Daje to próbkę, jak wyględa gra na wyższych poziomach i może być ciekawę alternatywę narraqęnę przy zmienionej dynamice grupy. Obecność nowych bohaterów staje się również okazję do zagrania kimś, kto nie sprawdziłby się w grze fabularnej na dłuższa metę, ale wpasowuje się idealnie w pojedyncze sesje.

Trzeba zaznaczyć, że z Postaci Wspierających (PW) należy korzystać oszczędnie i nie powinny one stawać się elementem normalnej rozgrywki. Jednym z głównych założeń Dark Heresy jest fakt, że Akolici powinni odczuwać, iż na ich barkach spoczywaję losy całego sektora, a ich porażka może oznaczać skazanie galaktyki na pożogę. Mistrz Gry musi dopilnować, by jego gracze nie uciekali się do tego systemu, kiedy nie idzie im śledztwo albo nie przygotowali się dobrze do starcia z wrogami. Takie nadmierne poleganie na pomocy z zewnętrz może na przykład zwrócić uwagę Inkwizytora Akolitów, który zmniejszy ich Wpływ albo wyrazi swoje niezadowolenie z ich poczynań W inny, bardziej bolesny, sposób.

Wpływ a Postacie Wspierające

Każdę Postać Wspierającę charakteryzuję określone minimalny Wpływ oraz jego koszt. Pierwsza wartość oznacza minimalny Wpływy jaki musi posiadać Akolita, by wezwać danego bohatera, druga - ile punktów Wpływu będzie go to kosztować. Inni członkowie drużyny mogę go w tym wspomóc własnym Wpływem, jak jest to opisane na stronie 295. Kiedy Akolita wzywa Postać Wspierającę, na stałe obniża wartość swojego Wpływu o jej koszt. Mistrz Gry może według swojego uznania podnosić lub obniżać koszt Wpływu w zależności od różnych czynników, co zostanie wyjaśnione poniżej.

Postacie Wspierającę to osoby potężne i wzbudzające szacunek, przez co z całę pewnością uwaga wszystkich skupi się na drużynie - dlatego też wezwanie którejś z nich obniży Subtelność grupy o ostatecznę wartość kosztu Wpływu postaci. Warto pamiętać, kim właściwie jest Postać Wspierająca - pojedynczym bohaterem, którego z wielu różnych powodów można wezwać na pomoc. Każdy z nich w danej sytuacji działa na własnę rękę, być może nawet bez oficjalnej zgody ze strony swych towarzyszy czy przełożonych. Taka już jest natura przysług, długów i innych powięzań, które spajaję Imperium.

Tworzenie Postaci Wspierających

Gracze maję do wyboru kilka opq'i przy tworzeniu Postaci Wspierającej. Najważniejsze jednak, by wszyscy (włęczajęc w to Mistrza Gry) zgadzali się, co do aspektów danej postaci. Nie chodzi tu tylko o minimalny Wpływ i jego koszt, ale też przeszłość oraz motywy bohatera, a także wszelkie inne szczegóły, których celem jest sprawić, by postać jak najlepiej wpisała się zarówno w drużynę, jak i plany Mistrza Gry odnośnie kampanii.

Używanie gotowych Postaci Wspierających

Gracze mogę wybrać jednę z gotowych Postaci Wspierających, chociażby spośród zamieszczonych poniżej przykładowych bohaterów. Każdego z nich można potraktować jako szablon, na podstawie którego można stworzyć własnę postać o przeszłości wpasowującej się w przygody Akolitów

Tworzenie własnych Postaci Wspierających

Gracze mogę również tworzjć własne PW£ na przykład Tech-Kapłana Arcymagosa czy Arcymarszałka *Adeptus Arbites.* Proces ten wyględa identycznie co w przypadku kreowania Bohaterów Graczy, z tym że w tym przypadku dysponuje się większę ilością Punktów Doświadczenia, które służę do zwiększenia rangi. Nie ma górnej granicy, określającej, ile takich dodatkowych Punktów Doświadczenia można wydać, a do tego poza zwyczajnym poczętkowym ekwipunkiem, każda z Postaci Wspierających może dokonać rekwizycji przedmiotów o wartości nieprzekraczającej dwukrotności ich premii z Wpływu. Minimalny Wpływ PW równy jest wartości Wpływu tej postaci lub ilości dodatkowych Punktów Doświadczenia wydanych podczas procesu tworzenia podzielonych przez 100 - w zależności od tego, co okaże się wyższe. Z kolei koszt Wpływu równy jest dwukrotności premii z Wpływu postaci lub ilości dodatkowych Punktów Doświadczenia wydanych podczas procesu tworzenia podzielonych przez 1000 - w zależności od tego, co okaże się wyższe. Sę to jednak jedynie wskazówki, a ostateczna decyzja odnośnie konkretnych wartości zależy od Mistrza Gry Jak w przypadku wszystkich PW, Akolici muszę wymyślić jej historię, nadać imię i zadbać o inne szczegóły, które tchnę w nię życie.

Bohaterowie Graczy z innych gier fabularnych z rodziny *Warhammer 40,000* również mogę być użyte w charakterze Postaci Wspierających, co pozwoli uczestnikom rozgrywki na wcielenie się w swoich bohaterów z gier Rogue Trader, Deathwatch, Only War, a nawet Black Crusade i wprowadzenie ich do realiów- Dark Heresy, Minimalny Wpływ i koszt Wpływu takich postaci wyznacza się na podstawie ilości PD, jakie do tej pory wydał ten bohater i postępujęe zgodnie z wytycznymi powyżej.

Drużyna może też stworzyć własnę, zupełnie nowę postać wedle swych potrzeb, dopasowujęc jej historię i motywy do przeżywanych przez siebie przygód. Może to być nieznajomy renegat *xenos* pomagający graczom ze znanych tylko sobie powodów albo pojmany przez nich heretyk, który postanowił odkupić w ten sposób swoje bluźniercze czyny. W takich przypadkach Mistrz Gry i gracze muszę wspólnie określić odpowiednie wartości minimalnego Wpływu oraz kosztu Wpływu, używajęc przytoczonych tutaj przykładów w charakterze wskazówek. Nowe Postacie Wspierającę nie zawsze muszę sprowadzać się do pojedynczej osoby - czasem mogę to być grupy lub oddziały Pułkownik Astra *Militarum* może zawsze zabierać ze sobę drużynę zaufanych weteranów, a w ramach spłaty potężnego długu może zawierać się nie tylko pomoc wolnego kupca, ale i całej jego elitarnej załogi. Takie grupy należy jednak wprowadzać do gry niezwykle rzadko, najlepiej tylko w przypadkach, gdy niecodzienne okoliczności wymagają użycia niecodziennych środków:

-(vjfgjjj.

Wprowadzanie Postaci Wspierającej do drużyny

Podobnie jak Bohaterowie Graczy oraz ważni Bohaterowie Niezależni, tak i Postacie Wspierające są wyjątkowymi osobnikami, w które drużyna musi tchnąć życie. Oznacza to, że każda taka postać musi mieć imię i określoną przeszłość, ale należy też pomyśleć o innych szczegółach, które sprawią, że zapadnie ona w pamięć i stanie się zdolna do niebezpiecznych wyczynów, w które powinna obfitować każda przygoda w grze Dark Heresy. Wysiłek ten powinni wspólnie podjąć gracze i Mistrz Gry, by w konsekwencji stworzyć bohatera, który godnie zapisze się na kartach historii drużyny.

Wymyślone przez graczy imię, przeszłość i powiązania Postaci Wspierającej muszą daw'ać silne podstawmy do połączenia jej z drużyną, ale i pozwolić odpowiedzieć na pytanie, dlaczego i jak drużyna może zwrócić się do niej po pomoc. Postacią Wspierającą może nawet stać się spotkany w' przeszłości BN, który być może ma dług do spłacenia wobec Akolitów albo uznał, że zasługują oni na jego uwagę. Zasadniczo gracze tworzą po prostu kolejnego członka swej grupy, tak samo jak robili to w przypadku swojego Inkwizytora (patrz strona 86) i powinni włożyć w to dokładnie tyle samo pracy i wysiłku.

Używanie Postaci Wspierającej w grze

Przybycie Postaci Wspierającej powinno stanowić kulminacyjny moment przygody, w której aktualnie bierze udział drużyna i wymaga zgody wszystkich jej członków Jeśli wymaga tego sytuacja, w-' przerwie pomiędzy sesjami albo podczas trybu narracyjnego jeden z graczy może wezwać Postać Wspierającą do pomocy. Wpływ tego Bohatera Gracza musi być równy minimalnemu Wpływowi Postaci Wspierającej lub od niego wyższy. Następnie gracz musi zapłacić koszt Wpływu danej PW - o tę wsrtość trw'ale obniża się jego Wpływ Inni członkowie drużyny: mogą go w' tym wspomóc, ale nie mogą zapłacić więcej niż pofcwę kosztu Wpływał (zaokrągla' jąc w górę). Jeśli więc koszt Wpłyiwu danej Postaci Wspierającej wynosi 9, inni gracze mogą wydać maksymalnie 5 punktów' Wpływu, natomiast osoba w'zywująca będzie wfedy musiała zapłacić 4. Należy: pamiętać, że każdy bohater, który zdecyduje się poświęcić swój Wpływ na poczet wuzwania Postaci Wspierającej, obniży swuj Wpływ' o wydaną ilość punktów.

Gracze muszą ponadto stw'orz\'ć dobre podstawy narracyjne, wyjaśniające, dlaczego postać pojawiła się, będąc potrzebną, we właściwym miejscu i o właściwym czasie oraz jak jej się to udało. Należy włączyć w' to spodziewany okres, w' którym będzie służyć Akolitom swują pomocą - dopóki nie pokonają określonego wroga czy nie osiągną wyznaczonego celu albo nawet do końca sesji. Na podstawie tych wszystkich informacji Mistrz Gry określa ostateczny koszt Wpływu dla danej postaci. Przyr kładow'o, jeśli gracze nie zadbali o dobre podstawy narracyjne albo nijak mają się one do określonych wcześniej przeszłości i motywów' Postaci Wspierającej, MG ma pełne prawu zwiększyć koszt Wpływu o kilka punktów'. Podobnie, gdyby postać miała pomagać Akolitom przez dłuższy czas, nie była dyspozycyjna lub nie mogła z łatwością dotrzeć do miejsca pobytu Akolitów. Dla przykładu dodatkowa' Wpływ należy doliczyć w sytuacji, gdy drużyna została uwięziona w' trzewiach zapomnianego w'raku albo o pomoc w' ukradkowym zinfiltrowaniu plugawego kultu bohaterowie zwracają się do kanouiczki.

Kiedy Postać Wspierająca wejdzie do gry, gracz wzywający używa jej w charakterze swojego bohatera, ale oprócz tego kontroluje też własnego Akolitę. Z tego powodu Postać Wspierającą wzywają często ci gracze, których Akolita jest chwilowo niedostępny - odpoczywa, czeka na wszczepienie bionicznych części zastępczych albo nawet został uwięziony

Postacie Wspierające nie zdobywają Punktów' Doświadczenia, co oczywiście nie dotyczy normalnej postaci gracza. Jeśli Postać Wspierająca otrzyma krytyczne obrażenia, które nie zostaną wyleczone, zanim opuści graczy albo ucierpi w inny sposób (według ziania MG) z powodu swojej interwencji, Mistrz Gry może zadeklarować jej niedostępność z powodu leczenia, konieczności ■ zameldowania się u przełożonych lub -zaprzątnięcia jakimikolwiek innymi sprawami. Okres taki powinien obejmować przynajmniej czas jednej sesji, jednak może być też tak, że kolejne niecodzienne okoliczności zaistnieją dopiero po zakończeniu obecnej kampanii. Jeśli Postać Wspierająca zginie podczas rozgrywki, już nigdy więcej nie będzie można jej wezwać. Gdyby drużyna chciała w przyszłości wezwać bohatera podobnego typu, musiałaby stworzyć nową Postać Wspierającą o innej przeszłości i innych motywach działania.

Przykładowe Postacie Wspierające

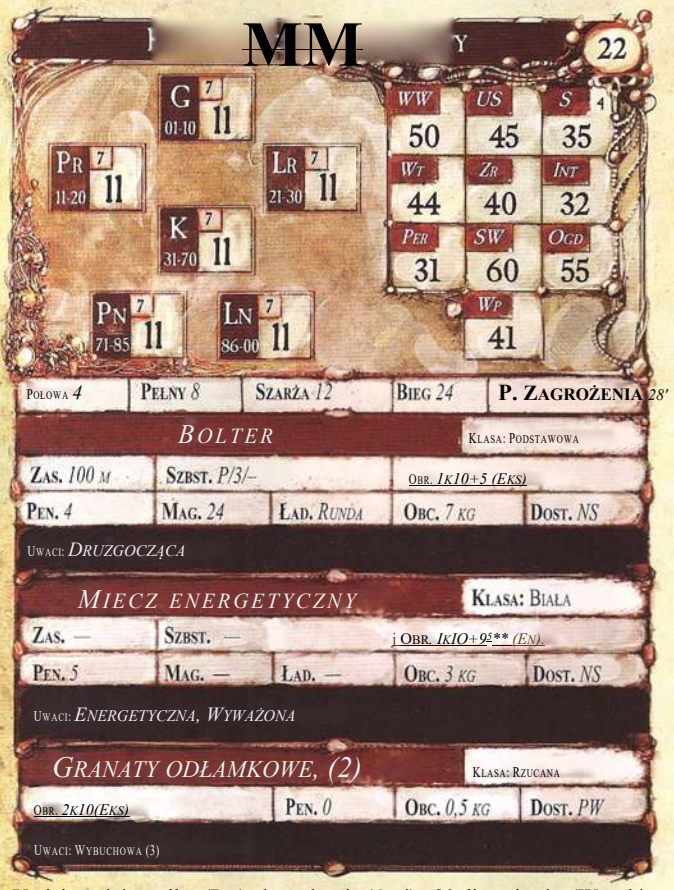
Poniższe Postacie Wspierajęce stanowię jedynie kilka przykładów' spośród grona przeróżnych osób, do których drużyna może się zwrócić o pomoc. Rozdział XII: Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy wyjaśnia użyty poniżej sposób prezentacji cech i broni.

Kanoniczka Sióstr Bitwy

Minimalny Wpływ': 50 Koszt Wpływu: 5

Zdolność znajomości (Adepta Sororitas) obniża koszt Wpływu o 2.

W skład Adepta Sororitas wchodzę potężne zakony religijne tworzące zbrojne ramię imperialnego Eklezjarchatu, których zadaniem jest ochrona jego dóbr i szerzenie największej wartości dostępnej ludziom - wiary Siostry Bitwy, stanowięce bojowe oddziały Eklezjarchatu, słynę ze swej gorliwości i pobożności. Na ich czele stoję Kanoniczki - wojowniczki wyświęcone, by pełnić wolę Imperatora: dawać przykład wiernym, karać bluźnierców i niszczyć wszelkie przejawy herezji.



Umiejętności: analiza (Per), dowodzenie (Ogd) +20, lingwistyka (Wysoki Gotyk) (Int), nauka (Imperialne Kredo +10), przekonywanie (Ogd), spostrzegawczość (Per) +10, unik (Zr) +10, wiedza (Ekłezjarchat, Imperialne Kredo) (Int) +20, zakazana wiedza (Herezja) (Int) +10

Zdolności: aura dowódcy, błyskawiczny atak, broń specjalna (Boltowa, Energetyczna), mocarny strzał, nienawiść (heretycy, psionicy), niezłomna . wiara, oburęczność, odporność (moce psioniczne), potęga woli, strzał z biodra, walka dwiema broniami (walka w' zwarciu, walka dystansowa), zdolności wiary, znajomości (Adepta Sororitas, Ekłezjarchat)

Właściwości:-nadnaturalna Siła (l)f

Ekwipunek: 2 magazynki do boltera, kilka księżek i zwojów dotyczących Imperialnego;Kredo, mikrokomunikator, aparat oddechowy, rękawicą tłumiąca, pancerz wspomagany Sororitas

Punkty Przeznaczenia: 4

f *Pancerz wspomagany Sororitas daje właściwość nadnaturalna Siła (1), nie zwiększa właściwości rozmiar noszącego, a Ciężka broń licz)' się jako podparta.*

Zdolności wiary Sióstr Bitwy

Jako akcja darmowa, postacie posiadające zdolność wiary, mogę wydać Punkt Przeznaczenia, by aktywować tę zdolność do końca sceny

Święty blask Fbstać jarzy się wewnętrznym blaskiem. Przeprowadzane na tę postać ataki w zwarciu i z bliska otrzymuję karę -20, ale ataki na długim i ekstremalnym dystansie otrzymuję premię +10. Istoty znajdujące się w zasięgu 5 menów i posiadające 20 lub więcej Punktów Spaczenia, demony oiaz psionicy, otrzymuję w głowę lklO obrażeń od energii o cesze Konsekrowana

Pieczęć czystości: Zamiast akcji darniowej, postać musi poświęcić godzinę na narysowanie błogosławionej pieczęci o cHugości 3 metrów Pieczęć ta przetrwa do końca sceny lub przez godzinę trybu narraq'jnego. Demony i inne pomioty Osnowy nie mogę przekroczyć jej granic ani w żaden sposób jej naruszyć. Dodatkowo wszelkie moce psioniczne tych stworzeń nie działają na nic w obrębie pieczęci, ale i poza nię.

Gniew sprawiedliwych: Postać wybiera maksymalnie tylu sojuszników', ile wynosi jej premia z Ogłady Wszyscy oni (wliczajęc w to nię sarnę) zadaję dodatkowo lk5 obrażeń podczas walki w zwarciu, a ataki te zyskuję cechę Mściwa (9).

Ręka Imperatora: Postać i maksymalnie tylu sojuszników, ile wynosi jej premia z Ogłady zyskuję właściwości nadnaturalna Siła (3) i nadnaturalna Zręczność (2).

Bezlitosne ostrze: Dotyk postaci zdolny jest pobłogosławić ostrze broni do walki w zwarciu. Klinga zyskuje cechę Konsekrowana, zadawane przez nię obrażenia zwiększaję się o lklO, a Penetracja A o 2 przy atakach przeciwko demonom, psionikom i stworzeniom, posiada-^ Łt jącym co najmniej 20 Punktów:.. *(Ł. Jm* -. ,v Wjk Spaczenia.

Kosmiczny Marinę Straży Śmierci

Minimalny Wpływ: 55 Koszt Wpływu: 7

Zdolność znajomości (Adeptus Astartes) obniża koszt Wpływa o 2.

Straż- Śmierci to wyjątkowa organizacja, którą tworzą Kosmiczni Marines z zakonów rozsianych po całym Imperium. Każdy z nich jest potężnym wojownikiem, wybranym spośród wielu, by dostąpić tego zaszczytu. Choć Imperium Ludzkości stoi w obliczu wielu różnych zagrożeń, Straż Śmierci pojawia się tam, gdzie atakują plugawi *xenos.*

Kosmiczni Marines Straży Śmierci to zaprawieni w bojach weterani, bohaterowie, o których krążą legendy i opowieści. Każdy z nich : wyróżnił się na tle współbraci z pierwotnego zakonu wielkimi dokonaniami i silną osobowością, które zapewniły mu miejsce w szeregach Straży Śmierci. Ci wyjątkowi Kosmiczni Marines działają często u boku Inkwizytorów z *Ordo Xenos* i wspólnie z nimi likwidują zagrożenia że strony obcych w obrębie granic Imperium, ale i poza nimi.

Kosmiczny Marine Straży Śmierci 26

G 8 01-10 16	PR 8 11-20 16	LR 8 21-30 16	K 8 31-70 16	PN 8 71-85 16	LN 8 86-00 16

WW	US	S 10
55	50	65
Wt 8	**Zr**	**Int**
45	40	40
Per	**SW**	**Ogd**
42	44	40
	Ifl	
	45	

Połowa 5	Pełny 10	Szarża 15	Bieg 30	P. Zagrożenia 30

Pistolet bolterowy Astartes — Klasa: Pistolet

Zas. 30 m	Szbst. P/2/–	Obr. 1k10+9 (Eks)		
Pen. 4	Mag. 8	Lad. Runda	Obc. 7 kg	Dost. WY

Uwagi: Niezawodna

Miecz łancuchowy Astartes — Klasa: Biała

Zas. —	Szbst. —	Obr. 1k10+13^{3+rS} (En)		
Pen. 3	Mag. —	Lad. —	Obc. 10 kg	Dost. WY

Uwagi: Druzgocząca, Wyważona

Granaty odłamkowe (2) — Klasa: Rzucana

Obr. 2k10 (Eks)	Pen. 0	Obc. 0,5 kg	Dost. PW

Uwagi: Wybuchowa (3)

Granaty przeciwpancerne (2) — Klasa: Rzucana

Obr. 2k10+4 (Eks)	Pen. 6	Obc. 0,5 kg	Dost. PW

Uwagi: Ogłuszająca (0)

Umiejętności: atletyka (S) +10, lingwistyka (runy zakonne, Wysoki Gotyk) (Int), nawigacja (powierzchnia) (Int), parowanie (WW) +10, pilotaż (naziemne) (Zr), spostrzegawczość (Per) +10, unik (Zr) +10, zastraszanie (S) +10, wiedza (wojskowość) (Int), zakażana wiedza *(.Adeptus Astartes, \enos)* (Int) +10

Zdolności: broń specjalna (Boltowa, Łańcuchowa), mistrz walki bez broni, nabite bicepsy, nienawiść (*xenos*), niezłomna wiara, oburęczność, odporność (zimno, gorąco, trucizny), prawdziwe męstwo, szybkie dobycie, trening Straż}' Śmierci, walka dwiema broniami (walka w zwarciu, walka dystansowa), znajomości *(Adeptus Astartes,* Inkwizycja)

Właściwości: nadnaturalna Siła (4), nadnaturalna Wytrzymałość (4), podwodny, rozmiar (5)f

Ekwipunek: 2 magazynki do pistoletu boltowego, 2 magazynki amunicji boltowej „Nawałnica", 2 magazynki amunicji ćwiartującej, celownik laserowy i selektor amunicji do pistoletu boltowego (obciążenie uwzględnione razem z pistoletem), pancerz wspomagany Astartesff

Punkty Przeznaczenia: 3

Trening Straży Śmierci: Wszyscy członkowie Straży Śmierci przechodzą specjalne szkolenie, by móc stawiać czoła przeróżnym zagrożeń niom ze strony *xenos.* W starciach z takimi Wrogami ich broń -otrzymuje cechę Mściwa (9).

t *Ze względu na fakt, że do pancerza podłączona jest Czarna Skorupa, przeciwnicy nie otrzymuję żadnej premii z powodu rozmiaru postaci.*

tt *Wszystkie modyfikatory cech, wynikające z pancerza wspomaganego, zostały uwzględnione w profilu postaci.*

Zabójca Eversor

Minimalny Wpływ: 60 Koszt Wpływu: 11

Zdolność znajomości (Officio Assassinorum) obniża koszt Wpływu o 2.

W obrębie *Officio Assassinorum* działa kilka świątyń zabójców; z których każda oddaje się innej sztuce zadawania śmierci. Podczas gdy inne specjalizują się w infiltracji czy zabijaniu na odległość, znakiem rozpoznawczym Świątyni Eversor są zabójstwa z zastosowaniem niesłychanej przemocy, by stanowiło to przestrogę dla wszystkich, którzy byliby skłonni zagrozić Imperium. Zabójcy Eversor sprawdzają się w atakach z zaskoczenia, podczas których wysyła się właśnie ich po to, by uderzyć Jw samo serce kultu czy frakcji heretyków: Sieją strach i zostawiają po sobie jedynie pogrom. To świetnie wyszkolone, umysłowo wyprane, śmiercionośne maszyny, stworzone, by zabijać tak szybko i brutalnie, jak to tylko możliwe Zabójq' Eversor zostali zaprogramowani na poziomie neurologicznym do tego stopnia, że nie zostało w nich wiele człowieczeństwa, może jedynie te mroczne elementy, które czynią z nich krwiożercze bestie. Ponieważ równie dobrze co wrogów potrafią zaatakować swoich sojuszników, pomiędzy misjami trzeba przetrzymywać ich w kriokomorach i utrzymywać ich ciała w stanie przymusowej staży Ich umysły mogą jednak do woli śnić o rzeziach i masakrach.

Zabójca Eversor 24

G 3 01-10 10		
Pr 3 11-20 10		Lr 3 21-30 10
K 3 31-70 10		
Pn 3 71-85 10		Ln 3 86-00 10

WW	US	S 7
70	75	45
Wt 7	Zr	Int
44	58	30
Per	Sw	Ogd
52	50	01
Wp		
12		

Połowa 5	Pełny 10	Szarża 15	Bieg 30	P. Zagrożenia 33

Pistolet Egzekutor (bolтowy) — Klasa: Pistolet

Zas. 30 m	Szbst. P/2/–	Obr. 1k10+5 (Eks)		
Pen. 4	Mag. 8	Ład. Runda	Obc. 5.5 kg	Dost. NU

Uwagi: *Druzgocząca*

Pistolet Egzekutor (igłowy) — Klasa: Pistolet

Zas. 30 m	Szbst. P/–/–	Obr. 1k10 (Rp)		
Pen. 0	Mag. 6	Ład. Runda	Obc. –	Obc. –

Uwagi: *Celna, Przebijająca (1), Toksyczna (5)*

Neurorękawica — Klasa: Biała

Zas. –	Szbst. –	Obr. 1k10+10 (Rp)		
Pen. 8	Mag. –	Ład. –	Obc. 2.5 kg	Dost. WY

Uwagi: *Druzgocząca, Toksyczna (3)*

Miecz energetyczny — Klasa: Biała

Zas. –	Szbst. –	Obr. 1k10+8[I+S] (En)		
Pen. 6	Mag. –	Ład. –	Obc. 3 kg	Dost. NS

Uwagi: *Energetyczna , Wyważona*

Bomby termiczne (3) — Klasa: –

Obr. 6k10 (En)	Pen. 12	Obc. 12 kg	Dost. NS

Uwagi: *Termiczna, Wybuchowa (2), Zapalająca*

Umiejętności: akrobatyka (Zr) +10, atletyka (S) +30, korzystanie z technologii (Int) +20, pilotaż (Zr) +20, spostrzegawczość (Per) +20, ukrywanie się (Zr) +20, unik (Zr) +20, zabezpieczenia (Int) +20.

Zdolności: broń specjalna (Egzotyczna [pistolet Egzekutor], Energetyczna), mistrz walki bez broni, nieustanna czujność, niosący śmierć (atak w zwarciu), świątynny zabójca, walka dwiema broniami (walka w zwarciu, walka dystansowa).

Świątynny zabójca: Imperialni zabójo' przechodzą zaawansowane szkolenie fizyczne i bojowe, dzięki czemu mogą wykonać przerzut podczas testów' akrobatyki i atletyki. Dodatkwo co rundę postać taka może wykonać tyle reakcji, ile wynosi jej premia ze Zręczności (5), jednak reakcje te mogą być wykorzystane jedynie do testów' Obrony Przed danym atakiem można bronić się tylko raz. Za zgodą Mistrza Gry zdolność ta może być wykorzystaną w sytuacjach, w których normalnie nie można wykonywać testów' Obrony pozw'alając postaci uniknąć potężnych eksplozji, zadeptania przez Tytana Warlord czy niedostrzegalnego ataku psionicznego.

Właściwości: nadnaturalna Siła (3), nadnaturalna Wytrzymałość (3), przybysz, strach (2)

Ekwipunek: hełm Eversor (gogle termowńzyjne, mikrokomunikator, aparat oddechowy' i maska przeciwgazowa), 4 przeładowania do pistoletu egzekutor (po 2 do każdego typu amunicji), używki bojowa Eversort, siatka taktycznaff, magnokulary, apteczka, rejestrator obrazu, transmiter głosowy, kombinezon z syntskóry

Punkty Przeznaczenia: 2

t Używki bojowe Eversor: Zabójcy Eversor wyposażeni są w automatyczne dozowniki dożylne z silnie działającymi używkami bojowymi, które mają za zadanie poprawnć ich wydajność. Dozowniki uw'alniają minimalne dawki potężnych używek (co oznacza, że użytkownikowi nie skończą się ich zapasy' chyba że zostanie pozbawńony źródeł zaopatrzenia na długie miesiące). Jeśli zabójca zostanie zabity, jego ciało eksploduje od biotoksyn, będących produktami metabolizmu, zadając 2kl0+5 obrażeń od energii o cechach Wybuchowa (5) i Toksyczna. Na początku każdej tury postać może wybrać jeden z poniższych efektów':

- Hipermetabolik: W tej turze zabójca Ewersor może wykonać jedną dodatkwą akcję podwćjną (lub dwde dodatkowe akcje zwykłe). Mimo to może wykonać tylko jeden atak.
- Szturmina szału: Zabójca zyskuje właściwość brutalna szarża (3) do końca tury W tym czasie, kiedy tylko użyje akcji Szarża, zalicza dodatkowe trafienie w cel znajdujący się w' zasięgu za każdy stopień sukcesu, powyżej pierwszego, w teście Wallu Wręcz.
- Autokoagulant: Zabójca wykonuje Ambitny (+0) test Wytrzymałości. Jeśli zakończy się sukcesem, natychmiast usuwa 4 punkty obrażeń.
- Szokstym: Do końca tury zabójca ignoruje wszystkie kary wynikające ze Zmęczenia, efektów krytycznych czy ciężkich obrażeń.

f f Siatka taktyczna: Ten zaawansowany pakiet sensoryczny połączony jest bezpośrednio z mózgiem zabójcy Eversor i składa się czujników ruchu, ciepła i innych systemów pozwalających śledzić cel. Po aktywowaniu siatki użytkownik otrzymuje +30 do testów spostrzegawczości, zyskuje właściwość dodatkowe zmysły (50 m), „widzi" we wszystkich kierunkach i potrafi wykrywać cele przez ściany, zarośla; (drzewa i inne przeszkody. Solidne ściany o grubości co najmniej jednego metra (i bez żadnych przerw) są w stanie zablokować działanie siatki. Jako akcja zwykła, zabójca może też jej użyć, by „zakotwiczyć się" na konkretnym celu (jeśli wcześniej postać załaduje dany odczyt biometryczny, siatka wykona tę czynność automatycznie). Siatka może śledzić ten cel na odległość do 100 metrów' i nigdy nie pomyli go z innymi celami. Ponieważ to inwazyjne urządzenie stanowi niemałe obciążenie dla umysłu, natychmiast po aktywacji go użytkownik musi. wykonać Zwyczajny (+10) test Siły Woli. Jeśli zakończy się pi rażką, jego Zmęczenie zwiększa się o jeden poziom.

Kosmiczny Marine Szarych Rycerzy

Minimalny Wpływ: 65 Koszt Wpływu: 16

Zdolność znajomości (Inkwizycja) obniża koszt WpłyMm o 2.

Szarzy Rycerze to paladyni w lśniących zbrojach, którzy bronią ludzkości przed demonami. Są niczym niezłomny bastion odpierający mrok Osnowy. Zaszczytu wstąpienia w ich szeregi dostępują jedynie najbardziej obiecujący psionicy, zabierani na pokład » Czarnych Statków *Adeptus Astra Telepathica.* Krążą pogłoski, że genoziarno tych elitarnych Kosmicznych Marines pochodzi bezpośrednio od samego Imperatora. Każdy Szaty Rycerz jest świętym; wojownikiem i psionikiem o niezrównanej potędze ciała i umysłu.

Dla zwykłego obywatela Imperium Szarzy Rycerze to istoty wykraczające naw'et poza legendy i ludowe przypowieści, opowiadane, by ukoić lęki strwożonego gminu. Niezwykle rzadko zdarza się, by ktokolwiek miał okazję spotkać te mityczne postacie, a jeszcze izadziej, by przeżył i mógł się tym pochwalić. Także w Immaterium Szarzy Rycerze są mitycznymi bohaterami, którzy sieją grożę nawet pośród tych, którzy'.nie znają strachu.

Kosmiczny Marine Szarych Rycerzy 27

G 14 01-10 22		WW 55	US 45	S 75	11
Pr 14 11-20 22	Lr 14 21-30 22	Wt 45	8 Zr 20	Int 43	
K 14 31-70 22		Per 42	Sw 56	7 Ogd 40	
Pn 14 71-85 22	Ln 14 86-00 22	Wp 57			

Połowa 3 Pełny 6 Szarża ? Bleg /§ P. Zagrożenia 39

Bolter Szturmowy (Astartes) Klasa: Podstawowa

Zas. *100 m* | Szbst. *P/2/4* , Obr. *1k10+9 (Eks)*

Pen. *4* JMag. *60* | Lad. *2 Rundy* | Obc. *26 kg* | Dost. *Wy*

Uwagi: *Mocowanie na przedramieniu, Ostra, Niezawodna*

Halabarda Psioniczna Nemezis Klasa: Biała

Obr. *1d10+21[8+WP+S] (En)*

Pen. *4[+2]* Mag. — Obc. *9 kg* Dost. *Nu*

Uwagi: *Druzgocząca (przy użyciu dwuręcznym), Konsekrowana, Psioniczna*

Umiejętności: atletyka (S) +10, lingwistyka (runy zakonne, Wysoki Gotyk) (Int), parowanie (WW) +20, spostrzegawczość (Per) +10, wiedza (wojskowość) (Int), wyczucie Osnowy (Per) +20, zakazana wiedza (Adeptus Astartes) (Int) +10, zastraszanie .(S) +20

Zdolności: broń specjalna (Boltowa, Psioniczna), mistrz w^alki bez broni, nabite bicepsy, nienawiść (demony, Kosmiczni Marines Chaosu), niezłomna wiara, odporność (zimno, gorąco, trucizny, moce psioniczne), prawdziwe męstwo, szybki atak, szybkie dobycie, w'alka dwiema broniami (walka w zwarciu, w^alka dystansowa), znajomości (Adeptus Astartes, Inkwizycja)

Właściwości: nadnaturalna Siła (4), nadnaturalna Wytrzymałość (4), podwodny psionik, rozmiar (5)f

Moce psioniczne: Dominacja, Wymazanie, Przeczucie, Ręka-Młot, Psioniczny wrzask, Kontakt telepatyczny, Przerażenie, Postrzeganie Osnowy

Ręka-Młot: Psionik utwardza swe mięśnie i sieje gniew Boga-Imperatora potężnymi ciosami swej broni do walki w zwarciu.

Akcja: Zwykła

Skupienie Mocy: Ambitny (+0) test Siły Woli

Zasięg: Psionik

Podtrzymanie: Akcja darmowa

Podtyp: Koncentracja

Efekt: Po aktywowaniu moc dodaje 4 do wartości właściwości nadnaturalna Siła wszystkich Szarych Rycerzy w zasięgu 10 metrów.

Ekwipunek: 5 magazynków do boltera szturmowego, święte teksty, pancerz Terminator Astartes!t

f *Ze względu na fakt, że do pancerza podłączona jest Czarna Skorupa, przeciwnicy nie otrzymują żadnej premii z powodu rozmiaru postaci.*

f| *Postacie w pancerzu Terminator nie mogą wykonywać akcji Bieg ani korzystać z uniku. Pancerz ten wyposażony jest w pole siłowa najlepszej jakości (współczynnik pola 35). Wszystkie mod\jikatorv cech wynikające z pancerza, wspomaganego zostały uwzględnione w profilu postaci.*

Rozdział IX:
Inkwizyc)a i Imperium

Imperium Ludzkości trwa od dziesięciu tysiącleci, każdy dzień swego istnienia zawdzięczając poświęceniu niezliczonych dusz. Ludzkość zaangażowała się w bezsensowną wojnę przeciwko Samemu wszechświatowi. Galaktyka 41. Milenium to wrzący kocioł bezmyślnej rzezi i anarchii, w ogniu których całe rasy doprowadzają wojnami do własnej zagłady Do współpracy i pokoju nawołują nieliczni, jeśli w ogóle ktokolwiek, ponieważ takie idee są traktowane w najlepszym przypadku jako oznaka słabości, a zazwyczaj, jako dowód zdrady.

Gdziekolwiek nie spojrzeć, czają się ci, którzy chcieliby, by ludzkość znikła bezpowrotnie. Ścierwojady galaktyki czekają, by do czysta obrać kości z mięsa. *Xenos* atakują z każdej strony Jedne rasy chcą odbudować swoje imperia, inne pragną wykroić sobie dominia z systemów, które zamieszkują ludzie. Zagrożenie stanowią nawet ci, którzy na pozór wydają się być przyjaźnie nastawieni. Same konszachty z tymi obcymi grożą wypaczeniem ciała i skazą na duszy

Mieszkańcy Osnowy stanowią potworne zagrożenie, ponieważ gdziekolwiek wynurzą się z Oceanu Dusz, sieją zniszczenie zarówno materii, ciała, jak i umysłów. Samo ich istnienie jest przyczyną wielkiego zła. Gdyby pozwolić wiedzy o istnieniu demonicznych bytów na swobodne rozprzestrzenianie, ludzie próbowaliby sięgnąć po oferowaną przez nie władzę, nawet za cenę utraty duszy. Czarnoksięstwo i inne formy przyjmowania błogosławieństw' Osnowy oznaczają przyzwolenie na zniszczenie samej rzeczywistości i przemianę domeny Imperatora w łowne tereny demonów.

Stojąc wobec takiego zagrożenia, Imperium żąda całkowitego posłuszeństwa i bezwzględnego przestrzegania ustanowionych praw, choć nie zawsze się tak dzieje. Wojna o przetrwane nie toczy się na skalę jednostek ludzkich ani planet, ale całej ludzkości. Pola bitew to okopy, które potrafią przecinać całe światy, czy statki kosmiczne 0 rozmiarach miast, toczące bój w zimnej pustce kosmosu. Biorą w niej udział dzikusy z włóczniami, którzy nie wddzieli nic poza gęstymi dżunglami rodzimego, dzikiego świata, a także zmodyfikowani genetycznie superżołnierze, którzy na skrzydłach z płomieni zstępują z orbity Walki toczą się w mrokach Podkopca, gdzie dochodzi do starć ultragwałtownych gangów, oraz w cieniach i zakamarkach pałaców, gdzie zabójcy czyhają z zatrutym ostrzem w ręku. Tę wojnę ludzkość przegrywa.

Nie zmienia to faktu, że ludzie nie pogodzili się z losem. Dopóki Imperator zasiada na Złotym Tronie, dopóty jest sercem Imperium 1 dopóty nieprzeliczone legiony maszerują do bitwy z Jego imieniem na ustach. Każdy wierny sługa Imperatora wynosi z domu świadomość tego, jakie jest jego miejsce w tej wiecznej wojnie. Barbarzyńca kłaniający się przed chramem Gwiezdnego Boga i szlachcic dziękujący w kapliczce za błogosławieństwa, spływające na mieszkańców najwyższych wieżyc miasta, obydwaj znają swoje miejsce w wojnie o przyszłość ludzkiej rasy. Ludzie 41. Tysiąclecia wiedzą, że to nie czas międzygwiezdnego pokoju, a wieczność rzezi, mordów' i śmiechu spragnionych bogów.

Imperium Ludzkości

W walce o przetrwanie nie ma miejsca na bycie neutralnym. Kto nie walczy z nami ramię w ramię, ten jest wrogiem, którego trzeba zniszczyć.

- Scriptorus Munificantus

Sawno temu, kiedy Imperator przechadzał się pomiędzy swymi poddanymi, ogłoszono, że cała ludzkość zostanie zjednoczona pod sztandarem Imperium i jako jedna rasa sięgnie po władzę nad gwiazdami. Imperator zdawał sobie sprawę, że tylko stojąc ramię w ramię z innymi ludźmi, człowiek będzie w stanie oprzeć się niezliczonym wrogom i mieć nadzieję na przetrwanie. Niektórzy twierdzę, że Imperator wiedział o wiele więcej, ale zatrzymał te informacje dla siebie, rozumiejąc, że ludzkość nie jest gotowa na poznanie prawdziwego oblicza swych wrogów Bez względu na prawdę i pomimo tego, że Imperator wstąpił na Złoty Tron, Imperium wciąż rości sobie prawa do rzędów nad każdą ludzką duszę. Wiele światów zginęło lub zostało odizolowanych od władz Terry, a mimo to Najwyżsi Lordowie wciąż próbuję zjednoczyć ludzką rasę pod swoimi rządami. Gdyby nie podejmowali takiego wysiłku, skazaliby ję na zagładę. Inkwizycja jest organizację, której zadaniem jest zapobieżenie temu ponuremu losowi.

Imperium jest przepastne, ale jego siły są rozrzucone pośród niepoliczalnego ogromu gwiazd. Szacuje się, że władza Imperium obejmuje dwie trzecie galaktyki, na taką bowiem odległość od Terry jaśnieje promień świętego *Astronomicanu.* Kiedy go zabraknie, żegluga międzygwiezdna staje się niemożliwa. Nawigator nie jest w stanie prowadzić statku przez pływy szaleństwa Immaterium bez zbawiennej, psionicznej latarni Imperatora.

Terra i System Sol

Sercem Imperium jest Święta Terra: kolebka ludzkości i stolica największego ludzkiego władztwa, jakie panowało nad galaktykę. Tutaj znajduje się siedziba Kleru Ziemi - *Adeptus Terra* - którego najwyżsi rangę urzędnicy wydaję rozkazy, od których zależy życie nieprzeliczonych miliardów ludzi. Na planecie znajduję się przedstawicielstwa niezliczonych wydziałów tego molocha, a także innych urzędów, na przykład *Adeptus Ministorum.*

Oprócz urzędników i skrybów, z których składa się populacja największego spośród planetarnych kopców, świat odwiedzaję całe rzesze pielgrzymów. Można znaleźć pośród nich nieprawdopodobnie bogatych krezusów, którzy przybyli oddać cześć kolebce ludzkości i zaczerpnęć jej uświęconego powietrza. Najwięcej jest zdesperowanych pętników, których jedynym celem jest modlitwa adoracji do Imperatora, zakończona ostatnim westchnieniem konającego. Wielu z nich jest potomkami pielgrzymów, którzy rozpoczęli swoję podróż wiele pokoleń wcześniej, nie dbając o to jak będzie trudna i pełna wyrzeczeń. Choć pierwsi pętnicy zmarli już dawno, to przekazali święte brzemię swoim potomkom, którzy dorastali nie znajęc innej drogi jak ta, na której każdego dnia umieraję tysięce im podobnych.

System Sol jest też domem dla wielu innych cudów, jakie kępię się w blasku słonecznym, który dał. ludzkości ciepło u zarania jej dziejów Czerwona Planeta - Mars - jest najznamienitszę z kuźni i sercem Kultu *Mechanicus.* Satelita Terry - Luna, to najpotężniejsza twierdza, której systemów obronnych nie zdoła pokonać żadna inwazja. Dookoła Jowisza krężę słynne stocznie, w których buduje się najlepsze okręty kosmiczne, przeznaczone chwalebnym i bohaterskim czynom. Saturn z kolei jest skarbcem, w którym najwierniejsi słudzy Inkwizycji strzegę niezliczonych i mrocznych tajemnic. Jego księżyc - Tytan - jest bazę dla Zakonu Szarych Rycerzy, elitarnego odłamu Kosmicznych Marines, których celem jest tropienie i eliminacja demonów' pod okiem *Ordo Malleus.*

Segmentae Majoris

Imperium jest zbyt wielkie, by Terra mogła sprawować bezpośrednią kontrolę nad milionami światów Podróże i komunikacja międzygwiezdna polegają na Osnowie, ale ta jest wyjątkowo nieprzewidywalna. W przypadku zarządzania administrację, jej istnienie jest raczej przekleństwem niż dobrodziejstwem. Nawet podróż pomiędzy dwoma, niezbyt odległymi od siebie systemami może być katorgę, jeśli kapryśne *Empyreum* postanowd stwarzać problemy. Kiedy statek zbłądzi w Osnowde, rzadko kończy się na zwtykłym opóźnieniu podróży. Zwtykle dusze wszystkich na pokładzie zostaję ciśnięte w nawiedzam ne przez demony otchłanie, gdzie są pożerane przez całą wieczność. Wiadomość astropatyczna nie zostanie jedynie zniekształcona. Istoty zamieszkujące Osnow'ę wypaczają ją i zmieniają na liczne, niekiedy bardzo subtelne sposoby, siejąc niezgodę, niepewność, a niekiedy grozę na planetach, które były odbiorcami komunikatu. Próba sprawowania kontroli nad poszczególnymi domenami jest niewykonalnym zadaniem, ale nie ma innego wyjścia - jeśli Imperium ma trw'ać, trzeba nimi zarządzać.

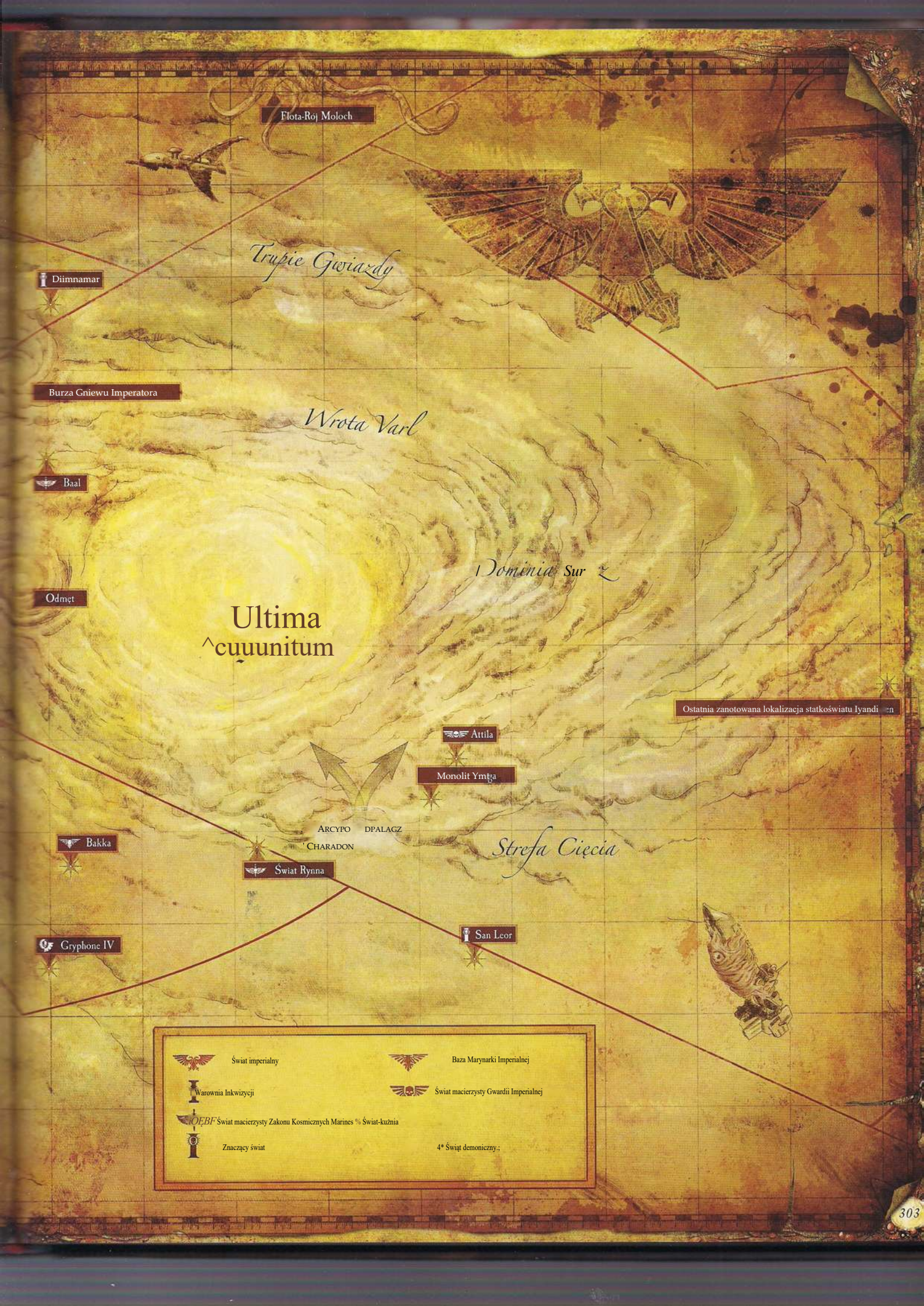
By wyprowadzić względny porządek, Imperium zostało podzielone na pięć szerokich *Segmentae.* Sercem każdego z nich jest forteca,, zazwyczaj planeta, która została zasiedlona bardzo dawno temu. Niektóre służyły za bazy floty kosmicznej, po czym rozrosły się i przejęty funkcje centrum administracyjnego. Gdy zachodzi potrzeba stają się centrami dowódczymi i służę jako punkt zborny wielkich armii, które szykuję się do wojny, inwazji lub krucjat, organizowanych w' imię Imperatora.

Sektory

Miliony imperialnych światów sę nierównomiernie rozproszone po galaktyce, tworzęc sektory, składajęce się ze stu, a niekiedy dwustu zamieszkałych systemów. Stolicami sektorów przeważnie sę planety, które jako pierwsze zostały zasiedlone przez kolonistów pochodzących z Terry, lub innego świata zagubionego w mrokach dziejów.

Za sprawę wielu pokoleń taka planeta mogła zdobywać i zwiększać swoje wpływy, a potomkowie kolonistów wyruszyć, by zasiedlić kolejne planety Każdy sektor łęczy się z sęsiednim za sprawę szlaków przez Osnowę, które biegnę przez całę rozciągłość Imperium. Niektóre sięgajęe poza jego granice, a każda trasa wiedzie przez dziesiątki, setki, a nawet tysięce lat świetlnych tak zwanych Dzikich Rejonów. Przytłaczająca większość przestrzeni między sektorami pozostaje nieodkryta i stanowi matecznik wszelkiego rodzaju przerażających okropieństw. Na obszarze innych znajduję się królestwa obcych, o których wiadomo jedynie wtedy, kiedy wychynę ze swych leży i zaatakuję światy władane przez ludzi. Dochodzi wtedy do straszliwych wojen, a eksterminacja *xenos* może trwać całe pokolenia, zanim sytuacja wróci do normy

Imperius Dominatus
Talizmany Vaula
3J£ Medrengard
Pozostałości Floty-Roju Tiamet
Ruiny Calibanu
Gwiazdy Aurelii
#CTtmeutinr
Obscurus
Cypra Mundi
Port Maw
Mordia
Ocularis Terribus
Nemesis Tessera
Nieaktywny Świat-Grobowiec Necronów
Cadia
Yalhalla
Fenris
Hydrapur
Segmentum Pacificus
fagmeutum
Solar
Armageddon
^ Chiros
Joura
Święta Terra
Catachan
Necromunda
Nieaktywny Swiat-Grobowiec Necronów
NADBSES
ODARIUS
ARCYSZALEŃIEC
z CALYERY
Macharia
Tarsis Ultra
Segmentum Tempestus
Piekielne Gwiazdy
Mylawicy Garou
Segmentum Obscurus
KWARANTANNA:
ZAKAZ
PODRÓŻY
Eustis Majoris
SEKTOR
SCARUS
Juno
SEKTOR
ASKELLON
pqeW* Scintilla
SEKTOR
CALIXIS
Ichabarr
.SEKTOR
Ix ANIA!)


Flota-Rój Moloch
Trupie Gwiazdy
Diimnamar
Burza Gniewu Imperatora
Wrota Varl
Baal
Dominia Sur
Odmęt
Ultima
^cuuunitum
Ostatnia zanotowana lokalizacja statkoświatu Iyandi
Attila
Monolit Ymtga
ARCYPO DPALAGZ
CHARADON
Bakka
Świat Rynna
Strefa Cięcia
San Leor
Gryphone IV
Świat imperialny
Baza Marynarki Imperialnej
Warownia Inkwizycji
Świat macierzysty Gwardii Imperialnej
Świat macierzysty Zakonu Kosmicznych Marines % Świat-kuźnia
Znaczący świat
4* Świąt demoniczny.;

Światy Imperium

Porozrzucani po bezbesnej pustce kosmosu żyję ludzie. Od tysięcy lat zamieszkuję piaski, skały i ziemię planet, które kąpią się w blasku obcych słońc. Ludzbe nasienie zostało rozrzucone dalej, niż człowiek zdaje sobie sprawę. Mimo to rozkwitło i trwa w ciemnościach. Gdzie mogło, tam zapuściło korzenie i z dziką determinację się rozwija.

- Anonim

Planety zamieszkiwane przez ludzkość *różnię* się od siebie pod względem panujących warunków, kultury, poziomu technologicznego i wielu innych czynników. Najstarsze szczycę się populację na poziomie wielu miliardów, inne zaś mogę być zasiedlone przez nielicznych kolonistów Wiele planet jest zacofanych technologicznie, nigdy nie osięgnęły wyższego poziomu rozwoju, inne zaś padły ofiarę apokaliptycznej katastrofy czy wojny, która zepchnęła je w otchłań barbarzyństwa. Populacja części światów jest w stanie podźwignęć się z poziomu dzikusów i stanęć u progu rewolucji przemysłowej, lecz ich rozwój może być zatrzymany przez odrzucenie technologicznych przekleństw czy niemożność pozyskania wielu przymiotów, których potrzebuje rozwinięta cywilizacja. Inne kultury sę w stanie istnieć tylko dzięki technologiom, takim jak orbitalne miasta -kopce czy podwodne zakłady agrokulturalne. Ich mieszkańcy dzień w dzień wznoszę modły, by utrzymuj ęce ich przy życiu maszyny nie zawiodły i przepracowały jeszcze jeden dzień.

Administratum klasyfikuje i spisuje te światy, wykorzystujęc niebywale skomplikowany system, w którym bierze pod uwagę funkcję, populację, poziom technologiczny, dominujęce środowisko i wiele innych szczegółów. Wypadkowy opis służy tylko ogólnej kategoryzacji, każdy świat jest wyjętkowy i jedyny w swoim rodzaju, posiada niezliczone cechy, które wyróżniaję go od innych.

Jednę z częściej spotykanych kategorii jest świat-kopiec. Opisuje ona planetę, na której dominuję wysokie, metalowe wieżyce, maksymalizujęce się roboczę i wydobycie surowców Bez wyjętku, powierzchnia takiej planety jest zanieczyszczonę pustynię. Całe pokolenia poświęciły się jej eksploatacji, czego wynikiem sę wysypiska toksycznych odpadów i pozostałości po wydobyciu. Mieszkańq' światów-kopców wiodę krótkie i żałosne żywoty, pracujęc w przytłaczajęcym ścisku, bez nadziei na odmianę losu. Niektórzy decyduję się na ucieczkę i dołęczaję do licznych gangów lub band wyrzutków, jeszcze inni żyję w szczelinach między murami, ukrywajęc się przed wszystkimi.

Kolejna kategoria to świat cywilizowany, zwany także imperialnym, gdyż ten pierwszy termin nieszczególnie pasuje do galaktyki, w której trwa nieprzerwana wojna, rzędzi szaleństwo, a barbarzyństwo jest cnotę. Częścię olbrzymich, rozcięgajęcych się na powierzchni całych kontynentów' metropolii mogę być wydrężone w górskich zboczach infoskarbce lub rozległe równiny, na których miliony poborowych zawięzuję nowe regimenty -Gwardii Imperialnej. Wszystkie planety należę do Imperium, choć jedne mogę szczycić się wynalezieniem maszyny parowej, podczas gdy na innych używa się starożytnych i wielbionych reaktorów' plazmowych.

Równie powszechne sę światy agrarne. Ich zadaniem jest wyżywienie wygłodniałych tłumów. Całe planety sę przeznaczone hodowli zwierzęt czy uprawie roli. Inne światy mogę zapewniać dopływ rud metali, zadaniem planet agrarnych jest nieprzerwana produkcja żywności. Ich mieszkańcy żyję tylko po to, by zbierać plony. Produkcja żywności wymyta się standaryzacji i na jednych światach mogę być hodowane laiwy spożywcze, na innych egzotyczne owoce lub wszystko, co mieści się pomiędzy tymi dwiema kategoriami. Gdyby zabrakło fświatów agrarnych, Imperium zawaliłoby się, a poszczególne jego i-planety' walczyłyby ze sobę o małejęce zapasy żywności.

Mieszkańcy niektórych światów nigdy nie odkryli zaawansowanych technologii, inne zaś je utraciły i stoczyły się do poziomu, który *Administratum* określa jako dziki. W wielu przypadkach, o takim losie przesędziło odizolowanie od Imperium. Bez znaczenia, czy stało się to na skutek decyzji rzędzęcych, burz Osnowy, wojen, katastrof naturalnych czy innych czynników. Na przestrzeni wieków społeczeństwa ulegają rozpadowi, prawa przestaję obowięzywać, cuda technologii milknę, a planetę zaczyna rzędzić surowa brutalność. Zanika ubój psioników, a kiedy ich populacja zaczyna rosnęć, dochodzi do nieuniknionych opętań, a wkrótce później inwazji demonów Taka planeta jest zgubiona, a jeśli pomioty Osnowy zalęgnę się na niej, świat ten staje się demoniczny

Znacznie rzadsze sę tak zwane planety śmierci. Charakteryzuję się florę, faunę lub środowiskiem, które jest śmiertelnie niebezpieczne dla ludzi i tylko głupi lub zdesperowani maję dość odwagi, by je badać lub zasiedlać. Niektóre jednak okazuję się być bogate w surowce, które sę dla Imperium cenne. Dlatego podejmowane sę próby ustanowienia bazy i wydobycia owych złóż, często bez względu na koszty. Niektóre planety sę tak śmiercionośne dla przybyszów, że wydawać by się mogło, iż każdę formę życia rzędzi jednolity, rozumny umysł, zdecydowany przepędzić intruzów.

W najstarszych infoskarbcach *Administratum* istnieje jeszcze więcej kategorii planet. Światy-kuźnie to planety, które w całości poświęcono wytarzaniu technologii, które służę ludzkości podczas toczenia się nieskończonych wojen. Wiele planet utraciło swoję oryginalnę kategorię, zastępiła ję strefa wojny Konflikty toczęce się przez całe pokolenia sprawiły, że z powierzchni został starty ostatni ślad ich pierwotnego przeznaczenia. Martwe światy niegdyś kwitły, ale wojna lub inne nieszczęścia sprawiły, że obecnie stały się opustoszałe i nieprzyjazne. Światy-katedry zostały przeznaczone modlitwie i kultowi świętych oraz męczenników, których poświęcenie i krew sprawiły, że Imperium nadal trwa. Najrzadziej mówi się o planetach, które zostały poddane kwarantannie. Ich powierzchnie pokrywaję artefakty pozostałe po rasach *xenos* łub ruiny ludzkich osiedli, zniszczonych podczas gehenny *Exterminatus.* Te planety sę zakałę Imperium.

Wszystkie kategorie światów składaję się na chwalebnę domenę Imperatora. Każdy jest inny, a legiony skrybów usiłuję nadać im choć szczętkowę systematykę i porzędek. I choć planety różnię się od siebie w nieprawdopodobnym stopniu, to ich mieszkańców łęczy wiara i oddanie Imperatorowi. Ramię w ramię walczę w Jego imieniu w wojnie, której stawkę jest dusza ludzkości.

Tysiące tysięcy języków

Większość spośród milionów (matów, jakie składaję się na Imperium, istnieje od tysięcleci, a zamieszkują je liczne i różnorodne, grupy ludności. Każdy świat i każda kultura charabetyzują się własną mową. Niektóre z nich są zakorzenione w językach pochodzących ze starej Tern; inne powstały niezależnie od nich. Większość ludzi nigdy nie słyszy mowy spoza ich planety i nie ma potrzeby, by uczyć się odmiennego dialektu.

W Imperium istnieje jednak względnie wspólny język. Choć w różnych zakątkach galaktyb brzmi różnie, to Niski Gotyk jest dialektem załóg statków kosmicznych i plebsu. Ci ludzie, którzy odebrali wykształcenie, na przykład adepci różnych instytucji, mówią bardziej wyrafinowanym językiem, szlachetną mową nazywaną Wysokim Gotykiem. To język prawa i wiary. Obok tych dwóch, istnieją niezliczone, wyspecjalizowane języki: Techna-Lingua Tech-Kapłanów czy tajemne szyfry syndykatów -zbrodni, działających w danym sektorze.

Powstałe z krwi

Żadna armia nie będzie dość liczna, by podbić galaktykę, lecz potęga wiary jest w stanie wywrócić wszechświat do góry nogami.

- Eklezjarcha Deacis IX

Imperium bywa porównywane do gmachu, którego fundamenty tworzą stosy kości-męczenników. Wznosi się od dziesięciu tysiącleci, z których każde poznaczyły wojny i konflikty na galaktyczną skalę. W ich ogniu zostały ukształtowane legendy, które z upływającymi latami przesłoniły prawdę. Choć tusz, którym spisano pradawne księgi wyblakł i stał się nieczytelny, to historie o czynach bohaterów są powtarzane przez wieki. Dla Imperium te legendy są niezbędne, ponieważ wychowani na nich ludzie pragną iść w ślady męczenników z dawnych czasów Prawda historyczna o dawnych wojnach została zafałszowana przez chaos i zniszczenie. Jeśli nawet ktokolwiek spośród *Adeptus Terra* lub mędrców należących do innej instytucji, zna choć ułamek prawdy o początkach Imperium, to o czasach poprzedzających tę epokę nie wiedzą już nic. Najbardziej uprzywilejowani poznają nie fakty, a mitologię, podczas gdy większość ludzi żyje w nieświadomości.

Imperator rządzi ludzkością od dziesięciu tysięcy lat. Za jego panowania wojny i katastrofy to przybierały na sile, to słabły, a śmierć i zniszczenie zbierały coraz krwawsze żniwo z każdym mijającym wiekiem. Imperium było w stanie przetrwać jedno nieszczęście po drugim, a pod opieką Imperatora przebrnie i pizez kolejne kryzysy Nie zdołały go rzucić na kolana wewnętrzne podziału *Inteiregnum Nova Terra* ani inwazje -tyranidzkich flot, które przybyły[7] z mroków[7] pomiędzy gwiazdami.

Nadchodzi koniec 41. Milenium i wielu upatruje w nim znaków Czasu Końca. Populacja psioników osiąga katastrofalne rozmiary, a Liga Czarnych Statków nie jest w stanie utrzymać jej na odpowiednim poziomie. W zakamarkach i podziemiach każdego świata zbierają się heretyckie kulty, których celem jest bunt i szerzenie anarchii. Obcy napadają ludzkie światy, mordując, rabując i niewoląc ich mieszkańców. Za sprawą trosk, rozpaczy i silnych emocji, Osnowa zaczyna się burzyć, a kryjące się w jej odmętach byty stają się niecierpliwe. Sztormy Oceanu Dusz są tak silne, że zaczynają przenikać przez niewidoczne granice i przelewać się do świata materialnego. Wraz z nimi przedostają się demony i szaleństwo.

Wszystko to dzieje się w czasach, kiedy kolejne systemy Złotego Tronu ulegają awarii. Wiedzą o tym tylko najznaczniejsi przywódcy *Adeptus Mechanicus,* lecz żaden z nich nie potrafi przewidzieć, co się stanie z Imperium, kiedy pradawna maszyneria ostatecznie zawiedzie. Wszyscy żyją jednak w przekonaniu, że los ludzkości zostanie przypieczętowany zgubą, gdy zabraknie czuwającego Imperatora.

Filary Imperium

W pełni poświęć się obowigzkom i zadaniom, które ci powierzono. Wykonuj je najlepiej jak umiesz. Bgdź szczery w modlitwach do Imperatora i czujny w ocenie poczynań swoich współbraci. Kiedy zostaniesz wezwany do walki, bij się zaciekle i w słusznym gniewie. Nigdy nie poddawaj się obawom!

- Słowa mądrości zapisane na południowej ścianie Wieży Męczenników, Terra

Imperium trw[7]a dzięki niewtyobrażalnemu ogromowi instytucji oraz władzy, które sprawują nad ludzkimi życiami. Wiele, spośród nich jest przeżartych korupcją, totalnie niekompetentnych i nieprzystosowanych do realiów. Mimo to siła inercji zrodzona z miliardów urzędników sprawia, że Imperium, podzielone na liczne, często zwalczające się nawzajem frakcje, nadal trwa, pełznąc ku odległemu celowi wyznaczonemu przez Imperatora.

- W
ym

Najwyżsi Lordowie Terry

" Kiedy Imperator wstąpił na cudowny Złoty Tron, skupił się
na obronie ludzkich dusz przed grożącymi im niebezpieczeństwami. Inni musieli wziąć na siebie brzemię zarządzania Imperium w Jego imieniu. Zadania kierowania międzygwiezdną domeną Imperatora podjęli się *Senatorum Imperialis* - Najwyżsi Lordowie Terry. Z ich rozkazu pod broń powoływane są nieprzeliczone armie i floty Imperium, to ich wola kieruje je na wojnę. Lordowie realizują przeznaczenie ludzkości, by 'niepodzielnie rządzić całą galaktyką. Jedno skinienie Najwtyższych Lordów wystarczy, by planety stanęły
tó w ogniu, a całe gatunki *xenos* zostały wybite do ostatniego
jak osobnika. Kiedy sytuacja tego wymaga, władcy ludzkości
gp wyznaczają dowódców i posyłają wielkie armie na krucjaty
przeciwko wrogom Imperium. Tytuł Marszałka. Wojny,
choć nie zawsze pożądany, zapewnia oficerom miejsce
J| na kartach historii.

Adeptus Terra

Najwyżsi Lordowie Terry to zaledwie tuzin mężczyzn i kobiet, więc ich uwagę zaprzątają tylko najważniejsze sprawy natury strategicznej, politycznej i wojennej. Choć mogą skupić się na sprawach jednej planety, czynią to rzadko i na krótko. Niezliczone obowiązki, od wykonania których zależy trwanie Imperium, spadają na barki licznych instytucji, którym służy większość obywateli Imperium. Funkcje rządu wypełniają *Adeptus Terra*, organizacja nadzorująca na najwyższym szczeblu wszystko, od prowadzenia wieloletnich wojen, po wyprawy odkrywcze, mające na celu zbadanie now'o przyłączonych światów. *Adeptus Terra* nazywa się niekiedy Klerem Terry, lub po prostu Klerem. Jego przedstawiciele są obecni na każdym poziomie wszystkich aspektów' życia. Organizacja jest podzielona na liczne departamenty, biura i ministerstwa. Niektóre z nich są wszechobecne i znane w' całym Imperium, na przykład *Adeptus Administratum* i jego nieskończone zastępy skrybów i urzędników Astra *Militarum,* czyJi Gwardia Imperialna, jest obecna na każdej planecie, gdzie pod broń powołuje się żołnierzy, których zadaniem jest obrona Imperium przed wrogami. Inne departamenty działają w tajemnicy Zabójcy *Officio Assassinorum* przemykają niezauważeni, w ciszy mordując każdego, kogo chcą się pozbyć Najwyżsi Lordowie. Jeszcze inni są wzorem do naśladowania, a ich czyny zapierają dech w piersiach. Kosmiczni Marines, czyli *Adeptus Astartes,* to najwspanialsi wojownicy galaktyki, lecz większość ludzi nigdy nie zobaczy ich na własne oczy. Istnieją też inne wydziały, których zadania są tak ty ty dziwne, że wymy- , f . kają się logice.

Adeptus Administratum

Adeptus Administratum to biurokratyczny moloch, centralna instytucja Imperium, której zadaniem jest zbieranie, przetwarzanie i, przynajmniej w teorii, rozprzestrzenianie informacji. Każdego dnia, bez przerwy, młyny informacyjne *Adeptus Administratum* przetwarzają góry danych, których przydatność ginie w pomroce dziejów Jak galaktyka długa i szeroka, decyzje organizacji regulują i kategoryzują każdy aspekt życia: od ilości akumulatorów do karabinów laserowych zużytych podczas wojny, po wartość kaloryczną dziennego zapotrzebowania sługi, wymaganą żeby utrzymać jego optymalną wydajność przy zachowaniu jak najdłuższego cyklu produkcyjnego. *Adeptus Administratum* jest podzielone na wiele przeróżnych departamentów, które często nie zdają sobie sprawy ze swego położenia i roli, jaką mają odgrywać w tej instytucji. Niektóre z nich zajmują się oceną wydajności innych komórek, same będąc nadzorowane przez kolejne biura.

W ciągu tysiącleci, organizacja tak się rozrosła i zmieniła, że pewne jej części wręcz oderwały się od ciała macierzystego, a mimo to działają zgodnie z wielowiekową tradycją. Wciąż zbierają i przetwarzają dane, a potem wysyłają je dalej, nie dbając o to, co się z nimi stanie. W najbardziej drastycznych przypadkach, dramatyczne błagania o pomoc w walce z głodem, zarazami, buntami czy inwazjami obcych byty wysyłane do władz *Segmentum* łub nawet na samą Terrę, ale zostały przekazane zbyt późno lub uległy tak dużym zniekształceniom podczas transmisji astrotelepatycznej, że nie sposób ich odczytać. Jeszcze inne mogły nawet dotrzeć niezmienione, ale zaginąć w przepastnych otchłaniach archiwów lub ugrzęznąć w trybach biurokracji na tak długo, że kiedy zostaną rozpatrzone, powód ich wysłania dawno przejdzie do historii. Jakby nie dość tego, praktycznie na każdej planecie używa się innego języka, jednostek miar czy w odmienny sposób konstruuje się myśli, co sprawia, że skuteczny sposób komunikacji staje się niemożliwy: *Adeptus Administratum* boryka się z takimi problemami dzień w dzień i tylko prawdziwa determinacja sprawia, że niektóre z nich udaje się pokonać.

Adeptus Arbites

Na każdym z milionów światów Imperium panują inne prawa, zasady, obyczaje i tradycje. Strzegą ich lokalnie rekrutowane sity Egzekutorów, ale na straży odgórnie narzuconych zasad życia imperialnegc stoi inna organizacja, której celem jest dopilnować, by światy nic odstępowały od kanonu. To *Adeptus Arbites.*

Potężne i ponure bastiony tej formacji wznoszą się praktycznie na każdej planecie. Funkcjonariusze bacznie pilnują żeby prawa ustanowione przez *Adeptus Terra* były szanowant i stosowane przez miejscowych. Arbitratorzy nie przejmuj? się drobnymi z ich punktu widzenia przestępstwami, które ścigają' miejscowi Stróże prawa. Obchodzą ich tylko występk przeciwko władzy Imperatora i reprezentujących ją urzędników Najpoważniejsze wykroczenia to dawanie schronienia niesank cjonowanemu psionikowi oraz podobne przestępstwa, które mogą ściągnąć zgubę na całą planetę. *Adeptus Arbites* tropie również nieprawidłowości przy zbieraniu imperialnej da nimi jaką musi odprowadzić każdy świat, a także oznak konszachtów' z obcymi, zdrajcami czy innymi wrogam ludzkości.

Adeptus Astra Telepathica

Ludzkość jest przeklęta i zarazem błogosławiona, bowiem pośród niepriczonych, tworzących są tłumów są tacy, którzy potrafią manipulować nieokiełznaną materią Osnowy i wykorzystać tę zdolność pod postacią mocy psionicznych. Zadaniem *Adeptus Astra Telepathica* jest wyławianie tych, którzy są obdarzeni nadprzyrodzonymi zdolnościami oraz poddawanie ich rygorystycznemu szkoleniu. Organizacja sprawuje kontrolę nad populacją psioników za pomocą dwóch instytucji: Ligi Czarnych Statków i *Scholasńca Psykana.* Czarne Statki pokonują ustalone trasy dookoła Imperium. Przynajmniej raz na pokolenie cumują na orbitach wszystkich planet, zbierając na pokład psioników, których miejscowi władcy zobowiązani są wyłapywać. Niektórzy ze schwytanych, których zdolności stanowią niebezpieczeństwo dla otoczenia, są zabijani od razu. Większość trafia do ponurych ładowni więziennych i jest transportowana na Świętą Terrę, gdzie podczas rytuałów poddaje się ich badaniom. Niektórzy nadają się jedynie do tego, by spłonąć jasnym, krótkotrwałym płomieniem, oddając swe życie Imperatorowi w najbardziej chwalebny sposób ze wszystkich. Inni mają szansę zostać Astropatami, którzy za sprawą mocy psionicznych łączą porozrzucane światy lub zostają wyszkoleni na psioników bojowych - żywą broń towarzyszącą regimentom Gwardii Imperialnej. Ci, którzy zostaną uznani za godnych, zostają wybrani przez Kosmicznych Marines, by stać się zakonnymi Kronikarzami. To rzadki zaszczyt, czyniący z człowieka bohatera, wielkiego wojownika i psionika.

Adeptus Astronomica

Imperium opiera się na możliwości podróży okrętów kosmicznych przez Osnowę. Dzięki temu droga z jednej planety na drugą zajmuje kilka tygodni, a nie wiele pokoleń, w przypadku podróży zwyczajnymi metodami. Nawigacja w odmętach Osnowy jest możliwa tylko dzięki *Astronomicanowi,* psionicznej latami, utrzymywanej wolą samego Imperatora i duszami tych psioników, którzy zostają uśmierceni podczas specjalnych rytuałów przez *Adeptus Astra Telepathica.* Po dostarczeniu na Terrę, wybrańcy zostają oczyszczeni, a gdy nadejdzie ich czas, dodają esencję swych dusz do tysięcy innych i zaznają błogosławionej jedności z Imperatorem, jakiej nikt inny nie dostąpi. Kiedy ich dusze spalają się w psionicznym kotle *Astronomicanu,* zasilają płomień, którego blask rozświetla dwie trzecie galaktyki. Za jego sprawą *Navis Nobilitae* mogą określić pozycję okrętu kosmicznego i poprowadzić go przez burzliwy Ocean Dusz.

Adeptus Custodes

Tylko ci, którzy cieszą się największymi błogosławieństwami mogą wstąpić w progi Pałacu Imperialnego, olbrzymiego gmachu, który zajmuje cały łańcuch górski Świętej Terry. Jeszcze mniej liczni mogą wejść do sali tronowej, najświętszego ze świętych miejsc i serca Imperium. Złotego Tronu pilnują, nie tylko dwa Tytany, ale oddział najlepszych wojowników znanych ludzkości. To *Adeptus Custodes,* odziani w złoto strażnicy Imperatora, stanowiący ostatnią i niewzruszona linię obrony pomiędzy Nim, a zgubą. Gdyby ci nieliczni zawiedli w swych obowiązkach, ludzkość czekałby straszliwy koniec, dlatego rzadko można ich zobaczyć gdzieś indziej niż u boku Imperatora i prawie nigdy nie opuszczają Terry. Towarzysze, oraz nieliczni Adeptus *Astartes,* są zaliczani do najdoskonalszych wojowników, których zrodziła ludzkość, a ich sile dorównuje tylko oddanie wypełnianym obowiązkom.

Adeptus Astartes

Gdy u zarania Wieku Imperium, jego przyszły władca rozpoczął zadanie zjednoczenia rozproszonych ludzkich plemion, wiedział, że nie zdoła tego dokonać bez oddanych, silnych i sprawnych wojowników. By ich stworzyć, powołał do życia dwadzieścia perfekcyjnych istot, stworzonych na własne podobieństwo: Prymarchów. Z genów każdego z nich Imperator miał stworzyć legion nadludzkich wojowników.

Kosmiczni Marines, czyli *Adeptus Astartes* są spadkobiercami Prymarchów, w ich żyłach płynie krew pierworodnych. Ich ciała zostały wzmocnione wszczepami, które sprawiły, że żaden człowiek nie może się równać z Kosmicznym Marinę. Ich serca są pełne niezachwianego oddania i męstwa, dzięki którym zaiste nie znają strachu. Wojownicy są nazywani Aniołami Śmierci, posługują się zabójczym orężem, a chronią ich najznamienitsze pancerze. Takie błogosławieństwo nie pozostaje bez słonej ceny: zabrani za młodu z rodzinnego domu, Kosmiczni Marines nie znają życia innego, jak pełne walk, którego nieuchronnym końcem będzie śmierć na polu bitwy przeciwko któremuś z wrogów Imperium. *Adeptus Astartes* z jednej strony stanowią uosobienie człowieczeństwa, a z drugiej są nieludzcy w swej doskonałości. Ich istnienie sprowadza się do poświęcenia, obowiązku i śmierci.

Zakony Kosmicznych Marines funkcjonują poza strukturą Imperium. Na czele każdego z nich stoi Mistrz Zakonu, który uważany jest za równego najwyższym stopniem urzędnikom *Adeptus Terra.* Można im przedłożyć prośbę o interwencję w obronie planety czy zdławienia buntu, lub wyroszenie na wyprawę zdobywczą, jednak Zakony nikomu nie podlegają i ich Mistrz ma prawo odrzucić petycję, nie podając nawet powodu. Choć powiada się, że Kosmicznych Marines jest zaledwie milion, to szybkość ich ataku i zniszczenia, jakie pozostawiają po sobie, sprawiają, że słusznie obawia się ich cała galaktyka.

Gwardia Imperialna

Każda planeta imperialna musi sama zadbać o własne bezpieczeństwo, któremu zagrozić mogą liczni wrogowie Imperatora. Z tego powodu praktycznie każda posiada jakieś siły obrony planetarnej, czy to w postaci stałej armii, czy nieregularnej milicji. Kiedy dojdzie do wojny, a dany świat nie będzie w stanie samodzielnie powstrzymać wroga, wzywana jest pomoc. W odpowiedzi powoływane są pod broń regimenty *Astra Militarum,* wojsko składające się z żołnierzy, którzy pochodzą z sąsiednich planet. Rekruci są wcielani do wojska także bez dramatycznego wezwania na pomoc. Światy muszą co roku dostarczyć odpowiednią ilość młodych żołnierzy, by ci trafili na fronty toczących się bezustannie wojen. W nich także walczy Gwardia Imperialna.

Żadne dwa regimenty nie są takie same: część została rekrutowana na światach, które są wysoko technicznie rozwinięte, inne na planetach, gdzie żyją tylko prymitywni dzicy. Nawet najbardziej rozpoznawalna broń gwardzisty - karabin laserowy - różni się w zależności od wzoru, miejsca produkcji czy tradycji kuźni, w której powstała. A ,

Pomimo tego, funkcja Gwardii Imperialnej pozostaje niezmiennie ta sama: jej oddziały są młotem, który miażdży wrogów Imperatora. Szeregi żołnierzy są nieskończone, bowiem Imperium, zostało[1], pobłogosławione zasobami ludzkimi, które nie mają sobie równych.[1] Każdego dnia tysiące gwardzistów kładzie swe życie na szali i oddaje je za Imperatora w niezliczonych bitwach. Giną z okrzykiem bojowym na ustach i cichą modlitwą w sercu.

Marynarka Imperialna

Kapitan każdego okrętu kosmicznego przemierzającego przestrzeń pod banderą ludzkości musi figurować w spisie *Segmentum* oraz poddać się regulacjom narzuconym przez Marynarkę Imperialną. Najważniejszym jej zadaniem jest walka z wrogami Imperatora tam, gdzie rozciąga się próżnia i wspieranie Jego armii na powierzchni planet.

Okręty wojenne Marynarki Imperialnej wykonują wiele różnorodnych zadań. Niektóre spędzają miesiące *czy* lata, patrolując kosmos, a sama obecność floty odstrasza piratów i obcych. Niektóre flotylle nękają znane siedziby łupieżców, a inne walczą o utrzymanie szlaków Osnowy, zdatnych do nawigacji i handlu. Rzadziej dochodzi do koncentracji floty, która ma rozpocząć wojnę przeciwko obcemu imperium czy bronić ważnych Systemów przed najazdem. Bitwy kosmiczne to przerażający spektakl: okręty obydwu stron używają bowiem broni tak niszczycielskiej, że jedna salwa potrafi na liaz zabić dziesiątki tysięcy wrogów Załogi największych okrętów' Marynarki Imperialnej liczy się w dziesiątkach tysięcy. To pradawne jednostki, relikty lepszych czasów, których nie sposób zastąpić, czego nie. można, powiedzieć o załogach.

Nayis Nobilite

Bez Rodów Nawigatorów *Navis Nobilite* podróż przez Osnowę Inlaln niemożliwa, a tym samym nie mogłopy istnieć Imperium. Nawigatorzy to osobna gałąź rodzaju ludzkiego} Stabilny szczep mutantów} pobłogosławiony trzecim okiem, dzięki' któremu są w stanie spoglądać w nierzeczywiste głębiny Immaterium i wyznaczyć bezpieczną ścieżkę przez jego odmęty. Spoglądając tym nadnaturalnym wyrokiem, postrzegają Osnowę dokładnie taką, jaką jest naprawdę i potrafią przewidzieć jej subtelne fluktuacje. Dusza Nawigatora jest chroniona przed mrokami szaleństwa, jakie niesie ze sobą Osnowa, dlatego w' przeciwieństwie do innych śmiertelników mogą ją badać, nie ryzykując, że ich dusza obróci się w popiół. Nawigatorzy otwierają trzecie oko, jedynie gdy prowadzą okręt przez Ocean Dusz. Nieszczęśnik, na którego padnie ich straszliwy wzrok, spogląda bowiem w głąb Empyretto, po czym natychmiast pada martwy.

. Ważna rola, jaką odgrywają Nawigatorzy w istnieniu galaktycznego Imperium, przyniosła ich rodom znaczenie i wysoką pozycję. Na- czele każdego z nich stoi Paternova, patriarcha rodu, z jednej strony pobłogosławiony nieomal absolutną władzą nad swoimi krew'nymi, z drugiej zaś dotknięty najdalej idącymi mutacjami. Paternova jest reprezentowany w' *Senatorum Imperialis* przez swojego wysłannika. Stałe miejsce w radzie zapewmia mu wielki wpływ' na działania i kształt Imperium Ludzkości.

Officio Assassinorum

Imperium dysponuje szerokim wachlarzem środków' do prowadzenia wojny przeciwko swym licznym wrogom. Może wysłać nieskończone rzesze Gwardzistów Imperialnych lub zrzucić z orbity bomby wirusowe. W tym arsenale jest jednak oręż tak subtelny i śmiercionośny, że używany jedynie na polecenie Najwyższych Lordów Terry - *Officio Assassinorum.* Ta sekretna organizacja szkoli i posyła najbardziej niebezpiecznych zabójców, jacy kiedykolwiek istnieli. Każdy z nich należy do jednej ze świątyń, ta zaś specjalizuje się w zabijaniu na swój konkretny sposób. Jedni zabójcy odbierają życie precyzyjnym strzałem z karabinu snajperskiego z wielu kilometrów' inni za pomocą cichego cięcia zatrutym ostrzem.

Najwyżsi Lordowie Terry korzystają z usług *Officio Assassinorum* tylko, kiedy wymaga tego precyzyjnie dobrana strategia lub potrzeba pomsty na wrogach ludzkości; Dobrze wiedzą, że jedna kula posłana podczas przemowy między oczy zbuntowanego gubernatora planetarnego może oszczędzić[1] długiej i kosztownej wojny. Sprawiły szpieg może wprowadzić w szeregach wroga taki zamęt i nieufność, że rozpadnie się łańcuch dowodzenia, a sity imperialne z łatwością zgniotą zdezorganizowanego przeciwnika, Nikt nie uchroni się przed agentami *Officio Assassinorum,* czy jest wysokiej rangi urzędnikiem, czy hersztem kryminalnego podziemia. . „

Gubernatorzy planetarni

Afiększość światów Imperium jest rządzona przez miejscowego przywódcę, któremu nadano rangę gubernatora planetarnego, choć brzmienie samego tytułu zależy od panujących zwyczajów i struktury^ społecznej. Sposób, w jaki zarządzana jest planeta, nie gra dla Imperium roli. Liczy się tylko, by świat płacił daninę w wymaganej wysokości, przeprowadzał odłowy psioników i przestrzegał imperialnych praw. Większość przywódców uzyskuje tytuł wskutek dziedziczenia, dlatego dla mieszkańców rodzinnych planet pełnią rolę feudalnych władców. Inni bywają wybierani spośród arystokracji czy innej klasy społecznej, której zależy na utrzymaniu porządku. Zdarzają się światy, zarządzaniem których zajmuje się związek kupiecki czy rada nadzorcza, które mają rangę gubernatora. Niezależnie od lokalnej specyfiki, kandydatura nowego władcy musi zostać zatwierdzona przez *Adeptus Term*, poczynając od Najwyższych Lordów, przez zarządców *Segmentum,* sektora i podsektora. Niektóre światy Imperium były od niego odcięte przez dekady, a nawet stulecia, ■a niektóre kandydatury nie zostały ratyfikowane, choć urzędnicy sprawowali swoje obowiązki. Mimo to, żaden nie powinien dopuszczać do siebie myśli, że władza, którą dzierży jest jego. Zawsze pochodzi ona od *Adeptus Terra.*

Wolni kupcy

Imperium bez przerwy się powiększa. Nawet jeśli jeden świat, system czy region zostanie utracony w wyniku wojny lub klęski żywiołowej, na jego miejsce wchłaniany jest kolejny Proces ten jest napędzany poczynaniami wolnych kupców - ludzi, których zadaniem jest coś, czego mieszkańcom Imperium surowo się zabrania. Mają podróżować w nieznane i zajmować wszystko to, na co się natkną. Pozostawiwszy swą pieczęć na nieodkrytej planecie lub podbijając miejscowych, wolni kupcy niosą władzę imperialną tam, gdzie jeszcze nie sięgała.

Swoboda, wpływy i siła, którymi się cieszą, nie mają sobie równych. Ich podstawą jest Patent Kupiecki, dokument zezwalający na wyprawę poza granice Imperium i zajmowanie odkrytych zasobów ' czy planet w imieniu Imperatora. Zezwala on także na podejmowanie decyzji na temat losu *xenos* i ludzkich kolonii, znajdujących się poza Światłem *Astronomicanu.* Poza imperialną przestrzenią, słowo kupca stanowi prawo. Może zakładać kolonie, prowadzić wojnę oraz wybijać całe gatunki obcych. Wielu podróżuje po istniejących sektorach, szukając nieodkrytych jeszcze systemów. By wykonywać swoje zadania, wolni kupcy przemierzają kosmos na pokładach ogromnych statków, wielkością dorównujących tym w służbie Marynarki Imperialnej. Wiele spośród nich to przebudowane okręty wojenne.

Wolni kupcy są bardzo charakterystyczni, niekiedy wręcz ekscentryczni w zachowaniu, ubiorze i wielu innych szczegółach. Kontaktując się z przeróżnymi ludźmi, kulturami czy gatunkami, chłoną wielorakie idee. Jedni noszą niecodzienne ubrania, inni posługują tajemną, odnalezioną w grobowcach *xenos* bronią. Jedni z fanatyzmem w oczach niosą światło Imperatora zaginionym społecznościom ludzkim, inni są zwyczajnymi piratami, wykorzystującymi Patent Kupiecki jako immunitet umożliwiający beztroskie życie łotrzyka. Wszyscy bez wyjątku są potężni i bez wahania wykorzystają swoje bogactwo oraz wpływy, by powiększyć profity i uszczknąć sobie jeszcze trochę chwały

Adeptus Mechanicus

W 41. Milenium postęp naukowy jest tylko niewyraźnym wspomnieniem dawnych, zmierzchłych czasów. Relikty, które są pozostałością przepastnej wiedzy ludzkości, znajdują się obecnie pod pieczą Kleru Marsa, Tech-Kapłanów *Adeptus Mechanicus,* którzy zazdrośnie i bacznie strzegą ich przed wścibskimi. Znaczna część cudownych maszyn, które popchnęły ku gwiazdom pierwszą falę ludzkiej kolonizacji, zaginęła. Działanie tych, które ocalały, jest rozumiane przez nielicznych. Wiedza technologiczna dawno ustąpiła miejsca zabobonom i magicznym rytuałom. Znaczna miara technologii zaginęła podczas wojen, jakie ludzkość troczyła o przetrwanie. Resztki są rozsiane po całym Imperium, ukryte w zakamarkach milionów zamieszkałych planet i zrujnowanych światów. Postęp jest traktowany z podejrzliwością, a innowacje są praktycznie niespotykane, co pozostawia każdą planetę z unikalną mieszanką zachowanej technologii. Na pewnych światach wciąż działają pradawne filtry atmosferyczne, usuwające trujące gazy z powietrza, a tymczasem populacja posługuję się najwyżej krzemiennymi grotami do strzał. Gdzie indziej mieszkańcy planety wykorzystują ultranowoczesną broń do polowań na miejscową zwierzynę, ponieważ przetwórnie żywności uległy awarii i nie są w stanie wyżywić ludzi.

Adeptus Mechanicus to zakon, którego wyznaniem jest technologia, a powołaniem piecza nad nią. Stanowi praktycznie odrębny odłam imperialnego społeczeństwa. Słudzy Kultu *Mechanicus* oddają cześć Bogu-Maszynie, którego nazywają Omnisjaszem. Wielu uważa jednak, że to jedno z wcieleń samego Imperatora. Główną siedzibą *Adeptus Mechanicus* jest Mars, najstarszy i najbardziej znamienity spośród licznych światów-kuźni. To również siedziba głowy zakonu, noszącego tytuł Fabrykatora Generalnego. Mars był jedną z pierwszych planet zasiedlonych przez kolonizatorów z Terry. Tysiące lat ludzkiej obecności sprawiły, że czerwona planeta zasłana jest niezliczonymi, pradawnymi ruinami, a pod jej przemieszczającymi się piaskami podobno kryją się niebywałe tajemnice.

Oprócz Marsa, *Adeptus Mechanicus* kontroluje wiele innych światów, przekształconych w fabryki na planetarną skalę. Każda z nich wypluwa niekończący się strumień dóbr i produktów, w zamian pochłaniając surowce i żywność potrzebne do utrzymania produkcji, niekiedy pobierając też opłaty w innej formie. Pomimo tego, że teoretycznie każdy świat-kuźnia jest podległy Marsowi, wiele z nich pilnie strzeże własnych tajemnic, a pomiędzy rywalizującymi planetami niekiedy wybuchają wojny. Wiele ze światów specjalizuje się w pewnych technologiach. Ich produkty są wyjątkowe, choć subtelne różnice w projektach może dostrzec jedynie wytrawne oko. Dzięki nim można rozpoznać, z której kuźni pochodzi karabin plazmowy czy potężny czołg.

Zakon *Adeptus Mechanicus* nie ogranicza się tylko do dostarczania Imperium owoców przemysłu. Członkowie kultu, jak Imperium długie i szerokie, zajmują się konserwacją i obsługą maszyn , w każdym kształcie i postaci. Szeregowemu żołnierzowi można powierzyć zmianę akumulatora w standardowym karabinie laserowym (choć • musi wyrecytować przy tym odpowiednią modlitwę), ale do naprawy polowego kogitatora potrzebny jest specjalista. Z tego powodu Tech-Kapłanów Kultu *Mechanicus* można spotkać wszędzie tam, gdzie dotarli ludzie i co ważniejsze, ich technologia. Odprawiają modlitwy do machin wojennych i pieczołowicie je naprawiają, do codziennych zadań wykorzystując legiony cybernetycznych serwitorów.

W skład *Mechanicum* wchodzą także potężne machiny wojenne *Collegia Titanica.* Kult dawno temu nawiązał stosunki handlowe ze światami rycerskimi, gdzie arystokraci rządzą z pokładów jednoosobowych Tytanów. Ich wsparcie, a także inne czynniki sprawiają, że kiedy Legiony Tytanów ruszają na wojnę, mało kto jest w stanie im się oprzeć.

Sługi Omnisjasza popycha do działania głód wiedzy. Ich obsesją jest poszukiwanie zaginionych strzępków dawnych osiągnięć. Pośród nich znajdują się tacy, którzy studiują osiągnięcia *xenos,* w nadziei, że w ich analizie odkryją jedną, uniwersalną prawdę. Takie przekonania często prowadzą do schizm i walk pomiędzy niezliczonymi odłamami i sektami Kultu *Mechanicus.* Ci, którzy przegrają wojnę, muszą się liczyć z wydaleniem z zakonu. Kiedy nie będą się mogli kąpać w świetle Boga-Maszyny, pozostanie im zwrócić się ku mroczniejszym patronom. Ci zawsze czyhają i chętnie wskażą ścieżkę, która nieodmiennie prowadzi do zbrukania dusz i przekleństwa.

Standardowy Szablon Konstrukcyjny

Kiedy ludzkość wyruszała na podbój gwiazd, była przygotowana na każdą ewentualność. Jasne było, że gdy koloniści dotrą na miejsce przeinaczenia, mogą być odcięci od pomocy i możliwości eksploatacji złóż naturalnych. By przygotować ich na wszystkie możliwe trudności, stworzono i wyposażono ich w mityczny system Standardowego Szablonu Konstrukcyjnego. W jego skład wchodził każdy wynalazek, jakiego dokonała ludzkość: oddiubki i krzesiwa, po związki potrzebne do rozpalenia na nowo martwej gwiazdy. Bez względu na warunki, jakie koloniści zastaliby na miejscu, SSK dawał im narzędzia i instrukcję do zbudowania siedziby oraz stworzenia środków potrzebnych do przetrwania.

Cdyby osadnikom zabrakło pewnych metali, SSK zapewniłby możliwość wytworzenia narzędzi bez ich obecności, z wykorzystaniem lokalnie występujących.

Nawet u szczytu Wieku Technologii planety zasiedlone przez ludzi różniły się od siebie poziomem rozwoju.

Niestety, w wyniku wojen i katastrof, które trapiły ludzkość od zarania dni jej żeglugi ku gwiazdom, nie zachowała się żadna kompletna kopia SSK. Jedynymi pozostałościami po urządzeniach SSK są transkrypcje poleceń oraz schematy i podręczniki, które opisują ich obsługę.

Każdy sługa Boga-Maszyny marzy o tym, by trafić na kompletną, nawet nieaktywną, kopię SSK. W imię zdobycia pełnej wersji lub z powodu plotki, że taka może znajdować się na nowo odkrytym świecie, zwoływano krucjaty i ogalacano planety do czysta. Od czasu do czasu wysłannicy Adeptus Mechanicus trafiają na ślady urządzeń opartych na wzorach zaczerpniętych z SSK. Studiowane są one w każdym detalu i z niebywałą skrupulatnością, by upewnić się, że pozostają wolne od wypaczeń i błędów. Jeśli tak się okaże, urządzenia są włączane do kanonu Adeptus Mechanicus jako odkryte na nowo relikwie pradawnej wiedzy. Takie przypadki należą do rzadkości. Szanse na to, że wzory będą przedstawiały machinę wojenną są takie same jak na to, że będzie to zwyczajna maszyna rolnicza.

Poszukiwanie zaginionych urządzeń, ogólnie nazywanych archeotechnologią, jest siłą napędową Imperium. Pod banderą Adeptus Mechanicus działa wiele Flot Badawczych, które w poszukiwaniu najmniejszych reliktów dawnej myśli technologicznej, penetrują ciemność poza granicami Imperium. Ich konkurencję stanowią Wolni Kupcy, którzy bez przerwy rozglądają się za nowymi źródłami bogactwa i władzy. Tam, gdzie nie sięga spojrzenie Świętej Terry, dochodzi do starć i wojen, których przyczyną była plotka, że być może gdzieś znajduje się kompletny Standardowy Szablon Konstrukcyjny

gro

Adeptus Ministorum

Kiedy Imperator przechadzał się pośród swego ludu, odżegnywał się od boskości. Cudowne zmartwychwstanie na Złotym Tronie udowodniło jednak, że w swej łaskawości nie chciał onieśmielać poddanych. Gdy Herezja Horusa dobiegła końca, boską czcią zaczęły darzyć Imperatora przeróżne grupy ludzi, niekiedy o diametralnie różnych spojrzeniach na jego życie, śmierć i to, co nastąpiło po niej. Konflikt pomiędzy przeciwnymi sobie sektami był nieunikniony, ale tysiące lat po wstąpieniu Imperatora na Złoty Tron, jeden z odłamów zdobył dominującą pozycję. Wchłaniając jedne i dostosowując doktryny innych, Eklezjarchat stał się najsilniejszą frakcją, zdolną wmówić wiernym, że istniał od zawsze. Koniec końców, wizja jego członków stała się oficjalną religią Imperium, czego potwierdzeniem jest nazwa kultu: *Adeptus Ministorum.* Wszystkie odłamy, które nie uznały jego prymatu lub trzymały się swojej, nieortodoksyjnej wizji, zostały skazane na zniszczenie i zapomnienie.

W 41. Milenium Eklezjarchat rządzi sercami i duszami praktycznie wszystkich poddanych Imperatora. *Adeptus Ministorum* to zakon, który swym zasięgiem obejmuje całą galaktykę. Jego siedzibą jest Terra, gdzie kardynałowie, kaznodzieje i niezliczeni klerycy dbają o rzesze pielgrzymów. Zasady wiary, tak zwane Imperialne Kredo, różnią się w pewnym stopniu pod wpływem naleciałości świata, z którego pochodzą wyznawcy. Jego wszechobecność, pewne niezmienne, wspólne elementy oraz wielowiekowa tradycja sprawiają, że stanowi spoiwo imperialnej kultury i cywilizacji. Mieszkańcy planety od dawna odciętej od reszty ludzkości mogli wyznawać ducha wybitnego, zmarłego przodka, jednak po przybyciu kaznodziei *Adeptus Ministorum* okaże się, że to aspekt Imperatora, któremu od tej chwili będą musieli oddawać cześć w niebotycznych katedrach, które wznoszą urzędnicy kultu.

Imperialne Kredo uczy, że Imperator jest zazdrosnym bogiem, który nie toleruje innych. W galaktyce 41. Tysiąclecia taka nietolerancja jest zaletą, bowiem każda dewiacja od oficjalnego kultu prowadzi do wyznawania mrocznych, wrogich bytów, które łakną strawy' z ludzkich dusz. Zdarza się, że zakorzenione od wieków kulty planetarne zostają okrzyknięte herezją i Arcy-Spowiednicy wzywają do Wojny Wiary przeciwko bluźniercom. Natchnięci ich słowami wierni porzucają swe dotychczasowe życia, powstają i ruszają na wojnę, która niekiedy może trwać wiekami.

W Imperium istnieją jedynie dwa wyjątki od panującej ortodoksji *Adeptus Ministorum.* Pierwszą stanowią wyznania Zakonów Kosmicznych Marines, niekiedy nazywane Wierzeniami Zakonnymi. W znacznym stopniu różnią się od Imperialnego Kredo, a ich korzenie sięgają Wielkiej Krucjaty i są pod przemożnym wpływem wierzeń ze świata, na którym dokonała się fundacja Zakonu. W przypadku wielu odłamów tych wierzeń, Imperator nie jest uznawany za boga, ale za największego człowieka ze wszystkich ludzi w historii. W jego osobie widzi się znamienitego przodka, ojca i twórcę Prymarchów, których krew płynie w żyłach *Adeptus Astartes* od dziesięciu tysięcy lat.

Drugim wyjątkiem dominacji Imperialnego Kredo jest Kult *Mechanicus.* Jego dogmat różni się od eklezjarchackiego tak bardzo, że obydwie frakcje często się nawzajem zwalczały Prawda jest taka, że *Adeptus Ministorum* pozostaje uzależnione od *Adeptus Mechanicus* w takim samym stopniu, jak reszta Imperium. Bez wiedzy i umiejętności Tech-Kapłanów nie byłoby statków kosmicznych, a podróż do gwiazd stałaby się niemożliwa.

lussL

Inkwizycja

Znajdą się tacy, którzy będą podważać twoje prawo do wygubienia dziesięciu miliardów ludzi. Ci, którzy posiedli zrozumienie, będą wiedzieli, że nie wolno ci pozwolić, aby żyli.

-Exterminatus Extremis

Inkwizycja zajmuje niezwykłą pozycję w strukturze Imperium, równie wyjątkową, co misja organizacji. Jest nią sprawowanie pieczy nad przyszłos'cią ludzkości, zapewnienie przetrwania w galaktyce, która sprzysięgłą się, żeby ją zniszczyć. By osiągnąć ten cel, wielu Inkwizytorów nie cofa się przed poświęceniem owoców teraźniejszości i przeszłości. Niektórzy za nic mają instytucje, które powstały u zarania Wieku Imperium, uważając wszystkie osiągnięcia ludzkości za ulotne i niewiele znaczące. Dla nich, żadne poświęcenie nie jest zbyt wielkie, jeśli ma zapewnić nadejście jutra. Być może kolejnego dnia trzeba będzie podjąć jeszcze większy wysiłek, ale taka jest cena przetrwania. W tej filozofii kryje się sedno działania Inkwizytorów: podejmując bezduszne decyzje muszą być głusi i ślepi na cierpienia niewinnych, niezachwianie wierząc, że cel uświęca środki. Rozpoczynając ciąg wydarzeń, którego wynikiem będzie śmierć całych światów, Inkwizytor musi wiedzieć, że poświęcając je, chroni j Imperium przed znacznie gorszymi nieszczęściami.

Jedność Inkwizycji jest wymuszona przez realia. Działania są podejmowane w jak najbardziej efektywny sposób, resztę się : odrzuca. W ten sposób zapewniono przetrwanie i zwycięstwa In- |Jj kwizycji. W przeciwnym wypadku jeden z niezliczonych wrogów ludzkości w końcu by ją zwyciężył. Każdy Inkwizytor prowadzi śledztwa na swój sposób, własnymi metodami i mając w nich ! własne cele. Współdziałają jednak dość ściśle, by powołać instytucje, które przetrwały lata i nie załamały się po tym, jak zmarli ich założyciele. Przykładem może być każdy z istniejących *Ordo*, ale też bazy operacyjne czy struktury organizacyjne. To rzadkie przykłady koncentracji wysiłków i woli, które przybrały z czasem formę instytucji. Większość takich inicjatyw rozpada się i zanika wraz ze śmiercią twórcy, chyba że brzemię po nim przejmie jeden z uczniów, który nie tylko dostąpił rangi Inkwizytora, ale też znalazł uznanie w oczach współpracowników mistrza.

Inkwizytorów od zwykłych ludzi odróżnia praktycznie wszystko. Inkwizycja odpowiada tylko przed samym Imperatorem i nawet Najwyżsi Lordowie Terry obawiają się jej wpływów. Na Inkwizycję składa się grupa ludzi, którym powierzono pewną misję i którzy wykazali dość siły woli, by ją wykonać. Inkwizytorzy działają samodzielnie, a ich wpływy i jurysdykcja są praktycznie nieograniczone, zaś cel pozostaje jasny: zapewnić ludzkości przetrwanie. Jeżeli Inkwizytor uzna za stosowne, będzie szukał wrogów w całym Imperium, nawet na jego drugim końcu i uda się tam. W praktyce, warunki podróży przez Osnowę i długość, nawet sztucznie odmładzanego życia, ograniczają działania Inkwizytorów. Czyny, których dokonali, sprawiają, że ich imiona wypowiadane są szeptem, pomimo że nie żyją od wieków. Pogromy, jakie urządzili, uczyniły z nich bohaterów Imperium dla wielu przyszłych pokoleń.

Stawanie się Inkwizytorem

Nie sposób powiedzieć, ilu Inkwizytorów działa na terenie Imperium, ale z pewnością jest ich zatrważająco mało, w porównaniu do liczby ludności. Inkwizycja nie ma jednak ustalonej hierarchii i sformalizowanych zasad postępowania. Działa na wiele innych sposobów: Inkwizytorzy niekiedy gromadzą się, by współdziałać i cedują swój autorytet na któregoś z pomocników. Jeszcze inni tworzą zgromadzenia 0 sztywnym łańcuchu dowodzenia lub strukturze bractw ezoterycznych. Działania organizacji zależą od skomplikowanej sieci zależności, intryg i balansu sił politycznych, a także sytuacji wewnątrz organizacji. Wolni od sztywnych ram, Inkwizytorzy mogą działać jak chcą, dostosowując się do sytuacji. Jeśli któryś z nich popełni błąd, jego oceną 1 karą zajmą się inni.

Szanse na to, że człowiek wykazuje cechy potrzebne, by zostać Inkwizytorem są niewielkie, a na to, że zostanie zauważony i wejdzie w skład organizacji, jeszcze mniejsze. Ci nieliczni, którzy taką szansę otrzymali, byli po prostu wplątani, choćby marginalnie, w jedno z inkwizycyjnych śledztw. Za sprawą nieprzeciętnego poświęcenia, taka osoba ma szansę wspomóc Inkwizytora w jego śledztwie, a po jego zakończeniu, jeśli się spisała, zostać zrekrutowana do kolejnego zadania.

Ci, którzy udowodnią, że są dość silni, aby przeżyć trudne misje, na które wysyła ich Inkwizytor, mogą stać się częścią jego otoczenia na stałe, jeśli wciąż będą przydatni. Jako członek inkwizytorskiego dworu, Akolita wkracza w kompletnie nowy świat i pozostawia za sobą dawne życie. Wielu ludzi nie tylko nie opuszcza rodzinnej planety, ale nie wie, że coś takiego jest możliwe. W służbie Inkwizytora Akolici mogą odwiedzić dziesiątki światów i spotkać przedstawicieli różnych kultur. Staną oko w oko z dzikusami walczącymi o dominację pośród ruin dawno wymarłej cywilizacji *xenos* lub będą infiltrować monastyr pokutnych mnichów, unoszący się w głębi przestrzeni, z dala od tłumów ludzkości. Akolici walczą z wrogami, których widok pozbawiłby zmysłów normalnych ludzi i badają najciemniejsze tajemnice wszechświata. Mogą nawet przelotnie ujrzeć widmo przerażającego losu, który grozi ludzkości, jeśli ich pan zawiedzie na swej warcie. Na szczęście, pełną skalę zagrożenia poznają tylko ci, którzy dostąpią wyniesienia do rangi Inkwizytora.

Władza Inkwizytora

Dla większości mieszkańców Imperium, Inkwizytorzy są riiewjfs j raźnym, ale obecnym zagrożeniem, osobami, które budzą lęk. Są również tacy, którzy o nich nie słyszeli. Ich władza jest tak szeroka, że wszyscy bez wahania uznają ich autorytet. Niektórzy ' : Inkwizytorzy działają otwarcie i w pełni obnoszą się z pieczęcią czy ikoną reprezentującą ich funkcję. Zdają się pławić w zakorzenionym strachu i podziwie dla sprawowanego urzędu. Inni noszą [1] rozetki, znaczki czy zwoje, na których wypisane są zasady ich ' wiary. Jeszcze inni opierają się na uzbrojeniu i butnym zachowaniu popleczników, które skłaniają ludzi do posłusznej współpracy. Bez względu na to, w jaki sposób okazuje się przynależność do j organizacji, mieszkańcy Imperium muszą okazywać Inkwizytorowi posłuszeństwo, bowiem sprzeciwić się jego woli to jak wymówić posłuszeństwo Imperatorowi.

Inkwizytor może powołać pod broń liczne armie, opróżnić skarbce całego świata i udać się tam, gdzie uzna za stosowne, jeśli ma to go przybliżyć do rozwiązania tajemnicy śledztwa. Gdyb; samotny i bezbronny stanął przed obliczem zbuntowanego generała lub dowódcy zdradzieckiej armii, biada głupcowi, który uzna, że jest bezsilny. Jeśli ktoś odmówi wykonania inkwizytorskiego polecenia, ściąga na swoją głowę niewyobrażalny gniew.

Po prawdzie, każdy noszony symbol jest niczym, wobec mocy jaką ma w sobie i pośród mu podobnych. Jej jedynym ograniczeniem jest zdanie innych Inkwizytorów oraz to, czy aprobują jego działania. Ten, który swymi poczynaniami ściągnie na siebie ich gniew, szybko przekona się, że bez wsparcia będzie miał problemy z wykonywaniem swojej misji. Może też stanąć przed sądem, gdzie przyjdzie mu odpowiadać za swe czyny W najbardziej ekstremalnych przypadkach, sędziowie mogą uznać za niezbędne ukaranie Inkwizytora, który przekroczył granicę i dokonał czynów, nieusprawiedliwionych misją.'Jako że Inkwizycja nie ma sztywno ustalonej hierarchii, Inkwizytor nie ma też obowiązku uczestnictwa w zebraniach czy uznawania nałożonej kary. Jej wykonanie i zwołanie sądu zależy tak naprawdę tylko od sytuacji politycznej. Inkwizytor, który' popełni czyny daleko przekraczające jego kompetencje, może popaść w konflikt z innymi członkami organizacji. Niekiedy przeradzają się one w wojny, podczas których Inkwizytorze wykorzystują swój autorytet, By zmobilizować do walki siły zbrojne całych sektorów. Tysiące nieświadomych niczego- ludzi maszerują na wojnę i oddają życie w walce, której istoty' nie są świadojni.

Struktura

Np

Ci, którzy zdają sobie sprawę z istnienia Inkwizycji, rzadko o niej rozmawiają, a jeśli już to robią, to ich pojęcie w większości jest mylne. Jest to nawet na rękę organizacji, która woli być niewidzialną siłą. Prawda jest też taka, że Inkwizycja nie posiada oficjalnych struktur, a przynajmniej nie istnieją one w formie, jaką przyjęły inne instytucje imperialne. Inkwizycja jest sumą należących do niej ludzi i choć jako taka jest trudna do określenia, to istnieje kilka cech wspólnych, definiujących ją jako całość.

Po pierwsze, nie ma czegoś takiego jak siedziba centralna czy jeden przywódca. Inkwizycji przysługuje stałe miejsce w *Senatorum Imperialis.* Nie jest ono przypisane do jednego człowieka, zajmuje je ten Inkwizytor, którego wpływy w organizacji są największe lub na rzecz którego przemawia sytuacja. Pomimo tego, przedstawiciel przemawia jako głos całej organizacji. Nie mógłby dostąpić takiego zaszczytu, gdyby nie szeroko rozciągająca się sieć zależności i wpływów

Niektórzy z Inkwizytorów noszą tytuł Lorda. Nie oznacza on wyższej pozycji, jest nadawany z szacunku i nie jest formalną rangą. Lord Inkwizytor nie cieszy się żadną uprzywilejowaną pozycją, jego zdanie nie ma większego znaczenia od opinii współpracowników. Tytuł służy, by podkreślić jego władzę i doświadczenie, wyróżnić go spośród innych. Choć ranga nie wiąże się ze specjalną władzą, głupi będzie Inkwizytor, który otwarcie nie okaże Lordowi należnego szacunku lub będzie działał przeciwko niemu.

Nie wiadomo i nie da się policzyć, ilu Inkwizytorów służy Imperium. W niektórych rejonach działają oni otwarcie, ustanawiając jawne i długotrwałe bazy operacyjne, ściśle ze sobą współpracując. Inni z kolei działają potajemnie, nikt nie wie o ich istnieniu, a o ich czynach nikt nie słyszy. Niektóre rejony Imperium przyciągają baczniejszą uwagę Inkwizytorów niż inne. Szczególną uwagę zwracają obszary położone w pobliży anomalii Osnowy, takich jak na przykład Oko Grozy. Takie sektory są siedliskiem wielu heretyckich kultów, które pod wpływem złowrogich wpływów Chaosu wykwitają jeden po drugim. Podobnie rzecz się ma z systemami, które zostały podbite lub zasiedlone na ruinach cywilizacji *lenos.* Pozostałości dawnych, obcych kultur mogą wpływać na ludzkie umysły i marzenia, a te z kolei dawać pożywkę dla powstawania spisków.

Inkwizycja nie dysponuje własnymi siłami zbrojnymi, w jej skład wchodzą tylko Inkwizytorzy Każdy z nich ma prawo zawierać sojusze wedle własnego uznania, budować siatki wywiadowcze, a niekiedy wznosić umocnione bazy czy rekrutować ogromne armie, niosące na sztandarach jego kolory i budzący grozę symbol Inkwizycji. Spoglądając na nie, przeciętny człowiek będzie zakładał, że to słudzy wielkiej organizacji, której wpływy sięgają wszędzie. Naprawdę jest zupełnie inaczej. Ta wielka armia zostanie porzucona, kiedy uwaga Inkwizytora skieruje się w inną stronę, chyba że zapewni on możliwość jej dalszego istnienia. Często nie warto tego robić, jako że w innym miejscu może zaciągnąć kolejną, jeśli będzie jej potrzebował.

Oprócz żołnierzy, wielu Inkwizytorów ma na swoich usługach gęstą sieć szpiegów, sług i kontaktów. Takie osoby nie działają z autorytetem Inkwizytora. Ich wpływy zależą od tego, jak dużym zaufaniem są obdarzani i jak wygląda ich obecna pozycja w bezustannie zmieniającej się sytuacji na inkwizytorskim dworze. Tacy wysłannicy : poszerzają wpływy Inkwizytora i walczą w jego imieniu z wrogami ludzkości, spiskami i herezjami tam, gdzie on nie może.

Kapituły

Kapituły są tym, co na pierwszy rzut oka można wziąć za strukturę Inkwizycji. Traktowanie ich jako poszczególnych wydziałów jest błędne, ponieważ bliżej im do szkół filozoficznych, niż czegokolwiek innego. Jeśli każdy Inkwizytor jest pobłogosławiony (lub przeklęty) zdolnością do postrzegania prawdziwego niebezpieczeństwa dla ludzkości, to sposobów na zapobieżenie końcowi świata jest tyle, ilu strażników Imperium. Niektórzy największego zagrożenia upatrują pośród zdrajców ludzkości: heretyków, mutantów, wiedźm i obcych. Wielu jest przekonanych, że najstraszliwsze niebezpieczeństwo czai się w Osnowie. Bratając się i wchodząc w związki z jej mieszkańcami, śmiertelnicy ryzykują rozdarcie rzeczywistości. Pewnego dnia, bariera może zniknąć i to, co koszmarne oraz to, co rzeczywiste, stanie się jednym. Jeszcze inni szukają zwiastunów zagłady w zjawiskach tak tajemnych czy ezoterycznych, że traktuje się ich jak szaleńców.

Jeśli wziąć pod uwagę z jakiej perspektywy Inkwizytor spogląda na ludzkość, nieuniknione jest, że jedno z zagrożeń uzna za bardziej znaczące od innych. Poświęca coraz więcej swego czasu i wysiłków na zwalczanie tego problemu, choć nie wymiguje się od wykorzeniania zła innej natury, jeśli na nie trafi. Niekiedy jeden wróg ludzkości kryje się za działaniami drugiego. Heretycki kult może znajdować się na usługach obcych, którzy manipulują Osnową, by pociągać za sznurki z odległości wielu lat świetlnych. Podczas swej dożywotniej służby ludzkości, Inkwizytor napotyka wielu wrogów i przenigdy nie cofa się przed zwalczaniem tych, których poprzysiągł wykorzenić.

Trzy wielkie Kapituły to: *Ordo Hereticus, Ordo Xenos* i *Ordo Malleus.* Ich członkowie zwalczają wrogów wewnętrznych, zewnętrznyth- i tych spoza rzeczywistości. Te trzy szkoły filozoficzne w różny sposób identyfikują prawdziwych wrogów ludzkości. Przez tysiąclecia pozostają w miarę takie same, dając poczucie łączności i wielowiekowej tradycji.

Czynnikiem definiującym *Ordo* i odróżniającym go od doktryny, jest to, że zagrożenie ze strony danego wroga ludzkości jest postrzegane nie tylko na poziomie fizycznym. Gdyby pozwolić obcym na życie w ludzkim sektorze, prędzej czy później dokonaliby oni inwazji, co wiązałoby się z ryzykiem utraty terytoriów, zasobów i ludzkiego życia. Jednak prawdziwe niebezpieczeństwo znajduje się na poziomie duchowym: jest nim myśl, że obcy mogliby zatriumfować. Heretycy stanowią inne zagrożenie: ich działania prowadzą do tego, że człowiek. obróci się przeciwko człowiekowi, niszcząc jedność, jaką powinna być ludzkość. Zagrożenie ze strony obcych jest tym większe, że mogą oni zmieniać kod genetyczny człowieka. Demony z kolei niosą zgubę ludzkiej duszy, jeśli bowiem dojdzie do opętania, zostanie ona zniszczona i pochłonięta przez intruza z Osnowy.

Konklawe

Kiedy zachodzi potrzeba, Inkwizytorzy zbierają się na konklawe. Niekiedy maj;} one formę wystawnych i doniosłych zgromadzeń, gdzie z pełnym ceremoniałem spotykają się liczne orszaki, a obrady trwają wiele dni czy nawet lat. W innych przypadkach spotkania mają miejsce potajemnie, w opuszczonych habitatach, a bierze w nich udział tylko lulku samotnych Inkwizytorów

Konklawe zwołuje się z wielu powodów, choć najczęstszym jest ocena działań jednego z Inkwizytorów oraz efektów jego poczynań. Takie konklawe może mieć formę sądu: jeden z Inkwizytorów pełni rolę sędziego, inni oskarżycieli, obrońców i ławników. Nieuniknione będą gwałtowne debaty, a jeśli oskarżony zostanie uznany winnym zarzucanych mu zbrodni, można się spodziewać zaciekłej walki. Żaden Inkwizytor nie poddał się i nie pomaszerował posłusznie na egzekucję.

Innym typem konklawe jest takie, którego rolą jest sprawowanie pieczy nad danym regionem Imperium. Być może Inkwizytorzy mają wyczekiwać zagrożenia, które dopiero nadejdzie, być może odpowiedzieć na takie, które już zostało dostrzeżone. Obrady przypominają sesję parlamentu i mogą mieć miejsce we wspaniałych pałacach, wzniesionych z rozkazu Inkwizycji. Podobnie jak w innych przypadkach, budowla nie należy do organizacji i raczej nie przetrwa dłużej niż będzie potrzebna. Kiedy problemy zostaną rozwiązane, a konklawe się zakończy, majestatyczna niegdyś budowla zacznie popadać w ruinę, stając się ponurym monumentem przypominającym inkwizytorską misję.

Inne powody zwołania konklawe to określenie najbardziej efektywnego sposobu reakcji na niepokojące trendy, analiza materiału dowodowego bądź określenie, czy dany problem powinien stać się przedmiotem inkwizytorskiego dochodzenia. Niekiedy różni śledczy znajdą się na tropie tego samego zagrożenia i muszą uzgodnić, czy i jak połączyć swoje siły Konklawe zwołuje się także, gdy kandydat ma zostać wyniesiony do rangi Inkwizytora i gdy należy rozgraniczyć rejony operacyjne. Bez względu na rozmiary i liczebność grona, efekty spotkania może odczuć całe Imperium, nawet wiele wieków później.

Koterie

Koteria to przymierze Inkwizytorów, którzy wspólnie próbują osiągnąć jeden cel. Może liczyć dwóch lub nawet tuzin Inkwizytorów wraz z ich świtami. Niewielkie koterie są dość często spotykane, ponieważ nawet Inkwizytorzy nie są w stanie stawiać czoła wrogom ludzkości samotnie. Większe koterie spotyka się rzadziej: Inkwizytorów jest niewielu i trudno ich skłonić, by współpracowali w większej grupie. Rzadko też mają dość czasu, by go poświęcić na wspólne poszukiwania.

Większość koterii powstaje w odpowiedzi na niespodziewane zagrożenie. Sytuacje, w których Inkwizytor nie jest w stanie powołać licznej armii czy zarekwirować sił uderzeniowych do walki z wrogiem, są rzadkie. Koterie zazwyczaj powstają z przyczyn politycznych: być może Akolita wyniesiony do rangi Inkwizytora jest zmuszony spłacić dług wdzięczności, być może przyszła pora, by sprzymierzeniec udowodnił swoją lojalność, nawet narażając się na niebezpieczeństwo. Zdarza się także, że każdy z Inkwizytorów należących do koterii zna tylko część informacji na temat przeciwnika, ale nie ufa współpracownikom na tyle, by lekką ręką wyjawić zdobyte z trudem dane.

Powodów do zawiązania koterii może być wiele i żadna z nich nie będzie taka sama, jak inne. Łączy je za to tymczasowość istnienia. Kiedy misja dobiegnie końca, a sprawa zostanie rozwiązana, koteria się rozpadnie.

Frakcje

Inkwizycję tworzą ludzie, którzy potrafią przewidzieć i przeciwdziałać zagrożeniom ludzkości. Nie jest zatem dziwne, że szczególnie charyzmatyczni Inkwizytorzy potrafią wpływać na kolegów i dyktować im, jak prowadzić dochodzenie i jak definiować cele misji. Wbrew pozorom nie jest to wada, ale jeden z filarów siły instytucji. Dokładnie analizując każdą z doktryn, Inkwizytorzy wybierają tylko te najskuteczniejsze, a te, które okazały się błędne, wadliwe czy nieefektywne są odrzucane i wykorzeniane w procesie podobnym do selekcji naturalnej. Słusznym sposobem jest ten, na który przystanie większość i od tej pory jest on obowiązującą wykładnią - przynajmniej na pewien czas. Niekiedy ustalenia słuszności przybierają formę debaty pomiędzy dwoma przyjaciółmi, innym razem zaciekłej wojny między rywalami.

Frakcja zawiązuje się, gdy kilku Inkwizytorów o podobnych poglądach dotyczących celów działania lub misji zawrze ze sobą nieformalny pakt. Niektóre liczą kilku członków, inne o wiele, wiele więcej. Niekiedy frakcje opierają się na pismach czy nauczaniu Inkwizytora, czasami legendarnego świętego lub mędrca. Frakcję od Kapituły odróżnia to, że nie koncentruje sie na największym zagrożeniu ludzkości, lecz na sposobie jego pokonania.

W ciągu tysiącleci powstało i odeszło w zapomnienie tysiące frakcji. Jedne miały niewielu zwolenników, inne porwały serca tysięcy sług Inkwizycji. Niektóre okazały się tak odrażające, że zostały zniszczone, nim zdążyły się zakorzenić, inne rozprzestrzeniły się bez słowa. Jeszcze inne spowodowały zwołanie konklawe, które dogłębnie analizowało szczegóły ich doktryny, po czym ogłosiło członków heretykami i wyrzutkami. Wyznawcy niepopularnych przekonań mogą być zmuszeni do ukrywania ich za maską mniej ekstremalnych poglądów, choć nikt nie jest w stanie usunąć ich z szeregów organizacji.

Pomimo ogromnych różnic, większość frakcji da się określić jako purytańskie lub radykalne. Choć obydwa terminy przywodzą na myśl pewne stereotypy, to żaden z nich nie jest do końca prawdziwy czy słuszny. Będąc Radykałem, Inkwizytor nie jest wrogiem Imperium, choć jego poczynania mogą na to wskazywać. Purytanie nie zawsze trzymają się przykazań Imperialnego Kredo w taki sam sposób, jak zwykli ludzie. Inkwizytorzy walczą o przyszłość ludzkości, każdy na swój sposób, ale z podobną niezłomnością.

Frakcje Purytańskie

Frakcje określane jako purytańskie, czerpią z doświadczeń przeszłości, by kształtować przyszłość. Podkreślają czyny Imperatora i wielu jego znakomitych świętych. Inkwizytorzy uważają, że przyszłość ludzi zależy od ścisłego przestrzegania przykazań i tradycji. Purytanie wierzą w słuszność instytucji imperialnych, zwłaszcza tych, których korzenie sięgają czasów, gdy Imperator żył pośród swego ludu. Podejrzliwie spoglądają na gwałtowne zmiany, chyba że służą one odwróceniu niesłusznych dróg rozumowania czy sprawowania rządów.

Purytanie często są postrzegani jako wichrzyciele i idealiści, choć to nie zawsze prawda. Racja, bywają pochopni! nie tolerują innych sposobów myślenia czy konkurencyjnych doktryn. Niektórzy uważają purytanizm za naturalną ścieżkę dla młodego Inkwizytora. Opiera się on na optymistycznej myśli, że ludzkość jest wciąż warta ocalenia. Niestety, z czasem przychodzi ponura i otrzeźwiająca świadomość chwiejności i skorumpowania instytucji imperialnych tak, że ich upadek jest nieuchronny. Niekończąca się walka ze sługami ciemności i objawienie prawd, które potrafi znieść tylko Inkwizytor sprawiają, że u niektórych następuje kryzys wiary Krok po kroku odchodzą oni od dawnego nastawienia, wstępując na ścieżkę radykalizmu.

Wielu z mocno oddanych Purytanów uważa, że wypełniają szczególną misję. W jej ramach tropią i wyszukują radykalnych Inkwizytorów oraz czynnie przeciwdziałają ich zamysłom. Tacy tropiciele są szczególnie nielubiani, a wręcz pogardzani, zaś ich poczynania tylko podsycają niesnaski i konflikty wewnątrz Inkwizycji.

Thorianie

Frakcja Thorian jest bliska sercom wielu Inkwizytorów i stanowi coś w rodzaju powołania duchowego dla tych, którzy uważają, że są ponad sprawami wiary. Jej korzenie sięgają Wieku Apostazji, kiedy to szalony tyran, Najwyższy Lord Goge Vandire, sprowadził na Imperium nieszczęścia wojny domowej i anarchii. Do jego obalenia doprowadził Sebastian Thor, kaznodzieja, który został jednym z najznamienitszych świętych ludzkości. Wielu Inkwizytorów, którzy byli świadkami jego czynów i słyszeli jego słowa uważa, że w Thorze była cząstka Imperatora. Doszli do przekonania, że działał On za pośrednictwem Sebastiana, a skoro zrobił to raz, może uczynić tak ponownie.

W ciągu stuleci Thorianie rozbudowali swoją doktrynę i doszli do wniosku, że gdy ITorus śmiertelnie ranił Imperatora, ten został uwolniony z więzienia cielesności i ograniczeń śmiertelnika. Jego oswobodzony duch czerpał siłę z adoracji wiernych i gdy ich przybywało, zyskiwał większą moc. Obecnie Imperator jest bogiem, a jego niepoznana wola sprawuje rządy w królestwie duszy.

Thorianie wkładają wiele wysiłku w wyszukiwanie tych, przez których działa Imperator, nazywanych Boskimi Avatarami. Używają wszelkich środków, żeby odnaleźć ich, zanim zrobią to wrogowie ludzkości. Frakcja jest podzielona przez domysły dotyczące celowości tego postępowania, które wciąż pozostaje tajemnicą. Niektórzy chcą w nich widzieć broń, inni wychować na przywódców, którzy będą w stanie zjednoczyć ludzkość i prowadzić ją do zwycięstwa nad wrogami.

Monodominanci

Kredo frakcji Monodominantów sięga korzeniami 33. Milenium i pism pewnego Inkwizytora, którego starcia z *xenos* doprowadziły do jednego wniosku: jeśli ludzkość ma wypełnić swoje przeznaczenie i zawładnąć gwiazdami, musi aktywnie poszukiwać i niszczyć wszelkie obce rasy. Jego dzieło „Monodominacja: Prawo Człowieka do Rządów nad Galaktyką w Święte Imię Imperatora", było odmienne od zwykłych broszur, których lekturą karmieni są mieszkańcy Imperium. Inkwizytor Goldo otwarcie nawoływał, by wygubić *xenos* żywym ogniem. Choć umaił w zapomnieniu, jego dzieła przemówiły do innych. Argumenty, jakie wysuwał przeciwko obcym, kontynuatorzy rozszerzyli na każdego wroga ludzkości, bez względu na miejsce jego ukrycia. Monodominacja stała się filozofią dla Inkwizytorów now'ego rodzaju, bezkompromisowych, którzy przekonywali, że ludzkość powinna zetrzeć wrogów z oblicza galaktyki. Monodominanci uważają, że widzą sprawy z wyjątkowej perspektywy, dlatego ich absolutnym prawem i odpowiedzialnością jest dopilnowanie, by doprowadzić do zagłady wszystkich, którzy mogą stanowić jakąkolwiek konkurencję dla ludzi.

Monodominanci często organizują swoje orszaki na wojskową modłę, mobilizują i uzbrajają rzesze wiernych lub przejmują dowództwo nad regimentami Gwardii Imperialnej. Niektórzy dowodzą wojskami podczas bitew, inni pozostają w cieniu, snując strategiczne plany lub odprawiają uroczyste msze, nawołując wiernych do poszukiwań zdrajców i grzeszników we własnym gronie.

. Niektórzy Monodominanci urządzają pro-
. JjiafPifc. cesy, podczas których do wfin przyznają się całe
JHSPlIj nacje. Zwykle takie rozprawy kończą się eg-
: zekucjami tysięcy ludzi. Wielu innych
nie zaprząta sobie głowy sądami i od
razu nakazuje masowe wyniszczenia.
w imię swego kredo, zmuszając ludz-
kość do /robienia kolejnego kroku
¡PKy» do zdobycia całkowitej wład/y nad
galaktyką.

Amalatianie

Frakcja Amalatian zrodziła się u zarania 41. Tysiąclecia, kiedy natchnione nowymi siłami i poczuciem obowiązku, ważne osobistości zebrały się u podnóża góry Amalat na planecie Gathalmor. Najwyżsi przywódcy imperialnych instytucji odnowili przysięgi oddania i wiary, a za ich przykładem poszło wielu równym im znaczeniem. Powiada się, że obok kardynałów, admirałów, generałów, lordów i prefektów przysięgę składało ośmiuset mistrzów Zakonów Kosmicznych Marines. Jeśli to prawda, było to największe zgromadzenie od tysiącleci, którego widzami było też wielu Inkwizytorów Zainspirowani tym, co widzieli i słyszeli, nieśli nowinę o tym wydarzeniu.

Wynikiem uroczystości u podnóża góry Amalat był okres odnowy i rozrostu, jakiego Imperium nie doświadczyło od czasów Lorda Solara Machariusa i jego krucjaty, która zajęła tysiąc nowych planet. Inkwizytorzy, uczestniczący w kazaniach w cieniu Amalat postanowili zawiązać frakcję i dzielić się doktryną, którą zostali oświeceni.

Amalatian cechuje przekonanie, że Imperium znajduje się na dobrym kursie, a jego instytucje, nawet jeśli są przeżarte zgnilizną, warto ocalić. Wyznawcy walczą, by oczyścić system ze słabości, które od wieków trapią przeróżne organizacje. Tylko w ten sposób można przygotować Imperium na nadchodzącą przyszłość.

Frakcje radykalne

Rzadko który młody Inkwizytor od razu wstępuje na ścieżkę Radykałów, ponieważ ich doktryny i przekonania są tak drastyczne, że można postrzegać je jako herezję. Dopiero czas zerwie z jego oczu błonę ignorancji i wówczas dostrzeże galaktykę w swej pełnej grozie. Nawet jeśli radykalny Inkwizytor wyniesie swego ucznia do równej mu rangi, to mało prawdopodobnym jest, że kiedykolwiek odsłoni przed nim swe prawdziwe oblicze. Będzie raczej subtelnie prowadził go odpowiednią ścieżką, czekając aż on sam dojdzie do pewnych wniosków.

Filozofii radykalnych jest tyle, ilu reprezentujących je Inkwizytorów, ale wszystkie łączy jeden element: niewiele rzeczy można uznać za święte. Radykałowie postrzegają się jako stojących ponad wszelkim prawem i obyczajem. Choć każdy Inkwizytor ma taką pozycję, oni wykorzystują ją do przesady. Prowadzą badania i udzielają nauk, które w oczach innych Inkwizytorów, zwłaszcza Purytan, są zakazane. Wierzą, że mają dość siły woli, by oprzeć się pokusom i pokonać niebezpieczeństwa. Radykałowie twierdzą, że studiując *xenos* można się wiele nauczyć, np. poznać technologię uzbrojenia. Natomiast Purytanie będą utrzymywać, że kontakty z obcymi są zakazane i wystrzegać się ich powinien nawet Inkwizytor. Niekiedy Radykałowie wykorzystują broń obcych przeciwko nim samym, innym razem poszukują wiedzy nieznanej rodzajowi ludzkiemu. Są cierpliwi, czekają ze starciem *xenos* na proch do chwili, gdy sytuacja będzie najkorzystniejsza.

Najbardziej radykalni zostali wyrzuceni poza nawias Inkwizycji, ponieważ działali lub zdawali się działać, przeciwko ludzkości. W swym mniemaniu służą wciąż słusznej sprawie, nawet jeśli pozornie nie różnią się od jej najbardziej zagorzałych wrogów. Niektórzy Radykałowie ulegają wpływom Chaosu lub sił, które pragnęli pozyskać do współpracy, rzeczywiście obracając się przeciwko ludzkości. Zachowują jednak rangę Inkwizytora, chyba że inni ich jej pozbawią, i cieszą się przywilejami oraz autorytetem, należnym pełnionej funkcji.

Xantyci

Xantyci swoją filozofię oparli na nauczaniu Inkwizytora Zarancheka Xanthusa, który uważał, że Chaos można i należy okiełznać. Za swoje twierdzenia został osądzony i spalony na stosie. Jego nauki przetrwały, ponieważ przemawiały do wielu Inkwizytorów, pomimo ciążącego na nich piętna radykalizmu. Xantyci uważają, że największy potencjał dla ludzkości leży w wykorzystywanych przez psioników i Nawigatorów imperialnych, odmętach Osnowy Czynił tak, uważany za największego psionika w historii, Imperator. Rozwój prowadzi do takiej formy człowieka, który będzie zdolny zapanować nad Osnową i za jej pomocą zmieść wrogów stojących na jego drodze.

Wielu spośród najbardziej wpływowych Inkwizytorów spogląda w tajemnicy na nauki Xanthusa łaskawym okiem, choć nie zgadzają się w pełni z propagowanymi przez niego metodami. Jego tezy wyglądać mogą jak jawna herezja i stanowią zaprzeczenie wszystkiego tego, co dla Imperium i jego Kredo drogie i święte. Xantyci poszukują zakazanej wiedzy i odprawiają wszeteczne rytuały. Przywołują demony i opętują nimi ludzi, władają demoniczną bronią i używają artefaktów przepełnionych mocą Osnowy Dzięki nim otacza ich groźna aura, z powodu której najodważniejsi uciekają w popłochu.

Nie można się dziwić, że Purytanów przeraża duma i buta Xantytów. Śmiertelnicy roznoszą piętno Chaosu, wierząc, że są oni dość silni, by zapanować nad jego mocą i oprzeć się kłątwie. Xantytów uważa się za uosobienie przeciwieństwa wszelkich ideałów Inkwizycji, dlatego trudno jest im znaleźć stronników, nawet wśród koterii, które sprzymierzają się z obcymi. Najbardziej ekstremalnym odłamem frakcji są Horuzjanie, którzy uważają, że Marszałek Wojny zapanowałby nad potęgą Osnowy i nagiął ją do swojej woli, gdyby nie przeszkodzili mu inni Prymarchowie. Wielu z nich ukrywa swoje prawdziwe przekonania za zasłoną doktryny xantyckiej, zwłaszcza, gdy w pobliżu są jacyś Thorianie.

Rekongregatorzy

Rekongregatorzy widzą Imperium, jako przepastną, gnijącą masę zepsucia i grzechu. Zamiast podpierać chwiejącą się fasadę, ze wszystkich sił próbują ją zawalić. Czynią tak, by wykorzenić słabość, zapoczątkować oczyszczenie i zaszczepić siłę. Inni widzą w tych działaniach szerzenie anarchii i fermentu.

Rekongregatorzy rzadko chwal| się swoimi przekonaniami, wol| działać w tajemnicy, by osiągnąć zamierzony cel. Jeśli planecie groziłaby inwazja obcych, a Inkwizytor uznałby, że obecna władza jest zbyt słaba, żeby ją odeprzeć, może wspomóc jej przeciwników lub zorganizować rebelię. W jego mniemaniu silni mają przywilej żyda, a słabi muszą się pogodzić z losem. Rekongregatorzy idą dalej, otwarcie działają przeciwko instytucjom imperialnym. W ich oczach słabość, a więc herezja, czają się wszędzie. W pogardzie mają osiągnięcia ludzkości, uważając, że Imperator nigdy nie chciał dzieł i czynów, jakich dopuszczono się w Jego imię. Dla Radykałów z tej frakcji korupcja *Adeptus Tern* jest równie niebezpieczna, co obca inwazja. Jeśli tylko mają ku temu okazję, mobilizują wszystkie siły i bez litości niszczą każdego, kogo uznają za niegodnego życia w idealnym Imperium. Rekongregatorzy często napotykają na opór ze strony Purytanów, zwłaszcza Amalatian, którzy zaciekle walczą o ludzkie dusze, tocząc krwawe wojny z wyznawcami przeciwnej filozofii i tropiąc wrogów Imperium.

ISTVAANIANIE

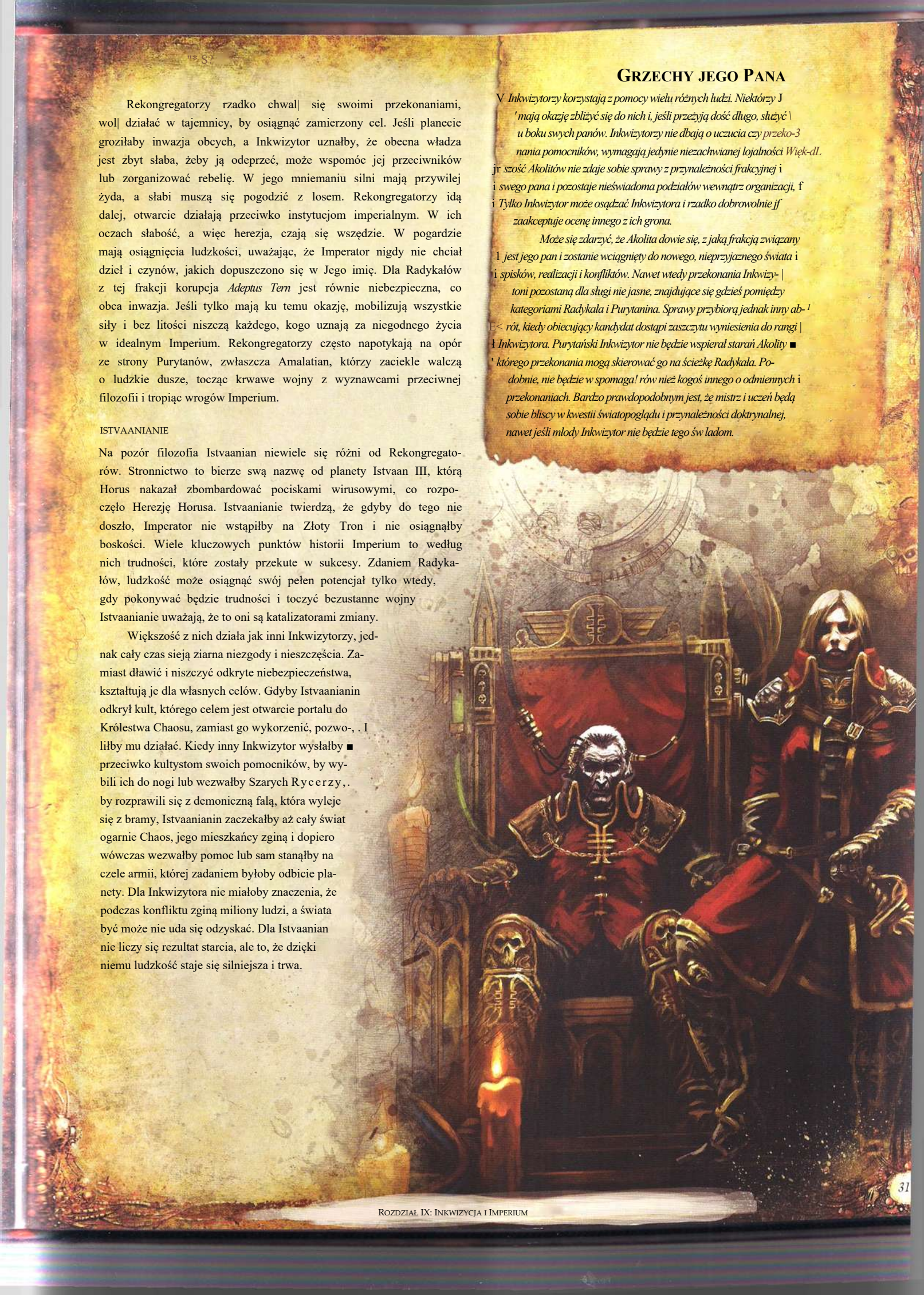
Na pozór filozofia Istvaanian niewiele się różni od Rekongregatorów. Stronnictwo to bierze swą nazwę od planety Istvaan III, którą Horus nakazał zbombardować pociskami wirusowymi, co rozpoczęło Herezję Horusa. Istvaanianie twierdzą, że gdyby do tego nie doszło, Imperator nie wstąpiłby na Złoty Tron i nie osiągnąłby boskości. Wiele kluczowych punktów historii Imperium to według nich trudności, które zostały przekute w sukcesy. Zdaniem Radykałów, ludzkość może osiągnąć swój pełen potencjał tylko wtedy, gdy pokonywać będzie trudności i toczyć bezustanne wojny Istvaanianie uważają, że to oni są katalizatorami zmiany.

Większość z nich działa jak inni Inkwizytorzy, jednak cały czas sieją ziarna niezgody i nieszczęścia. Zamiast dławić i niszczyć odkryte niebezpieczeństwa, kształtują je dla własnych celów. Gdyby Istvaanianin odkrył kult, którego celem jest otwarcie portalu do Królestwa Chaosu, zamiast go wykorzenić, pozwo-, . I liłby mu działać. Kiedy inny Inkwizytor wysłałby ■ przeciwko kultystom swoich pomocników, by wybili ich do nogi lub wezwałby Szarych Rycerzy,. by rozprawili się z demoniczną falą, która wyleje się z bramy, Istvaanianin zaczekałby aż cały świat ogarnie Chaos, jego mieszkańcy zginą i dopiero wówczas wezwałby pomoc lub sam stanąłby na czele armii, której zadaniem byłoby odbicie planety. Dla Inkwizytora nie miałoby znaczenia, że podczas konfliktu zginą miliony ludzi, a świata być może nie uda się odzyskać. Dla Istvaanian nie liczy się rezultat starcia, ale to, że dzięki niemu ludzkość staje się silniejsza i trwa.

Grzechy jego Pana

V Inkwizytorzy korzystają z pomocy wielu różnych ludzi. Niektórzy J ' mają okazję zbliżyć się do nich i, jeśli przeżyją dość długo, służyć \ u boku swych panów. Inkwizytorzy nie dbają o uczucia czy przeko-3 nania pomocników, wymagają jedynie niezachwianej lojalności Więk-dL jr szość Akolitów nie zdaje sobie sprawy z przynależności frakcyjnej i i swego pana i pozostaje nieświadoma podziałów wewnątrz organizacji, f i Tylko Inkwizytor może osądzać Inkwizytora i rzadko dobrowolnie jf zaakceptuje ocenę innego z ich grona.

Może się zdarzyć, że Akolita dowie się, z jaką frakcją związany 1 jest jego pan i zostanie wciągnięty do nowego, nieprzyjaznego świata i i spisków, realizacji i konfliktów. Nawet wtedy przekonania Inkwizy- | toni pozostaną dla sługi nie jasne, znajdujące się gdzieś pomiędzy kategoriami Radykała i Purytanina. Sprawy przybiorą jednak inny ab- ' E< rót, kiedy obiecujący kandydat dostąpi zaszczytu wyniesienia do rangi | ł Inkwizytora. Purytański Inkwizytor nie będzie wspierał starań Akolity ■ ' którego przekonania mogą skierować go na ścieżkę Radykała. Po- dobnie, nie będzie w spomaga! rów nież kogoś innego o odmiennych i przekonaniach. Bardzo prawdopodobnym jest, że mistrz i uczeń będą sobie bliscy w kwestii światopoglądu i przynależności doktrynalnej, nawet jeśli młody Inkwizytor nie będzie tego św ladom.

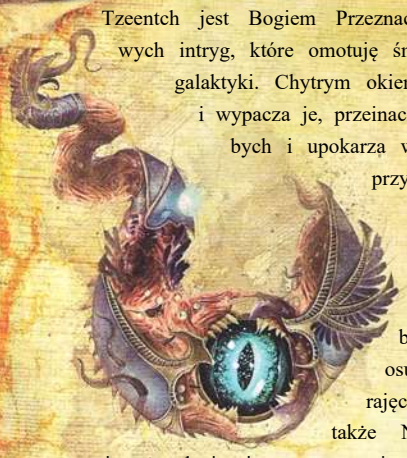


ZŁOWROGIE POTĘGI CHAOSU

CZYLI ROZPRAWA NA TEMAT SŁUG NAJWIĘKSZEJ WSZETECZNOŚCI

Nienaturalne królestwo Osnowy jest domenę czwórki wielkich Bogów Chaosu. Rzędzę nim wspólnie, walczęc jednocześnie ze sobę o dominacją nad - wszystkim, co żyje. Każdy z nich ma swoję wlasnę domenę, gdzie powołuje do życia demoniczne legiony. Kohort)' te ścierają się w bitwach, od których ' Osnowa i materialna rzeczywistość trzęsę się w posadach. Bogowie toczę też wojnę z ludźmi. Robię to za pomocę brutalnej siły, zwodniczych pokus, skomplikowanych intryg i śmiertelnych zaraz. Do swych celów' i machinacji zaprzęgaję tych, którzy sę gotowi zaprzedać dusze za władzę i moc. Bogowie Chaosu sę wieczni, podobnie jak wojna, którą wypowiedzieli ludzkości, a ich zwycięstwo będzie oznaczać najczarniejszę godzinę dla człowieka:

TZEENTCH, TKACZ PRZEZNACZENIA



Tzeentch jest Bogiem Przeznaczenia, architektem wielopiętrowych intryg, które omotuję śmiertelników w każdym zakętku galaktyki. Chytrym okiem spoględa na ludzkie ambicje i wypacza je, przeinacza życiowe cele, wywyższa słabych i upokarza wielkich. Czyni tak dla własnej przyjemności i aby snuć intrygi, jakich żaden śmiertelnik nie jest w stanie przejrzeć. Nazywany Zmieniającym Ścieżki, panem mutacji i metamorfoz, zsyła błogosławieństwa Darów Chaosu, odmieniając ciało i odbierajęc zdrowe zmysły. Tzeentch jest także Najwyższym Czarnoksiężnikiem, ponieważ nlagia jest wypaczaniem rzeczywistości pod dyktando kaprysu. Patronuje także psionikom, nawet tym, którzy nie szukają bezpośrednio u niego pomocy. Jego szpony zaciśnięte sę na niciach losu wszystkich istot żywych, a demony i marionetki wypełniają jego zagadkowę wolę. W każdym przebłysku nadziei, decyzji czy desperackiej próbie odmiany losu kryje się Tzeentch i nikt nie potrafi powiedzieć: gdzie kończy się ślepy traf, a zaczyna wola boga.

KHORNE, WŁADCA CZASZEK

Khorne jest najpotężniejszym z Niszczycielskich Bogów, a jego słudzy wznoszę okrwawione sztandary, jak galaktyka długa i szeroka. Jest patronem szkarłatnego szału, morderczej rzezi, ścierających się armii i wojennych okrzyków. Każdego dnia w jego imię ginę niezliczone rzesze, a w ofierze składane sę mu miliony czaszek. Ku jego chwale toczy się bezsensowne bitwy. Służę mu ci, którzy walczę i przelewają krew, nawet jeśli nie wyznaję żadnego z licznych aspektów boga. Jego świadomi wyznawcy prowadzę oszalałe i niszczycielskie hordy, które ostawiają po sobie usłany stosami trupów szlak zniszczenia. Khorne patronuje także sprawności fizycznej i ceni sobie umiejętności walki, doceniajęc je nawet u wrogów. Gdy któryś z jego wybrańców polegnie w orężnym starciu. Khorne udziela mu, ostatniego błogosławieństwa: jego okrwawionyrczerep może zostać złożony u stóp Tronu Czaszek, gdzie po wieczne czasy będzie obserwował niekończęce się Wojny, z których siłę, czerpie jego patron.

SLAANESH, MROCZNY KSIĄŻĘ

Powołany do żyda przez upadek dumnej i dekadenckiej rasy *xenós* znanej jako eldarzy; Slaanesh jest Panem Ekscesów, poszukiwania doskonałości i doznań zmysłowych w' każdym aspekde. Jego wygląd nie zna tyranie, Mroczny Księżę jest zarazem męski i kobiecy, uosabiajęc piękno i wzbudzajęc pożędanie w' każdym, kto na niego spojrzy legionom swych wyuzdanych wiernych oferuje błogość nieskończonych pasji i nienasycone pragnienia. Dla jego /.deprawowanych wyznawców' nie ma granic w pogoni za nowymi doświadczeniami, a ich dzika chęć wdęgania innych w sw'e odrażajęce praktyki nie ma sobie równych. Pod jego wezwaniem zaborcze hordy rzucaję na kolana cale światy, a przywódqr uwodzę systemy gwiezdne słodkimi obietnicami niewyobrażalnych rozkoszy: Tam, gdzie pojawia się żędza, tam jest Slaanesh. Pragnienie władzy; wiedzy; podbojów, życia wiecznego mogę popychać do działania. Jednak, kiedy celem staje się pożędanie, ludzkie życie zaczyna przynależeć do Slaanesha. Kiedy pragnienie zostanie zaakceptewane, rozpala się goręcym płomieniem, aż w życiu nie pozostanie już nic innego. Slaanesh uwodzi w ten sposób kolejnę duszę.

NURGLE, OJCIEC ZARAZY

Nurgle jest Bogiem Chaosu, który patronuje plagom i rozkładowi, ostatecznemu końcowa, jaki oczekuje, wszystkich śmiertelników. Ze swego zaraźliwego ogrodu w odmętach Osnowy, gdzie gniję grzyby, a czarne muchy wypełniajęcuchnęce powietrze, zsyła coraz to nowe zarazy, cieszęc się każdę epidemię, jaką rozpęta. Choć Nurgle uosabia rozkład i jest najszpetniejszy ze wszystkich Bogów Chaosu, to on i jego demony cieszę się witalnością, roznoszęc dary śmiercionośnych chorób. Raduję się, kiedy mogę w nowy sposób infekować śmiertelników, dajęc im, za cenę potwornego wypaczenia ciała, szansę na ucieczkę przed śmiercię. Każda nowa plaga i każdy śmiertelnik, który podda się chorobie, sę pieczołowicie zapisywani w niekończęcych się annałach. Apostołowie, służęcy temu bogu, szybko przybieraję postać gnijących trupów, szurajęcych zwałów-gnijęcego ciała i obrzmiafych wrzodów, z któtych cieknie ropa. Mimo to wybrańcy sę niebywale odporni i z zaskakujęcym wigorem opieraję się śmierci. Nurgle jest wszędzie, bowiem wszystko co żywe, kiedyś zacznie się psuć i zemrze, a każda śmierć powiększa moc boga.

Rozdział X: Sektor Askellon

Sektor Askellon składa się z nieprzeliczonej liczby układów planetarnych, położonych w mrokach *Segmentum Obscurus*.

To przestrzeń między piekielnym Okiem Grozy, a zimnymi, nawiedzanymi przez *xenos* Gwiazdami Aureoli. Bezpośrednimi sąsiadami sektora Askellon są znajdujące się na krańcach gwiezdnej gromady sektory: Calixis, Ixaniad i Scarus. Czasy ich świetności już dawno minęły i tylko szaleni, zdesperowani lub ścigani przez prawo mają odwagę, by podróżować w te niebezpieczne rejony. Powodów izolacji tej części przestrzeni jest wiele i wszystkie złożyły się na jej opłakaną sytuację. Ich korzenie sięgają zamierzchłych epok przed powstaniem Imperium Ludzkości i zjednoczeniem rozproszonych światów.

U schyłku 41. Tysiąclecia Askellon jawi się jako samotny płomień świecy, rozjaśniający mroki ciemności, która zaległa w pustce kosmosu. Kiedyś sektor ten był przykładem ludzkiej potęgi: jego światy prosperował}' armie byty liczne, floty zapuszczały się w odległe zakątki przestrzeni i zwyciężał}' w bitwach. Pośród szlachty rodzili się bohaterowie, uczeni, święci i potężni władcy. Niestety, ci wielcy ludzie odeszli za wcześnie lub w chwili tryumfu zboczyli ze słusznej ścieżki. Jedni popadli w szaleństwo, inni w pychę. Znaleźli się też tacy, którzy w matnię grzechu pociągnęli za sobą całe światy Jeszcze kolejni okryli się hańbą lub przez swe niedociągnięcia skazali na wymazanie imion z annałów historii Imperium.

Jakby nie dość nieszczęść do których przyczynili się ludzie, sektor jest trapiony przez niekończący się sztorm Osnowy, znany pod mianem Pandemonium. Na przestrzeni tysiącleci burza niekiedy przycichała, innym razem srożyła się z jeszcze większą mocą. Z każdym ludzkim pokoleniem przybierała jednak na sile. Takie sztormy nie są dla Imperium niczym niezwykłym, dotykają każdego regionu galaktyki i Askellon także został przez nie doświadczony. Koniec końców jednak cichną, Pandemonium trwa nadal, niezależnie od szalejących burz. Przypomina złowrogą bestię, która chce pożreć cały sektor. Kilka z większych Rodów Nawigatorów wycofało swoje aktywa z sektora, pozwalając mniejszym dynastiom zająć ich miejsce. Wielu kapitanów linii handlowych, którzy samotnie przemierzają szlaki Osnowy, woli unikać sektora Askellon, kiedy to tylko możliwe. Jeszcze inni uznali ten rejon przestrzeni za anatemę, a kiedy Pandemonium szaleje ze szczególnie wielką siłą, twierdzą, że takie miejsce w kosmosie nie istnieje.

Mimo to sektor Askellon twa nadal, a jego początki sięgają czasów przed Erą Imperium. Władcy nie zdają sobie często sprawy, jak bardzo pradawną dziedziną władają. Najstarsze światy są wręcz przesiąknięte władzą, a ich miasta i infrastruktura zostały wzniesione na grobach i owocach życia nieprzeliczonych pokoleń. Rządzący sprawują władzę od czasów, kiedy nikt jeszcze nie słyszał o *Adeptus Terra*, a Imperator nie wstąpił na Złoty Tron. Autorytet noszą niczym płaszcz niezwyciężoności. Spoglądając z lśniących bogactwem sal tronowych, z wysokości szczytowych pięter wieżyc, magnaci Askellon są pewni, że skoro rządzą swymi królestwami od

tak dawna, to nic im tej władzy nie może odebrać. Zajadając się smakołykami, wydają rozkazy na skutek których cierpią miliony ludzi. Rozpętywane są niepotrzebne wojny lub wznoszone zbytkowne budowle. Sytuacja pogarsza się z każdą chwilą, kiedy żywa materia Osnowy wypiera pustkę. Choć tłumy wiernych wciąż wielbią Imperatora, to kaznodzieje coraz bardziej natarczywie głoszą, że odwrócił on swe anielskie oblicze od tłumów, które są niegodne jego spojrzenia i porzucił Askellon.

Wielu jest gotowych zgodzić się z głoszonymi przez nich kazaniami. Dyrygenci chórów astropatycznych na głównych światach sektora donoszą, że wrzask Pandemonium zagłusza telepatyczną pieśń z innych sektorów. Klany Nawigatorów twierdzą, że światło Astronomicanu mętnieje, kiedy zbiera się na wszeteczny sztorm. Sektor wciąż przemierzają liczni wolni kupcy, łupiąc dzikie pogranicza czy poszukując tajemnic ukrytych na jego obszarze, lecz nawet oni drżą ze strachu, gdy mają stanąć oko w oko ze złowrogą energią. Czasy, kiedy rozpętał się piekielny sztorm są spowite mgłą tajemnicy i na wpół zapomnianych legend. Choć opowiadają o roli, jaką odegrał w przekleństwie Askellon, to obecnie nikt nie potrafi oddzielić prawdy od mitów. Być może kaznodzieje mają rację i Imperator rzeczywiście porzucił sektor na pastwę strasznego przeznaczenia, a przed tym ponurym i strasznym losem mogą ocalić jedynie ' bohaterowie.

Apokryf Askellios

Dzieci Askellon, zgromadźcie grzechy i łzy swych ojców

- Święty Valerius, Introit do Apokryfu Askellios

Podobnie jak początki istnienia Imperium, tak i historia zawożenia sektora Askellon obrosła w ciągu tysiącleci mitami i legendami. Nawet te opowieści zostały wielokrotnie zmienione, na każdym świecie wierzy się w co innego i przekazuje różne podania. Jednak pośród tych historii występuje wiele elementów wspólnych, uważanych przez to za niekwestionowaną prawdę. Są one bliskie sercom wielu, sprawiają, że sektor nadal pozostaje wierny Imperatorowi i niewzruszenie stoi u jego boku. Lekcje tej historii są wykładane na każdym świecie i przedstawiają dzieje starsze niż Imperium. Mówią też o wydarzeniach jeszcze donioślejszych, mających miejsce po przyłączeniu do boskiej domeny Imperatora. Opowiada się o niezachwianej wierności, wierze i oddaniu Imperatorowi, jakie okazywali jego słudzy i nikt nie ma odwagi sprzeciwić się temu dogmatowi.

Utworzenie sektora

Choć takty o utworzeniu sektora spowite są mgłą tajemnicy, to od dawna powtarzana jest wersja, która mówi, że stało się to w czasach przed powstaniem Imperium, kiedy ludzkość rozprzestrzeniała się pośród gwiazd. Epicka saga „Podwaliny Askellon" zawiera wersję, o której uważa się, że jest prawdziwa, choć napraw'dę to alegoria, a nie spis faktów historycznych. Jej najsłynniejsza kopia, licząca sobie kilka metrów wysokości, jest pozłacanym tomem, zamkniętym w krypcie statycznej na Juno. Opowiada historię potężnej floty kosmicznej, która po długiej podróży dotarła do regionu przestrzeni, gdzie nie szalały sztormy. Uznawszy ten rejon za spokojny i nieskalany, kapitanowie postanowili założyć na jego obszarze swe siedziby i czekać, aż przybędą ich pobratymcy Jako że niektóre ze światów łączyły stabilne szlaki Osnowy flotą się rozdzieliła i skierowała w ich stronę.

Z powodów, o których opowieści nie wspominają, kapitan jednego z okrętów nie przystał na ten plan. Inni odwrócili się od niego, nie chcąc, by zbrukał ich wielką i czystą wizję. Legendy mówią, że na pokładzie zbuntowanego okrętu roiło się grzeszników i heretyków. Flota ciężko uszkodziła ów statek. ale zdołał zbiec i nikt już więcej go nie widział.

Aj. [11] Zasiedlone i skolonizowane światy prosperował.. ƒw l Opanowawszy przestrzeń dcx>koła siebie, zdołał przetrwać Erę Waśni. Tkwił' tak w izolacji, aż pewnego błogosławionego dnia zostały odkryte przez jedną z flot ekspedycyjnych, które brał udział w Wielkiej Krucjacie.

Ochrzczony Askellon szybko podporządkował się Imperium. Opowieści z tamtego czasu nie wspominają o niczym innym, jak o wieloletnich, wspaniałych ceremoniach, w których brały udział nienazwane Legiony Kosmicznych Marines, towarzyszące flotom ekspedycyjnym. Wspominają także o nielicznych światach, które wzdragały się przed władzą Imperatora, lecz ich beznadziejny opór został szybko zdławiony Choć w tych opowieściach nie pada żadna nazwa i niewiele się o nich mówi, to używane po dziś dzień mapy gwiezdne pozwalają domyśleć się, jaki los przypadł tym buntowniczym światom. Mieszkańcy żadnej z zamieszkałych i prosperujących planet nie przyznaliby się, że ich przodkowie dopuścili się tak haniebnej zbrodni. Wszyscy za to czerpią satysfakcję ze świadomości, iż buntownicze światy już nie istnieją.

Początki Pandemonium

Okres spokoju był krótki, bowiem doszło do wojny domowej na niewyobrażalną skalę. Wiele opowieści mówi o tym, jak dzielnie walczyli mieszkańcy sektora w mrocznych czasach, kiedy Imperium stanęło na krawędzi zagłady za sprawą Wielkiej Herezji. Choć wiele ze światów znacznie ucierpiało, a główne planety obróciły się w ruinę, to Askellon, podobnie jak Imperium, przetrwał.

Podczas pierwszych dni unifikacji, a później rebelii, wszystkim umknęły oznaki początków burz Osnowy które poczęły trapić ten niegdyś spokojny region. Pojawiły się wszeteczne legendy o sztormach, których rosnący apetyt mogło zaspokoić tylko pochłonięcie statków lub całych światów. Dopiero tysiąclecia później Argo Kaplleax, ówczesny Arcymagos z Cerix Magnus, dowiódł, że to nie osobne sztormy, ale emanacje jednej, wielkiej burzy, która to wzmagała się, to słabła. Mędrzec nie zdołał jednak określić formuły, wedle której tak się działo. Rody Navis Nobilite sektora Askellon przeklęły tę burzę mianem Pandemonium. Nazwa ta bardzo szybko się przyjęła pośród tych, którzy nawigują po szlakach Osnowy w sektorze i poza nim.

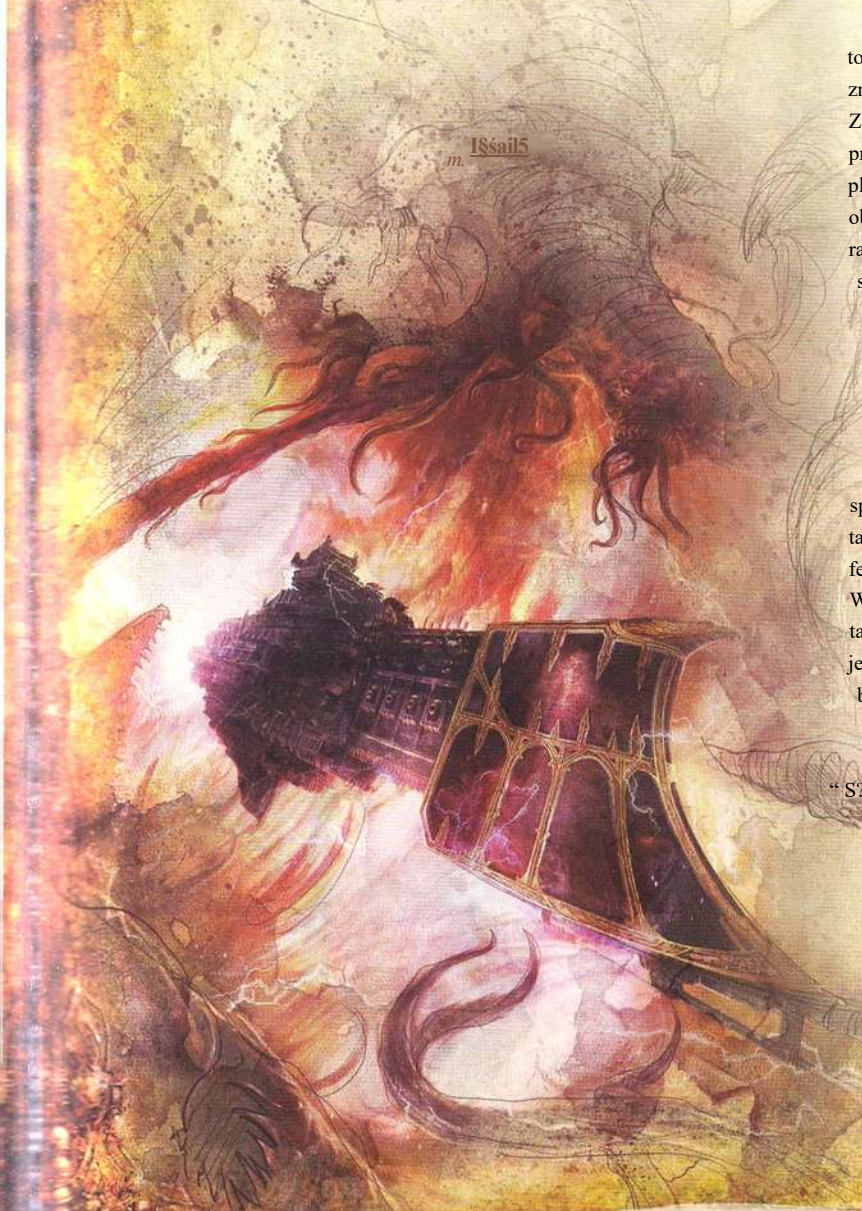
Piekielny sztorm nęka Askellon po dziś dzień, a okresy względnego spokoju przeplatają się z czasami, kiedy nawałnica uniemożliwia podróż i komunikację międzyplanetarną. Z każdym mijającym pokoleniem Pandemonium rośnie w siłę, choć większość ludzi woli myśleć, że jest to tylko echo z jego dawnego, złotego wieku, a nie rzetelny pomiar. Niektórzy uczeni wierzą, że Pandemonium znowu przybiera na sile i tym razem spoiwa rzeczywistości mogą nie wytrzymać napom szkwału.

Nadciąga Czas Końca

W ci^gu dziesięciu tysiącleci, jakie minęły od powstania sektora, Askellon przeżywał wzloty i upadki. Kiedy wznosił się na wyżyny potęgi i znaczenia, szybko staczał się w otchłań potępienia za sprawę pyćhy swych władców Juno, stolica sektora i siedziba jego Prefekta, był najeżdżany przez obcych, targany wojnami domowymi i obracany w perzynę przez wojska sąsiednich państw Mieszkańcy Askellon byli niewoleni, mordowani i bombardowani z orbity. Za każdym razem sektor odbudowywał się na gruzach ruin, choć nigdy nie był w stanie odzyskać dawnej świetności. Obecnie, ludzie spoglądają w przeszłość, ku złotej epoce sektora, gdyż przyszłościowi im się w ponurych barwach.

Nie da się ukryć, że rośnie zagrożenie ze strony *xenos.* Ich okręty napadają na statki przemierzające sektor, a armie dybią na światy zdatne do podboju. Na obszarze Askellon. kwitło wiele obcych cywilizacji, które wymarły, a pozostałości po nich mogą przyczynić się do wielu szkód, jeśli wpadną w nieodpowiednie ręce. Krążą plotki o wszeteczn ych kultach, które brukają ludzkie dusze obrzydliwym piętnem *xenos.*

: Jakby nie dość tego, powtarzane są opowieści o dawno wymarłych rasach obcych, które ppwróciły do życia. Szczęśliwie, tym szaleńczym opowieściom posłuch dają jedynie naiwni lub otumanieni.



Wykorzystanie Sektora Askellon

Sektor Askellon oferuje Mistrzowi Gry gotowe rozwiązanie w postaci opisanego świata. Każdy kolejny dodatek będzie poszerzał zaprezentowane już informacje o światach, ich mieszkańcach i zagrożeniach na nich czyhających. Oprócz nich, wprowadzane będą nowe wątki, które mogą zaintrygować Akolitów Nie oznacza to, że MG ma się ograniczać tylko do pomysłów, jakie są prezentowane w podręczniku. Każda grupa gra na swój sposób, tworząc własne wersje sektora Askellon czy Imperium. Zachęcamy Mistrzów' Gry, by korzystali z prezentowanych informacji W'edług własnego uznania i wykorzystywali je do rozbudowania swoich pomysłów'. Opis świata ma podkreślić nastrój i ton Dark Heresy, a MG znajdzie liczne inspiracje do tworzenia własnych przygód. Szczególnie kreatywni Mistrzowie Gry być może zdecydują, by stworzyć własny sektor, co jest bardzo w duchu gry. Można to zrobić na wiele sposobów: zmienić kilka imion czy nazw' ciekawych miejsc lub opracować now'e planety, czy przenieść akcję przygód w czasy u zarania dziejów Imperium.

Pandemonium tylko wzmogło poczucie zagrożenia. Nawigatorzy i kapitanowie linii handlowych od tysiącleci uważali, że kiepsko zmapowany i niebezpieczny region przestrzeni jest w istocie przeklęty Z każdym rokiem rosła liczba statków, które zboczyły' z kursu, ledwie przetrwały podróż, czy znikły bez śladu. Wiele map oznaczono stemplem „Zakaz żeglugi". Plany, które niegdyś opisywały przeklęty sektor, obecnie noszą ostrzeżenie, że ktokolwiek znajdzie się na tych obsza-,-rach, może już nigdy nie wrócić. Choć na razie przestrzeń i Osnowa są spokojne, to w trzewiach tej ostatniej narasta głód, a wraz z nim szał, nikt nie śmie jednak zgadywać, co wydarzy się później. Wpływ Pandemonium nie ogranicza się tylko do Osnowy: Burze ogarniały całe planety, pochłaniając je na wieki lub odcinając od innych światów na pokolenia. Ci, którzy lubują się w wieszczeniu zagłady, twierdzą, że sztormy są przyciągane przez planety, na których populacja psioników' jest najwyższa. Co gorsza, obecność szkwałów targających Osnową sprawia, że na dotkniętych nimi światach rodzi się jeszcze więcej mutantów niż zwykle. Heretyckie teksty głoszą, że Pandemonium to manifestacja pradawnych grzechów, których na nowo dopuszczają się żyjący Wedle innych to zawodzące duchy zmarłych, które pragną zemsty, a są tak ściśle połączone z murami fortec sektora, że nie sposób oddzielić jednych od długich. Choć nikt otwarcie nie przyzna się do wiary' w te bajania, mało któiy mieszkaniec sektora nie uważa, że grzechy przodków ciążą obecnym pokoleniom.

Poczucie nadchodzącej zagłady sprawiło, że wielu odwróciło " S? się od Imperatora i składa pokłony innym bogom. Rośnie liczba . heretyckich kultów, kwitnących w sektorze. Gdziekolwiek znajdą się zrozpaczeni: w cieniach lśniących wieżyc czy w poczerniałych ruinach fortec, tam swe ziarno zasiewa herezja. Częstokroć kryje się za fasadą praworządności czy wręcz pobożności. Żaden svś-, tern czy świat nie jest bezpieczny od wpływów Chaosu, a każda dusza może ulec kuszeniu. U zarania nadchodzącej apokalipsy, przetrwają ci o niezachwianej wierze w Imperatora, a sektor ' Askellon może ocaleć tylko dzięki czynom Jego sług.

Podsektor Thule
Hulee V
(Świat-kopiec)
Enkidu (Dżjd św 3tJ
Ayentine
(Świat cywilizowany
Podsektor Głębia Asphodela
Port Lokiiart
(Baza floty)
Ossuar
(Świat-katedra)
Oinoca (Świat-kopiec)
[Świat Snope'a
(SwiA t cywilizowany
Przeciwskręt
Sektor Askellon
Rhodin IV
(Świat-kuźnia)
Kalto (Świat agrarny)
Vouxis ?ś/77e <5-t wiat cywilizowany)
Terminus Prime
(Świat portowy)
Ferrom
(Świat fabryczny)
Podsektor Rubicon
Oś

Krawędź
Podsektor Gromada Stygijska
Hrax
(Świat feudalny)
Yanth
(Świat śmierci)
Pellene (Świat górniczy)
Laran 9k
(Świat Munitorum)
Juno (Stolica sektora)
Cel
(Świat agrarny)
Skret
Myros Kappa
(Strefa wojny)
Rdzeń Th eta
(Świat-kuźnia)
Havarth
(Świat-kopiec)
Th aur
(Świat-katedra)
Cerix Magnus
(Świat-kuźnia)
Układ podwójny
Selyanus (Świat-kuźnia)
Gregorn
(Dziki świat)
Port Aouilla
(Stacja kosmiczna)
Podsektor Cyklopia

Domeny Askellon

Trapcie swe dusze, bowiem Burza znów się sroży.

- Święty Valerius, introit do Apokryfu Askellios

^^ektor Askellon przecinają liczne szlaki Osnowy, ale najważniej-
^S^^szym pośród nich jest Wielki Procesjonał. Jest on najłatwiejszy do nawigacji, często uczęszczany i niezawodny Można go porównać do głównej arterii w ciele, jakim byłby sektor. Od Wielkiego Procesjonału odchodzę mniej znaczące drogi, które z kolei rozdzielają się na ścieżki, pokrywające przestrzeń siatką, która wygląda jak tatuaż wykonany ręką szaleńca. Zasiedlone planety połączone są szlakami, 0 których znaczeniu decyduje niezawodność drogi. Nieliczne planety, do których bezpośrednio prowadzi Wielki Procesjonał, zwane są Zacnymi Światami, choć nie wszystkie z nich odgrywają pierwszoplanową rolę w życiu sektora. Liczniejsze od nich są Światy Trybutame, które z Wielkim Procesjonałem łączą mniej ważne szlaki. One stanowią sedno sektora. Rządzone są przez arystokrację, połączoną skomplikowaną siecią zależności, małżeństw oraz innych, mniej oczywistych, związków Choć do Światów Plebejskich prowadzą jedynie niepewne i zdradliwe ścieżki, te planety nadal pozostają pod władzą sektora. Na koniec trzeba wspomnieć o Zaginionych Światach. Mówią o nich podania i plotki, ale nikt nie wyznaczył pewnych szlaków nawigacyjnych, które by do nich prowadziły. Jeśli takie trasy istnieją, są pilnie i zazdrośnie strzeżonym sekretem. Tak czy inaczej, z przypadku lub przemyślnie, Zaginione Światy gdzieś tam są, porzucone lub z premedytacją zapomniane.

Wzdłuż Wielkiego Procesjonału rozrzuconych jest siedem Zacnych Światów Askellon. Pierwszy z nich to Juno, stolica sektora. Drugim jest Desoleum, prawdopodobnie najstarszy spośród licznych światów-kopców sektora. Trzecia planeta to Enkidu, świat mroczny 1 dziki, czwarta znana jako Kalto - żyzny świat agrarny. Na piątym miejscu należy wymienić Orinokę, której całą powierzchnię pokrywają bagna i moczary, dalej Pellene - ogromny świat górniczy i na koniec Vouxis Prime, gdzie wzniesiono miasta, zajmujące całe kontynenty. Wielki Procesjonał nie jest ani wieczny, ani niezmienny. Gnijące mapy sprzed tysiącleci pokazują, że prowadził też do innych światów, niż te wymienione wyżej. Legendy mówią, że Juno i Desoleum zawsze były zaliczane do Zacnych Światów i nikt przy zdrowych zmysłach tego nie podważa. Gdyby Wielki Procesjonał zmienił swój bieg, do Zacnych Światów zostałyby zaliczone niektóre spośród światów trybutarnych. Na wielu z nich wznosi się o to błagalne modły.

:W

Podsektory Askelliańskie

■ *Podobnie jak w wielu innych częściach Imperium, także sektor ; Askellon został podzielony na mniejsze jednostki organizacfine, zwane podsektorami. Każdy z nich jest zarządzany przez pndprejekta i A A Ńkelliańskiego, adepta Kleru Terry, odpowiedzialnego za zarządza- ' nie powierzonymi mu światami. Nie ma on wpływu na dowódców wojskowych, chyba że sprawa dotyczy płacenia imperialnej daniny czy regulacji populacji psioników. Podsektory Askellon to: Gromada. Stygijska, Cyldopia, Głębia Asphodela, Umie i Rubikon Zostały one zmapowane i opisane zgodnie z trasami szlaków handlowych, prowadzących przez Osnowę. Na chwilę obecną, Thule nieposiada swojego podprefekta. Ostatni padł ofiarą zamachu, który został zorganizowany przez kult psioników, nazywający siebie Braćmi u Niebiańskim - Oświeceniu.*

Światy Procesjonału

Obdarzeni ambicją często sięgają po władzę, choć pod żadnym względem nie są zdolni, by ją sprawować Dlatego zadaniem naszym, Panów Askellon, jest prowadzić ich za rękę.

- Fragment pochodzący podobno z pism Johasa Zadoka, przywódcy kultu

Choć większość planet Wielkiego Procesjonału jest ważna z wojskowego, ekonomicznego czy rządowego punktu widzenia, to ze sobą łączy je tylko bliskość do szlaku, który biegnie przez cały sektor. Są ważnymi punktami postojowymi dla statków poruszających się przez międzygwiezdną pustkę i niekiedy ta rola sprawiła, że spadły na nie zaszczyty i splendory, które ominęłyby planety położone z dala od Wielkiego Procesjonału. Jako stacje na drodze przez Askellon, są odwiedzane przez miliardy wędrowców i każdy podróżnik postawił stopę na ich powierzchni choć raz w życiu.

Juno

Populacja: 15 miliardów, plus ogromna i niepoliczalna liczba wyrzutków społecznych.
Stopień opodatkowania: *Exactus Extremis.*
Geografia: Klimat umiarkowany, lądy zamienione w pustkowia, morza zanieczyszczone ponad wszelkie wyobrażenie.
Typ rządów: Rada przedstawicieli ministerialnych, odpowiadająca przed *Praefectix* Charlottą Anastazją XX.
Gubernator planetarny: Wysoki minister-przedstawiciel Lord Apax Duss.
Obecność Adeptów: Przedstawicielstwa wszystkich oddziałów *Adeptus Terra* są obecne w Krystalicznej Wieży, wiele innych siedzib i fortecłochów na planecie.
Siły zbrojne: Wielka Armia Suwerena
Handel: Planeta importuje dobra luksusowe dla licznych arystokratów; którzy ją zamieszkują. System ekonomiczny opiera się na racjonowaniu pod okiem urzędników wedle systemu talonów, sięgającego wiele tysięcy lat w przeszłość.

Juno jest stolicą sektora od niepamiętnych czasów Powszechnie uważa się, że planetę zasiedlono jako pierwszą pośród Światów Założycielskich. Rządzący uważają się za elitę na skalę całego sektora, twierdząc, że okręt, którego załoga osiedliła się na Juno, wiózł na swym pokładzie najgodniejszych i najbardziej szlachetnych. Czy w7 tej opowieści jest ziarno praw'dy czy nie, arystokracja Juno zawsze miała się za lepszą od reszty mieszkańców Askellon. Z tego powodu podejmowała ogromne wysiłki, by zachować czystość krwi rodów, powiązanych ze sobą skomplikowaną siecią genealogicznych zależności. Arystokraci wiodą żywot pełen luksusów i udogodnień, przedłużony ponad ludzką miarę specjalnymi zabiegami. Tymczasem, planeta jęczy pod jarzmem i zaczyna popadać w ruinę, a władza nad sektorem z każdym rokiem staje się coraz bardziej iluzoryczna i nominalna. Choć monolit rządów kruszeje w coraz szybszym tempie, żaden ze sług czy doradców nie chce wprost powiedzieć tego nobilom. Arystokratów interesuje tylko to, by mogli wieść swoje beztroskie życia, nie będąc obarczanymi obowiązkami. Nieliczni, którzy poczuwają się jeszcze do wierności Imperium, trudzą się na próżno, by utrzymać Askellon w stanie porządku, choć i oni zaczynają uważać, że ich starania pozbawione są sensu.

Podobnie jak przybiera na sile Pandemonium, tak arystokracja coraz bardziej odsuwa się od wszelkich problemów. Bale. i maskarady stają się z każdym rokiem coraz wystawniejsze, stroje coraz

bardziej ekstrawaganckie, a zachowanie wyuzdane. Ci, którzy uczestniczyli w spektaklach dekadencji, szepczą, że karą za nie będzie gniew Imperatora, który spadnie jak młot na głowy szlachciców. Kiedy maskaradom nie ma końca, pośród poddanych rośnie niezadowolenie i bunt. Zamaskowani kaznodzieje prawią kazania, w których[1] brzemieniem winy za wszelkie problemy obarczają wyuzdanie arystokracji. Nawołują do obalenia rządów, albowiem tylko w całkowitej odnowie i oczyszczeniu widzą sposób na uniknięcie zagłady całego sektora. Sytuacja na' Juno dochodzi do punktu wrzenia, ale władcy planety zdają się kompletnie nie dostrzegać tego, że mogą być w niebezpieczeństwie.

Powierzchnia planety ilustruje jej długą historię oraz szalejące na niej wojny. Środowisko naturalne jakie zastali pierwsi kolonizatorzy znikło bezpowrotnie. Ustąpiło miejsca bagnom toksycznego żużlu. Oryginalna biomasa została skonsumowana. Spośród licznych miast, jakie wzniesiono na powierzchni globu, tylko niektóre są zamieszkane, przynajmniej oficjalnie. Planeta tak często padała ofiarą inwazji i najazdów, że w trakcie jej długiej historii każde z nich było po wielokroć zdobywane i niszczone, równane z ziemią i odbudowywane.

Siedziby klasy rządzącej, *Adeptus Terra* oraz innych instytucji imperialnych przypominają potężne twierdze. Wzdłuż dróg wznoszą się posągi wysokie na wiele metrów, a szlaki pątnicze są wyznaczane przez łopoczące, podarte sztandary. Przypominające szkielety ruiny miast wypełniają pustkowia, które oddzielają od siebie te metropolie, gdzie jeszcze tli się życie. Powiada się, że te pustkowia są domem dla wszelkiego rodzaju wyrzutków: odmieńców, których mutacje spowodowane zostały przez toksyczne wyziewy z gleby czy wyznawców diabelstw, jakie kryją się w Osnowie. Znaleźć można enklawy recydywistów, a nawet bazy zwiadowców *xenos.* Raz na jakiś czas władcy nakazują oczyszczenie tych obszarów, czyniąc to z powodu paranoicznego strachu lub dlatego, że wiedzą, iż przyjdzie czas, gdy będą musieli odbudować ruiny, gdy wichry wojny zburzą obecnie zamieszkane metropolie.

Same miasta są przykładem nieprawdopodobnych kontrastów Brzemię władzy i historii jest widoczne na każdym kroku, /jg Noszą je nawet nowe budynki, które wznosi się w miejscu starych. Najstarsze gmachy Juno są poznaczone śladami po eksplozjach plazmy czy kraterami, które mają wiele tysięcy lat. Pomimo przepychu i rozmachu, budynki niszczeją, a wielkie bale i bankiety są wyprawiane w komnatach, na ścianach których można znaleźć ślady po kulach, sklepienia sal są tak dziurawe, że do środka przedostaje się zatrute powietrze. Mimo to, , Juno emanuje aurą dostojeństwa, majestatu i pradawności, której nikt nie może planecie Ji odmówić. *fi* f-

Władze sektora

Juno wybija się na tle pozostałych światów sektora Askellon, ponieważ jest siedzibą przedstawicieli *Adeptus Terra.* Choć na każdej ■ i osy planecie można znaleźć gubernatora,iktóry zarządza nią z ramienia Imperium, to pewne problemy można rozwiązać tylko na szczeblu podsektora lub sektora. W przypadku Askellon takim zarządcą jest Prefekt. Stanowisko to, wedle źródeł historycznych, zawsze przypadało szlachcicom urodzonym w sektorze, choć metoda jego dziedziczenia była niezwykle złożona. Nad poprawnością wyznaczenia i sprawowania urzędu pieczę sprawuje *Senatorum Impeńalis,* który przyznaje tytuł Prefekta Sektora i udziela mu daleko idących prerogatyw. Jego głównymi zadaniami jest rozstrzyganie sporów pomiędzy poszczególnymi światami sektora i reprezentowanie go na zewnątrz w kontaktach z sąsiadami, władzami Segmentum czy nawet Najwyższymi Lordami Terry Choć Prefekt nie ma bezpośredniej władzy nad poszczególnymi planetami, to jego wpływy są ogromne. Jeśli uzna za stosowne, może zamknąć lub zmienić bieg szlaków handlowych, skazując całe systemy na biedę, a miliony ludzi na śmierć głodową.

Obecnie urząd ten sprawuje *Praefectrix* Charlotta Anastazja XX, której gubernatorzy planetami po równi się boją i uwielbiają. Rządzi z Krystalicznej Wieży, najstarszej budowli na powierzchni Juno, gdzie swą siedzibę mają także przedstawiciele licznych biur *Adeptus Terra,* tysiące urzędników, skrybów i biurokratów wspierających jej władzę, która nie jest ograniczona tylko do sektora. Na Juno władzę sprawuje koteria pochlebców, którą zarządza minister, wybrany osobiście przez *Praefectrh.*

Choć jej rządy trwają od wielu dekad, *Praefectrix* z wolna wycofuje się z aktywnej roli w życiu publicznym. Pojawia się nieregularnie, głównie na ceremoniach o największym znaczeniu. Wielu obawia się, że padła ofiarą własnej paranoi do tego stopnia, iż kontaktuje się jedynie z urzędnikami najwyższej rangi. Obecnie siedzibą *Praefectrix* jest skomplikowany system podziemnych bunkrów i krypt, umiejscowiony pod korzeniami Krystalicznej Wieży. Zostały one wydrążone i zbudowane dawno temu, prawdopodobnie w zapomnianym Mrocznym Wieku Technologii. Z tego podziemnego sanktuarium *Praefectrhr* wydaje deklaracje i odbiera raporty od najbardziej zaufanych współpracowników[1] y . oraz podwładnych. Wielu z nich nie zdaje sobie już *iik,* sprawy z realiów[1] za pancernymi wrotami. Trudno po- *fil* f wiedzieć w jakim świecie żyje *Praefectrix,* odpowiedź zna tylko wewnętrzny krąg jej zauszników. Zdarzało się bowiem, że powoływała pod broń całe legiony żołnierzy, wysyłając ich przeciwko wyimaginow[T]a- ' nym wrogom lub nakazywała przygotować wdzytację w systemach, które dawno zostały utracone przez Imperium. Samo Juno przestało interesować *Praefec-* y, *tri:*r j u ż dawno. Jej doradcy karmią ją nieprzerwanym strumieniem kłamstw i półprawd, zazdrośnie strzegąc dostępu do swej pani. T Pomimo to, raz na jakiś czas dochodzi do spotkań rady, w' których biorą udział emisariusze, mający tyle wytrwałości, aby przedrzeć się przez zaporę biurokratycznych przeszkód. Tylko nieliczni znają pochodzenie' i cel działania wysłanników, podobnie jak to, komu służą.

Czarne Floty

Czarne Statki Adeptus Astra Telepathica przemieszają szlaki ko-j sr,liczne Imperium w niekończącej się podróży, której celem jest zbieranie psioników. Każda planeta i jej gubernator mają obowią-i zek dostarczyć ich wymaganą liczbę. Nikt nie wie, ile jest Czarnych Statków i kiedy przybędą, ale gdy populacja ludzi obdarzonych mocami psionicznymi staje się trudna do opanowania, władze mają prawo zażądać pogromu. To ryzykowne posunięcie, bowiem jeśli nie zgromadzi się psioników na czas, karą za niedopatrzenie może być życie gubernatora.

Taka groźba nie powstrzymuje władców wielu planet sektora Askellon przed ubojem podejrzanych o bycie psionikami. Kiedy ich liczba przewyższa ilość żelaznych cel, w których zwyczajowo trzyma się psioników, dochodzi do rzezi. Niektóre planety od pokoleń nie gościły Czarnej Floty, gdyż w rejonie sektora szlaki prowadzące i przez Osnowę są chimeryczne i często ulegają zmianie. Odcięte od reszty Imperium, planety samotnie borykają się z problemem, a nadmiar psioników może sprawić, że sztormy Immaterium przy-biorą na sile i pozwolą Niszczycielskim Potęgom na wtargnięcie do materialnej rzeczywistości.

Yesuna Regis

Vesuna Regis jest stolicą Juno od trzech pokoleń. Uważa się, że została założona niedługo po tym, jak na planecie wylądowała pierwsza fala kolonizatorów, ponad dziesięć tysiącleci temu. To ogromna metropolia, będąca domem dla blisko miliarda dusz, choć od dawna nikt nie pokusił się o przeprowadzenie spisu z prawdziwego zdarzenia. Budowle miasta są stare i poznaczone śladami wojen, niektóre posągi zwietrzały' do tego stopnia, że nie sposób powiedzieć, kogo przedstawiają. W miejsce starych budynków, które zawaliły się pod ciężarem stuleci lub został}' zrównane z ziemią przez wojny, wzniesiono nowe gmachy. Każde stulecie przynosi jednak regres w sztuce budowlanej i monumentalne niegdyś budowle są zastępowane przez będące tylko cieniem dawnej chwały i kunsztu architektów.

Powiada się, że pod fundamentami Vesuna Regis kryją się jeszcze starsze komnaty, które zdają się wgryzać w płaszcz globu. Wykuli je pierwsi koloniści i w tych opustoszałych salach mają się skrywać tajemnice pochodzące z Mrocznego Wieku Technologii. Nie trzeba chyba mówić, że takie plotki przyciągają łowców skarbów, wyznawców zakazanych bóstw i zakapturzonych agentów Kultu Maszyny. By dotrzeć do tych podziemnych rubieży, odkrywca musi najpierw przedrzeć się przez labirynty zamieszkane przez niezliczonych wyrzutków i mutantów, a wszystko to być może na próżno, bowiem nie słyszano, aby ktokolwiek odkrył te domniemane skarby. Władze odradzają prowadzenie zorganizowanych ekspedycji, a ich próby spotykają się z zaciekłym oporem zdziczałych mieszkańców podziemi. Kiedy ostatnim razem doszło do rozruchów, miliony ludzi straciły życie lub zostały zawleczone do katakumb, całe dzielnice stanęły w ogniu, a porządek przywróciła dopiero zorganizowana akcja wojskowa. Wojna już od dawna nie zagościła w Vesuna Regis i napięcia pomiędzy mieszkańcami dołu i góry przybierają na sile. Zdaje się, że na każdym rogu każdego habitatu jakiś szaleniec wieszczy nadchodzącą zagładę.

Bazylika Yaleriusa Wywyższonego

Ośrodkiem Imperialnego Kredo na Juno i w całym sektorze jest Bazylika Valeriusa Wywyższonego. To budowla kolosalnych rozmiarów, sięgająca szpicami swych wieżyc aż do niższych warstw atmosfery. W całości utrzymuje *ją* działanie archeotechnologicznych generatorów antygrawitacyjnych. Główna nawa świątyni jest dość przepastna, by mogły się w niej modlić dziesiątki tysięcy wiernych na raz. W murach znajdują się liczne kaplice, gdzie rządzący mogą oddawać cześć w spokoju, nie musząc cierpieć obecności motłochu. W wieżach bazyliki mieszczą się biura urzędników Eklezjarchatu. Na ich samym szczycie, tak wysoko, że pomieszczenia muszą być chronione przed działaniem próżni, znajdują się komnaty, gdzie zbiera się synod sektora. Z tych niebiańskich wysokości Harus, arcykardynał sektora Askellon, sprawuje rządy nad podsektorem i pośledniejszymi posiadłościami. Harus jest wiernym wyznawcą nauk świętego Valeriusa. To tajemnicza postać, o której wiadomo niewiele, a która odegrała znaczącą rolę w nawróceniu populacji sektora na wiarę w Imperatora, u zarania dziejów Imperium.

Harus uważa, że Imperator niebawem odwróci się od sektora Askellon, ponieważ dusze jego mieszkańców są zbrukane nieczystością. Jedyny sposób, by zaradzić tej katastrofie, to ścisłe stosowanie się do nauk świętego Valeriusa. Każdego dnia odbywają się msze, podczas których Harus i jego kapłani prawią o nadchodzącej zagładzie. Wierni, którzy w znacznej części zostali zapędzeni do bazyliki przez fanatyków, muszą wysłuchiwać długich kazań. Ich zawodzenia i jęki są transmitowane przez megafony i głośniki zamontowane na wieżach bazyliki. Nie dość tego, msze i ceremonie są transmitowane przez kanał}' komunikacyjne i odbierane na całej planecie. Siła sygnału jest tak wielka, że wdziera się na wszystkie częstotliwości i nie ma sposobu, żeby umknąć przed jego apokaliptycznym przesłaniem.

Adeptus Terra na Juno

Juno jest stołeczni planetą sektora, dlatego nikogo nie dziwi obecność nieprzeliczonych misji i imperialnych instytucji. Wiele z nich jest kompletnie niepotrzebna, a jedynym sensem ich istnienia stało się stwarzanie pozorów władzy. Niektóre stanowiska są nieobsadzone od wielu lat. Oczekują na urzędników, którzy nigdy nie przybędą, ponieważ informacje o ich sytuacji zostały zagubione podczas transmisji astropatycznych.

Na Juno wznosi się kilka budzących grozę fortec-komisariatów *Adeptus Arbites.* Większość z nich znajduje się na terenie Vesuna Regis lub w jego pobliżu. Tam też można znaleźć owiany ponurą sławą bastion Omega. Jest on kwaterą główną Najwyższego Arbitra Wilhelma, Wysokiego Marszałka Komendy Głównej sektora Askellon. To najwyższy stopniem funkcjonariusz w tym rejonie. Liczy sobie dopiero dwieście lat, a jego życie przedłużane jest zabiegami odmładzającymi. Pomimo ich stosowania ciało i umysł niegdyś budzącego strach oficera załamały się, co uwidoczniło się szczególnie w ostatnich latach. W miarę jak pogarsza się sytuacja sektora, Wilhelm coraz bardziej pogrąża się w zniedołężnieniu, jednocześnie stając się coraz bardziej ekstremalnym w poglądach. Niczym maniak tropi wszelkie grzechy, spiski i zepsucie, których oznaki widzi dosłownie wszędzie. Wielokrotnie nakazywał czystki na terenie całego sektora, choć nie było ku nim najmniejszego powodu. Wilhelm niezachwianie uważa, że egzekucja jednego złoczyńcy warta jest cierpienia tysięcy przypuszczalnie niewinnych. Brak grzechów na sumieniu uważa zresztą za stan jedynie przejściowy.

Vesuna Regis jest także siedzibą głównego chóru astropatycznego. Budowle stanowiące jego dom wznoszą się na obrzeżach miasta i przypominają labirynt gmachów na brzegu trujących moczarów. Pierwszy astropata zginął dekadę wcześniej, kiedy podczas transmisji jego umysł został wypalony przez demony, przyniesione przez niespodziewany przypływ Pandemonium. Do tej pory nie wyznaczono następcy. Zadanie dyrygowania chórem przypadło starszym astropatom, co skutkuje nieregularną i chaotyczną komunikacją. Tylko wiadomości o najwyższym znaczeniu i pierwszeństwie są przekazywane z pełną mocą chóru, ale nawet one nie są wysyłane bez trudności. Niektórzy twierdzą, że wiadomości są tak zniekształcone, że nie da się ich odczytać. Winą obarczają złowrogie moce, którym zależy na sianiu anarchii i niepewności w sektorze.

Największą jednostką terenową *Adeptus Tetra* na Juno jest delegatura *Adeptus Administratura.* Jej siedziba główna mieści się w Kancelarii Regis, w pobliżu centrum Vesuna Regis. W jej budynku, a także w nieprzeliczonych siedzibach pomocniczych, pracują miliony skrybów, zarządców i nadzorców. Wielu z nich przez całe życie nie odchodzi od zaplamionego inkaustem pulpitu. Na czele misji urzędniczej stoi Wysoki Lord Generał-Rewident Avak Numinor, któiy jest odpowiedzialny za nadzór nad produkcją sektora i wyznaczanie każdemu światu należytego poziomu daniny imperialnej. Powiada się, że jego urzędnicy bezustannie próbują skatalogować każdą wartościową ruchomość lub nieruchomość. Jeśli oceniać po ogromnej ilości przepastnych infoskarbców, w tej plotce jest wiele prawdy Choć urzędnicy rok w rok sumiennie przesyłają wyniki swoich kontroli na Terrę, to w ostatnich latach centrala z rzadka odpowiada na ich raporty. W Kancelarii rodzi się obawa, że poziom danin jest nieaktualny od dziesięcioleci. Wewnątrz bazaltowych ścian urzędu zaczyna panować strach. Jedna komórka urzędnicza po drugiej nie jest w stanie wykonać nałożonego na nią planu gromadzenia informacji potrzebnych do wliczenia daniny. Wszyscy obawiają się, że lada chwila przybędą wysłannicy z Terry i zażądają wyjaśnień. Wtedy może się okazać, że każdy, kto nie dopełni! swego świętego obowiązku, zapłaci za to głową.

Na Juno działają także delegatury innych instytucji imperialnych, choć nie wszystkie robią to otwarcie. Jedną z nich jest *Depanamento Munitorum*, którego kwatera główna znajduje się w innej części sektora, a na Juno działa tylko przedstawicielstwo. Ustanowiono je po to, by ułatwić komunikację z innymi komórkami imperialnymi i najwyższymi władzami Askellon. Inne instytucje, na przykład *Adeptus Mechanicus*, nie ufają władzom lub same są darzone podejrzliwością. Z tego powodu, ukrywają swoje istnienie lub nie angażują się w pracę instytucji zarządzających, nawet jeśli ich udział jest w nich kluczowy. Napięcia i spory jedynie potęgują oraz wzmacniają działanie Pandemonium, sprawiając że dzień upadku ludzkiej władzy nad sektorem jest coraz bliższy.

Straż

Większość światów imperialnych posiada służby, których zadaniem jest utrzymywanie porządku i wymuszanie przestrzegania prawa. Fukcjonariusze noszą ogólne miano Egzekutorów. Straż, jak nazywa się ta formacja na Juno, stwarza pozory praworządności i przepisowości, ale wszyscy oprócz nowoprzybyłych wiedzą, że to obłudna maska. W rzeczywistości funkcjonariusze są brutalni, sadystyczni, wszędzie wietrzą przestępstwa i nie szanują absolutnie nikogo. Większość mieszkańców Juno doskonale wie, że jeśli zwróci się do Straży o pomoc, ściągnie sobie na głowę dodatkowe kłopoty. Funkcjonariusze nie lubią, kiedy marnuje się ich czas. Na innych planetach Egzekutorzy stają zazwyczaj po stronie rządzących, jednak ci z Juno nawet szlachtę mają za nic. Straż istnieje tak długo, że stała się osobną klasą społeczną. Wstąpić do niej można tylko z racji urodzenia, a wszyscy, którzy do niej nie należą, są uznawani za rywali. Ku zaskoczeniu wielu przybyszów, ani korupcja, ani kumoterstwo nie działają na członków Straży. Nie ma szybszej i pewniejszej drogi do celi, jak zaoferować im łapówkę w zamian za przymknięcie oka na drobne wykroczenie.

Wielka Armia

Na Juno stacjonują siły obrony planetarnej, gotowe bronić planety przed inwazją z zewnątrz i buntem. Jednostki te nazywane są Wielką Armią Suwerena, skrótowo Wielką Armią, czy też potocznie Wiarusami. Kultywują wielowiekową tradycję pompy, parad i wzniosłości. W jej skład wchodzi kilka milionów piechurów, jednostki szturmowe i ciężka artyleria. Żołnierze cechują się wysokim morale, a wielu z nich trafia do słynnych regimentów Gwardii Imperialnej takich jak Wielka Kompania Fizylierów Juno.

Żołnierze noszą charakterystyczne złote kirysy, częstokroć ozdobione mottami czy grawiurami, których dopełnieniem są szpiczaste hełmy, wyprawione, skórzane bryczesy i rękawy w kolorze najgłębszego, królewskiego fioletu. Mundury oficerów są jeszcze bardziej kunsztownie. Ich ozdobę stanowią płaszcze z rzadko spotykanych futer, szamerowane kurtki pyszniące się złotymi guzikami i plecionkowa pasy z frędzlami. Choć Wiarusów można wziąć za żołnierzy stworzonych do defilad, którzy nadają się tylko do maszerowania w takt orkiestry, trudno o większy błąd. Wielka Armia jest zaprawiona w bojach. Jej oddziały bezustannie przemierzają pustkowia i ruiny, przeprowadzając czystki, zwalczając recydywistów i bandziorów oraz przetrzebiając populację mutantów. Juno wiswej historii było już celem wielu inwazji, dlatego broniąca planety Wielka Armia chlubi się długą tradycją. Walczyła już niemal z każdym wrogiem ludzkości i jej żołnierze wiedzą jak działać skutecznie, jeśli przyjdzie ku temu pora.

Pomimo splendoru, w jaki opływa wojsko o tak wysokiej pozycji, przeciętny obywatel nie darzy Wielkiej Armii ciepłymi uczuciami. Wiarusy często w spomagają Straż w tłumieniu rozruchów. W miarę jak sektor powoli, acz stale, pogrąża się w anarchii i zatraceniu, takie bunty stają się coraz częstsze. Ostatnimi czasy Wielka Armia wdała się w starcia z dużymi grapami uzbrojonych rebeliantów, a terenem tych starć były ruiny na pustkowiach.

Wygnańcy

Choć oficjalny cenzus mówi, że populacja Juno wynosi 15 miliardów istot, istnieją obawy, że prawdziwa liczba mieszkańców planety jest znacznie wyższa. Jest tak za sprawą nieprzeliczonych wojen, które toczyły się na powierzchni Juno w ciągu długiej historii s'wiata. W ich wyniku powstały całe miniaturowe nacje uchodźców i wygnańców Przez stulecia te grupy rosły w siłę i liczebnos'ć, zajęły szerokie połacie rubieży i utrzymują się na nich pomimo ekspedycji i czystek. Niektórzy oficerowie Wielkiej Armii uważają, że nieprzerwane wojny pomagają oddzielić wartościowe i silne jednostki od słabeuszy, inni po prostu twierdzą, że taki jest los Juno i nie sposób wyobrazić sobie innego życia.

Ci, którzy tworzą zdziczałe bandy wygnańców należą do różnych warstw społecznych: od upadłych kapłanów, po zmutowanych kanibali. Spotykane były bandy dzikich psioników, jak i towarzyszące im kulty wyznawców. Nieprzeliczone ciżby mutantów przemykają się przez ruiny, zajadle walcząc o najmniejszy skrawek pożywienia. Poszukiwacze archeotechnologii docierają do pozostałości po wojnach sprzed tysięcy lat, licząc że trafią na skarby sprzed wieków, pozostałości lepszych czasów. Ostatnimi czasy uformowała się grupa radykalnych zelotów, których przywódca został wygnany 50 lat temu. W swych przekonaniach łajał arystokrację za dekadencję i arogancję, nawołując do wypowiedzenia posłuszeństwa rządzącym. Jego nauki znów padają na podatny grunt, tyle że uczniowie proroka przemierzają tym razem pustkowia, siłą nawracając każdego, kogo spotkają na swej drodze. Horda oszalałych fanatyków rośnie w liczbę z każdym dniem. Mało który z rządzących zdaje sobie sprawę z tego zagrożenia, a ci, którzy o nim wiedzą, nie dbają o ten problem. Juno i jej władcy trwają od dziesięciu tysiącleci i jeszcze żadna rewolucja z dziczy nie była w stanie zagrozić ich dominacji.

Czarne Doły Juno

Tak zwane Czarne Dofyjuno to pozostałości po dniach, kiedy w zamierzchłych czasach na powierzchni planety prowadzono odkryj - kowe wydobycie prometu. Gdy więzienia sq tak przepełnione, że nie sposób wcisnęć do celi kolejnego psionika, a Czarnych Statków, nie widać na horyzoncie, skazańców dosłownie wrzuca się do Dołów. Jednak psioników jest tak wielu, że nawet Czarne Dok sq zbyt małe dla bezustannie powiększającej się populacji odmieńców. Powietrze nad nimi dosłownie iskrzy od nieopanowanej energii psionicznej. Ci, którzy majq nieszczęście zasnqć w promieniu wielu kilometrów, sq nękani koszmarami pełnymi szaleństwa. Nad Dołami często dochodzi do niekontrolowanych wyładowań i strażnicy muszę niekiedy ogniem wypalać tych, którzy stanowię największe zagrożenie. Nikt nie jest w stanie wyobrazić sobie, ani jednego dnia życia w Czarnych Dołach, ani zagłady, jaka czeka Juno, jeśli skazańcy wyrwę się kiedyś na wolność

Desoleum

Populacja: 300 miliardów lub więcej.
Stopień opodatkowania: *Esactus Prima*
Geografia: Skażone pustkowia pokrywające równiny z zalewów krzemieniowych. Na powierzchni występują liczne struktury obcego pochodzenia.
Typ rządów: Konsorcjum, rada nadzorcza domów kupieckich, posiadających znaczne wpływy w całym sektorze.
Gubernator planetarny: Lady Aud Killian
Obecność Adeptów: Znaczna, lecz ograniczona do stref przeznaczonych dla przybyszów z innych planet i organizacji spoza Desoleum.
Siły zbrojne: Zaciężna Kadra Desoleum
Handel: Eksport znacznych ilości pochodnych krzemianów wydobywanych na równinach. Wykorzystywane są w sprzęcie wojskowym i do budowy statków kosmicznych. Drugim w kolejności towarem eksportowym są racje żywnościowe.

Nad powierzchnią Desoleum dominują trzy miasta-kopce. Każdy z nich w ciasnocie i zgiełku zamieszkuje po kilkanaście miliardów ludzi, choć powszechnie uważa się, że prawdziwa liczba ludności jest znacznie wyższa. Największym z miast jest kopiec dzielący nazwę z planetą, zwany także Desoleum Prime lub w skrócie Prime. Pozostałe dwa kopce noszą miana pochodzące od nazwisk swoich założycieli: Jarvin i Suzzum. Na ich terenie mieści się większość zakładów przemysłowych, choć pośród pustkowi wyrastają także liczne, mniejsze miasta.

Powierzchnia planety jest kompletnym pustkowiem, choć wciąż można znaleźć na niej ślady po obecności *xenos.* Uczeni spierają się co do szczegółów, ale zgadzają się w jednej kwestii - musiała to być potężna rasa. Połacie zeszklonego piasku i cyklopowe struktury *wyrzeźbione* z wznoszących się ku niebu dawnych gór świadczą, że obcy dysponowali potężną bronią. Na pewno wykorzystali ją, by wzajemnie się wyniszczyć i doprowadzić do upadku cywilizacji. Ta apokalipsa musiała nastąpić miliony lat temu. Obszerne połacie płaszcza planetarnego zostały wystawione na działanie ogromnego żaru, bowiem stopiły się całe łańcuchy górskie. Zanim ostygły, zamieniły się w zadziwiająco czystą, lekko radioaktywną substancję. Obecnie warstwy szkliwa są pokryte wiecznie zmiennymi pustyniami z drobin krzemianu. Kiedy pierwsi osadnicy wylądowali na planecie, od razu poznali się na wartości tych materiałów W ten sposób Desoleum stało się drugim spośród światów założycielskich. Przez tysiące lat szkliwo napędzało przemysł planety Szczególnym uznaniem cieszyły' się soczewki do skupiania promieni lasera.

W miarę jak rosła populacja planety, rozwijała się druga pod względem znaczenia gałąź planetarnej gospodarki - przetwórstwo racji żywnościowych. Materiał organiczny z mórz innych światów byd importowany, a następnie przetwarzany w bogatą w proteiny papkę, którą wykorzystywano do karmienia larw' irokiańskiej żółciomy Po osiągnięciu odpowiedniego wieku, larwy' były' miażdżone na papkę, kompresowane i formowane w suchary. Tyleż tłuste, co znienawidzone, stanowią podstawę racji żywnościowych sił wojskowych w' całym sektorze. Zakłady przemysłowe, które produkują suchary, składają się z ogromnych, szczelnie zamkniętych hal, w których rozmnażane i hodowane są tryliony larw: Mieszczą się one w każdym z kopców planety, zazwyczaj na najniższym, nadającym się do zamieszkania poziomie. Nie trzeba mówić, że tylko najbardziej zdesperowani i biedni ludzie najmują się do pracy w ty'ch fabrykach. Także mieszkanie w ich pobliżu jest udręką, ponieważ wibracje wytwarzane przez larwy czuć równie daleko, co bijący od nich smród.

Na orbicie Desoleum znajdują się cztery stacje kosmiczne. Kappex Orbital jest zakotwiczona na orbicie geostacjonarnej nad Desoleum Prime. Służy jako główny port kosmiczny, będąc jednocześnie gniazdem przestępczości i rajem dla przemytników Dwie kolejne stacje znajdują się na niskiej orbicie i są platformami obronnymi, obsadzonymi przez Nieochotniczą Kadrę Desoleum - siły obrony planetarnej. Czwarta krąży po wysokiej, eliptycznej orbicie nad biegunem i jest ciałem niebieskim, które zachowuje się w przedziwny sposób. Na jej powierzchni znajduje się luksusowy resort wypoczynkowy dla bogatych i wpływowych. Obsługuje możnych z planety i przybyszów, zarówno uczciwych, jak i kryminalistów. Prawda o tym, do czego dochodzi w zbytkownych zakamarkach jest gorsza od najdzikszych plotek.

Za murami Desoleum Prime, pośród ruchomych piasków pustyni znajduje się Port Gyre, główne centrum transportowe planety. Próżniowe tuby tranzytowe i tradycyjne, zadaszone autostrady łączą port ze stolicą i pozostałymi miastami-kopcami. Dookoła niego wyrosło miasteczko ruder, w którym koczuje armia robotników, handlarzy i lumpów W pobliżu innych miast-kopców znajdują się mniejsze porty kosmiczne, ale obsługiwany jest w nich jedynie ruch towarowy Gigatony materiałów, towarów i surowców są transportowane z lub na orbitę, przez co ruch jest bezustanny i zawsze wzmożony.

Pustkowia Desoleum

Tereny dokoła trzech miast-kopców zdominowane są przez pustkowia i kwaśne śródlądowe morza ze ścieków Im dalej od miast, tym częstsze są wydmy, pokrywające szkliste równiny Tu i ówdzie wyrastają gigantyczne miny, wszystkie wysoce radioaktywne i częstokroć zamieszkane przez potworne istoty lub coś jeszcze gorszego. Pustkowia są usiane stosami odpadków wielkości miast. Liczne grupy śmieciarzy drążą w nich tunele, poszukując rud metali lub pozostałości dawnych technologii. Często dochodzi do zażartych starć pomiędzy rywalizującymi gangami, które chcą zagarnąć dla siebie bogactwa, odnalezione przez innych. Kontynenty są połączone toksycznymi oceanami, w których kwitnie zmutowane życie. Podobno w głębinach mieszkają istoty większe od pancerników, dryfujące powoli w blasku radioaktywnego dna.

Pustkowia nie są pozbawione mieszkańców/Wędmją po nich plemiona bandytów, którzy napadają na konwoje i'łupią ruiny. Większość z nich to barbarzyńcy, są jednak taicie grupy które wykorzystują zaawansowaną technologię. Obydwa rodzaje są niebezpieczne, choć z niektórymi da się handlować lub wynająć' ■ ich członków jako przewodników Nie należy im zbytnio ufać, bowienTjeśli jakiekolwiek znalezisko okaże się cenne, pomocnicy mogą okazać się rabusiami.

Kopiec Desoleum Primus

Legendy mówią, że największe z miast Desoleum zostało założone w czasach Wielkiej Krucjaty Połacie zeszklonych minerałów szybko przyciągnęły' przemysł. Wkrótce Desoleum stało się ważnym ośrodkiem produkującym karabiny laserowe w milionach. Spośród ludności kopca rekrutuje się wdelu żołnierzy Nieochotniczej Kadry Desoleum i przynajmniej jedna jej dywizja stacjonuje na terenie miasta, by bronić go przed zagrożeniami zewnętrznymi i wewnętrznymi. Żołnierze pochodzący z Desoleum Primus są wysoko cenieni, często bywają wcielani do Zaprzysiężonych Grenadierów Desoleum - regimentu Gwardii Imperialnej, znanego z doskonałego wyszkolenia w walce miejskiej.

Konsorcjum Desoleum Primus

Konsorcjum jest faktycznym władcą Desoleum Primus i znajduje się na szczycie piramidy wzajemnych zależności i stosunków służebnych. Bezlitośnie egzekwuje sztywne zasady posłuszeństwa, pociąga za sznurki niezliczonych zobowiązań, które krępują społeczeństwo na każdym poziomie jego istnienia. Ta skomplikowana sieć dyktuje, jak ma wyglądać każdy aspekt egzystencji: od manier i zwyczajów, po długość życia robotnika. Każdy kopcuch musi mieć przy sobie mechaniczne urządzenie, zwane trybem przysięgi, który wskazuje na to, gdzie robotnik pracuje i jak długo obowiązuje go przysięga posłuszeństwa. Ci, którzy stoją nad kopcuchami na drabinie społecznej, przetrzymują ich zobowiązania we własnych trybach przysiąg, w których pod postacią małych trybików, zapisane są zależności zobowiązań i służby podwładnych. Im więcej osób oddało się takiemu dzierżawcy do dyspozycji, tym jego urządzenie jest bardziej ozdobne. Władczyni Desoleum nosi tryb przysiąg tak skomplikowany, że modyfikacja jednego elementu zajmuje całe lata. W jego wnętrzu zapisane są przysługi i przysięgi składane nie tylko w Desoleum Primus, ale też na całej planecie. Używany jest tylko ,podczas oficjalnych ceremonii, bowiem aparat jest tak duży i ciężki, że nie sposób go nosić. O to, fav - urządzenie działało jak należy, dba cała sfora dronów *Mecbanicum.* Legendy mówią, że jeśli kiedyś się zepsuje, runie cały kopiec.

Podróż po kopcu Desoleum

jeśli ktoś chciałby pieszo przemierzyć miasto-kopiec Desoleum, podróż zajęłaby mu dni lub tygodnie, a nawet więcej, jeśli chciałby wspiąć się w górę. Sposoby podróży są zależne od sektora, w którym znajdzie się wędrowiec.

Jak każdy inny aspekt życia na Szczycie, tak i metody podróży mają pokazać bogactwo, wysoką pozycję jego mieszkańców i efektywność rozwiązań. Każdy z wysokich rodów posiada własne środki transportu. Wkładają wiele wysiłku i pieniędzy, aby były one wizytówką bogactwa i luksusu. Wysoko ceni się antygrawitacyjne karety z kryształu i drogiego drewna, a dobrze wyszkoleni piloci zawsze są poszukiwani. Powozy są reliktami dawnych, lepszych czasów. Tech-kapłani dokładnie konserwują mechanizmy antygrawitacyjne, zgodnie z zawartymi dawno temu umowami. Dla wielu podupadłych rodów szlacheckich pojazdy są jedyną pamiątką dni dawnej świetności, choć większość z nich jest w kiepskim stanie i zachowuje się nieprzewidywalnie. Często to samo można powiedzieć o ich właścicielach.

Dla bogatego kupca czy prominentnego członka gildii z górnego kopca podróż oznacza luksusy i wygody, jak dla szlachcica ze Szczytu. Pomimo zamożności handlarzy, antygrawitacyjne karety są praktycznie nieznane. Zamiast nich wykorzystywane są autopowozy, serwopalankiny czy cyberkonie. Przedstawiciele Konsorcjum, którzy często podróżują do głównego kopca lub poza planetę, chętnie korzystają z tub transportowych. Choć nie są wygodne, to brak luksusów rekompensują szybkością podróży.

Wewnątrz głównego kopca najpopularniejszą metodą transportu są autopowozy Hectin i motory Veloxic. Zwykli ludzie korzystają z sieci torów magnetycznych. Niektóre z nich są ukryte w skomplikowanej sieci tuneli między ścianami miasta, inne biegną po mostach łączących jeden habitat z drugim. Jeśli miejsce pracy robotnika znajduje się z dala od jego rodzinnego habitatu, nowy nadzorca może zapewnić mu transport koleją magnetyczną. Odpowiednie zmiany są wówczas wprowadzane do trybu przysiąg robotnika. Do podróży między poziomami kopca używa się dużych i powolnych platform podnośnikowych. Większość z nich porusza się szybami windowymi, tłustymi od wielowiekowych warstw smaru. Inne nie mają z kolei żadnych barierek, co prowadzi do licznych wypadków, kiedy pasażerowie spadają z zatłoczonej platformy.

Zdradzieckie tereny pod kopcem sprawiają, że pojazdy są bezużyteczne i można je spotkać tylko w niektórych rejonach. Wielu miejscowych zatrudnia się jako przewodnicy, ale należy mieć się na baczności. Niektórzy z nich wyprowadzają swoich klientów na manowce i porzucają ich na pewną śmierć. Wracają dopiero wtedy, gdy nieszczęśnicy umrą, by zrabować ich zwłoki. Powszechnym zastosowaniem cieszą się zwierzęta pociągowe, zdolne pokonać kaniony między górami śmieci czy rzeki ścieków. Nikt nie wzdraga się przed tresowaniem zmutowanych stworzeń, które co jakiś czas wypełzają z głębin. Podróż po Trzewiach jest powolna i bardzo niebezpieczna. Na wędrowców czyhają ludożercy, mutanci i bandyci, a drogę utrudniają jeziora kwasów i trzęsienia kopca, a także niezliczone inne niebezpieczeństwa.

Przysięgi wierności składane przez wyższe kręgi społeczne są nieprawdopodobnie sformalizowane. Najstarsze z nich, stanowiące podwaliny systemu, spisano tysiąclecia wcześniej na pergaminach tak starych, że muszę obecnie być przechowywane w polu statycznym. Siła tych umów jest odczuwalna nawet pośród najbardziej pospolitego gminu. Żebrak musi zachowywać się tak, jak mu nakazuje jego pozycja społeczna i jeśli sprzeciwi się zwyczajowi i obowiązkom, spotka się najpierw z oburzeniem, a potem surową i bolesną karą. Co zaskakujące, nawet zachowanie przybyszów może zostać uznane za przestępstwo, jeśli stoi w sprzeczności z układem przysiąg. Żaden władca nie ma takiej moq' sprawczej i wpływu na poddanych, jak zakorzeniony System zwyczajów Pozbawienie przysięgi wierności i wyrzucenie poza nawias społeczeństwa jest najgorszą kara, jaka może spotkać mieszkańca kopca. Wielu wybrałoby śmierć niż uwolnienie od ciążącej im na barkach przysięgi.

Siłę obyczaju zaprzysiężenia najlepiej widać w tym, jak zarządzane są fabryki, a przez to całe społeczeństw**o**. Dzień w dzień robotnik musi wykonywać sw'oją pracę, a warunki umowy wskazują jej ilość. Nadzorca dozoruje skuteczność sługi, wywiązując się tym samy z własnych przysiąg składanych swoim mocodawcom. Jeśli nie dopilnuje obowiązków i tym samym nie wypełni przyrzeczenia, może zostać usunięty ze stanowiska. Jeszcze wyżej znajdują się organizacje kupieckie i przemysłowe, zarządzające całymi regionami kopca, którym wierność ślubowały miliony robotników'. Wszystkie te działalności Są powiązane ze sobą plątaniną umówi i przysług, same też składają przysięgi tym, którzy stoją nad nimi. Nitki tej splątanej pajęczyny zależności znajdują się w rękach Konsorcjum, spośród członków którego wybierany jest zarządca miasta. Ta sieć sprawia, że nie ma potrzeby głosowania nad walnymi decyzjami. Koniec końców; wszystko zależy od kilku osób, które zarządzają Konsorcjum.

W chwili obecnej i podobnie jak przez większą część historii Desoleum Primus, miastem rządzi dowódca sił planetarnych, któremu stanowisko przypadło z racji znaczenia funkcji wojskowej. Władcy pozostałych dwóch kopców niechętnie się podporządkowują i znane były przypadki, kiedy dochodziło do uzurpacji za sprawą potajemnego morderstwa lub otwartej inwazji.

W skład Konsorcjum wchodzą setki przeróżnych działalności kupieckich. Niektóre to drobne dynastie kupieckie, kurczow**o** trzymające się jednego źródła dochodu, inne kontrolują całe gałęzie przemysłu Desoleum. Największe z nich znane są jako Wielkie Rody i w ich skład wchodzi około tuzina działalności. Najbardziej znane pośród nich to: Gotha, Rhomana, Kotromahn, Elden, Konstant, Grym-Zollern i Rosa. Wszystkie rody oprócz ostatniego, zaliczają się do Wielkich od wielu pokoleń. Jak rodzina Rosa zdołała wywyższyć się do tej rangi, nie wiadomo, ale krążą na ten temat szokujące i niepotwierdzone plotki.

Wielu uważa, że w Konsorcjum dominują siły, zajmujące się interesami, które dla zwykłego mieszkańca są nielegalne lub niedozwolone. Rzeczywiście, pośród kupców' i magnatów działają nie do końca jawne stowarzyszenia, których celem są akty rozpusty i zakazane praktyki. W Kaskadach i w ciemnych korytarzach niższych części miasta szepcze się o Pierzastych Skrzydłach, grupie bezlitosnych myśliwych z wyższych sfer, urządzających sobie polowania na ludzką zwierzynę.

O manierach sług

Dla sługi-robotnika z kopca Desoleum życie składa się z bezustannego odprawiania rytuałów, w trakcie których każdy gest, sposób wysławiania czy uczynek są dyktowane przez sztywny kodeks związany z przysięgami wierności. By śledzić każdą ich odmianę czy powstawanie nowych, powołano do życia nową klasę skrybów, zwanych Kronikarzami Przysiąg. Przybysze z innych światów mają ogromny kłopot z rozeznaniem się w tym gąszczu zwyczajów Jest bardziej skomplikowany niż najtrudniejsze dialekty. Z tego powndu zatrudnia się swego rodzaju tłumaczy, którzy mają pomóc im w kontaktach z domami kupieckimi miasta-kopca. W przeszłości zdarzało się, że zrywano lukratywne kontrakty, ponieważ cudzoziemiec skinął głowią nie tak jak trzeba lub źle intonował słowo, rujnując tym samym ceremonię zawarcia przysięgi. Niektórzy z mieszkańców' Desoleum przywykli do ignorancji przybyszów; inni pozostają nieubłagani, piętnując każdą, najdrobniejszą pomyłkę, nawet jeśli popełniono ją nieświadomie.

Sankcjonowani Gwaranci Nieodzownych Przysiąg

Biorąc pod uwagę to, jak rozbudowana jest sieć zależności i jak sztywny jest kanon przysiąg, nie dziwi, że miasto utworzyło organizację, która w bezlitosny sposób egzekwuje wykonywanie i zawieranie powinności. Sankcjonowani Gwaranci Nieodzownych Przysiąg, znani potocznie jako Sankcjonici mają za zadanie utrzymywać porządek w mieście, ale ich głównym zadaniem jest wypatrywanie błędów podczas składania przysiąg. Jeśli Sankcjonita przyłapie obywatela miasta na tym, że działa wbrew obyczajowi lub któremukolwiek z zobowiązań, ma prawo go upomnieć, często w brutalny i bolesny sposób. Przestępcy pochodzący z niższych kręgów społecznych padają ofiarą rytualnej kary cielesnej, często w formie chłosty, podczas gdy wyżej postawionym grożą inne wyroki, na przykład pozbawienie funkcji czy piastowanej godności. Nie należy myśleć, że ci na wyższych szczeblach drabiny .społecznej mogą lekceważyć Sankcjonitów Oni także podlegają karom, choć te są wymierzane przez starszych rangą członków organizacji. Sankcjonici noszą duże, ciężkie tryby przysiąg, które z jednej strony służą jako broń, a z drugiej są oznaką sprawowanej funkcji i jasnym sygnałem, że kara nie ominie żadnego krzywoprzysięzcy

Przybysze z innych światów w kopcu Desoleum

Na pozór nie ma zbyt wielu powodów, żeby odwiedzać Desoleum. Jeśli już trzeba prowadzić interesy z mieszkańcami planety, lepiej robić to przez brokerów, obeznanych w labiryncie zawieranych przysiąg. Wielu z przybyszów, którzy trafiają do Desoleum Primus ulega pokusie ubicia lukratywnego interesu i wiele ryzykuje. Na szczęście, w mieście istnieje wiele stref „przyjaznych dla cudzoziemców", gdzie mogą bezpiecznie prowadzić interesy. One same rozwinęły' się i stanowią egzotyczne oazy kosmopolitycznej koegzystencji.

Wielu kupców przybywa na planetę, żeby prowadzić legalne i uczciwe interesy Są jednak tacy, którzy zamierzają ugrać coś innego. Bezimienny Syndykat handluje nielegalnymi artefaktami *xenos* oraz przedmiotami, których posiadanie oznacza herezję, bowiem na pustkowiach można znaleźć znacznie więcej niż rady surowców i ruiny obcych. Głęboko pod szklistymi równinami ciągną się tunele, prowadzące do skarbców martwej rasy, która rządziła planetą. Skrywane w nich przedmioty' trafiają do miasta, a czasem dalej. Kupują je żądni wrażeń arystokraci lub złowrogie kulty, chcące się przypodobać swoim mrocznym mocodawcom. Przemytnicy wiele ryzykują szmuglując je do kopca, bowiem kara z rąk Sankcjonitów jest surowa. Jeszcze większe zagrożenie stanowi piętno Chaosu, które dybie na ich dusze, a nieomal zawsze wiąże się z przemycanymi przedmiotami. Niektórzy z bardziej obeznanych szmuglerów twierdzą, że obca rasa nie tyle uległa zniszczeniu w trakcie wojny domowej, a raczej desperacko próbowała opóźnić nadciągającą zagładę i zniszczyć moce, które łaknęły' jej istnienia. Jeśli to prawdą starania te na nic się nie zdały; bowiem piętno jest widoczne na każdym przedmiocie, jaki pokątnie się spizedaje.

Są również racy, którzy przybywają na Desoleum w akcie pielgrzymki, bowiem wedle legend, na powierzchni planety toczyła się jedna z bitew ponurego konfliktu, jakim była Wielka Herezja. Niezliczone legendy opowiadają o poświęceniu mieszkańców planety, którzy powstali, by zerwać pętające ich kajdany Marszałka Wojny Swoją odwagą i bitnością wpędzili zdrajców, z każdym rozprawiając się na sposób, podkreślający przymioty ludzi wiernych Imperatorowi i jego legionom. Codziennie przybywają tysiące pątników, którzy odbywają wielką pielgrzymkę po powierzchni planety i przez kopiec, by dalej ruszyć na Thaur i inne Święte Stacje Drogi Askellon. Po pielgrzymiej trasie kursują niezliczone statki kosmiczne, a największym spośród nich jest Niewypowiedziana Przysięga, okręt flagowy dynastii wolnych kupców z rodu Anzaforr. Ten krążownik klasy Nieustraszony często pokonuje trasę między Desoleum a Thaur. W ten sposób spłaca dług krwi, zaciągnięty podczas okrutnej wojny, która toczyła się kilka dekad temu z konkurencyjnym domem kupieckim Surena. Wielu pątników umiera w takcie tej drogi, ale są radzi, że choć ich ciała nie dokończą podróży, uczynią to ich dusze.

Struktura kopca Desoleum Primus

Podobnie jak wiele innych miast-kopców Imperium, Desoleum Primus przypomina ogromną termitierę, górę z plastali nieprawdopodobnych proporcji. Jej czubek nazywany jest Szczytem i stanowi siedzibę Lady Aud Killian, dziedzicznej władczymi Desoleum, zarządcy miasta oraz całej planety. Większość codziennych dekretów i regulacji jest podejmowana przez Konsorcjum. Organizacji tej zależy na zyskach' i kontynuowaniu interesów w obecnej formie, która ukształtowała się wiele pokoleń temu. Choć wewnątrz Konsorcjum ścierają się różne frakcje, to członkowie nie toczą ze sobą otwartej wojny. Jeśli dochodzi do konfrontacji, to za sprawą porachunków gangów czy interwencji przekupionych Sankcjonitów

Najwyższy czubek Szczytu dotyka górnych warstw' atmosfery; a jego niezniszczalny metalowy maszt, zwany Trapieniem, sięga w kosmos. Gdzie znajduje się jego drugi koniec, tego nie wie nikt, bowiem Trzpień biegnie przez całą wysokość kopca, sięga jego podziemi i mroków' pod nimi. Wielu uważa, że jest absolutnie niezbędny do istnienia miasta, inni mówią, że tkwił na swmim miejscu jeszcze przed powstaniem kopca, który tak naprawdę zbudowano dookoła niego. Szczyt zamieszkuje śmietanka arystokracji Desoleum i ważni przedstawiciele imperialnej hierarchii. Na jego terenie znajduje się także świątynia *Ministonim*, gdzie modlą się mieszkańcy Szczytu i odpowiednio bogobojni dygnitarze z innych światów. Na jego zewnętrznej powierzchni powstały' lądowiska dla elity, by szlachetnie urodzeni nie musieli ryzykować podróży przez kopiec, jeśli okoliczności zmuszą kogoś do podjęcia wprawy poza miasto.

Poniżej Szczytu znajduje się górny kopiec, zwany niekiedy Pinions, gdzie swoje siedziby mają wielkie rody Konsorcjum. Słudzy-robotnicy, którzy mieszkają niżej, mogą jedynie marzyć o luksusach, jakich zażywają mieszkańcy nawet najniższych poziomów tej części miasta, Jednym z nich są okna, przez które do pomieszczeń wpada światło ' słoneczne, służące również do podziwiania panoramy obłoków poniżej.

Pomimo niewyobrażalnego bogactwa, te rejony miasta są zaniedba^ ne i popadają w ruinę. Pradawne archeotechnoiogie, których działanie mało kto rozumie, pownli przestają działać. Kolejne obszary' wyższych części kopca wyłączane są ze strefy zamieszkałej, choć wykorzystuje się je do różnych nielegalnych poczynań czy potajemnych spotkań. Tryby przysiąg mieszkańców wyższych części miasta przypominają zamieszkiwaną

przez nich okolicę: są niezwykle ozdobne i zbytkowne, ale z wolna staję się zużyte lub przestaję działać

Znaczną część Desoleum Primus tworzy Główny Kopiec, zwany także Miastem, gdzie znajduje się większość obywateli i zakładów przemysłowych. Przytłaczająca ilość tych ostatnich należy do członków Konsorcjum. Ich wpływ rozciąga się na każdę dziedzinę życia ludzi. Rejony w których nie ma habitatów, sę wykorzystywane do produkcji towarów eksportowych. Ogromne ilości ciepła wytwarzanego przez fabryki wymagaję systemów chłodniczych o tytanicznych proporcjach. Na suficie odłożyła się już wielometrowa warstwa zielonkawego szronu, która tworzy barierę pomiędzy głównym a górnym kopcem. Z zewnętrznych krawędzi wieżycy miasta zwisaję ogromne sople lodu z trujęcej wody Kiedy osięgnę długość kilkuset metrów, odłamuję się i spadaję, z potwornym jękiem dartego metalu, żłobięc głębokie bruzdy w poszyciu. Ten dźwięk jest słyszalny nawet wewnątrz kopca.

Główny Kopiec to najwyższa część miasta, do której mogę bez kłopotów przeniknąć gangi powiązane z Konsorcjum. Bez przeszkód mogę prowadzić interesy na rzecz swoich mocodawców i nie uciekają się do przemocy Granica pomiędzy Głównym Kopcem, a bezkresnymi niższymi poziomami, jest trudna do przeprowadzenia, a niekiedy zmienia się w oka mgnieniu.

Im zstępuje się niżej, tym powietrze staje się coraz bardzie zatęchłe i wilgotne, a światło przyćmione i zawodne. Deszcz bierze się z cuchnących ścieków' wyższych poziomów, pokrywając wszystko oleistą mazią. Choć próżno szukać wyraźnej granicy między Podkopcem a Głównym Kopcem, to wielu strażników baczy, żeby szumowiny nie zapuszczały się tam, gdzie niskie urodzenie nie pozwala im przebywać. Niektóre rejony dolnej części Głównego Kopca i ich skarby są strzeżone przez barykady czy wręcz całe fortece. Spokój na terenach przygranicznych jest często opłacany haraczem, dzięki któremu męty omijają łukiem habitaty czy faktorie handlowe. Granicę wyznacza zasięg patroli Sankcjonitów i wszystko to, co znajduje się poza nią, jest już domeną gangów, wyrzutków i jeszcze gorszych wykolejeńców. Największym zmartwieniem sił porządkowych jest to, by zbiry nie urządziły napaści na Główny Kopiec. Dlatego mało kto interesuje się osobami, które udają się na dół i powodami takiej decyzji.

Podziemia miasta zaczynają się na poziomie gruntu, gdzie wciąż można znaleźć nieliczne, źle utrzymane drogi, prowadzące na pustkowia. Podkopiec jest domem dla tych, którzy złamali swoje przysięgi lub urodzili się o nich nie wiedząc. Tutaj grasują najokrutniejsze gangi. Nazwami, takimi jak Krzywoprzysięzcy czy Robale Kopca, straszy się niegrzeczne dzieci lub zmusza kupców do spłaty długów. Większość mieszkańców kopca jednak nigdy nie usłyszy o Zimnych Kresach czy Czerwonych Naciekach, a już na pewno na własne oczy nie ujrzy tych piekieł. Wielu natomiast słyszało o Kaskadach czy Trzewiach, których mieszkańcy mają wilczy apetyt na każdego i na wszystko, co schwytają.

Niżej znajduje się rejon, który sprawia, że Podkopiec wydaje się być domeną prawa i porządku. To Mroki wżerające się w płaszcz planety Nie sposób pokusić się o narysowanie ich mapy Jedyną stałą rzeczą jest Trzpień, zawsze obecny, nieważne jak głęboko zapuści się podróżnik. Tysiąclecia spływających ścieków utworzyły ogromne jeziora, a w ich pozornie bezdennych czeluściach żerują potworne kreatury Czatują, ukryte w czarnych wodach, a gdy wychodzą z głębin na żer, blade światło pełga na ich skorupach.

Łączność w kopcu

Komunikacja na duże odległości bywa problematyczna, ponieważ grube mury z plastali, żelbetu i żelaza, na których wspiera się miasto, interferują z łącznością głosową. By zaradzić temu problemowi, w niektórych częściach Głównego i Wyższego Kopca ustawiono maszty amplifikacyjne. Należą one do różnych grup, od członków Konsorcjum przez domy szlacheckie, po zarząd kopca. Maszty pozwalają także kontrolować przesyłane transmisje. W niektórych częściach miasta można spotkać grube pęki danowodów, dzięki którym przesyła się informacje, wiadomości głosowe, a nawet nagrania wideo. Rzadko jednak spotyka się łącze dłuższe niż kilka kilometrów.

Danowody i sieć głosowa są do dyspozycji potężnych i wpływowych. Duża część łączy jest w kiepskim stanie i nie można na nich polegać. Zaufaniem cieszą się jedynie te na Szczycie lub w Piniome. Brakuje także sieci oplatającej cale miasto. Większość kabli łączy ze sobą co najwyżej kilka punktów, znacznie częściej jedynie dwa. Ci, którzy nie mają dostępu do danowodów czy transmiterów głosowych lub pożądają dyskrecji, mogą skorzystać z kurierów. Konkurujące ze sobą firmy oferują różne rozwiązania: dom Auspion zwinne serwoczaszki, natomiast Gildia Valospex udostępnia posłańców-wojowników, zaprzysiężonych, by dostarczyli wiadomość nawet za cenę życia.

Raz na jakiś czas trzęsienia kopca dotykają Desoleum Primus. Jego masywna konstrukcja osiada i ulega przemieszczeniu, a wtedy Mroki staję się jeszcze bardziej niebezpieczne niż wcześniej. Niektóre jaskinie się zapadają, otwierając drogę do obszarów, które do tej pory były odcięte. Wielu ściąga w takie miejsca. Legendy mówię o egzemplarzach cudownych archeotechnologii: odpychaczach antygrawitacyjnych zdolnych unieść cały statek kosmiczny, niewyczerpanych źródłach energii, czerpiących ją z napięć rzeczywistości, czy strażnikach rodem z koszmarów, którzy potrafię zabijać szeptem. Znalezienie takiego skarbu, w ciągu jednej nocy, czyni najpodlejszego żebraka godnym mieszkańcem kopca. W Mrokach kryją się osiedla wykolejeńców i sę większe, niż ktokolwiek odważyłby się przypuszczać. Mutanci, heretyccy bałwochwalcy i jeszcze gorsi knuję, żyję i wojują ze sobą nawzajem. Mało kto ma dość odwagi, żeby zejść w Mroki szukając skarbów, dreszczyku emocji czy bestii, jakie gnieżdżę się w ciemnościach i zatęchłym powietrzu. Z tych, którzy się odważę, wracają nieliczni.

Żelazne serce Desoleum

Strzeliste wieżyce Kopca Desoleum wciąż błyszczą i migoczę, ale gnijęę od Podkopca. Jednak serce i dusza miasta sę w Głównym Kopcu, gdzie mieszczą się niezliczone fabryki. Produkuję nieprzebrane ilości broni i części do machiny wojennej Imperium, dzień za dniem, odrobinę odsuwając rozpad Sektora Askellon.

Wewnątrz środkowej części miasta każdego dnia nieprzeliczona rzesza robotników pracuje w ogromn)'ch fabrykach. Oddani i dokładni, prowadzeni przez złożone przysięgi, służę swym panom najlepiej jak potrafię. W ciągu wielu stuleci tylko nieliczne wojny w dalekich zakątkach czy braki żywności były w stanie na krótko zakłócić rytm pracy Ale nawet najzdrowsze korzenie mogę ulec zgniliźnie. Pozornie praworządny Środkowy Kopiec skrywa niebezpiecznie wysoki 'y'poziom przestępczości, wykolejeń i niezadowolenia. Choć bezprawie T ■ tzadko bywa takie, jak na niższych poziomach. Nie licząc rozruchów czy katastrof, bez odpowiednich wpływów czy władzy, trudno o bezpieczne miejsce w tym rejonie.

Rusznikarnia Ignaius

Symbol rusznikarni Ignaius na karabinie laserowym to w sektorze Askellon pieczęć wysokiej jakości. Soczewki skupiające tej firmy nie mają sobie różnych. Niezachwiana reputacja i spory popyt na towary zapewniły rodzinie nieprzerwany napływ bogactwa, którego znaczną część mądrze zainwestowano w utrzymanie firmy przynoszącej krociowe zyski. Robotnicy sę dumni z wysokiej jakości wytwarzanych produktów i z własnej woli pracują na długie zmiany. Z pietyzmem dbają, by reputacja nie została nadszarpnięta niedbałym wykonaniem.

Za ich plecami krążą plotki na temat tego, jak wytwarzane sę soczewki. Zazdrośni brygadziści z konkurencyjnych fabryk poddają w wątpliwość ich precyzję lub przypisuję ją nieludzkim sposobom [illegible] dzieś w trzewiach fabryki. Nie wiadomo, czy opowieści te są prawdziwe, wszelkie informacje sę bowiem pilnie strzeżone. Koniec końców dumni robotnicy Rusznikarni Ignaius usłyszę je i wtedy] dobre samopoczucie właścicieli fabryki pryśnie jak bańka mydlana,

Jadeitowa Kuźnia

Kontrola i utrzymanie fabryki pozostaje zwykle w gestii zarządzającej ” nia rodziny Szlacheckiej. Niektóre ośrodki wytwarzają jednak produkty tak zaawansowane, że nieroztropnie jest pozostawiać je w rękach laików i kontrolę nad wytwórstwem muszą przejąć *Adeptus Mechanicus.* Jedną z takich fabryk jest Jadeitowa Kuźnia, której nazwa wzięła się od zielonkawego blasku ekranów, osadzanych w produkowanych przez zakład urządzeń. Pod nadzorem doświadczonych Tech-Kapłanów, skomplikowane auto-fabrykatory montują zaawansowane elementy anten sensorów, montowanych na statkach kosmicznych. Auto-fabrykatory same w sobie sę cudem technologii, lecz wiedza o tym jak je wytwarzać dawno przepadła. Mając do dyspozycji odpowiednie materiały, są, w stanie zbudować od podstaw sensorium zaledwie w kilka miesięcy To mgnienie oka, w porównaniu do tego, ile trwałaby ręczna praca.

Niestety, pośledni i zazdrośni Tech-Kapłani z kaplic Desoleum zazdrosnym okiem spoglądają na nadzorców Jadeitowej Kuźni i sami chcieliby zarządzać auto-fabrykatorami. Do Najwyższego Magosa sektora Askellon docierają więc raporty o tym, jak źle się dzieje w Jadeitowej Kuźni i jak jej opiekunowie zaniedbuję odprawianie wymaganych rytuałów konserwacji. Jeśli te donosy wywołają kontrolę, produkcja w fabryce może stanąć na całe dziesięciolecia.

Wielka Kaplica Przysiąg

Choć skromna w porównaniu do ociekających bogactwem przybytków z wieżyc, Wielka Kaplica Przysiąg jest najstarszą i najbardziej szanowaną z katedr, w których naucza się Imperialnego Kredo. Kazania dla robotników wygłaszane są w święte dni i podczas religijnych festiwali. Wytarte ławki mogą pomieścić dziesiątki tysięcy wiernych, ale kiedy zmiana w pracy ustępuje mszy, chcą w niej uczestniczyć znacznie bardziej nieprzebrane tłumy. Nawet gdy z okazji święta może nie pracować jeden na stu robotników, setki tysięcy błagają o to, by zezwolić im na modlitwę w Sali Przysiąg.

Rzecz jasna, niemożliwością jest spełnić prośby wszystkich i wielu robotników' odchodzi z kwitkiem, szukając duchowej pociechy w innych, mniej znaczących świątyniach. W przeszłości zdarzało się ' jednak, że niektórzy nie chcieli się pogodzić z losem i wybuchały zamieszki, gdy zmiana, która ustanowiła rekord produkcji u danym roku zastawała zamknięte drzwi Kaplicy lub gdy wypuszczono dó niej niełubianego majstra, zamiast ciężko pracujących robotników.

Dom Robotniczy

Dom Robotniczy to jeden z nielicznych ośrodków w Głównym Kopcu, gdzie można zaznać rozrywek i odpoczynku. Klienci do woli piją alkoholowe trunki, jędzę ciepłe posiłki i oddaję się grom hazardowym, podczas których kładę na szali mizerne zarobki. Hotel rezerwuje sobie prawo, by odesłać zbyt frywolnych, upojonych robotników do przymusowej pracy. Podobny los czeka tych, którzy popadli w długi na rzecz Domu Robotniczego i pracę własnych rąk muszę spłacić należności.

Z ulgi od znojów, którę oferuje Dom Robotniczy, korzystały całe rzesze ciężko pracujęcych ludzi. Nawet ci, którzy nie mogę sobie pozwolić na te rozrywki, łudzę się, że będę mogli wyrwać się tam na wieczór, jeśli nie po tej zmianie, to na pewno po następnej. Niestety, nawet Dom Robotniczy musi wypełniać coraz bardziej wyśrubowane normy, dlatego zacięgnięte w nim długi sę ścięgane bez skrupułów Perspektywa nocy spędzonej na pijaństwie staje się coraz bardziej gorzka, wielu robotników musi pracować na dwie zmiany, żeby opłacić jeden wieczór w Domu Robotniczym.

Zaprzysiężeni Poborcy Niezmienne) Daniny

Choć w Podkopcu zbrodnia i sposób życia wyjętego spod prawa sę, w pełni akceptowalne, to na wyższych poziomach pewne sprawjy załatwia się w bardziej cywilizowany sposób. Na terenie Głównego Kopca ci, którym jest po drodze przemocę, sę zatrudniani przęź szlachtę z wyżyn lub przez Sankcjonitów Inni pracuję jako nadzórcy lub zmianowi w szczególnie trudnych warunkach. Sę też tacy, którzy dołęczaję do „bractw zawodowych", takich jak Zaptzvstęzem Poborcy Niezmiennej Daniny. Ta grupa to nic innego jak harpia zbirów, których działania usprawiedliwione sę patronatem wyżej-postawionych ludzi.

Ich głównym zadaniem jest powiększanie dochodów szlachciców, którzy sponsoruję gang. Teoretycznie, jest to beznadziejne zadanie, ponieważ robotnicy na których żeruję zbiry nie maję żadnych oszczędności, z których można byłoby ich okraść. Ale prawda jest bardziej złożona. Ofiarami napaści bywają zazwyczaj pracownicy fabryk, które należę do konkurencji lub rodów szlacheckich, rywalizujących z mocodawcami gangu. Efektywność pracy dręczonych, głodnych i przestraszonych ludzi spada. Jako że bandyckie sposoby obniżania jakości pracy sę surowo zakazane i stanowię poważne przestępstwo, Sankcjonici już kilkukrotnie rozbijali gang Zaprzysiężonych Poborców, jednak grupa za każdym razem się odradzała, zazwyczaj w innym składzie i pod innym patronatem.

Nadzorcy Szychty

Wszystkie „bractwa zawodowe" Desoleum sę tak naprawdę bandami oprychów, których działaniom nadano pozory legalności. Niektóre jednak wkładaję wiele wysiłku, żeby podtrzymywać fasadę szacunku. Przez stulecia Nadzorcy Szychty zajmowali się stanowczym utrzymywaniem lojalności i dyscypliny pośród robotników Ich siepacze tropię i wyłapuję każdego pracownika, który opuści swoję zmianę. Dopilnuję także, by zgłosił swoje złe zachowanie i odpracował straty. Jeśli normy do wyrobienia sę wysokiey Nadzorcy zatrudniaję się jako dodatkowi kontrolerzy, by strachem przed Boskim Imperatorem zmotywować pracowników' do większych starań.

Ostatnimi czasy źle się dzieje wewnątrz bractwa. Jego obecni przywódcy sę bardziej skupieni na osiąganych zyskach, niż na konty-nuowaniu chwalebnej tradycji. Większą uwagę przykładają do zbierania nagród za schwytanie i doprowadzenie leniwych robotników, niż 'do zachęcania ich do przykładnej pracy. Co gorsza, zdarzało się; że Dozorcy sami wywabili pracowników kłamstwem lub fałszywę obietnicę, tylko po to by schwytać ich i uwięzić jako bumelantów. Nie dość tego, niektórzy Dozorcy' porywali przypadkowych przechodniów i żądali za nich nagrody, powagę organizacji zaświadczajęc kłamstwo, że to złapani, leniwi robotnicy

Nora Ludmiły

„Nora", jak ten lokal potocznie się nazywa, jest doskonałym przykładem mniej szanowanej knajpy w Głównym Kopcu. Podobne jej speluny można znaleźć w każdym bloku habitatów, gdzie klientów nękaję regularne rajdy przedstawicieli prawa czy bractw pracowniczych, które stawiaję sobie za cel utrzymywanie porzędku. Nora Ludmiły to lokal, który wyjętkowo hardo opiera się takim zakusom. Ilekroć była zamykana, jakiś czas później otwierała swoje podwoje na nowo. Niespecjalnie wiadomo, kto jest jej właścicielem. Otaczająca spelunę aura tajemnicy przysięga klientelę. Choć konkurencja zgrzyta zębami, to ilekroć Nora Ludmiły na powrót otworzy swe podwoje, zawsze ścięga do niej liczna klientela oraz typy spod ciemnej gwiazdy i awanturnicy.

Kuźnia Nieszczęścia

Formalnie ta fabryka w dokumentach nazwana jest „Zakładem Zero-Zero-Alfa-Pięć", ale ci którzy żyj§ lub pracują w cieniu jej kominów nazywają ją Kuźnią Nieszczęścia. Mury budowli i kryjąca się w ich wnętrzu maszyneria pozostaję nietknięte, ale powtarzające się wypadki i katastrofy zebrały krwawe żniwo pośród robotników. Były tak niepokojące, że na temat zakładu zrodziły się liczne przesądy. Jakby nie dosyć tego, dwie dekady minęły odkąd *Adeptus Mechanicus* zamknęli fabrykę, przez co ponura aura jaka ją otacza jeszcze się pogłębiła.

Tech-Kapłani nie znaleźli niczego, co by sugerowało, że wypadki były czymś innym, niż serią niefortunnych zbiegów okoliczności. Prawdopodobnie fabryka niedługo znowu zostanie uruchomiona. Jeśli tak się stanie, prawie pewnym jest, że załoga wyznaczona do pracy prędzej się zbuntuje, niż przekroczy próg zakładu. Kary jakie mogą nałożyć sądy bledną przy tym, co wedle opowieści może spotkać robotnika w Kuźni Nieszczęścia.

Gangi Desoleum

W Podkopcu, gdzie rzadko zapuszczają się patrole Sankcjonitów, jedynym prawem jest prawo silniejszego. Gangi rządzą otwarcie, a każda grupa stara się wykroić dla siebie terytorium. Brutalną siłą, bezlitosną przebiegłością, posuwając się do każdego bezeceństwa, gangi stały się siłą, z którą należy się liczyć w kopcu, a ich ponura sława sięga daleko poza system Desoleum. Bandyci zwykle świetnie znają się na walce w mieście, dlatego Gwardia Imperialna urządza rajdy, których celem jest wyłapanie bojowników i „zrekrutowanie" ich do Zaprzysiężonych Grenadierów. Gdyby gangi połączyły swoje siły i pod jednym przywództwem ruszyły na podbój, miasto padłoby w ciągu dnia, a planeta w tydzień.

Choć bandy rządzą niższymi częściami kopca, to niektóre z nich chcąc powiększyć swoją władzę, szukają wsparcia jednego z wielkich domów Konsorcjum. W ciągu stuleci zawarto wiele takich przymierzy, łączących partnerów, którzy mają niewiele wspólnego lub wręcz powinni pozostawać ze sobą w stanie wojny. Gangi i domy handlowe wchodzę w swego rodzaju symbiozę. Bandycka wojna o terytorium czy kontrolę nad handlem może być spowodowana konfliktem interesów pomiędzy dwiema gildiami. Pokonany herszt bandy nigdy się nie dowie, że jego porażka kosztowała patrona wiele szacunku, a strat materialnych nie odrobią najbliższe pokolenia.

W Konsorcjum gangi znajdują wsparcie i pomoc, których nie pozyskałyby w inny sposób. Ich przedstawiciele, którzy zawarli pakt, mogą od czasu do czasu wejść do Głównego Kopca, skąd sprowadzają towary i przedmioty, niespotykane w Mrokach. Tutaj znajdzie się też klientela na skradzione przedmioty i archeotechnologie, pochodzące z Podkopca. Dla wielkich domów Konsorcjum gangi stanowią narzędzie do załatwiania prywatnych interesów, któiych oficjalnie żadna % z organizacji nie podjęłaby się: na przykład przemytu czy wykonania . zabójstwa.

Nie wszystkie gangi znajdują się na pasku Konsorcjum, niektóre powstają, gdy swe siły połączą ludzie wiedzieni podobnymi celami lub zwykłą chęcią przetrwania. Sekty religijne, dla których nie ma miejsca w górnych rejonach miasta, nekro-kultyści, heretycy tech-gangi, działające pod przywództwem oszalałych Tech-Kapłanów, wygnani Sankcjonici, którzy wiedzą, że wszędzie poza Podkopcem czeka ich śmierć, arystokraci, którzy przegrali walkę o władzę, wszyscy oni i wielu innych próbują przetrwać w najdzikszych i najgłębszych częściach miasta.

Choć gangów jest bez liku, wiele z tych, które działają na terenie Desoleum przynależy do szerszych organizacji. Choć nie istnieje żadna sztywna struktura tych sprzysiężeń, gangi o podobnych celach, nastawieniu czy' pochodzące z tych samych środowisk, chętnie ze sobą współpracują. W skład każdego z tych stronnictw wchodzi wiele grup przestępczych, każda charakteryzuje się chwytliwą nazwą i własnym sposobem ubioru. Niektóre z nich są tak dzikie lub cieszą się tak ponurą sławą, że nie mają wstępu do Głównego Kopca. Zawsze jednak znajdzie się odłam złożony z takich zbirów, którzy potrafią powstrzymać mordercze ciągoty na dość długo, żeby prowadzić normalne interesy z mieszkańcami kopca. Najbardziej znane przymierza to: Wyżynacze, Maski Śmierci, Chłopcy z Obłoków, Tech-Gangi i Wymalowana Rzesza. Oprócz nich, istnieje wiele innych organizacji, gotowych podkreślić swoją rolę w przestępczym świecie, kiedy tylko ktoś wejdzie na ich terytorium.

Wyżynacze

Najważniejsze gangi: Linia Krwi, Królowie Skalpeli, Wydzieracze, Czerwone Lwy i Anioły' Brzytew

Jak wskazują nazwy' przymierza i gangów, ich członkowie uwielbiają ostrza, a w walce używają noży', mieczy i każdej broni o ostrej krawędzi, jaką pochwycą. Gardząc bronią dystansową, używają rzucanych noży, zaś w walce agresywnie atakują, ufając swojej zręczności, szybkości i mistrzostwie w posługiwaniu się bronią. Są cichymi mordercami: ulubiona taktyka to podkradanie się do ofiar lub urządzanie na nie zasadzki. Kiedy rozpęta się walka, Wyżynacze wrzeszczą ile sił w płucach, każde cięcie kwitując donośnym krzykiem. Choć bandyci cenią sobie sprawność w walce wręcz, to starają się zadawać przeciwnikom poważne rany, tak by konali, wiedząc, kto sprowadzi! na nich zgubę. Ostrza ich broni pełne są zadziorów i haczyków, by zadawać jak najdotkliwszy ból, niektórzy smarują ostrza toksynami lub nerwokwasami, które zwiększają cierpienie.

Wielu Wyżynaczy lubuje się w skaryfikacjach, którymi oznaczają rytuał przejścia, pamiętne walki czy ważne wydarzenia. Rany otrzymane w walce wręcz są specjalnie barwione, żeby pozostała po nich widoczna pamiątka. Często są ozdabiane dodatkowymi nacięciami, by podkreślić ich wagę czy historię. Jak we wszystkich innych gangach, tak i pośród Wyżynaczy nowi rekruci przechodzą brutalną ceremonię inicjacji, łączącą się krwią i ostrzami. Jedną z jej form jest nacięcie na ramieniu, biegnące przynajmniej od nadgarstka do łok' cia. Do rany wciskane są prochy i krew zabitego członka gangu, tak aby powstała imponująca blizna. Długie i głębokie ślady po rytuale przyjęcia oznaczają, że nowy członek gangu zniósł go ze spokojem i wytrzymał ból, dzięki czemu zyskuje szacunek nawet pośród wyżej postawionych bandytów.

Wedle legendy, gang został założony przez grupę wojowników spoza planety, którzy przybyli, by stłumić bunt w kopcu. Wedle opowieści przekazywanej z jednego Mistrza Ostrza na kolejnego, ów j oddział został oskarżony o łupiestwo, ale zanim wykonano wyrok" śmierci na żołnierzach, ci zbiegli. Sprawność, z jaką posługiwali się ulubionymi nożami, przyniosła im szacunek pośród mieszkańców niższych części miasta. Wiele innych grup zaczęło ich wkrótce na- ' śladować.

W pewnym momencie od gangu oderwała się pewna ilość brutalniejszych i szalonych ludzi, która przyjęła nazwę Miażdżycieli. Bardziej krwiożerczy od poprzedników, używali broni, takich jak miecze czy topory łańcuchowe, dodatkowo „wzbogacone" o zadziory i haki, by zadawały jeszcze poważniejsze obrażenia. Najbardziej szaleni walczyli przy pomocy zębatych ostrzy, glewii, a nawet zaostrzonych kastetów.

Gangi spod sztandaru Wyżynaczy są niezwykle brutalne i przyjmuję w swoje szeregi tych, którzy zostali usunięci z innych band, uznani za niebezpiecznych maniaków. Często są to szaleńcy, którzy bez powodu prowokuję bójki, palę się do tortur i żyję dla przelewania krwi. Niektóre z gangów zaczynaję popadać w służbę Chaosowi, choć żaden z ich członków nie zdaje sobie z tego sprawy. Żądza krwi bierze górę nad resztkami zdrowego rozsędku. Skomplikowane skaryfikacje coraz częściej przypominają symbole Khorne'a i Slaanesha, a rytuały gangów przycięgaję uwagę Mrocznych Bóstw.

Maski Śmierci

Najważniejsze gangi: Fałszywe Oblicza, Łowcy Skór, Kościolubcy, Skóry Śmierci

Maski Śmierci to nekro-kultyści, którzy wyznaję śmierć w jej różnorodnych formach. Każdy z członków wykonuje dla siebie maskę ze skóry twarzy swojej pierwszej ofiary i nosi ję, choć niektórzy zastępuję je nowymi po szczególnie ważnym zabójstwie. Te, wykonane przy pomocy kilku szwów, na których da się rozpoznać rysy twarzy ofiary, sę szczególnie cenione i stanowię oznakę wysokiego statusu. Ubiór członków gangu składa się z pasów, z nabitymi na nie ćwiekami czy kośćmi oraz przepaski biodrowej z ludzkiej skóry. Funkcję ozdób pełnię rzeźbione kości, szczęki, palce będź uszy. Na łańcuchach zwieszają się trofea: czaszki wyróżniających się wrogów czy bliskich. W przeciwieństwie do innych gangów, Maski Śmierci nie zapuszczaję się do Głównego Kopca Desoleum. Wielu jego mieszkańców uważa, że gang jest wymysłem nadzorców, którzy strachem chcę utrzymać robotników w ryzach i zmusić ich do wypełniania przysięg.

Członkowie gangu sę rośli i mięśiści. W przeciwieństwie do innych mieszkańców Podkopca, jadaję dobrze, bowiem po oskórowaniu przeciwnika zostaje wiele mięsa. Resztki tłuszczu i strawy rozsmarowuję po swoich ciałach, przez co otacza ich powodujący wymioty smród zgnilizny. Kobiety nie mogę należeć do gangu, ponieważ jego członkowie nie mogę mieć styczności z nikim i niczym, co daje życie. W walce Maski Śmierci używają przerośniętych młotów i pał, doskonale nadających się do zatłuczenia ofiary na śmierć. Jeśli muszę sięgnąć po broń dystansową, wybierają karabiny automatyczne lub maszynowe. Bez względu na to, jakim orężem walczę, każdy członek gangu wart bycia Maskę Śmierci zawsze ma przy sobie nóż, którym można wypatroszyć lub oskórować przeciwnika.

Kolejną bardzo charakterystyczną cechę nekro-kultystów jest to, że za wszelką cenę chcę być obecni w chwili śmierci ofiary Jeśli znajdę się obok ciężko rannego wroga, tracę zainteresowanie tym, co dzieje się dookoła i jak zahipnotyzowani obserwuję zbliżającą się śmierć, spoglądając w zachodzące mgłę oczy ofiary Jeśli zginie jeden z członków gangu, jego odejściu towarzyszę skomplikowane i długie rytuały. Niektórzy uważają, że uczestnictwo w tych ceremoniach daje im władzę nad żywymi. To dyskusyjne, choć niepokojące przekonanie, biorąc pod uwagę to, że Maski Śmierci sę potwornie niebezpiecznym gangiem.

Chłopcy z Obłoków

Najważniejsze gangi: Długonodzy Dandysi, Buźki, Stylowi Zabójcy

Pośród i tak niebezpiecznych gangów Desoleum, Chłopcy z Obłoków wyróżniają się nie tylko zabójczą skutecznością, ale też i okrucieństwem. Bez wyjątku pochodzę z wyższych rejonów miasta, większość z nich jest zbirami urodzonymi w szlacheckich rodzinach, którzy nie mieli szans na sukcesję, a stanowili bezustanne utrapienie dla familii. Niektórzy zostali wygnani, jeszcze inni opuścili pielesze z własnej woli. W przeciwieństwie do wszystkich innych, nie tylko widzieli na własne oczy niebo, lecz spoglądali z wysokości na skłębione chmury, tak jak z góry patrzę na każdego, kto stanie im na drodze.

Na czele niektórych z tych gangów stoję arystokraci, którzy okryli się hańbę lub zostali wygnani. Jeszcze inni musieli uciekać, bo groziła im egzekucja lub wcielenie do Zaprzysiężonych Grenadierów Desoleum. Ich surowy, lecz stylowy sposób bycia przyciąga tych, którzy od niedawna sę w dolnych partiach miasta. W grupie znajduję ochronę i towarzystwo równych im pozycję społeczną. Inne gangi tworzę się, gdy wygnany szlachcic ucieka ze swoimi przybocznymi. Kiedy zaszyje się w Podkopcu, szybko zaczyna wykrawać dla siebie nowe władztwo, często zyskując przewagę dzięki nowoczesnej broni, jaką zdążył ze sobą zabrać.

Gangi zrzeszone jako Chłopcy z Obłoków słynę z ekstrawaganckiego stylu i dzikiej deprawacji. Fryzury bojowników sę przedziwne, często przyjmuję formę kolców utrzymywanych statycznym żelem lub piankę brokatową. Niektóre gangi wybierają maski, członkowie innych noszę obsydianowe okulary, których powierzchnia pełga różnymi barwami i zmiennymi wzorami. Czy zakładają je, by ukryć swoją tożsamość, czy dla szpanu - trudno powiedzieć. Równie kolorowe jest ich odzienie, choć ma ono także praktyczną rolę do odegrania. W jego skład wchodzę fragmenty pancerzy łuskowych, jedwabne kaptury z monofibry, wzmacniane kamizelki czy ozdobne rękawice z metalowymi ochraniaczami. Wielu bardziej modnych bojowników zakłada płaszcze, buty o zaostrzonych końcówkach, wzorzyste spodnie czy ozdobne kapelusze, wszystkie wykonane z materiałów, o których na dole nikt nie może nawet pomarzyć. Dyskusje na temat tego, kto jest bardziej modny, często prowadziły do wojen pomiędzy gangami, w których kolorowe stroje szybko zabarwiały się czerwienią.

Chłopcy z Obłoków uwielbiają się droczyć z przeciwnikiem za pomocą wykwintnych manier i rozbudowanego słownictwa. Prowokuję mniej wykształconych bandziorów z Podkopca, a potem sami atakuję ich z niespotykaną dzikością. Wydawać się może, iż traktuję swoje poczynania jak hecę, lecz większość po prostu postradała zmysły Wszystkich dookoła uważają za zwierzynę, która istnieje tylko po to, żeby dostarczać im rozrywki. Za fasadę dobrych manier kryje się banda psychopatów i sadystów, których okrucieństwo przeraża nawet najgorsze męty, gnieżdżące się w Podkopcu.

Tech-gangi

Najważniejsze gangi: Podżelacze, Mosiężnicy, Mechankowie, Maszynotryby

Omotani zamiłowaniem do technologii, członkowie tych gangów wyznaję wiarę w maszyny, a wielu z nich ma powiązania z Kultem Mechanicus, który kwitnie na wyższych poziomach kopca. Większość chlubi się wszczepami kiepskiej jakości i w fatalnym stanie utrzymania. Nie chcąc czekać aż sytuacja zmusi ich do transplantacji, sami poddają się amputacjom, kiedy tylko wejdę w posiadanie urządzenia, którym można zastąpić organiczne członki. Choć z reguły sę one bardzo proste,

to okazują się zaskakująco skuteczne. Jeśli wszczep został zaprojektowany przez jego właściciela, jest to dodatków powód do dumy. Jeśli gangowi przewodzi wygnany Tech-Kapłan lub heretek, wtedy augmentacje i urządzenia bioniczne mogą przybierać tak zaskakujące formy, że wprawiłyby w osłupienie wyznawców *Mechanicum,* żyjących na wyższych poziomach miasta.

Członkowie gangów dosłownie wyznają karabiny, szczególnie te energetyczne. Zdarzało się, że atakowali wrogie grupy, by odebrać im pojedynczy pistolet plazmowy Choć z reguły dysponują przytłaczającą siłą ognia, to równie często bojownikom brak wprawy' w obsłudze broni. Wielu zarabia naprawianiem maszyn i pojazdów na obszarach Podkopca. Ich umiejętności są tak cenne, że dzięki nim zapewniają sobie ochronę przed wrogami. W skład niektórych tech-gangów wchodzą serwitorzy, porwani podczas rajdów na górne część kopca. Niektórzy' członkowie band próbują sami tworzyć takie maszyny, przeprowadzając lobotomię i przeszczepy ale ofiary eksperymentów nie żyją zbyt długo.

Każdy członek gangu ubiera się na ciężką, industrialną modłę. Nie wahają się oderwać czy odciąć części ubrania, jeśli odsłoni ona mechaniczne augmentacje ciała. Wielu goli głoyyy na łyso i maluje skórę metalicznymi farbami lub natryskuje na nią skroplony metal, żeby lepiej zespolić się z maszyną. Jedynie nieliczni posiadają autentyczne tryby przysiąg. Inni próbują wykonać ich kopie, jednak chodzi im bardziej o styl urządzenia, niż przechowywanie danych. Wiele Tech-gangów współpracuje z tech-szyprami, którzy pływają po jeziorach ściekowych, poszukując reliktów arCheotechu czy xenomaszynerii. Jeśli któryś z kapitanów' dokona odkrycia, jako pierwsze powiadamia gangi.

Wymalowana Rzesza

Najważniejsze gangi: Iglarze, Malowane Krew i Tusz, Gładkoskórzy

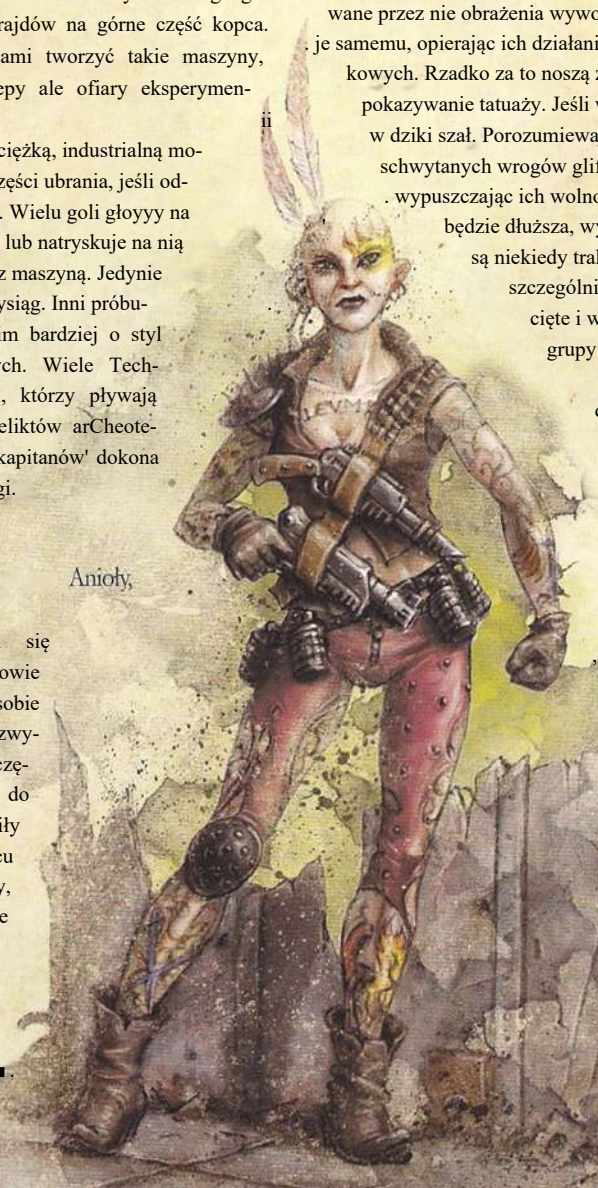
Wymalowana Rzesza wywodzi się z gangu Wyżynaczy, jednak członkowie tego przymierza ponad wszystko cenią sobie ozdabianie ciała czymś więcej, niż tylko zwyczajnymi skaryfikacjami. Wszystko zaczęło się od barwników, które dodawano do ceremonialnych sznytów. Te przekształciły się w' skomplikowane tatuaże i w końcu jeden z gangów; Wymalowane Anioły, postanowił złamać ceremonialne długie noże i o porzucić Wyżynaczy Jego śladem podążyły inne i wkrótce Wymalowana Rzesza stała się frakcją, z którą należy się liczyć.

Dla członków grupy skóra jest niczym płótno dla artysty. Szaleńczo drażliwi na punkcie malunków, potrafią wszcząć bójkę tylko dlatego, że ktoś otarł się o jednego z nich, co mogło zrujnować jego świeżo ukończone zdobienia. Wiele tatuaż)' wykonuje się za pomocą fosforyzujących tuszów,. , które lśnią w' ciemności lub metalicznych pigmentów, odbijających światło we wzbudzający podziw sposób. Dla tych. żołnierzy ^gangu tatuaż to coś więcej niż ozdoba. To sposób na uwiecznienie pamięci o w'ażnych zdarzeniach lub osobach. Rzesza wykorzystuje plemienne wzory, żeby zaznaczyć doniosłe okoliczności, czyny, zabójstwa, a także utraconych bliskich czy inne wydarzenia. Starsi członkowie gangu są żywymi kronikami, na skórze których zapisano trzęsienia kopca, ważne starcia oraz inne historie, o których pamięć nie powinna zaginąć.

Ceremonia przyjęcia do gangu ma formę sesji tatuażu. Na klatce piersiowej lub plecach nowego członka ryte są symbole gangu. Nadaje się im ważne znaczenie i formę, a stosowane są grube igły, tak by wzór się nie zataił i nie wyblakł. Członkowie gangu, którzy okryli się niesławą, są pozbawiani tatuażu, zazwyczaj wraz ze skórą, po czym są zrzucani w Mroki. Krzyki spadających w głąb sztolni są długo słyszalne, ale w końcu mieszają się z szumem machin.

Członkowie Wymalowanej Rzeszy specjalizują się w używaniu granatów odłamkowych i pocisków wybuchowych, ponieważ zadawane przez nie obrażenia wywołują odrazę. Wiele band wytwarza je samemu, opierając ich działania na kwasie ze zbiorników naciekowych. Rzadko za to noszą zbroje, ponad ochronę przedkładając pokazywanie tatuaży. Jeśli wróg choć zadraśnie ich skórę, wpadają w dziki szał. Porozumiewają się za pomocą malunków; tatuując schwytanych wrogów glifami i wiadomościami, a następnie wypuszczając ich wolno. Jeśli podejrzewają, że konwersacja będzie dłuższa, wysyłają ofiarę po kawałku. Ciała jeńców są niekiedy traktowane jako płótno do wprawek, choć szczególnie udane prace mogą zostać później wycięte i wywieszone w bazie, by inni członkowie grupy mogli je podziwiać.

Bojownicy ubierają się na prostą modłę, ponieważ prawdziwą ozdobą są dla nich tatuaże. W miarę jak ich przybywa, odzienie staje się coraz bardziej kuse, a żołnierze gangu znoszą' niedogodności i dyskomfort w imię sztuki.-' Niektórzy dodatkowo nakłuwają skórę, ozdabiając ja na przykład piórami, niekiedy podkreślając tym samym znaczenie tatuażu. Przywódcy gangów pysznią się tatuażami, które zmieniają wygląd pod wpływem napięcia elektrycznego, wykonanymi krwią *xenos* z wolna wykręcającymi się na drugą stronę, czy ezoterycznymi tuszami z ciał, które reagują w odmienny sposób na każdy rodzaj kodu genetycznego. Dodatkow'o, ich ciała ozdobione są' kamieniami szlachetnymi, kawałkami cennych metali i innymi rzadkimi przedmiotami. Sława niektórych' z nich dotarła na sam Szczyt' i tamtejsi szlachcice wynajmowali łowców nagród, by pochwycili i oskórowali członków' gangu. Oddanie dla sztuki ozdabiania ciał jest M wielkie, że niektórzy z pizywócftów dobrowolnie poddali' się temu.



ENKIDU

Populacja: Nieznana (prawdopodobnie kilka milionów).
Stopień opodatkowania: *Żaden*
Geografia: Puszcze, które swoim zasięgiem obejmuję cale kontynenty i planetę. Zamarznięte bagna na biegunach
Typ rzędów: Odosobniony protektorat
Gubernator planetarny: Admirał Yukon Dzann (w stanie spoczynku)
Obecność Adeptów: Na powierzchni planety żadna, na orbicie *Adeptus Terra* i *Adeptus Mechnicus*
Siły zbrojne: Przechwytująca flota kosmiczna na orbicie
Handel: Brak

Enkidu jest światem ciemnych, gęstych lasów i niekończących się bagien. Zamieszkują go straszliwe bestie, tak różnorodne w swym wyglądzie, że ich genom wymyka się próbom sklasyfikowania. Charakteryzuje je bezmyślna agresja. Kiami, pazurami i mackami atakują wszystko, co się rusza. Stąd nieliczna ludzka populacja zmuszona jest do zamieszkiwania w koronach ogromnych, powykrzywianych drzew. Wojownicy pomalowani w jasne barwy wojenne bronią wiosek skonstruowanych z drewna i metalu - pozostałości po wcześniejszych próbach podboju planety. Chaty z połączonych elementów pancerza zwieszają się z gałęzi, połączone sznurowymi mostami, na których nieustającą straż pełnią obserwatorzy, wypatrujący leśnych bestii. -

Ludzie zamieszkujący Enkidu są twardzi, ponieważ tylko najsilniejsi pośród nich przeżyją. Zaskakujące może być to, że choć leśne stwory są niebezpieczne i gwałtowne, to nie one są przyczyną większości zgonów Jest nią gwałtowna natura ludzi, którzy bez ustanku toczą bezsensowne wojny Trapy ścielące się pod koronami drzew stanowią pożywnie dla bestii z lasu i jednocześnie sprawiają,. że niektóre z nich nie wspinają się na górę. Żadna z tysięcy wsi rozsianych po Enkidu nie jest wolna od piętna wojny Mało któiy ze zwycięzców ma jednak czas i okazję, żeby świętować. Zamiast zająć terytorium pokonanych, triumfatorzy wolą wybierać wrogów, których zabierają w niewolę. Z tego powodu społeczności na Enkidu składają się z dwóch grap społecznych: wodzów, którzy są wolni i którzy mogą brać innych w niewolę, oraz tych którzy zostali pozbawieni praw W życiu władców nie ma nic pewnego, bowiem człowiek wolny z rana, wieczorem może stać się już niewolnikiem. Co ciekawe, choć wojownicy biją się zażarcie, to pokonani nadzwyczaj łatwo akceptują swój los. Niewolnicy stają w obronie swych panów, a jeśli. . zdołają wziąć w bitwie jeńca, odzyskają wolność. Ucieczka czy poddanie się w boju nie zdarzają się nigdy, w języku enkidan nie ma słów oznaczających takie zachowanie.

Wzmianki o Enkidu można znaleźć w zapiskach', , sektora, od samego początku ich prowadzenia. To umiej-? H syowienie planety na mapie Askellon sprawiło, że jest ona tak ważna. Lądowanie na powierzchni zostało surowo zabronip- . ńe, a dekret zakazujący takiego postępowanie wydano tysiące, lat temu. Jego wykonanie gwarantuje liczebna flota kosmicz-' na, która stacjonuje na orbicie. Mało kto zna choć,opowieści --- o tym, dlaczego wydano zakaz, wiadomo jedynie, że skoro nie został odwołany, należy go przestrzegać. Co pokolenie flotę orbitalną uzupełniają nowe okręty. Poniżej ę tubylcy kontynuują swoje drobne wojny, ale mimo to uwagę Imperium przyciąga spokój, jaki panuje na „ ^planecie..

OKO CYKLONU

Nie ma żadnych źródeł temat odkrycia Enkidu. Jeśli już znajdzie się o nim wzmianka, to w charakterze przypisu do ważniejszych wydarzeń, jak Upadku Karsis czy katastrofie, która zniszczyła system Libris. W infoskarbcach dane na temat Enkidu zajmują niewiele miejsca - przez tysiąclecia planeta zasłużyła tylko na dwie wzmianki.

Pośledni adept *Administratum* z Juno zaczął badać informacje na temat podróży przez podsektor Thule i zauważył niepokojące dane, związane z systemem Enkidu. Choć wuelu misjonarzy lądowało na planecie, to żaden z nich nie wrócił. Odkrył czterdzieści siedem przypadków wizyt wolnych kuców czy prób zaciągu regimentów, ale w żadnym przypadku nikt nie opuścił planety. Dalsze badania wykazały, że nie powiodła się nawet misja osadzenia na planecie gubernatora. Ponure wnioski zostały podsumowane i przedstawione pod ocenę zwierzchnikom, ale przepadły W' stosach danych, jakie każdego dnia wytwarza *Administratum* i przez wiele lat pozostawały nieznane.

Druga wzmianka o Enkidu pojawiła się na kartach historii, w związku z rewelacjami Arcymagosa Kapellaxa na temat Pandemonium. Na wielowarstwowych wykresach analiz burzy znajdował się jeden, niewielki obszar spokoju pośród Piekielnego Sztormu. Był tak mały, że przez pokolenia pozostawał niezauważony i odkrycia dokonała dopiero grupa wyznawców Arcymagosa, bogobojnie studiująca wyniki jego wielkiego dzieła. W ich świetle zdawać się mogło, że *Ilekroć spaczone moce. Osnowy wdzieral]' się do rzeczywistości* : gotowały wzdłuż szlaków nawigacyjnych, to za każdym razem, arby w panice wycofywały się z systemu Enkidu. Badacze próbo- id znaleźć formułę, wyjaśniającą ten fenomen i zachować odkrycie * tremnicy, obawiając się, że ktoś wykorzysta je, by umniejszyć : ■:.inia wielkiego Magosa.

Enkidu padło później ofiarą rozgrywek pomiędzy rywalizujących między7 sobą instytucjami imperialnymi. W wyniku interregnum rhme .Yoto, Eklezjarchat i *Adeptus Terra* zaczęli wysuwać przeciwko sortt wzajemne oskarżenia, skutkiem czego doszło do wojny domowej. Pod koniec 36. tysiąclecia nastąpił tak zwany Kataklizm Dusz, a także wyyątkwo sitey y.Txyy%w \'?,vd«mwi'AW.. Ekkzjatcha Askelkm. postanowił wykorzystać te wydarzenia i niepokoje, by przekonać lud, że Imperator wie o jego potrzebach, lecz nie udzieli mu swej laski. Jak można się było spodziewać, zrodziła się potrzeba gwałtownego odkupienia. Wszędzie rozpętały się Wojny Wiary, ludowe milicje najeżdżały jedną heretycką planetę po drugiej. Chcąc powiększyć swe wpływy', Eldezjarcha przejmował władzę nad nimi, powołując się na pradawne zapiski o lądowaniach misjonarzy

Jednym z takich światów było Enkidu. Niewielkie siły, które przeczesały planetę pozostały niezauważone na tle wojny na skalę całego sektora. Kiedy Kataklizm dobiegł końca, a Eklezjarchat konsolidował władzę nad nowo zajętymi światami, ktoś dopatrzył się, że siły ekspedycyjne wysłane na Enkidu poniosły klęskę. Zapał był tym większy, kiedy do transmisji skierowanej do Bazyliki na Juno zostały dołączone tajemnice kapellaxiańskie. Choć transmisja nie była podpisana, to dotarła do Arcykardynała Vasila Bordo. Od razu uznał ją za oznakę błogosławionej natury tego świata.

Zwołana została Konwokacja Arakadi, sobór najważniejszych przywódców Eklezjarchatu z całego sektora. Obradowano przez wiele dni, spierając się, wygłaszając kazania i prezentując różne argumenty. Koniec końców, racje Arcykardynała przeważyły i przekonały do swej sprawy większość duchownych. Ogłoszono ostateczną Wojnę Wiary, której celem miało być Enkidu. Podbój planety powinien zaowocować utworzeniem sanktuarium dla wiernych, gdzie mogliby się schronić przed chciwymi mackami Osnowy. Współpracownicy Kardynała wiedzieli, że jego prawdziwym zamiarem było zebranie pod swym sztandarem podzielonej szlachty Askellon, popchnięcie jej na wojnę religijną i zdobycie władzy nad nową stolicą sektora.

Wojna podporządkowania

Podbój Enkidu, czy ostatnia Wojna Wiary, jak nazywano tę operację, rozpoczął się, gdy jeszcze nie przebrzmiały echa kazania Arcykardynała Bordo. Eklezjarchat zmobilizował wiele światów, powołując pod broń tysiące uzbrojonych ochotników. Załadowano ich na pokłady nieprzeliczonych statków kosmicznych i posłano na Enkidu. Nie minęło wiele czasu, a niebiosa planety rozbłysły od płomieni silników lądujących transportowców wszystkich rodzajów i rozmiarów. Kontynenty zaroiły się od fanatycznych wojowników, którzy ruszyli w głąb puszcz. Wielu z nich święcie wierzyło, że odnaleźli ziemię obiecaną. Na czele pierwszej fali desantu stał sam Arcykardynał Bordo. Gdy jego naszprycowani środkami chemicznymi wojownicy szturmowali lasy, w których musieli kryć się wrogowie, trzymał wysoko ceremonialną płomienną pikę. W ostatnich słowach zakazał komukolwiek stąpać po powierzchni planety, aż on sam nie powróci w chwale zwycięstwa, by z błogosławieństwem Imperatora i w Jego Imię przewodzić sektorowi.

W *Bazylice kardynałowie niecierpliwie* oczekiwali wieści *od* członków sprawiedliwej wyprawy, ale zamiast nich na wiele tygodni zapadła cisza. W końcu chór astropatyczny był w stanie wyłowić pojedynczą wiadomość z niespokojnego Immaterium. Jej ładunek emocjonalny był tak silny, że połowa śpiewaków padła na podłogę, bełkocząc bez zmysłów. Zrozumieć się dały jedynie dwa słowa: „To wie".

Blokada Enkidu

Wraz ze śmiercią Bordo nastał kres prób podporządkowania sobie tego dzikiego świata. Bez jego poparcia, zwolennicy wojny nie mieli siły przebicia. Znikła ich jedność, podobnie jak część wpływów eklezjarchy w samym sektorze. Ich odzyskanie zajęłoby wiele stuleci.

Klęska-Arcykardynała przyniosła okres intensywnych sporów i wzajemnych oskarżeń, za pomocą których jego następq- walczyli 0 władzę. Spiskowcy bezustannie próbowali zyskać więcej wpływów * 1 wpędzić przeciwników w kryzys. Trwała dyskretna, ale śmiercionośna wojna pośród najwyższych kręgów władzy. Szpiedzy i zabójcy położyli trupem wielu ważnych urzędników.

Eklezjarchat utrzymał kontrolę nad Enkidu, a ostatni rozkaz Bordo sprawił, że pozostaje on odizolowany od reszty sektora czy galaktyki. Obawiając się, że Arcykardynał któregoś dnia powróci, nikt nie odważył się sprzeniewierzyć jego rozkazowi. Egzekwując dawne długi, Eklezjarchat wymógł na Flocie Imperialnej sektora Askellon obłożenie planety nieustającą kwarantanną. Wpływy Bordo sięgały daleko: wiele lat po tym jak zaginął, tryby machiny eklezjarcha obracają się tak, jak sobie życzył i jego postanowienia nadal są w mocy. Ale to jedna strona medalu, co jakiś czas pojawiają się opowieści członków potajemnych ekspedycji, którzy twierdzą, że nie tylko wylądowali na zakazanej planecie, ale też z niej powrócili.

Podczas dyskretnych rajdów uchwycono obrazy straszliwych bestii, żyjących na planecie oraz dzikusów, którzy zamieszkują chaty na drzewach. Niekiedy są to ostatnie zapiski ekspedycji, kończące się często nagraniem dziwnych łuków energii, po których słychać już tylko szum tła. W tawernach Portu Aquila powiada się, że planeta jest usłana wrakami okrętów i ruinami pradawnych kolonii, jednak gęste puszcze uniemożliwiają badanie powierzchni z orbity. Wedle jednej z wersji, spoczywa tam na wpół pogrzebany, posrebrzany kadłub statku kosmicznego. Niektórzy twierdzą, że populacja Enkidu charakteryzuje się tym samym materiałem genetycznym, co szlachta sektora Askellon, a to oznaczałoby, że pochodzi od załogi jednego ze statków fory założycielskiej. Jeszcze inni opowiadają, że na jego pokazie znajdował się kompletny Standardowy Szablon Konstrukcyjny. Kolejna z teorii mówi, że w pewnym momencie na planecie wytworzyła się liczna populacja psioników, zdolna odeprzeć zakusy mieszkańców Osnowy. Bez ustanku pojawiają się plotki o wyprawach wolnych kupców czy *Adeptus Mechanicus*, którzy bez powodzenia próbują przełamać blokadę. W morzu tych spekulacji i opowieści jedno jest pewne: planeta cały czas opiera się wściekłości Pandemonium i kiedy piekielny sztorm pochłonie calv sektor Askellon, może być jedyną, która przetrwa zagładą.

ŚWIATY TRYBUTARNE

Ci, tak zwani Lordowie, potępiają innych za grzechy, z którymi sami bezwstydnie się obnoszą. Za jedno uchybienie potrafią nakazać spalenie całego świata. Nie będą tego czynić tutaj, nawet jeśli mielibyśmy utonąć w Oceanie Dusz.

- Przechwycona transmisja głosowa,
wykorzystana, by uwikłać Lorda Dyrulłi w Rzeź Vaxi

Światy znajdujące się poza Wielkim Procesjonałem mogą mieć ogromny wpływ nie tylko na cały sektor Askellon, ale też na systemy, które znajdują się daleko poza jego obrębem. Niektóre z nich zostały zasiedlone w czasach, kiedy powstawał Askellon, inne ledwie parę tysięcy lat temu. Wszystkie mają ogromne znaczenie i kontrolują sporą część handlu i przemysłu sektora, o sile robotniczej już nie wspominając.

AYENTINE

Ayentine została skolonizowana wkrótce po tym, jak ludzie przybyli do sektora Askellon, a jej historia jest z pewnością bardzo długa. Nigdy nie była zaliczana do ważnych światów, dobrze prosperowała, a jej władcy od dawna marzą o większych wpływach. Ambicje te doprowadziły/ do tarć z sąsiadami z podsektora Thule.

Powierzchnia jest zdominowana przez niezliczone tysiące wysokich, płaskich mes, pomiędzy którymi lawirują wody płytkiego, ale bogatego w życie morza. Poszczególne wyspy, zamieszkane przez ludzi, są połączone ze sobą zgrabnymi łukami mostów, które ozdabiają figury świętych lub godnych bohaterów. Większość z osad jest samowystarczalna, a żywność jej mieszkańcom zapewnia bogata fauna morska. Największa z wysp jest siedzibą władcy planety, gubernatora Lorda Sarawaka. Mieszczą się na niej także koszary i plac paradny Straży Pałacowej, jego osobistej gwardii.

Choć ród Sarawaków jest w stanie prześledzić swa linię genealogiczną do czasów powstania sektora Askellon, to od zawsze odmawiano mu należnego miejsca i szacunku. Mimo to jego synowie prowadzili szturmy, walczyli u boku armii i oblegali wrogie twierdze. Władcom Ayentine jednak zawsze było mało honorów i często utyskiwali na mniejszą władzę czy znaczenie, w porównaniu dó rodów z Desoleum czy Cerix Magnus. Obecny gubernator jest sprawnym zarządcą i lud go kocha. Przysięgę, którą złożył wstępując na tron traktuje jako świętą powinność i uważa się za wiernego sługę Imperatora. Znacznie mniejszą lojalność okazuje *Praefectrix* Anastasii XX. Na własne oczy przekonawszy się o rozkładzie sektora i jego bierności wobec wzrostu siły Pandemonium, uznał, iż władcy na Juno nie są w stanie sprawować skutecznych rządów i chronić Askellon przed niebezpieczeństwami.

Sarawak ograniczył regularne kontakty ze stolicą, odcinając tym samym swoja planetę od Imperium. Przed formalnym ogłoszeniem secesji powstrzymuje go świadomość wiążącego się z tym ryzyka. Zamiast tego, świat Ayentine ma sam sprostać nadchodzącym wyzwaniom, broniąc honoru swoimi siłami. Mieszkańcy Ayentine na tę '. faktyczną, choć nieformalną secesję nie zwracają uwagi. Jeśli już, większą wierność okazują gubernatorowi, wzmacniając jego władzę nad planetą. Przygotowując się do niepodległości, Lord Sarawak porzucił wiele z obowiązków narzucanych mu przez Imperium. Jednym z nich jest danina z psioników.

Na jednej z wy/sokich, odosobnionych mes zbudowano czarne więzienie, którego widok wzbudza strach w sercach wszystkich, a szczególnie tych, którzy podejrzewani są o zdolności psioniczne. Od pewnego czasu, wizyty Czarnych Statków stały/ się rzadkie i nieregularne, a Sarawak przestał zaprzątać sobie uwagę kwestią psioników Więzienie pozostaje opuszczone i zaniedbane. Nikt nie wie. jakie koszmary/ zalęgły się wewnątrz smaganych sztormami murów/ bowiem w/szyscy opuścili otaczające je rejony W ten sposób powstała strefa, w której dzikie życie może się rozwijać do woli i bez przeszkód. Obowiązek wydawania psioników' władzom jest ignorowany/, a mieszkańcy planety wtychwalają za to swego pana. Jednocześnie dochodzi do liczny/ch choć trywialnych wypadków, których naturę trudno wyjaśnić. Mało kto ma odwagę mówić o niespodziewanych oszronieniach czy krwawych śladach pojawiających się na ścianach.

Lord Sarawak snuje posępne plany, otoczony przez lojalnych doradców/ i sługi. Nie zdał sobie jeszcze sprawy/ że duma i determinacja, by zapobiec zgubie rodzinnego świata, tak naprawdę przybliża jego nieuchronny koniec. Nikt nie wie, kiedy Osnow'a pęknie i na Ayentine wyleją się okropieństw'a zrodzone w jej wnętrzu, ale czas nieubłaganie ucieka i nastąpi to już niebawem.

CEL

Cel jest jednym z wielu światów agrarnych, które zapewniają pożywienie mieszkańcom sektora Askellon. Słynie z doskonałej jakości mięsa, które trafia na stoły' możnych. W ciągu tysiącleci wytworzył się system, który można porów/nać do piramidy: światy agrarne zapewniają zaspokojenie różnych, choć nie wszystkich, potrzeb, a Cel znajduje się na samym jej szczycie. Na dole znajdują się dwa tuziny planet, na których hoduje się proste organizmy podobne do planktonu. Powierzchnię każdej z nich pokrywają sztuczne morza. Kiedy ławica osiągnie swoje szczytowe rozmiary, jest wpuszczana do ogromnych zbiorników fermentacyjnych o niespotykanych rozmiarach. Tytaniczne żurawie, które sięgają dziesiątki kilometrów' w górę, aż do najwyższych warstw atmosfery, pompują zawartość do oczekujących tankowców, które zabierają plankton na światy agrarne wyższej kategorii.

W jej skład wchodzą planety, których zadaniem jest produkcja określonych rodzajów prymitywnej floty. Materiał biologiczny, pochodzący ze światów niższego rzędu jest rozprowadzany na polach o rozmiarach całych kontynentów, gdzie służy za naw'óz dla rosnących plonów Wiele z tych planet jest zamieszkałych przez szczuraki, odłam rasy ludzkiej charakteryzujący się niew/ielkimi rozmiarami ciała. Znane są z drygu do pracy w polu, ale też sielankowej niefrasobliwości. Po zebraniu, plony ze świata drugiej kategorii są wysyłane na planety trzeciego stopnia. To pół tuzina planet, których powierzchnie przemierzają liczące miliony sztuk stada zwierząt, których przeznaczeniem jest wyżywić planetę na czubku piramidy agrarnej: Ceł.

Jej powierzchnia to zasłana kośćmi równina, którą przemierzają megawoły, istoty rozmiarów Tytana klasy Warlord. Powszechnie uważa się, że zostały wyhodowane przez założycieli sektora, którzy korzystali z metod, jakich obecnie ludzie już nie rozumieją. Nie ma lepszego źródła protein w całym sektorze. Megawoły przypominają góry tłuszczu, w paszczach których pełno jest wielkich i ostrych zębisk. *Żywią* się stadami transportowanych roślinożerców, a kiedy osiągną pełne rozmiary i w'agę około dwAch tysięcy ton, są gnane na rzeź. Jednostki opancerzonych maszyn kroczących, uzbrojonych w' elektrolance zapędzają bestie do bram zakładów przetwórstwa mięsa, które są rozsiane po całej planecie. Mięso jest dzielone na wiele różnych rodzajów, a potem sprzedaw'ane do wszystkich zakątków sektora.

Mięso megawołów jest niezwykle cenione, bardzo delikatne i tak smaczne, że niekiedy uzależniające. Powiada się, że gdyby skończyły się jego zapasy, doszłoby do wojen, lecz na szczęście w historii sektora coś podobnego jeszcze się nie zdarzyło. Taka sytuacja wymagałaby zakłócenia procesu produkcyjnego wielu planet, a wówczas milionom ludzi zagroziłby głód, który mógłby doprowadzić do kanibalizmu.

Cerix Magnus

W sektorze Askellon znajduje się wiele światów-kuźni, ale żaden nie może się równać z Cerix Magnus. Planeta stanowi nieodłączną część państwa w państwie, domenę *Adeptus Mechanicus.* Cerix Magnus i siostrzane kuźnie: układ podwójny Sełvanus i Rdzeń Theta są tak sarno zależne od sektora, jak on od nich. Bez dostarczanych przezeń materiałów piece szybko zamrę i wygasnę.

Cerix Magnus został zasiedlony niedługo po utworzeniu sektora Askellon, bowiem słudzy Boga-Maszyny lub ich przodkowie zamieszkuję planetę odkęd prowadzone sę jakiekolwiek zapiski. Pradawne dzieje świata sę nieznane tym, którzy nie maję wstępu do repozytoriów danych. Zarzędcy Cerix Magnus odmawiaję cudzoziemcom wstępu do archiwów Podejrzewa się, że planeta była domem dla swego rodzaju kasty inżynierów jeszcze przed tym, zanim zawładnęli nię dziedzice Marsa, w pierwszych dniach Imperium. Kiedy przybyły Imperialne Floty Ekspedycyjne światy byłv gotowe, żeby *Mechanicum* objęło je w swoje posiadanie i władzę."fragmentaryczne zapiski wskazuję, że mogło w tamtych ćżg^ach dojść, do zdrady, lecz archiwa wszystkich trzech światów-kuźni .pozostaję' zSnłknięte Tub zostały zniszczone i prawda może pozostać nieznana na wieki. Ów przerażający okres historii zwiany jest Żeliwnym Przewrotem. Echa potworności jakich dopuszczono się w' tamtych latach pobramiewaję do dziś.

W trakcie Ery Imperium Cerix Magnus było najznamienitszym pośród światów-kuźni sektora Askellon. Jego włodarze zawarli kilka korzystnych umów z innymi stronnictwami, w tym ze światami rycerskimi. W zamian za dostawcy broni czy zaawansowanych technologicznie materiałów, światy-kuźnie otrzymywały towary, których same nie były w stanie wytworzyć Z jednej strony były to surowce potrzebne do produkcji, z drugiej wsparcie Rycerzy czy posiłki wojskowe podczas konfliktów'. Na koniec trzeba wspomnieć o transportach więźniów, wykorzystywanych do tworzenia serwitorów, bez których fabryki *Mechanicum* nie mogę się obejść.

Przybysze z innych światów nie sę mile widziani, ani na Cera Magnus, ani w żadnym innym sektorze należącym do *Adeptus Mechanicus.* Ci, którzy postawili stopę na powierzchni planety donoszę, że panuję na niej warunki nie sprzyjające życiu bez urządzeń wspomagających. Cienka warstwa atmosfery praktycznie nie chroni przed śmiercionośną radiację obrzmiałej gwiazdy Cerix Tyrranus. Jej rozmiary i jasność sę tak wielkie, że uważa się, iż orbitę Cerix Ma* gnus w pewnym momencie zmieniono, by mogła przetrwać burze słoneczne, powstające w fotosferze gwiazdy. Powierzchnia planety skąpana jest w bladoniebieskim blasku i choć znajduje się z dala od słońca, to gwiazda złowrogo spogląda z zanieczyszczonego nieba. Na powierzchni nie ma już żadnych mórz czy oceanów, a góry zostały wydrążone od środka, żeby pomieścić kopce-fabryki. Najwyżej wznosi się łańcuch Punkt Zborny Zero-Jeden-Zero. Góry sięgają na dwadzieścia kilometrów w głąb atmosfery, a ich korzenie wgryzają się w płaszcz planety Punkt Zborny Zero-Jeden-Zero jest siedzibę zarządu planety, zwanego Kworum Primus. Jego kontrola nad każdym wyznawcą Omnisjasza na planecie jest absolutna. Rada zarządza także układem podwójnym Selvanus i Rdzeń Theta, podobnie jak mniejszymi światami-kuźniami w sektorze.

Choć na Cerix Magnus produkuje się wiele rodzajów broni i wysoce zaawansowanych materiałów, od tysiącleci istnieję obszary wyjątkowej specjalizacji. Jednym z nich jest wytwarzanie egzotycznych pół siłowych. Zadaniem jednych jest utrzymywanie plazmy', " innych ochrona przed bronią kinetyczną, ale wytwarzane .' są także systemy teleportacyjne czy urządzenia do generowania Pola Gellara, których budowa opiera się na świętych, pradawnych schematach konstrukcyjnych.

Cerix Magnus jest centrum produkcji zaawansowanej technologii, jednak służy także za bazę wypadową flot ekspedycyjnych *Adeptus Mechanicus,* które przemierzają sektor Askellon i wyprawiają się •‘ poza jego granice, szukając zaginionych skarbów i archeotechu. yT-t " W ostatnich latach takie w yprawy wiążą się z coraz większym ryzykiem, ponieważ regularnie zwiększa się siła Pandemonium. Wedle ‘r‘. /•fegeild.przykazywanych w gwarze binarnej, podczas mitycznego Przewrotu cały świat-kuźnia znikł z fizycznej przestrzeni, zabierając, ze sobą siły zbrojne *Adeptus Titanicus.* Wielu Tech-Kapłanów, zwanych Kwestorami, jest pewnych, że na jakiejś zaginionej planecie, pogrzebane pod piaskami leży cały legion najstraszliwszych machin wojennych, gotowych znowu kroczyć po polach bitew Jeśli Tytany zostaną odnalezione, cały' sektor zadrży, kiedy ich metaliczne stopy tuszą w kroku marszowym.

Laran 9k

System Laran odgrywa ogromnie ważną rolę w obronie sektora Askellon, bowiem służy jako poligon, ośrodek zbiórki i miejsce zaopatrzenia znacznej części jego sił zbrojnych. Kiedy przeprowadzany jest zaciąg regimentów Gwardii Imperialnej, oddziały te trafiają na Laran 9k, gdzie są wyposażane w ekwipunek, którego rodzimy świat nie był w stanie im zapewnić. Na paradnych polach o rozmiarach kontynentów od tysiącleci rekruci z całego sektora ćwiczą i defilują przed najwyższymi rangą oficerami. Po środku miasta z baraków, magazynów, bunkrów i obozowisk wznosi się łuk tryumfalny, dość wysoki, by przeszedł pod nim Tytan klasy Imperator. Tradycja nakazuje, by wyruszający na wojnę, nowo sformowany regiment, przemaszerował pod monumentem, zanim zostanie zaokrętowany na statek kosmiczny i odleci w dal. Jego nazwa jest grawerowana w kamieniu, aby została zapamiętana na zawsze.

Laran 9k nie jest zarządzana przez gubernatora, ale przez Lorda Porucznika *Departamento Munitomm.* Przez wiele pokoleń stanowisko to cieszyło się wielkim poważaniem. Mianowany na nie był oficer o wielkim doświadczeniu i cieszący się poważaniem, który z racji różnych względów nie był już w stanie pełnić czynnej służby. Ostatni z dowódców, Lord Porucznik generał Vazkho został powołany z urzędu, ponieważ choroba i starość uniemożliwiły mu pełnienie obowiązków. Jego następca generał Ryken Dow III nigdy nie objął posterunku, ponieważ zaginął po drodze. Pod jego nieobecność, dowództwo wyznaczyło radę sztabową, która ma zarządzać Laran 9k do czasu, aż generalicja uzna za stosowne wyznaczenie kolejnego Lorda Porucznika. Rada Zastępców szybko stała się areną politycznych manewrów, gdzie ścierają się interesy biurokratycznych frakcji, skutkiem czego zdolności obronne planety szybko osiągnęły stan kompletnej nieudolności. Setki tysięcy oficerów sztabowych czy administratorów zajmuje się własnymi interesami, zaniedbując obowiązki, a jednocześnie zanika system współpracy pomiędzy jednostkami.

Te rejony powierzchni planety, na których nie znajdują się magazyny czy koszary, przeznaczone są na manewry poligonowe. Na jednym z kontynentów odbywają się tylko ćwiczenia wojsk pancernych, podczas których nie tylko dowódcy czołgów używają ostrej amunicji. W manewrach na rzadko spotykaną skalę biorą udział całe zgrupowania armii, korzystając ze wsparcia powietrznego. Po zrytym kraterami, umęczonym gruncie jeżdżą tysiące czołgów, a niebo jest czarne od dymu i wyziewów silnikowych. Ostatnie wielkie manewry miały miejsce dwie dekady temu i skończyły się wybuchem wojny pomiędzy rywalizującymi ze sobą generałami. Starcia trwały trzy miesiące, a kres położyła im dopiero mediacja przedstawicieli *Munitorum.* Jak się okazało, z obydwu armii pozostały ledwie niedobitki. Obydwaj głównodowodzący powinni zostać osądzeni i skazani na śmierć za swoje przewinienia, jednak mieli wysoko postawionych przyjaciół, a ich koneksje sięgały samej Terry. Zamiast wyroku skazującego, wręczono im Patenty Kupieckie, umożliwiając kontynuowanie wendetty w. kosmosie, z dala od obiektów wojskowych.

Laran 9k jest jednym z najważniejszych światów sektora Askellon, ponieważ pełni rolę centrum koordynującego działanie sił wojskowych. Nikt jednak nie wie, że głęboko we wnętrzu planety ukryty jest bunkier dowództwa strategicznego, który zbudowano tysiące lat temu, z rozkazu najwyższego sztabu segmentum. Informacja o jego istnieniu jest zarezerwowana tylko dla Lorda Porucznika, jednak ostatniego dopadło starcze zdziecinnienie, przez co tajemnica ta została utracona.

Członkowie rady mogą knuć przeciwko sobie i urządzać podjazdowe wojenki, jednak pozostają nieświadomi, że wiele kilometrów pod biegunem północnym Loran 9k składowane są ogromne ilości niebywale śmiercionośnej broni. Źródło zasilania, z którego energię czerpie ochraniające ją pole statyczne, powoli słabnie. Kiedy ostatecznie się wyłączy, zacznie się walka o kontrolę nad bunkrem, która może zakończyć się zniszczeniem planety.

Port Aquila

Port Aąuila nie jest pojedynczą planetą, a pasem asteroid, który znajduje się na orbicie gwiazdy Diomedea Stella. Największe spośród nich mają rozmiary planet, ze stoczniami, dokami i magazynami. Wiele mniejszych asteroid także jest zamieszkanych, składają się na władztwa domów handlowych, kapitanów linii handlowych, szkutników i im podobnych. Choć wiele z tych grup ze sobą konkuruje, to jeśli przyświeca im wspólny cel, z zadziwiającą łatwością odkładają na bok niesnaski i zaczynają współpracować. Często się zdarza, że w obronie Portu Aąuila pod jednym sztandarem gromadziły się zaciekle zwalczające się nawzajem frakcje. Ich współpraca nie ogranicza się tylko do chronienia własnych działalności. Kombinat Handlowy Większego Askellon ma chrapkę na interesy nie tylko w całym sektorze, lecz ostatnio spogląda także poza jego granice.

Port Aąuila istnieje od wielu wieków, ale nie zawsze był centrum handlu, jakim jest teraz. W dawnych czasach, kiedy ośrodek finansowy mieścił się na wielkim Terminusie, pas asteroidów był siedliskiem piratów, łowców niewolników i wszelkiej maści wyrzutków. Niektórzy uważają, że piętno grzechu i występku jest tu nadal obecne i każdy, kto się osiedli w Porcie Aąuila, skazuje się na potępienie. W tym twierdzeniu kryje się ziarno prawdy, bowiem nawet interesy, które powstały niedawno lub koncerny, działające gdzie indziej z poszanowaniem prawa i tradycji, w Porcie Aąuila nie cofają się przed brutalnymi metodami załatwiania spraw, nasyłając na kupców spoza Kombinatu zabójców i najemników. Nowobogaccy handlarze wznoszą więc imponujące siedziby, ostentacyjnie dekorując je na wzór, jak wydaje im się, siedzib znamienitych rodów Terminusa u szczytu jego potęgi. Nuworysze gromadzą pełnymi garściami wszystko, co może podkreślić ich status: zabytki, amasec z najstarszych roczników i tępią *xenos,* by na ścianach powiesić łowieckie trofea.

Przedstawiciele wielu szlachetnych rodów Askellon, którzy pochodzą od pierwszych osadników, spoglądają z pogardą na dorobkiewiczów z Portu Aąuila. Odmawiają utrzymywania z nimi jawnych kontaktów, choć upadek dynastii handlowych Terminusa sprawił, że nie mają wyboru i muszą potajemnie prowadzić z interesy ze spekulantami. Powszechnie uważa się, że większość statków handlowych, które przemierzają sektor Askellon, lata pod banderą Kombinatu. Kupcy z Portu Aąuila nie zamierzają osiadać na laurach i próbują spenetrować kolejne rynki.

Przykładem innego podejścia do spraw jest Dom Roth. Przystąpił do Kombinatu, wiążąc się z wieloma mniejszymi organizacjami, które w iście ekspresowym tempie zdobyły władzę i bogactwa, dzięki temu, że należą do związku. Pomiędzy nimi można znaleźć kulty zakazanych rozkoszy lub wyznawców *xenos,* a także osoby, które nie zawahają się wykorzystać takich grup do powiększenia własnej majętności. Nawiązawszy ciekawe kontakty, szukają dojść do Bezimiennego Syndykatu, który trudni się przemytem i sprzedażą obcych artefaktów szlachcicom, pragnącym zdobyć nielegalne i niekonwencjonalne dobra.

Port Lokhart

Flota Imperialna utrzymuje kilka różnych portów kosmicznych, zbiorowo nazywanych Dowództwem Floty Askeilon. Najważniejszym z nich jest Port Lokhart, którego strategiczne położenie zapewnia dostęp do wielu szlaków przez Osnowę, prowadzących do pobliskiego sektora Scarus, a także niezbadanych obszarów przestrzeni poza granicami Askeilon. Ga bardzo niecodzienne, baza mieści się w instalacji orbitalnej, która pochodzi z bardzo zamierzchłych czasów i została odkryta podczas zasiedlania sektora. Port ma formę kręgu, który został wykonany z nieznanych materiałów przez niezidentyfikowanych budowniczych, o których wiadomo tyle, że byli obcego pochodzenia. Otacza on niewielka planetoidę w systemie Pallisada, której podobieństwo do klejnotu spowodowało wiele debat i dyskusji pośród mędrców *Adeptus Mechanicus.*

Port Lokhart został założony u zarania Ery Imperium. Źródła opisujące tamten okres w najlepszym wypadku są niekompletne, lecz zdają się sugerować, że Flota zdobyła bazę, wypierając z niej lokalne siły obrony planetarnej, sprzeciwiające się ustanowieniu obecności imperialnej. Wiadomo na pewno, że od dziewięciu tysięcy lat pierścień jest w posiadaniu Floty, a jego konstrukcję wzbogacono o nieprzeliczone wieżyczki dział i rakiet, doki kosmiczne, stanowiska obserwacyjne oraz wiele innych urządzeń wykonanych ludzką ręką. Wnętrze kręgu przypomina plaster miodu: w sw'ej długiej historii było przebudowywane, dostosowywane i zmieniane przez szkutników7 *Adeptus Mechanicus* niezliczoną ilość razy. Pomimo tego, Flota odcisnęła sw'oje piętno na stosunkowo niewielkiej części wewnętrznej struktury pierścienia, nieprzeliczone tysiące komnat pozostają nieodkryte lub nietknięte ludzką ręką. Choć na pierwszy rzut oka Port Lokhart sprawia imponujące wrażenie, jednak czasy jego świetności już dawno minęły. Dawniej był bazą macierzystą nieprzeliczonej ilości jednostek: od eskadr niszczycieli, po zgrupowania pancerników. W ciągu ostatnich wieków znaczenie Portu zmalało, choć większość okrętów została przeniesiona na teatry działań, gdzie toczą się ważniejsze wojny, na przykład do *Segmentum Obscunis.* Obecnie w Porcie Lokhart stacjonują jednostki rezerwowe, których zadaniem jest zabezpieczenie szlaków handlowych sektora. Okrętów jest zbyt mało, by móc przeciwstawić się wrogim siłom. Piraci i \enos poczynają sobie coraz śmielej, a dowództwo Portu Lokhart odczuwa presję, by zaradzić tym atakom, naw7et dysponując tak niewielkimi siłami.

Personel stacji doskonale zdaje sobie sprawę z sytuacji. Wielu oficerów zostało przeniesionych do sektora Askeilon w ramach kary Część z nich miała dość rodzinnych koneksji, żeby uniknąć bardziej surowtych konsekwencji. Zamiast egzekucji, za poważne wykroczenia, jakich się dopuścili, spotkała ich banicja. W ten sposób załoga stacji składa się z napuszonych bufonów i szaleńców. Jedni próbują utrzymać pełną dyscyplinę i gotowość operacyjną, inni mają fiksację na punkcie polerowania zastawy stołowej w mesie. Załogi patrolowców zdają sobie sprawę z zagrożeń, jakie czyhają w7 pustce kosmicznej szalejącego Pandemonium, a jedyne, co je obchodzi, to bezpieczny powrót do Portu.

Dynastia Surena, ród wolnych kupców, znana jest ze współpracy z załogą Portu Lokhart, oferując wsparcie floty swoimi potężnymi okrętami, ale także wzywając do pomocy w przepędzaniu jednostek *xenos,* piratów czy innych wolnych kupców, zagrażających jej interesom. Choć przymierze bywało czasami niełatwe, to Port Lokhart w coraz większym stopniu polega na pomocy dynastii Surena, a to oznacza, że oficerowie floty nie będą mogli odmówić kolejnemu wezwaniu do boju.

Zagrożenie ze strony *xenos*

Stałym zagrożeniem poddanych Imperatora są orki, ponieważ gdziekolwiek nie udadzą się ludzie, natrafiają na zielonoskórych barbarzyńców. Sektor Askeilon nie jest wolny od tego zagrożenia. Inwazje orków zdarzały się w jego historii więcej razy, niż ktokolwiek jest w stanie zliczyć. Za każdym razem odpowiedzią byl zaciąg wielu regimentów armii, a niezliczone miliony osiągnęły status męczenników, zanim udało się odeprzeć najazd hordy. Pomimo to, od chwili, gdy choć jeden ork postawi nogę na powierzchni planety, nie sposób pozbyć się plagi, jaką stanowią zielonoskórzy. Kilka granicznych systemów sektora Askeilon boryka się z nimi po dziś dzień, a obcy zdają się pojawiać znikąd, wyrastając jak grzyby po deszczu, siejąc zniszczenie pośród dóbr Imperatora. Do tej pory udawało się utrzymać pod kontrolą tę plagę orków, ale siły floty z Portu Lokhart są mocno nadwyrężone, a interwencje dynastii Surena są niezwykle kosztowne. Kwestią otwartą pozostaje to, w jaki sposób siły obronne zareagują na pełną inwazję, skoro już ledwie radzą sobie z wieloma innymi problemami.

Eldarzy reprezentują swoją obecnością mniej oczywiste zagrożenie, choćby dlatego, że uważają ludzi za istoty, które ledwie posiadły sztukę myślenia. Są tacy, którzy głoszą, że eldarzy naginali do swej woli galaktykę w zamierzchłych epokach, kiedy przodkowie ludzi żyli na drzewach pradawnej Terry. Od ich kaprysu zależało, które systemy gwiezdne ocaleją, a które zostaną zniszczone. Jednak eldarzy **dl.** *Milenium to rasa skazana na zagładę, nieliczne niedobitki porozrzucane między gwiazdami. Napadają i rabują w całym sektorze, a żaden okręt nie jest bezpieczny przed ich zakusami. W działaniu eldarów próżno też szukać logiki: mogą bez oporów napaść na mały frachtowiec, a zignorować ogromny tankowiec, którego ladownie wypełnione są prometium. Ta nieprzewidywalność sprawia, że załogi statków kosmicznych obawiają się eldarskich piratów. A obawy są wzmacniane przez niepotwierdzone plotki o rajdach w poszukiwaniu niewolników czy napaściach na planetarne osiedla. Z ruin zniszczonych osad trudno wywnioskować, czy padły ofiarą eldarów, gdyż nie znaleziono żadnych, wskazujących na to dowodów. Jakby nie dość tego, krążą opowieści o xenos wynajmujących się jakc płatni zabójcy i złodzieje, a ten, kto zwróci na siebie ich uwagę, jest zgubiony*

Pozostałości po innych rasach obcych są porozrzucane po całym sektorze Askeilon, niczym kości po polu bitwy. Niektóre rasy spotkał koniec, gdj stanęły na przeszkodzie otworzeniu ludzkiej domeny, wiele innych sczezh zanim ludzkość opuściła Terrę. Każda z ruin jest inna. a jedyna cecha jaka fi łączy wedle Tech-Kaptanów Xenos Biologis, to cisza, jaka po nich pozostala Przynajmniej one są od dawna martwe, zapomniane i na szczęście dla przyszłości sektora, nie powrócą z grobu.

Terminus Prime

Terminus jest częstokroć pierwszym systemem do którego zawita statek, podróżujący do sektora Askeilon. To tętniące życiem Centrum handlu, pół tuzina zasiedlonych światów, od gęsto zaludnionego Ter- js minus Prime, gdzie mają siedzibę liczne faktorie handlowe, po Terminus Exo - idylliczny raj, przeznaczony ku uciesze dziedziców dynastii, kupieckich. Planety te są ochraniane przez słusznych rozmiarów flotę kosmiczną, a także świetnie wyszkolone siły naziemne, opłacane z zysków wielkich rodów.

Liczne stronnictwa Terminusa, od dynastii wolnych kupców, po rody nawigatorów, swą fortunę zbudowały inwestując fundusze w odważne wyprawy handlowe oraz zawieranie transakcji zarówno w Askellon, jak i poza jego granicami. Przez wiele wieków ich dominacja na rynkach sektora oraz kontrola nad szlakami dostawczymi ze światów agrarnych do przemysłowych, była nie do podważenia. Kiedy pozwalały na o warunki żeglugi przez Osnowę, kupcy z Terminusa inwestowali środki w handel między sektorami, szczególnie mocno interesując się flotami kapitanów, którzy posiadali czarter na pokonywanie takich tras. Kiedy indziej, wielkie rody wspierały wolnych kupców, którzy badali niepoznane obszary pustki kosmicznej, znajdujące się za granicami sektora, choć w ostatnich czasach takie wyprawy' stały się jeszcze bardziej ryzykowne, niż kiedykolwiek wcześniej.

Terminus Prime to świat lśniących oceanów i łagodnych, trawiastych równin. Liczne działki poświęcono produkcji odmiany amaseku, szczególnie popularnego wśród miejscowej arystokracji. Populacja planety zamieszkuje kilkaset większych miast i mniejsze osiedla, które należą do jednego ze znacznych rodów. Podobno w lawnych czasach te miasta zwykły toczyć ze sobą wojny, jednak robiły to zgodnie ze skomplikowanym zbiorem praw i formalnych rytuałów Ostatnie wieki były świadkami zaniku tej kultury i cywilizacji, bowiem czasy dobrobytu dawno minęły i nic nie zapowiada, by miały powrócić. I choć na pozór sytuacja planety jest dobra, to za fasadą manier zdrada ściera się ze zbrodnią.

Tysiąclecia zbytków i zasobności sprawiły, że władcy Terminusa stali się gnuśni. Jeśli dawniej ryzykowali i popierali odważne przedsięwzięcia, teraz angażują się jedynie w te, które przynoszą pewne zyski. Krociowe fortuny zamienili na groszowe wypłaty. W tym samym czasie agresywnie działający Kombinat Handlowy Większego Askellon przejął kontrolę nad szlakami handlowymi, a domy kupieckie Terminusa przypominają wydmuszki. Na zewnątrz pysznią się bogactwem, ale nie zarabiają już nic, resztki zasobów przeznaczając na niepotrzebne zbytki.

Wraz ze znacznym odpływem bogactwa, wiele z miast Terminusa zaczęło popadać w ruinę. Zwiewne mosty zawaliły się, a niegdyś krystalicznie czyste kanały pokryły się grubą rzęsą ścieków. Miedziane kopuły pałaców już nie błyszczą, zasłała je warstwa patyny i zacieków Wielkie rody zaczynają ze sobą walczyć. Żaden nie odważy się zaryzykować jawnej wojny, dlatego ich arsenałem są trucizny, zabójstwa oraz inne, nierzucające się w oczy metody przejmowania kontroli nad kurczącymi się zasobami. Wiele z miast rządzonych jest nie przez dziedziców potężnych dynastii, a ubogich i dalekich krew nych, którzy cudem lub przez nieuwagę ocaleli z ostatniego ataku.

Pomimo niewesołej sytuacji, Ród Nawigatorów Ursa utrzymuje dominującą pozycję, podobnie jak nadal wyczuwalna jest obecność dynastii handlowych, z wolnymi kupcami z rodziny Anzaforr na czele. Niekorzystna sytuacja ekonomiczna dała innym rodom okazję do wzmocnienia swojej pozycji, w tym dynastii Surena, zaprzysiężonym wrogom Anzaforrów. Ostatnia wojna pomiędzy nimi, która szalała

- wiele lat temu, doprowadziła do ogromnych szkód w sektorze. Kiedy w końcu został zawarty pokój, obydwie rodziny musiały przystać na odpokutowanie grzechów względem Juno. Mimo to, pokój jest kruchy, a układy i przymierza zmieniają się co dnia. Aristide Anzaforr pochlebstwami zdobywa coraz większą przychylność Ekłezjarchatu, zaś Banu
- Surena zacieśnia współpracę z dowództwem Portu Lokhart. Klan Ursa obserwuje to wszystko z boku, czekając na okazję, jaką z pewnością da mu kolejny wybuch wrogości pomiędzy dwiema frakcjami.

THAUR

Thaur to mauzoleum na skałę planetarną. Świat-katedra, którego celem istnienia jest nie tylko kontemplacja żywego Imperatora Ludzkości, lecz utrzymywanie pamięci o nieprzeliczonych arystokratach i świętych, którzy zmarli na przestrzeni długich tysiącleci. Znaczna część powierzchni planety to niekończące się, niskie wzgórza, pokryte gęstymi lasami. W głębokich cieniach ich koron pochowana jest elita arystokracji sektora Askellon. Na to, że ich szczątki zostaną złożone na Thaur, mogą liczyć jedynie najmożniejsi z bogaczy. Kości ludzi o niższym statusie społecznym wykorzystywane są do dekorowania kaplic i grobowców, a niekiedy wręcz do ich budowy. Wielu pielgrzymów ma zresztą nadzieję, że taki los będzie ich udziałem. Zacienione podłoże lasu jest ogromną nekropolią, na którą składają się miliony grobów, kiypt i kaplic, połączonych kilometrami szerokich alej, po których krążą pielgrzymi. Niektóre z grobowców są tak stare, że zniszczeniu uległy' inskrypcje na ich ścianach, a pogoda zataiła oblicza żałobnych rzeźb. Wiele spośród najbardziej pradawnych budowli popadło w ruinę lub zapadło się pod ziemię, gdzie pokrył je gęsty dywan traw' i bluszczy. Mauzolea mają różne kształty i rozmiary': od pojedynczych grobów, po budowle o wymiarach katedr, których wieże górują nad koronami drzew. Wielokilometrowe rzędy posągów' tworzą aleje, których bieg wyznaczają płączący święci i anielscy strażnicy Niektóre rzeźby są nowe, a marmur, z którego zostały' wykonane pofyskuje tak silnie, że wystarczy odrobina światła przefiltrowanego przez listowie, żeby błyszczały jasna aureolą. Innym brakuje członków lub obrosły' roślinami.

Thaur nie zamieszkują tylko martwi. Mogiły, grobowce i kaplice wymagają opieki, inaczej szybko przepadną, a napływające szczątki zmarłych trzeba chować w nowych kwaterach. Te i inne zadania wykonuje specjalna kasta *Eulogus Askelline,* To osobne społeczeństwo, którego zadaniem jest dbać o potrzeby zmarłych i sprawować nad nimi opiekę. *Eulogos* są podzieleni na wdele różnych kategorii. Najniższą z nich są ci, których zadanie polega na plenieniu chwastów, mchu i bluszczu z mogił. Na szczycie piramidy społecznej stoją Westale - ludzie, którzy opiekują się grobami najmożniejszych. Łkają cicho w żałobie po ich odejściu, cale swe życie poświęcając nadobnemu zadaniu.

Oprócz nich na Thaur pracują budowniczowie, których zadaniem może być zarówno wzniesienie najwyższej dzwonnicy i udekorowanie jej kośćmi tych, którzy nie zasługują na pochówek w tym świętym miejscu, jak i wykonanie pojedynczego nagrobka. Jeszcze inni pilnują świętych ogni, które płoną na dachach kaplic, lub toczą bezustanną wojnę ze ściągającymi padlinożercami, zachęcanymi nagromadzeniem dobrze zachowanych ludzkich zwłok. Charakterystyczne jest to, że do żadnej z prac nie wykorzystuje się serwitorów. Nawet najbardziej przyziemne zadania są powierzane ludziom, bowiem tylko oni są w stanie uronić Izę podczas wykonywania obowiązków.

Na czele *Eulogos* stoi Pan Przebudzenia Jeronius Pyrę. Choć,z tytułem tym idzie w parze władza imperialnego dowódcy, to Jeronius nie dba o tak przyziemne sprawy, pozostawiając je w rękach licznych zastępców. Jego głównym obowdązkiem jest odprawianie ceremonii upamiętniających zmarłych. To, czy poświęcone są niedawno zmarłemu szlachcicowi, czy takiemu, który wyzionął ducha wiele wieków wcześniej, nie gra roli. Każdego dnia Lord Pyrę przewodzi należnym ceremoniom, bez względu na to, czy bierze w nich udział tłum pielgrzymów z innego świata, czy kilku Westalów. Dla Pana Przebudzenia jest również ważne, kiedy odszedł zmarł}': z taką samą pasją przemawia na cześć generała, który poległ pięć tysięcy lat temu, jak i możnego kupca, ledwo złożonego do grobu.

Choć z pozoru mieszkańcy Thaur mogą sprawiać wrażenie wiernych wyznawców Imperialnego Kredo, to wrażenie jest bardzo mylne. *Eulogus Askelline* są podzieleni na wiele frakcji, a Pan Przebudzenia utrzymuje się u władzy tylko dlatego, że przeciwników posyła do grobów, których doglądali za życia. Wiele z frakcji praktykuje własne obrzędy czy interpretacje wiary Jedni zachęcają, aby każdemu ze składanych do grobu towarzyszyło otoczenie z członków rodziny i sług, by nie stanął przed obliczem Imperatora samotnie. Inni z kolei nauczają, że życie jest nieważne, namawiając całe rody, by od razu pomaszerowały do oczekującego na nie grobowca w nadziei na lepszą egzystencję po śmierci. Są też tacy, których intryguje, co się kryje pod ziemią, w głębinach pod grobami. Postępując za tajemniczymi, zakapturzonymi postaciami, badają podziemia, szukając starszych rzeczy spoczywających w nich. Wedle pewnych opowieści, wyprawy te przynosiły: niekiedy owoce w postaci straszliwych, bezimiennych reliktów, rzeczy; które powinny pozostać martwe. Bluźniercy oddają im jednak cześć, jakby byty to najświętsze relikwie, za nic mając przykazania Imperialnego Kredo.

Równie przerażające są tajemne kulty, które ku chwale Niszczycielskich Potęg bezczeszczą groby Nie wiadomo od jak dawna są obecne pośród mieszkańców Thaur, ani jak bardzo się rozpowszechniły. Bez względu na to, wydaje się, że siły które nimi kierują, są jbardziej niecierpliwe od Pandemonium.

YANTH

Vanth to świat śmierci, gdzie głównym źródłem zagrożenia jest życie :VjBg roślinne w postaci gęstych dżungli i nieprzebytych bagien. Praktycznie tr] cała powierzchnia planety jest pokryta śmierdzącym błotem, z którego ' fi wyrastają kilkuset metrowe drzewa namorzynowe. Są tak gęsto zbite l i nawzajem poplątane, że w ciągu tysięcy lat utworzyły pajęczą rsieć *J3 mostów, po których wędrują liczne, leśne stworzenia. *A*

Choć drzewa Vath są domem dla nieprawdopodobnie rozbudowanego ekosystemu, to prawdziwe niebezpieczeństwo stwarzają istoty, które zamieszkują bagna. Ciemne wody są domem dla licznych drapieżników, gotowych zaatakować każdą istotę, jaka będzie wędrowała po moście czy kładce. Uderzają bezlitośnie z głębi, chłoszcząc splotami pnączy, przypominających macki. Jeśli te zdołają oplątać ofiarę, wciągają ją pod powierzchnię bagna i tam topią. Mędrcy obcego pochodzenia sugerują, że bagno jest układem trawiennym na planetarną skalę. Teoria ta jest powodem zarówno kpin, jak i przerażenia naukowców.

Teoretycznie nie ma powodu, żeby podróżować na Vanth. Kilka stuleci temu okazało się jednak, że bagno produkuje rzadkie gazy o niespotykanych właściwościach, które mają zastosowanie w ważnych , t.i procedurach medycznych. Większość z nich łączy się z procesami odmładzającymi, jakim poddają się bogaci i wpływowi. Z ich pomocą ~~ * ujmują sobie ciężaru lat i przedłużają żywotność. Kiedy na Vanth odkryto obecność gazów; oczy magnatów z całego sektora, nawet spoza jego granic, skierowały się na tę planetę.

Operacja wydobycia odmładzających gazów za każdym razem wiąże się z kłopotami i trudnościami, bowiem nie ma sposobu, żeby nie zwróciła uwagi potworów, żyjących w bagnach. Próbowano'wielu sposobów i choć spora część z nich okazała się skuteczna, to żadna na . tyle, by uniknąć niebezpieczeństwa. Obecnie, największe sukcesy odnosi kartel, który złożony jest z kilku rodów szlacheckich. Wypłaca ^ . ogromne dywidendy dynastii kupieckiej Roth, której badacze odkryli obecność gazów, choć nie sama planetę.

Źródłem sukcesów kartelu w wydobyciu gazów' jest , ogromna platforma wydobywcza, zawieszona nad bagnami. Do jej konstrukcji wykorzystano specjalne generatory IB antygrawltacyjne, których zaprojektowanie i wykonanie kosztowało ogromne ilości pieniędzy. Podtrzymują one w' powietrzu maszynerię, nie możliwą do udźwignięcia przez żadne drzewa. Wewnątrz pancernej kapsuły stacjonuje ekipa pilotująca specjalny syfon. Kiedy kieszeń gazu zostanie zlokalizowana, syfon zostaje opuszczony i zaczyna się pompowanie surowca. Jest to wyścig z czasem, gdyż pobór trwa do chwili, kiedy sploty macek nie staną się dość silne, by rozerwać sprzęt na kawałki. Jednak nawet tak pomysłowa i skuteczna metoda nie jest pozbawiona wad, ponieważ vv\dobycie odbywa się kosztem życia setek ludzi. Jeśli syfon pozostanie zbyt długo nad źródłem gazu, macki oplotą go z taką siła, że będą w stanie ściągnąć instalację z nieba. Zadanie zapewnienia czasu ekipie, odwiertowej należy do ciężko opancerzonych najemnitów, którzy odpędzają atakujące.macki. Pomimo stosowania różnych metod, straty sięgają niekiedy dwóch trzecich stanu osobowego. Na razie są one akceptował- (OpS ne, ponieważ zyski górują ponad stratami.

Światy plebejskie

Buntownicy podnoszą głowy, a władcy winę zwalają na naszą grzeszność, zamiast przyznać się do własnej niekompetencji. Fale Osnowy podchodzą coraz bliżej, a kardynałowie prawią kazania o piętrzącym się w naszych sercach złu, przez które rozgniewaliśmy Imperatora. Kiedy xenos biorą w niewolę naszych synów i córki, Najwyżsi Lordowie mówią, że sami jesteśmy sobie winni, podczas gdy Marynarka Imperialna gnuśnieje i zaniedbuje swoje obowiązki. Nie jest więc dziwne, że same gwiazdy brzydzą się władzy Terry. Ale jaki zaoferowano nam wybór, jaką ścieżką mamy podążyć, my, prawdziwi synowie Askellon?

- „Zmierzch i upadek sektora Askełlon", autor nieznany

Oprócz zacnych i trybutarnych światów, w skład sektora Askełlon wchodzą te, które określane są jako plebejskie. Prowadzące do nich szlaki przez Osnową są niebezpieczne, bądź przerywane. Częstokroć te planety odgrywają ważną rolą w przemyśle Askełlon i tylko zawodność szlaków żeglugowych nie pozwala ich zaliczyć do światów trybutarnych. jeszcze inne znajdują sią na takim odludziu, że ich mieszkańcy nawet nie słyszeli o Imperium lub floty ludzkości do jeszcze nich nie dotarł)'. Bez względu na to, władcy sektora uważają je za swoje lenno, nawet jeśli istnienie układu planetarnego potwierdza jedynie wyblakła, stara mapa.

Anioł KZ-8

0 tym systemie wiadomo bardzo mało. Jedyne znane badanie zostało wykonane przez nawigatorów z klanu Auriga, którzy uciekli z sektora Askełlon pięć stuleci temu. Zwiadowcy dynastii Surena odwiedzili układ, ale wyniki ich badań były mizerne i naznaczone szaleństwem. Istniejące informacje uważane są, w najlepszym przypadku, za niewiarygodne, nazywane bełkotem wariata, a w najgorszym, za pieśń utraconych nadziei. Wszystkie opisy zgadzają się co do jednego: w pobliżu macierzystej gwiazdy układu orbituje czarna, najeżona brontą forteca. Jej podobne do klifów płyty są pokryte rzeźbami posągami, otoczonymi przez gargulce, a kilometr za kilometrem zdobi je dziwne, pajęcze pismo. Forteca zdaje się być naszpikowana pylonami czujników i sensorów, które co do jednego wycelowane są w pusty rejon przestrzeni na granicy sektora. Tajemnicą pozostaje, czego mogą wypatrywać automatyczni strażnicy, kto zbudował fortecą i co może spowodować powrót jej pierwotnych właścicieli. Wedle doniesień, twierdza jest pusta, lecz duchy maszyn operujących niezliczonymi systemami uzbrojenia pozostają czujne. Ciche wrota próżniowe oczekują przybycia lub powrotu panów twierdzy.

Dalekie Draconis

Dalekie Draconis to system, który znajduje sią na samym skraju sektora Askełlon w pobliżu pojedynczego szlaku żeglugowego przez Osnową. Jego powierzchnią pokrywają morza, a krążący dookoła planety satelita jest tak gęsty, że powoduje nieprawdopodobnie silne przypływy Ilekroć przemierza niebo, powstaje ku niemu kilkusetmetrowa fala toksycznych wód. Ich masa jest tak ogromna, że dno po przeciwnej stronie planety zostaje odsłonięte. Cały proces trwa czterdzieści godzin.

Dalekie Draconis jest interesujące dlatego, że gdy morze sią rozstępie, na jego dnie odsłonięte zostają wielokilometrowe kompleks; ruin. Nikt nie wie, czy powstały' jako dzieło ludzkich czy obcych rak. ale są bardzo stare. Łączy je to, że budowle wzniesiono z jednakowego, białego marmuru, pokrytego obecnie wodorostami i morskimi żyjątkami. Pośród tych ruin można znaleźć niewielkie, metalowe przedmioty o dziwnych kształtach, które osiągają wysokie ceny pośród szlachty łaknącej tego, co nielegalne. Ich prawdziwe przeznaczenie pozostaje nieznane, ale znaleziska służą za podstawą do wy robu biżuterii lub niecodziennych rzeźb. Poszukiwanie tych artefaktów fn niebezpieczne zajęcie, nawet po tym jak odstąpią morskie wody. Na śmiałków czyhają drapieżniki, które na drodze ewolucji przystosowały się do okresowych zmian środowiska. Poszukiwacze muszą sią przed nimi bronić i sprawnie szukać artefaktów, bowiem wody morza niedługo powrócą i nie ma sposobu, żeby je powstrzymać.

Gamma Euclid 13

System Gamma Euclid 13 znajduje się na trudnej do przeprowadzenia granicy sektora Askełlon. Wielokrotnie odcinany od reszty układów przez Pandemonium, rzadko gości przyflyszów. Osiem tworzących go planet zdaje się być klonami: ich rozmiary, masa i większość charakterystycznych cech są niemal identyczne. Jedyne, co je od siebie odróżnia, to warunki panujące na powierzchni, ale mędrcy *Mechanicum* uw'ażają, że są one wynikiem odległości dzielącej ciało niebieskie od gwiazdy.

Wedle danych w archiwach, ludzcy odkrywcy odwiedzili tylko jedną z planet, trzecią od słońca Gamma Euclid 13. Charakterystyczne są dla niej zniekształcone formacje terenowe, pozbawione proporcji właściwych kątów, jakby postały' z woli jakiegoś szalonego boga. Ku niebiosom pną się przedziwnie spirale, łuki i wieże z kamienia. Jakby nie dość tym nienaturalnymi formacjom, to każda z ekspedycji padła ofiarą jakiegoś nieszczęścia, z reguły' wpadając na jednego ze strażników planety' Tylko nieliczni mieli szczęście przeżyć te starcia i powrócie, przekazując przerażające opowieści o istotach, które wypełzły z mroku.

Kul

Kul to planeta, znajdująca się za Portem Aąuila i zaliczana do światów, które popadły' w otchłanie herezji i szaleństwa ze względu na bliskość ' Pandemonium. Przez większą część swej historii świat byłuw'aiariy za prymitywny, pograniczny w swej naturze i nie budzący zainteresowania wielkich domów Askełlon. Jego mieszkańcy -cieszyli. się opinią zacofanych i głupich, zatem mało kto miał powód, żeby'odwiedzaetę planetę. Kiedy w połowie 38. tysiąclecia została odcięta przez burze Osnowy', nikt nie uronił łzy nad losem jej populacji. Wiek później sztorm ustał i jednostki Matynarki Imperialnej zostały' wysłane z Portu Lokhart, by sprawdzić, czy cokolwiek na powierzchni planety ocalało.

Wyniki rekonesansu W'prawłły' w osłupienie znawców Pandemonium. Powierzchnia została zniszczona, a wszystkie osady zrównane z ziemią. Zaścielały' ją też kości, które nie należały' do mieszkańców Kul, ale sądząc po mundurach, w które były obleczone, do żołnierzy regimentu Gwardii Imperialnej, zaginionego podczas podróży wiele wieków wcześniej. Zwiadowcy natknęli się także na wraki ich pojazdów. Kolejne ekspedycje nie odkryły losu rdzennej populacji, lecz wiadomo na pewno, że większość zginęła w wyniku nieszczęść i wypadków. Obecnie planeta jest objęta kwarantanną, która nie powstrzymuje agentów Bezimiennego Syndykatu przed wyprawami po artefakty i sprzedaży ich na terenie całego sektora.

Nurn Delta

Nurn Delta znajduje się na spiralnej krawędzi podsektora stygijskiego, z dala od uczęszczanych szlaków handlowych. Z tego powodu nigdy nie był zaliczany do jego pełnoprawnych światów. Dla szlachetnych domów sektora Askellon, jego smagane wichrami równiny zamieszkują dzikusy, które ledwie potrafią mówić, a jedyne co zajmuje tych barbarzyńców, to wzajemne rozbijanie sobie łbów kamieniami. Jeśli dodać do tego brak surowców naturalnych i faktyczne zacofanie populacji, trudno się dziwić, że statki z sektora nie odwiedzają tej planety. Na jej orbitę przybywają jednak inne okręty, przyciągane pewnymi szczególnymi powodami.

Raz na pokolenie, szlakami nieznanymi rodom Nawigatorów, nad Nurn Delta przybywa okręt wojenny ozdobiony malunkiem czystego: nieba i chmur. Niewielkie grupy olbrzymich wojowników zstępują na planetę. Czas i miejsce ich przybycia są objawiane na koniec poprzedniej wizyty

Wizyta niebiańskich wojowntkow oznacza, że plemiona zawierają pokój, a ich -wybrańcy rywalizują ze sobą, chcąc zdobyć przychylność gości. Zawody te trwają do chwili, aż przy życiu pozostanie tvlko jeden uczestnik z każdego plemienia. Goście wybierają spośród nich takich, których uznają za godnych przemiany Rozpoczyna się proces, który powodzi się w niewielkim stopniu, ale jego rezultatem może być włączenie nowego brata w szeregi niebiańskich wojowników.

Plemiona z niecierpliwością oczekują chwili, kiedy goście powrócą. Wielu twierdzi, że czas pomiędzy odwiedzinami jest sprawdzianem wiary, kiedy szczepy mają udowodnić swoją wartość, rzucając się w wir odnowionych konfliktów. Gdy nadchodzi pora kolejnych odwiedzin, napięcie osiąga szczytowy' punkt i rozładować może go tylko wizyta wojowników z nieba.

Gromada Różokrzyżowców

Wzdłuż centralnej granicy sektora Askellon ciągnie się sznur systemów, których gwiazdy są okrążane przez planety-pustkowia, na których kwitła niegdyś cywilizacja. Światy te są znane z ogromnych dolmenów z czarnego kamienia, które nieznani budowniczowie wybudowali w zamierzchłej prehistorii. Choć nie wiadomo kim byli, to pozostawili po sobie znaczną ilość artefaktów.

Martwe światy otoczone są przedziwnym polem psionicznym, które psiorjicy, potrafiący je znieść, opisywali jako skazę lub coś w rodzaju podskórnego rezonansu. Efekt jego działania mogą wyczuć także ci, którym brakuje zdolności dostrzegania pozazmysłowego, objawiał się swędzeniem skóry, czy niemożnością skupienia wzroku. W niektórych przypadkach jego efektem byty problemy z pamięcią cży napady psychotycznego szaleństwa. Psionicy jeszcze mocniej odczuwali działanie pola. Kiedy informacja zwrotna sygnału była silna, tracili zmysły, atakowali swoimi mocami wszystkich dookoła, bez względu czy towarzyszyli im przyjaciele, czy otaczali wrogowie.

Z tego powodu statki prowadzone przez Nawigatorów i szanujących się kapitanów, omijają'Gromadę szerokim lukiem. Na granicy każdego z systemów znajdują 'się boje, nadające bez przerwy wiadomość ostrzegawczą, odradzając podróż do wnętrza układu. Prawda jest taka, że szanujący się statek ma niewiele zgodnych z prawem powodów; żeby odwiedzić którąkolwiek z planet. Istnieją za to dziesiątki nielegalnych pokus, żeby wylądować na którymś ze światów. Gromada jest naturalnym siedliskiem dla wyrzutków, piratów' czy heretyków. Ci, którzy *i* fpędzą zbyt dużo czasu na którejś z planet układu zostają odmienieni, • tracą zmysły, a dusze zaczyna w ypełniać jakaś nienazwana moc.

Tuchulcha

System Tuchulcha nie pojawiał się przez stulecia na żadnych uświęconych mapach gwiezdnych, choć w pewmym momencie był celem operacji kolonizacyjnej kilku sprzymierzonych dynastii wolnych kupców. Ich celem było stworzenie bazy wypadowej na bezkresy nieznanej przestrzeni u granicy sektora. Operacją zawiadywał dom Roth, a dołączyły do niego takie dynastie jak Anzaforr czy Reil. Ambitny projekt miał przynieść niebotyczne zyski. Wolni kupcy byli przekonani, że ten rejon kosmosu był bogaty w nieodkryte relikty i skarby, które tylko czekały, żeby je znaleźć i zagarnąć. Zgromadzono więc ogromną flotę ekspedycyjną, wspartą wszystkim, co mogło być potrzebne do zabezpieczenia i rozwoju bazy po jej ustanowieniu. Na orbicie planety został umieszczony ogromny port kosmiczny i zaczęty się rozmowy na temat wciągnięcia do spółki wielkich rodów kupieckich Imperium, kiedy wszystkie plany zostały przekreślone w jedną noc.

Rozszalało się Pandemonium, o którym wcześniej sądzono, że nie sięgnie tak daleko. Sztorm nie miał sobie równych i odciął Tuchulcha od reszty systemu. Ostatnim statkiem, który opuścił orbitę planety, była niewielka, ale szybka fregata domu Roth. To, co załoga widziała w Osnowie, która zdawała się ścigać statek, nigdy nie zostało ujawmione, ale wieść głosi, że niedługo później kapitan i jego oficerowie wyszli w próżnię przez śluzę. Wszyscy, co do jednego stracili dusze i popadli w obłęd. Na skutek katastrofy dynastia kupiecka Reil nieomal popadła w ruinę i opuściła sektor, przeklinając lekkomyślność Rothów'. Kapitanowie wyruszyli szukać szczęścia na niezmapowanych bezkresach przestrzeni.

Tuchulcha pozostaje w objęciach Osnowy po dziś dzień. W-oczach tych, którzy są dość szaleni, by przez eter spoglądać w stronę planety, przypomina owada uwięzionego w bursztynie. Niektórzy powiadają,, że instalacje orbitalne pozostają nietknięte. Ich magazyny pękają w' szwach od skarbów przywiezionych z nieznanych rejonów, •które niczym przynęta mają wabić lekkomyślnych chciwców. Jeśli ktokolwiek wybrałby się po nie, popełniłby straszliwy błąd. Tuchulcha to świat demoniczny; całkowicie skąpany w' odmętach Osnowy. Piekielne • legiony kroczą po jego powierzchni, tocząc ze .. sobą boje i usługując kaprysom Niszczycielskich Potęg. Kiedy najpotężniejsze ze sług urosną w siłę, przebijają umęczoną błonę, rozdzielającą rzeczywistość od piekieł i wracają skąd przyszły, ciągnąc za sobą udręczone dusze. Ci nieszczęśnicy; którzy mają pecha *żyć* jeszcze na powierzchni Tuchulcha, ciągle wy- Tglądają zbliżających się demonów' i bez przerwy uciekają,

Za Tuchulchą leżą podobno systemy gwiezdne, w' które trudno uwierzyć. Na obszarze niewielkiego podsektora ścieśnione są układy planetarne, których liczba wystarczyłaby na utworzenie Kilku większych sektorów! lo, co się w nich kryje, pozostaje tajemnicą dla wszystkich, oprócz ■ szaleńców i przeklętych Proroków igfe Osnowy Prawda wyjdzie na jaw, gdy ostateczny przypływ Pandemonium /a- 4; leje sektor Askellon. .- 4 - ,...

Rozdział XI: Mistrz Gry

STOP!

Pozostała część tego podręcznika przeznaczona jest wyłącznie dla oczu Mistrza Gry.

Akolici powinni powstrzymać się przed dalszą lekturą, w przeciwnym wypadku odkryją tajemnice, których nie powinni znać.

Podczas każdej sesji z Dark Heresy jeden z uczestników musi wziąć na siebie odpowiedzialność bycia Mistrzem Gry, w skrócie MG. Jego rolą będzie ożywienie świata *Warhammem 40,000* poprzez kreowanie dodatkowych postad i nowych wydarzeń. Z tego rozdziału gracze szczegółowo dowiedzą się, co to znaczy być MG, jak również otrzymają szereg porad i narzędzi, które pomogą im w odgrywaniu tej roE.

Jak być MG

Wszyscy jesteśmy jedynie bronię w prawej ręce Imperatora.

– Anonim

^{♦♦istrz Gry to po części narrator, po części sędzia, a po czę-
M|4 m ści członek obsady. Na jego barkach spoczywa obowiązek
W ■^▼kreowania świata gry MG musi stworzyć i sportretować różnych BN-ów zamieszkujących ten świat, i współpracować z graczami, by wydarzenia z ich udziałem posuwały historię naprzód. Wymaga to zarówno wcześniejszego przygotowania materiałów, jak również pracy pdHczas każdej sesji poprzez rozwijanie i dostosowywanie opowieści do decyzji graczy; które mogą mieć na nią wpływ. MG może wykazać się w tym zakresie dużą kreatywnością i swobodą działania, choć w ostatecznym rozrachunku na sesję gry składa się wspólny wysiłek wszystkich jej uczestników. I choć Mistrz Gry, na wzór pisarzy, może tworzyć postacie lub aranżować sceny niczym reżyser filmowy, to musi on również współdziałać z graczami, aby każda rozgrywka była zabawą dla całej grupy. MG odgrywa w związku z tym również rolę swego rodzaju mediatora, który stara się zapewnić wszystkim równe szanse na branie czynnego udziału w przedstawionych wydarzeniach i czerpanie z tego przyjemności. Rozstrzyga przy tym wszelkie konflikty wynikające z interpretacji reguł. Dobry MG zapewnia płynny przebieg rozgrywki, upewniając się przy tym, że wszyscy gracze są zaangażowani w historię i dobrze się przy tym bawią.

Grupa

Każda rozgrywka w Dark Heresy kształtowana jest przez jej uczestników Zarówno MG, jak i gracze nieuchronnie odcisną na niej swoje piętno. Aby zapewnić wszystkim maksimum dobrej zabawy, w pierw-, szej kolejności należy przemyśleć kwestię dynamiki grupy i zastanowić się, jak najlepiej zaspokoić oczekiwania poszczególnych, uczesti ników.

Wybór Mistrza Gry

Grupa zasiadająca do gry w Dark Heresy musi w pierwszej kolejności wyłonić spośród siebie MG. To bardzo ważna rola, wymagająca niemałych nakładów pracy, która potrafi jednak dać ogromną satysfakcję. Najlepiej, by pozycję Mistrza Gry zajęła osoba zainteresowana prowadzeniem gry, choć należy przy tym pamiętać, że równie ważna przy wyborze jest rzetelna wiedza na temat obowiązujących zasad i dobra znajomość uniwersum *Warbammem 40,000.* Jeśli grupa korzysta z jednego Podręcznika Głównego Dark Heresy, rozsądnie będzie dać go MG na przechowanie, by ten mógł korzystać z jego treści podczas przygotowywania materiałów pomiędzy sesjami.

Style graczy

Oprócz wyboru MG, dobrym pomysłem jest przedyskutowanie z graczami, jakie są ich oczekiwania względem gry. Istnieje szeroki wachlarz motywów oraz wydarzeń, które można wykorzystać podczas gry w Dark Heresy i mało prawdopodobne jest, by grupa była w stanie skupić się na nich wszystkich. Jedni gracze wolą skoncentrować się na dworskich intrygach imperialnych wyższych sfer, podczas gdy inni wolą stawić czoła wszelkiego rodzaju szumowinom kopca z bronią w ręku. Poniżej znajdziecie szczegółowy opis kilku najpopularniejszych modeli rozgrywki.

Rozgrywka ukierunkowana na postacie

Wielu graczy chce, by ich postacie stanowiły centralny punkt gry. W związku z tym mogą MG podsunąć pomysł na BN-ów, których zna ich postać albo wymyślić posiadane względem innych zobowiązania oraz. żywione urazy MG może wpleść te pomysły do fabuły, •czyniąc zabawę bardziej ekscytującą. Być może Akolita posiadający dług wobec Bezimiennego Syndykatu zmuszony będzie przemycić nielegalne relikwie lub zaaranżować wypadek jednego z rywali tej organizacji. Tego typu osobiste motywy stanowią doskonałe narzędzie do angażowania gracza w rozgrywkę, ale MG musi uważać, by nie poświęcać zbyt wiele uwagi któremukolwiek z Bohaterów Graczy' kosztem innych.

Niektórzy Mistrzowie Gry wolą stale zmieniać ośrodek zainteresowania, dając graczom ich przysłowiowe pięć minut, podczas gdy inni starają się połączyć różne wątki w jedną całość. MG, który' zna swoich graczy i ich postacie, może wprowadzać nowe elementy z ich pomocą, dzięki temu historie nabiorą bardziej osobistego wymiaru. Na przykład, jakiś nieznajomy stwierdzi, że jest dawno zaginionym członkiem rodziny jednego z bohaterów lub zna mroczny sekret z przeszłości któregoś z jego bliskich współpracowników'

Rozgrywka ukierunkowana na walkę

Niektórzy gracze wolą toczyć walki na śmierć i życie z potężnymi wrogami, których starają się pokonać w' możliwie najbardziej wyszukany sposób. MG, chcąc wyjść naprzeciw tym oczekiwaniom, powinien przewidzieć w swoich planach miejsce dla takich przeciwni- • ków, przy okazji stawiając przed graczami nowe wyzwania taktyczne.

: Akolita, który do perfekcji opanował sztuki walki, może mieć kłopoty z nieuchwytnymi i mobilnymi przeciwnikami, podczas gdy dla wyborowego Strzelca problemem będą przeciwnicy doskonale korzystający z pozycji obronnych za osłonami. Jeśli tego rodzaju wyzwania nie ■przemaw iają do całej grupy' MG musi uważać, by mocniejsi prze- • ciwnicy zwyczajnie nie zmietli mniej wyspecjalizowanych Bohaterów' ó Graczy po drodze do najsilniejszego wojownika w' grupie, jak również prównoważye sesje pod kątem starć i wątków narracyjnych.

Rozgrywka ukierunkowana na śledztwo

Niektórzy gracze odczuwają dreszczyk emocji, gdy dokonują odkryć lub poznają tajemnice umożliwiające rozwiązywanie zagadek. Na szczęście Dark Heresy wpasowuje się -•. .. i-. *J* w tę stylistykę *f~',* o doskonale. Wielu prze- ¹ ■ ciwników, którym -G-T Akolici stawią czoła „ ~ y ; jako słudzy Inkwizycji, ■ b preferują okryć swoje - i ¹ machinacje całunem ta- - jemniczości, dzięki czemu łatwo połączyć sprytnego adwersarza lub przebiegły ¡«. >j> plan z istniejącymi zay , grożęniami. MG musi szczególnie uważać przy próbach angażowania graczy z zamiłowaniem do zagadek, którzy znają uniwersum *Warhammera...* ■. *40,000,* by pewne rozwiązania nie były dla nich nazbyt' oczywiste. Z drugiej strony nie każdy lubi domysły i dochodzenia; więc MG musi zawsze pamiętać o kilku , ‘ d oczywistych tropach,, które pchną fabułę do . przodu i pozwolą graczom uniknąć frustracji, gdy przeoczą bardziej subtelne poszlaki.

Rozgrywka ukierunkowana na intrygi

Nie zawsze najlepszym wyjściem będzie stawianie przed bohaterami oczywistych wyzwań w postaci rozwścieczonej bestii lub tajefnniczjkh kultystów Czasami lepiej postawić ich przed problemem, którego nie można rozwiązać z bojowym okrzykiem na ustach, zmuszając gracze do ruszenia głową, jeśli w ogóle będą chcieli myśleć o pokonaniu adwersarza. Niezwykle chwiejna równowaga imperialnej polityki sprawia, że nawet bliskich sprzymierzeńców trzeba czasami zachęcić do pomocy Niektórzy gracze doskonale radzą sobie z tego typu wyzwaniami i wolą z pomocą słów unikać kłopotów lub napytać sobie nowych. Ich przeciwnikiem może okazać się niechętny biurokrata, pompatyczny szlachcic lub bezczelny demagog, innym słowem ktoś, kogo pokonać można jedynie błyskotliwością i przekonującą retoryką. Potężne osobistości w rodzaju gubernatorów planet również będą dobrymi oponentami, jako że ich wpływy są dostatecznie silne, by bezpośrednia konfrontacja nie była możliwa. Należy przy tym pamiętać, żeby tego typu wyzwania nie angażowały jedynie najbardziej gadatliwego gracza i nie nudziły pozostałych.

Rola MG

Głównym zadaniem MG jest tworzenie historii (najczgs'ciej określanej mianem przygody lub narracji), w której udział biorę gracze. ™ .j. Wszystkie elementy fabularne nie związane bezpośrednio z BG są gfflfepod kontrolę Mistrza Gry. Musi on dostarczać informacji o miejscach i postaciach, reżyserować sceny działań, a także popychać naprzód 9'j. fabułę poprzez kreowanie nowych wydarzeń i konfliktów. Gdy BG 3J8P*) napotykają inne postacie, MG odgrywa ich role.

Przygotowując się do gry w Dark Heresy, MG powinien ^ próbować łączyć ze sobą przeszłe oraz przyszłe scenariusze, aby * dać graczom poczucie ciągłości i realizmu. Tego rodzaju narracja, powszechnie nazywana kampanią, pozwoli przekonać graczy, że ; biorą udział w żywym świecie, który reaguje na ich poczynania oraz I wpływy i pozwoli na znacznie dłuższe rozgrywki.

Podstawy

: Wziąwszy pod uwagę istotną rolę Mistrza Gry, niezwykle ważne jest, aby ten należycie przygotował się do gry. Zanim MG weźmie na siebie odpowiedzialność, powinien zastanowić się, czy poradzi sobie _ ‘ z poszczególnymi elementami tego zadania.

Poznaj zasady

. MG powinien najlepiej jak potrafi zaznajomić się ze wszystkimi zasadami dla sytuacji, jakie mogą zaistnieć podczas rozgrywki. Najlepiej, gdyby znal zasady równie dobrze lub nawet lepiej niż którykolwiek z graczy Jeśli podczas gry pojawi się problem z interpretacją zasad, MG powinien być gotowy rzeczowo rozstrzygnąć konflikt i przywrócić sesję na właściwe tory Niektórzy MG polegają w tym zakresie na lepiej zorientowanych graczach, ale czasami rodzi to obawy o stronniczość.

' Poznaj fabułę

W Dark Heresy Akolici są wysłannikami w służbie Inkwizycji, których zadaniem jest ochrona Imperium przed ukrytymi zagrożeniami. Jednakże będzie to trudne bez jakichkolwiek intryg lub wrogów. Za- F daniem Mistrza Gry jest dostarczyć te elementy, począwszy od opisu / ogólnej scenerii oraz poszczególnych miejsc, przez postacie antagonistów, sojuszników i przypadkowych gapiów, na heretyckich spiskach, które Akolici będą mieli za zadanie rozpracować i powstrzymać, kończąc. To narzędzia, dzięki którym MG tworzy świat przedstawiony. Trzeba przy tym pamiętać, że sesje stanowią grupowy wysiłek, dlatego Mistrz Gry powinien zawsze zostawić pole dla BG, których decyzje wpłyną na rozwój historii. Oznacza to, że nadmiernie drobiazgowe przygotowania lub zbytnie poleganie na pojedynczym elemencie fabu- ..... larnym może nastręczyć problemów, jeśli Bohaterowie Graczy nigdy y nań nie natrafią. MG musi przygotować się, mając na uwadze szeroki ogląd wydarzeń, tak by określonych detali, jak na przykład poszlak czy . BN-ów, mógł użyć w dowolnej chwili, zależnie od rozwoju sytuacji.

Przygotuj się

W wielu przypadkach MG jest odpowiedzialny również za to, by gra przebiegała płynnie także w innych aspektach, udostępniając grupie kartki do notatek, ołówki, kości i inne użyteczne pomoce. Niektórzy MG lubią przechowywać pomiędzy sesjami związane z grą materiały, przykładowo Karty Postaci. Tego typu drobnostki pozwalają wszyst- , kim skupić się na tym, co ważne, czyli na postępach w grze. Listę ■ : podstawowych rekwizytów potrzebnych do rozegrania sesji znajdziesz na stronie 13.

Zadania Mistrza Gry

Imperator to nasz Ojciec i nasz Strażnik, lecz my Jego także musimy strzec.

- Sebastian Thor

Poza ogólnym zrozumieniem swoich obowiązków, każdy Mistrz Gry powinien zapoznać się z określonymi sytuacjami i zasadami, by zyskać lepsze pojęcie w zakresie tego, jak prowadzić grę. MG musi być gotowy na wszystko, począwszy od pomocy przy tworzeniu postaci, kończąc na przejściu drużyny z etapu tajnego śledztwa do ostatecznej konfrontacji.

Przygotowanie do gry

Mistrz Gry wykonuje część pracy poza właściwymi sesjami gry. Choć wielu doświadczonych MG będzie w stanie zaimprowizować scenariusz od początku do końca, to większość z nich woli wcześniej przygotować dodatkowe materiały Dzięki temu podczas sesji jest im łatwiej skupię się na bieżących wydarzeniach, zamiast dzielić uwagę pomiędzy to co dzieje się teraz, a to co ma stać się za chwilę. Jest to . szczególnie istotne na początku kampanii, zanim gracze wypracują własny styl popychania wydarzeń naprzód.

Pomoc przy tworzeniu postaci

Tworzenie Bohaterów Graczy to przede wszystkim zadanie graczy. Niektórzy mogą nawet czuć się urażeni, że MG próbuje „mieszać” po niewłaściwej stronie stołu. Mimo wszystko nie oznacza to, że MG nie może, czy też nawet nie powinien, pomóc graczom w procesie..' tworzenia postaci, jeśli zajdzie taka potrzeba. Mistrz Gry może okazać wsparcie na kilka różnych sposobów bez nadmiernego ingerowania w sam przebieg kreacji bohatera.

Jednym z najprostszych sposobów jest przedstawienie skrótu zasad. To szczególnie ważny punkt dla grupy mającej do czynienia z Dark Heresy po raz pierwszy, zanim gracze zyskają okazję do przetestowania mechaniki w praktyce. Analogicznie, MG posiadający większą wiedzę na temat uniwersum *Warhammera 40,000* niż jego gracze, może przybliżyć im nieco szczegółów dotyczących galaktyki zamieszkiwanej przez BG. Mistrz Gry może również spróbować zbliżyć BG do siebie, zapoczątkowując dyskusję na temat ewentualnych wcześniejszych powiązań pomiędzy postaciami i notując potencjalne zalążki przygód wynikające z decyzji podjętych przy tworzeniu bohaterów.

Przygotowania przed sesją

Przygotowania nie kończą się wraz z rozpoczęciem kampanii. Przed każdą sesją warto odświeżyć sobie wydarzenia z poprzedniego spotkania, przejrzeć plany i wdrożyć nowe pomysły Nie istnieją żadne wytyczne w kwestii tego, ile czasu należy na to poświęcić, dlatego najlepiej rozpocząć od podstawowych przygotowań, a następnie przejść do bardziej szczegółowych zagadnień, o ile te wciąż będą wydawać się interesujące i przydatne.

Gracze często odwiedzają miejsca, których MG nie przewidział, lub popychają śledztwo *w* zupełnie niespodziewanym kierunku, dlatego przygotowania pod tym kątem są niezbędne. Mistrz Gry powinien mieć na podorędziu kilku nowych BN-ów i lokacji, by sprostać tego typu sytuacjom. Czasami zwykła lista imion wystarczy, by zaludnić - nowy obszar, gdy pojawią się w' nim Akolici. Przydatne będą również wcześniej przygotowane w'skazów'ki i poszlaki, dzięki którym, i noW'o odwiedzane miejsca będą dla graczy ciekawe. MG powinien •

elastycznie podchodzić do nieplanowanych wydarzeń - część z nich może nie mieć z głównym wątkiem nic wspólnego, podczas gdy inne odkryją przed graczami drugie dno istniejącego spisku. Niektóre motywy poboczne mogą nawet stanowić punkt zaczepienia dla nowych przygód, o ile gracze uznają je za interesujące. MG musi jednak stale kontrolować, jakie mroczne sekrety związane z danym scenariuszem znają Bohaterowie Niezależni, a już szczególnie tyczy się to BN-ów w niezaplanowanych scenach.

Prowadzenie gry

Podobnie jak w przypadku wszystkich dzieł narracyjnych, duży wpływ na wydarzenia w Dark Heresy ma jego konstrukcja i tempo. Aby nadać rozgrywce płynności, zasady przewidują dwa odmienne sposoby na śledzenie upływu czasu. Opanowanie obu trybów pozwoli podtrzymać zainteresowanie graczy i zapobiegnie sytuacjom, w którym sceny będą zbyt krótkie lub okażą się ciągnąć w nieskończoność.

Tryby gry

Wydarzenia gry można przedstawić w trybie sekwencyjnym lub w trybie narracyjnym. Szczegółowe informacje na ich temat znajdziesz , w Rozdziale VII: Walka oraz w Rozdziale VIII: Narzędzia narracyjne. O tym, kiedy zastosować każdy z trybów i jak przełączać się pomiędzy nimi, opowiemy poniżej.

Tryb narracyjny

Wszystkie wydarzenia poza trybem sekwencyjnym odbywają się w trybie narracyjnym, stanowiącym podstawowy tryb rozgrywki. Tryb narracyjny nie nakłada na MG i BG żadnych ograniczeń w kwestii kolejności czy ilości przeprowadzonych akcji. Możliwe jest, by określona liczba graczy lub BN-ów przyjęła nieco ważniejszą rolę w danym zdarzeniu lub scenie w trybie narracyjnym, a także, by gracze podejmowali akcje tak często lub tak rzadko, jak chcą (w granicach rozsądku). MG musi pamiętać, by w trybie narracyjnym angażować wszystkich graczy w bieżące wydarzenia. Powinien przy tym unikać sytuacji, gdy jakaś część grupy zaabsorbuje zbyt dużą część jego uwagi. Przewagą trybu narracyjnego jest jego płynność, dzięki której MG może reagować na poczynania graczy w bardziej naturalny sposób. Jednakże rozpatrywanie niektórych wydarzeń w trybie narracyjnym może okazać się niemożliwe, właśnie ze względu na jego luźny format.

Tryb sekwencyjny

. Tryb sekwencyjny dzieli czas na regularne odcinki, zwane rundami, które odpowiadają około pięciu sekundom czasu gry. Podczas każdej rundy Bohaterowie Graczy oraz istotni BN-i otrzymują szansę na działanie. Choć podstawowym zastosowaniem trybu sekwencyjnego jest walka, można go wykorzystać również wtedy, gdy konieczne okaże się szczegółowe kontrolowanie upływu czasu, w przypadku ' zastosowania regularnego cyklu działań wszystkich postaci lub w skutek jakichś powtarzalnym zjawisk. Przykładem sceny, która może korzystać z trybu sekwencyjnego, będzie podniebny pościg pomiędzy iglicami . miasta-kopca, próba przekonania ducha maszyny w uzbrojonym ładunku wybu-" / chowym albo ucieczka z płonącego budynku. Tryb sekwencyjny pozwala MG ■okiełznać nieodłączny chaos niebezpiecznych¹ wydarzeń, przy jednoczesnym utrzymaniu ciągłego napięcia poprzez ograniczone możliwości działania. ‘ : -

Tempo

Nadanie sesji odpowiedniego tempa wymaga od MG zrozumienia zasad działania trybu sekwencyjnego i narracyjnego. Jako że większość wydarzeń odbywa się w czasie narracyjnym, Mistrz Giy musi wiedzieć, jak popchnąć historię naprzód bez stosowania presji czasu. Konieczna będzie też umiejętność przykucia uwagi wszystkich graczn i unikania sytuacji, w której dana scena zbył mocno skupia się tyto na jednej części drużyny. Dodatkowo MG musi właściwie operować napięciem, pozwalając mu rosnąć i opadać w trakcie gry, co stanowi nieodłączną część narracji. Ostatecznie musi nauczyć się, jak właściwie przechodzić z jednego trybu czasu w drugi bez zakłócania rozgrywki.

Wykorzystanie testów

Podczas sesji większość akcji rozstrzygana jest za pomocą testu cechy lub umiejętności. Jednak nie w każdym przypadku rzut będzie konieczny do określenia rezultatu. Wykorzystanie testów w niektórych wypadkach sprawi, że gra stanie się mniej interesująca lub zrodzi ryzyko niepowodzenia w sytuacji, która powinna zakończyć się oczywistym sukcesem. Mistrzowie Gry powinni używać testów' jedynie w przypadkach, gdy zwiększy to atrakcyjność rozgrywki, niezależnie od szans na powodzenie akcji, nigdy zaś podczas wykonywania rutynowych działań bez żadnej presji. Nie ma podstaw, by żądać od gracza wykonania testu atletyki dla postaci idącej długim korytarzem, choć miałby on sens, gdyby ten sam Akolita uciekał przed ściągającymi go przeciwnikami. Testy są właściwe dla działań wykonywanych pod presją z zewnątrz, przykładowo gdy BG próbuje szybko odczytać infogrimuar danych zanim wrogowie wedrą się do skarbca.

Niektóre zadania, jak na przykład przeprowadzenie podstawowego rytuału naprawczego dla wytrzymałej maszyny jaką jest transporter opancerzony Rhino, są proste. Inne, jak wspinaczka po zewnętrznej ścianie strzelistej iglicy kopca, wymagają niemałych umiejętności. W ogólnym rozrachunku działania przeprowadzane bez presji z zewnątrz rzadko kiedy powinny mieć wwższy stopień trudności niż Ambitny (+0), znacznie częściej powinny być Zwyczajne (+10) lub łatwiejsze. Zadania bardzo trudne lub przeprowadzane w wyjątkowo niesprzyjających okolicznościach stanowią podstawy dla MG do podwyższenia poziomu trudności.

W pewmych wwpadkach rezultat testu jest łatwy do określenia, lecz często istnieje pewne pole do interpretacji w zależności od stopnia sukcesu lub porażki. Część testów posiada oczywiste konsekwencje dla w^ątkowo udanego lub nieudanego rzutu, przykładowo nieudana naprawa niestabilnego reaktora plazmy może wywołać niebezpieczne nagromadzenie energii i doprowadzić do wybuchu. W innych wypadkach wynik może być nieco subtelniejszy - wyważane drzwi wypadną z framugi lub postać przypomni sobie dodatkowe szczegóły w ważnej sprawie, które w przeciwnym wypadku pozostałyby nieodkryte. Jeśli wynik testu jest łatwy do wyliczenia, na przykład w przypadku szybkiego przeszukania pomieszczenia, warto rozważyć skalowanie rezultatów w zależności od stopnia sukcesu bądź porażki. W innym przypadku Mistrz Gry powinien pomyśleć nad dodaniem dodatkowych detali do wyników testu, który zakończył się przynajmniej trzystopniowym powodzeniem albo niepowodzeniem. Korzystanie-ze stopni sukcesów i porażek może pozytywnie wpłynąć na narrację przygody, a nawet pchnąć tworzoną przez graczy historię w' zupełnie nowym kierunku.

Testy umiejętności

Choć testować można zarówno same cechy jak i umiejętności, większość testów w Dark Heresy opięła się na tych , drugich. Cechy reprezentują potencja! bohatera w danytrt zadaniu, ale w większości wypadków działania postaci bardziej zależą od biegłości w danej dziedzinie niż od naturalnych predyspozycji. MG powinien używać testów cech Wedy, gdy niemożliwe będzie zastosowanie umiejętności. Przykładem takiego testu jest oparcie się działaniu trucizny - wrodzona Wy- - trzymałość bohatera może go uratować, lecz gdy toksyna dostanie się do organizmu jakikolwiek trening w niczym mu już nie pomoże.

Każda umiejętność posiada przypisaną cechę, której można użyć przf większości testów. Z reguły wskazane jest korzystać z jednej z tych cech przy testach danej umiejętności. W niektórych sytuacjach pojedyncza cecha może jawić się jako oczywisty wybór. Jednak pewne niecodzienne okoliczności lub pomysły pozwalają, a nawet wymuszają, wykorzystanie innej cechy. Przykładowo można argumentować, że test blefu przy próbie uchodzenia za szlachcica Szczytu należy wykonać przy użyciu Siły Woli, aby oddać niekwestionowaną aurę arogancji, która zniechęca do bardziej szczegółowe inspekcji, lub skorzystać ze Zręczności przy próbie imitacji języka ciała lub sposobu chodzenia konkretnej osoby. Choć tego typu pomysły mogą uatrakcyjnić grę, MG nie może pozwolić, by postać używała swojej najwyższej cechy do wszystkiego. Koniec końców nawet najbardziej wygadany bohater nie przekona wielkiego głazu, by ten zszedł mu z drogi.

Większość testów pozwala na użycie jednej lub dwóch cech. MG powinien wybrać przynajmniej jedną z nich jako opcję domyślną, gdyż niesprawiedliwe będzie tworzenie testu dla BG, dla którego MG nie posiada jasnego rozwiązania. Jeśli test wymaga wykonania określonej czynności, najlepiej będzie ograniczyć go do jednej cechy. Bardziej otwarte testy mogą posiadać więcej możliwości, dając Mistrzowi Gry pewne pole do sugestii przy dodatkowych wyborach.

Rozwiązywanie problemów

Czasami może się zdarzyć, że pomimo wysiłków i planów MG, pojawią się przeszkody zagrażające sesji lub nawet całej kampanii. Czasami działania BG pchną rozgrywkę w kierunku nieprzewidzianym przez Mistrza Gry, przez co fabuła utknie w martwym punkcie. W innych przypadkach dynamika grupy zostanie naruszona przez wewnętrzne konflikty Tego typu kwestie nie stanowią powodu dla porzucania gry, jako że większość problemów w grupie można rozwiązać, o ile tylko ludzie są skłonni ze sobą rozmawiać.

Improwizacja

Choć MG powinien jak najlepiej przygotować swój plan pod kątem potencjalnych zmian, praktycznie niemożliwe jest, by był gotowy na każdą ewentualność. Zdarza się, że niefortunny rzut albo nieprzewidziane działania BG przyniosą rezultaty, których MG sobie nie wyobrażał. Bardzo często można wybrnąć z tych sytuacji dzięki błyskawicznemu myśleniu, ale zdarza się, że po całym zamieszaniu Mistrz Gry zostaje z szeregiem luźnych wątków.

Istnieje kilka prostych sposobów na zaradzenie temu. Najłatwiej jest po prostu zakotnu- ' nikować graczom, że MG potrzebuje chwili na wprowadzenie poprawek, i zarządzić przerwę, pod- i czas której przygotuje nowy plan. W zależności od ilości potrzebnego czasu, może to oznaczać jedynie | wysłanie graczy' po szybką przekąskę albo przedwczesne zakończenie sesji. Oczywiście nie jest to idealne wyjście, szczególnie w tym ostatnim przypadku, ale większość graczy szybko zauważy, że tego rodzaju przerwa może wyjść grze jedynie na dobre.

Alternatywnie można bez przerywania sesji kupić sobie nieco czasu na planowanie, tymczasowo odchodząc od problematycznego motywu. Przeskoczenie do innego wątku fabularnego lub gracza nie uwikłanego bezpośrednio w problem może pomóc, podobnie jak wprowadzenie elementu zasadzki. W wielu książ- .' kach i filmach fabuła rusza z kopyta dzięki niespodziewanej scenie akcji lub dramatycznemu odkryciu, .i dokładnie tak samo działa to w grach fabularnych. •

W ostateczności MG może przerzucić część kreatywnej pracy na graczy. Jeśli działania BG sprawiły, że scenariusz zboczył z właściwych torów, być może mieli oni jakieś wyobrażenia tego, co będzie dalej. Nawet jeśli tak nie było, być może będą w stanie podrzucić jakiś trop lub zalążek pomysłu na to, jak pociągnąć historię dalej. I choć pomysły graczy nie muszą pokrywać się z planami MG, to wątpliwe jest, by rozmowa czemukolwiek zaszkodziła, może natomiast rzucić na sprawę zupełnie nowe światło.

Rozwiązywanie konfliktów

Chociaż gry fabularne z założenia mają stanowić rozrywkę i hobby, sytuacja wewnątrz grupy może czasami stać się dość napięta. Istnieje nawet prawdopodobieństwo, że konflikty między graczami związane z rozwojem sytuacji w grze zaczną żyć własnym życiem. Z kolei nadspodziewanie wysoki poziom trudności rozgrywki potrafi prowadzić do frustracji względem MG. Najważniejsze w takich sytuacjach to rozmawiać w sposób jasny i spokojny. Jeśli poszło o błahostkę, lepszym pomysłem będzie odłożenie próby rozwiązania problemu na koniec sesji, ale należy pamiętać, żeby tego rodzaju sytuacji nie pozostawiać bez rozstrzygnięcia.

W sytuacjach konfliktowych MG może służyć jako bezstronny mediator lub pozwolić na komentarze i krytykę ze strony graczy, którzy mają obiekcje wobec kierunku, w jakim zmierza historia. Lepiej jasno powiedzieć sobie o trapiących nas wątpliwościach niż dopuścić, by zepsuło to nam zabawę z gry, szczególnie że możliwe są sytuacje, w których ktoś - MG lub gracz - będzie zupełnie nieświadomy faktu, iż mógł sprawić komuś innemu kłopot. Zarówno gracze, jak i MG powinni dążyć do wzięcia odpowiedzialności na siebie. Należy unikać wzajemnych oskarżeń, jako że znacznie łatwiej osiągnąć kompromis, jeśli żadna ze stron nie czuje się szykanowana i nie obarcza nikogo winą.

Czasami uporanie się z problemem wymaga działań zupełnie niezależnych od gry, ale innym razem może to oznaczać zmianę planów MG lub nawet cofnięcie wydarzeń z przeszłości. Mistrz Gry nie powinien się wahać przy podejmowaniu takiej decyzji, jeśli ma to wpłynąć pozytywnie na rozgrywkę. Z drugiej strony gracze nie powinni traktować MG, jakby ten był na każde ich zawołanie, Zrozumienie stanowisk wszystkich stron jest kluczowe dla utrzymania przyjaznej atmosfery w grupie i czerpania przyjemności z gry

Tworzenie Inkwizytora

Powstań! Imperator ma dla ciebie zadanie...

- Z Powołania Inkwizytora Zaratha

'grupach, gdzie żaden z Bohaterów Graczy nie odgrywa roli Inkwizytora, obowiązek sportretowania tej postaci spada na » [1] MG. Narracyjna waga tej roli sprawia, że Inkwizytor będzie prawdopodobnie najważniejszym BN-em w kampanii, dlatego do jego kreacji należy dołożyć należytej staranności. Poniżej znajdziecie kilka najważniejszych pytań, które należy sobie zadać przy tworzeniu Inkwizytora, jak również kilka pomysłów na odpowiedzi.

Choć Inkwizytorzy całkowicie odcinają się od wcześniejszego życia, przyjmując nowe obowiązki, to żaden człowiek nie jest w stanie zupełnie uciec od swojej przeszłości. Inkwizytorzy rzadko kiedy wracają myślami do dawnych czasów, ale zawsze będą nimi naznaczeni. W związku z tym MG musi rozważyć, kim Inkwizytor był zanim stał się tym, kim jest obecnie. Ta w iedza może pomóc w sportretowaniu postaci i dodać głębi oraz kolorytu jej interakcjom / Akolitami. Wzią» szy pod uwagę, że rygorystyczny trening Inkwizytora jest w stanie ukształtować go równie mocno jak miejsce pochodzenia, tego rodzaju przymioty powinny mieć subtelny charakter i zazwyczaj będą maskowane innymi cechami jego osobowości. Trzeba przy tym uważać, by przeszłość Inkwizytora nie stała się centralnym punktem historii— esencją rozgrywki są Akolici i ich obecne dokonania.

Skąd pochodzi Inkwizytor?

W czystej teorii urząd Inkwizytora jest dostępny dla każdego obywatela Imperium, począwszy od najbiedniejszego pracownika fabryki, na najbogatszych przedstawicielach szlachty kończąc. Jednak chęci i wola potrzebne do osiągnięcia tak wysokiej pozycji są ekstremalnie rzadkie, wobec czego mało prawdopodobne jest, by choć jeden człowiek z całej populacji zamieszkującej świat-kopiec je posiadał, nie mówiąc nawet o możliwości ich wyrażenia. Mimo to Mistrz Gry nie powinien czuć się skrępowany przeszłością Inkwizytora. Jeśli nawet dana opcja wydaje się mało prawdopodobna, MG powinien pamiętać, że samo osiągnięcie tak wysokiej funkcji jest dostatecznie niezwykłe, by przyćmić wszelkie inne okoliczności.

Gdy MG zawęzi liczbę dostępnych opcji i określi pochodzenie Inkwizytora, powinien zastanowić się, jak przeszłość może wpływać na jego obecne spojrzenie na świat. Mało prawdopodobne jest, by Inkwizytor stanowił typowy przykład osoby zatrudnionej na swoim poprzednim stanowisku, wobec czego odpowiedź na to pytanie może drastycznie się różnić. Były oficer Marynarki Imperialnej może przywiązywać szczególną uwagę do zagrożeń czyhających w kosmosie albo skupia się na wyplenieniu śladów zepsucia wśród szlachty ze światów, które ochraniał. Z kolei były szlachcic może równie dobrze być śmiertelnie niebezpiecznym szermierzem nienawidzącym Czczej gadaniny, co intrygantem poruszającym się niezauważenie pośród imperialnej elity.

Oto kilka propozycji na pochodzenie Inkwizytora, które jednak w żadnym wypadku nie odzwierciedlają pełnego spektrum możliwości:

- Inkwizytor był urzędnikiem *Administtatum,* gdy odkrył spisek mający na celu ukrycie zakazanej wiedzy w świętych stogach danych i archiwach. Jego wcześniejsze doświadczenia sprawiają, że ma on w zwyczaju doszukiwać się nawet najmniejszych znaków ukrytej herezji. Pomimo drobiazgowości, nie ma skrupułów, by przewrócić do góry nogami imperialny porządek i oczyścić - źródło z plugawego zepsucia.
- Inkwizytor służył jako sierżant Gwardii Imperialnej i jako jedyny ocalał na obcym polu bitwy w obliczu przyprawiających o obłęd zagrożeń. Wynikiem tej desperackiej walki o przetrwanie była konieczność zastąpienia kilku jego kończyn i organów cybernetycznymi odpowiednikami, a także zajadła nienawiść względem obcych form życia.
- Inkwizytor, były kaznodzieja Eklezjarchatu, przeżył kryzys wiary po tym jak zbuntowany psionik ośmieszył go na oczach wiernych, przed czym nie uchroniły go błogosławione obrządki oraz katechizmy. Po tych wydarzeniach postanowił wydać walkę siłom Osnowy i rozpoczął badania nad Niszczycielskimi Potęgami, mając w zamiarze pokonać je ich własną bronią.

Co kieruje Inkwizytorem?

Chociaż wola działania w obliczu niebezpieczeństwa jest cechą wspólną wszystkich Inkwizytorów, to u poszczególnych postaci wynika z innych czynników. Dla niektórych to sprawa osobista będąca następstwem jakiejś straszliwej straty lub obawy przed przeszłością. Dla innych to rezultat pobożnego wychowania, połączonego z przykrymi doświadczeniami. Wielu Inkwizytorów działa bardziej ze zwykłego pragmatyzmu, aniżeli z poczucia obowiązku, zdając sobie sprawę z faktu, że przetrwanie ludzkości zależy od wykonania pracy, do której nikt inny nie jest odpowiednio przygotowany

Motywacja Inkwizytora powinna być jasno odzwierciedlona w działaniach. To podstawa jego istnienia i źródło siły MG powinien zadbać o to, by przekonaniami postaci nie dało się łatwo zachwiać. Jeśli usprawiedliwieniem Inkwizytora jest próba naprawienia jakiegoś błędu z przeszłości, powinna raczej być to kwestia jego percepcji aniżeli konkretny cel. Być może byłby w stanie dokonać rzeczy tysiąc razy straszniejszych niż to, co sam wycierpiał, w pogoni za ostatecznym przywróceniem równowagi. Motywacja powinna być też czymś, co Akolici są skłonni zaakceptować, dlatego rozmowa z graczami może Jekazać 'stą nieodzowna.

.Poniżej znajdziecie listę propozycji na motywację Inkwizytora, , lecz brnaimniej nie jest to zamknięty katalog:

V Inkwizytor spędził wczesne lata życia na studiowaniu Imperialnego Kredo, a potworności, których od tamtej pory doświad- . czył utwierdzają go tylko w przekonaniu o wyłącznym prawie ludzkości do wszechświata. Walczy więc z obcymi, mutantami i demonami, nieustannie pamiętając, że wraz z każdym zabitym łub wypędzonym wrogiem, oczyszcza on drogę do wniebowstąpienia poddanym Imperatora.

• Dawno temu jego świat niemal zniszczyła inwazja .*wnoś,* choć prawdziwymi winnymi śmierci milionów istnień byli niekompe- "'tentni i nieprzygotowani dowódcy miejscowych sił obronnych. Widząc, jak wielką cenę planeta zapłaciła za ich niepowodzenia, . a także zdając sobie sprawę z faktu, że nie każde urodził się, by odnie: !ć sukces, przyszły Inkwizytor poprzysiągł, że już nigdy Tlie hędzie trwał bezczynnie w obliczu nadciągającej katastrofy

- Kiedyś Inkwizytor był zupełnie innym człowiekiem, Akolitą w' służbie innego Inkwizytora. Odkrył jednak, że jego mistrz brata się z nieczystymi siłami, by osiągnąć swe cele, dlatego zmuszony był zabić mężczyznę, który wychował go na przyszłego Inkwizytora. Teraz próbuje naprawić wszelkie zło wyrządzone przez człowieka, który zawiódł jego zaufanie.

CO JEST SKŁONNY POŚWIĘCIĆ, BY OSIĄGNĄĆ CEL?

Panuje powszechne przekonanie, że nic nie jest w stanie stanąć Inkwizytorowi na przeszkodzie, i w mniejszym lub większym stopniu jest to prawda. Gdy Inkwizytor obierze cel, niewiele rzeczy może go powstrzymać. Jednak nawet najbardziej bezwzględny sługa Imperatora trzyma się reguł, które pomagają mu kroczyć tą krętą ścieżką. Każdy, kto jest dostatecznie paranoiczny, by przeżyć jako Inkwizytor wie, że obowiązki i zasady czasem stoją ze sobą w konflikcie i należy oceniać je na podstawie ich praw'dziwej wartości.

Bardzo często Inkwizytor staje jednak przed koniecznością poświęcenia czegoś bardziej namacalnego. Musi być gotowy ofiarować sprawie własne zasoby, w' tym rówmież Akolitów, by osiągnąć cel, nawet jeśli ma świadomość, że ich utrata zagraża przyszłym działaniom. W ten sam sposób musi umieć oszacować wartość każdego utraconego życia, każdej broni, a nawet każdego świata w obliczu skali problemu, któremu stawia czoła. Niektórzy Inkwizytorzy niechętnie poświęcają swoje zasoby w zamian za pojedyncze zwycięstwa i wolą zachowywać siły na długotrwałą walkę z ciemnością, podczas gdy inni bez mrugnięcia okiem skazaliby na śmierć miliony imperialnych obywateli, gdyby oznaczało to ratunek dla miliardów' innych.

MG musi również rozważyć, czy Inkwizytor jest gotowy zbrukać swoje ciało, honor lub duszę, aby zyskać moc potrzebną do osiągnięcia sukcesu. Niektórzy uw'ażają, że cena za użycie zakazanej technologii lub czarnoksięstwa jest zbyt wysoka, by uciekać się do takich narzędzi, podczas gdy inni nieskrępowanie poszerzają swój arsenał broni, jeśli tylko prcwadzi to do zagłady wrogów ludzkości. W ekstremalnych przypadkach należy zadać sobie pytanie, jak wtysoko Inkwizytor ceni własną duszę i czy byłby skłonny paktować z plugawymi *xenos* lub odrażającymi demonami, aby pokrzyżować plany sw'oim przeciwnikom.

Ograniczenia i wynikające z nich swobody mogą przyjmować różne postaci. Poniżej znajdziecie kilka przykładów' restrykcji, jakie Inkwizytor może na siebie nakładać, choć absolutnie nie stanowią one pełnego zestawoi możliwości:

- Inkwizytor zdaje sobie sprawę, jak rzadkie są planety nadające się do zaludnienia, dlatego nigdy nie usankcjonuje żadnego działania, które doprowadziłoby do zniszczenia jakiegokolwiek świata. Mimo wszystko może być zdolny do poświęcenia populacji danej planety, o ile później będzie można skolonizować ją na nowo.
- Wyjątkowo zazdrosny o swoje zaplecze Inkwizytor nie chce korzystać z własnych zasobów, jeśli ten sam efekt może osiągnąć. kosztem innych. Być może byłby skłonny przesunąć imperialne • środki z jakiekolwiek innej sprawty, niezależnie od jej: w'agi, aby jego misja zakończyła się powadzeniem.
- Inkwizytor jest gotowy zapłacić każdą cenę za zwtydęstw'o, dlatego spętał demona w' ciele żywiciela i zamierza wykorzystać go jako swą najstraszliwszą, tajną broń. Nie istnieje żadna granica, której nie przekroczyłby przy odpowiedniej motywacji.

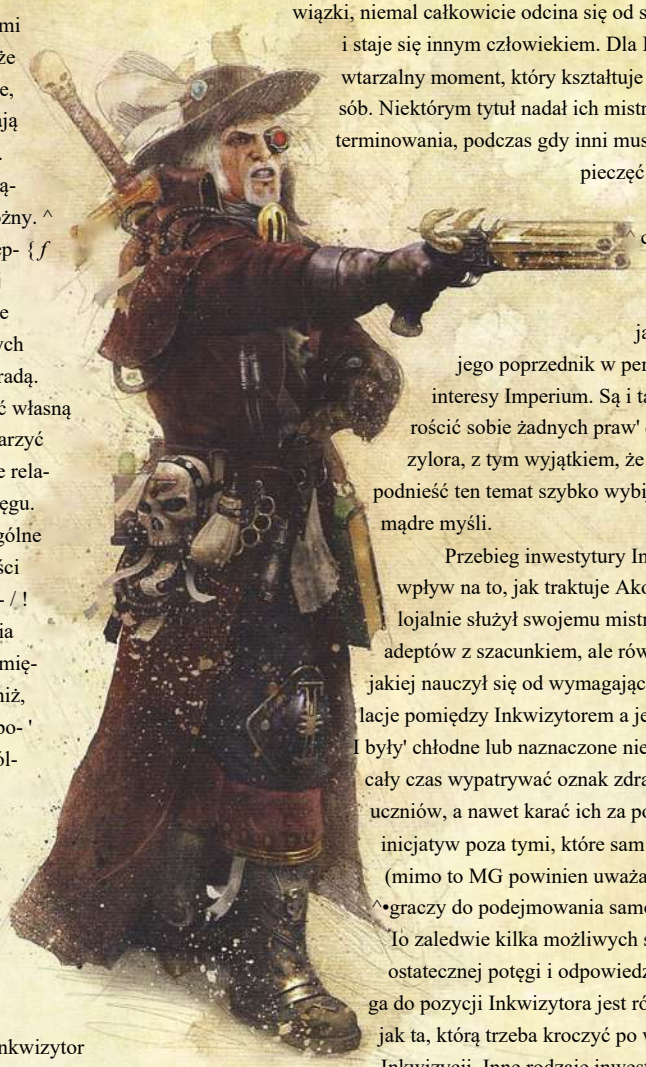
Do czego Inkwizytor wykorzystuje Akolitów?

Stosunki pomiędzy Inkwizytorem a służącymi mu Akolitami bywają zawiłe. Inkwizytor może przebywać tylko w jednym miejscu jednocześnie, dlatego walka z zagrożeniami, które pozostają poza jego zasięgiem, wymaga dodatkowej pomocy. Jednak stopień zaufania, jakim darzy Akolitów będących przedłużeniem jego woli, bywa drastycznie różny. ^ Niektórzy wolą osobiście wtajemniczać swoich adep- {ƒ tów w szczegół)' misji, dzięki czemu ci mogą lepiej radzić sobie z zagrożeniami. Inni zostawiają jedynie szczątkowe, zakodowane wiadomości w umówionych skrytkach, tym samym zabezpieczając się przed zdradą. Z czasem, w miarę jak drużyna zacznie udowadniać własną przydatność dla sprawy, Inkwizytor może zacząć darzyć Akolitów większym zaufaniem i zacieśni wzajemne relacje, dopuszczając ich do swojego wewnętrznego kręgu.

Ten aspekt Inkwizytora powinien mieć szczególne znaczenie dla MG w Dark Heresy, jako że skłonności przełożonego w przedmiotowym zakresie będą pro- / ! wadzić do zupełnie odmiennych stylów prowadzenia kampanii. Inkwizytor, który traktuje Akolitów jakżmięso armatnie, z pewnością wyśle ich na inną misję- niż, ten, który postrzega drużynę jako grupę uczniów i po- ' tencjalnych następców Poziom trudności poszczególnych zadań również może różnić się w zależności od tego, czy Inkwizytor ufa drużynie na tyle, by podzielić się swoimi sekretami i zasobami. Jeśli Inkwizytora cechuje wrogie usposobienie do. Akolitów, MG może pozwolić im na gromadzenie zasobów niezależnie od ich mistrza, by w przyszłości mogli przejąć po nim schedę, czy ich przełożony sobie tego życzy czy nie.

Kilka przykładowych metod, z jakich Inkwizytor korzysta przy kontaktach z Akolitami, znajdziecie poniżej, ale jest to jedynie niewielki wycinek całego wachlarza możliwości:

- Akolici nigdy nie spotykają się osobiście z Inkwizytorem, który zamiast tego przesyła im wytyczne z pomocą swojego wysłannika. Wspomniany posłaniec może nawet okazać się byłym Akolitą, niezdolnym do dalszej służby, którego rozkazy trzeba jednak wykonywać jakby' był samym Inkwizytorem.
- Inkwizytor utrzymuje rozległą siatkę kontaktów i sług na światach pod swoją opieką. Akolici otrzymali przywilej dostępu do zebranych informacji, w-' zamian za co Inkwizytor oczekuje od nich reakcji na wszelkie istotne doniesienia.
- Inkwizytor ściśle współpracuje z Akolitami, podróżując z nimi pomiędzy swoimi posiadłościami rozmieszczonymi możliwie najbliżej stref działali i pomagając w tworzeniu planów, które jednak niezwykle rzadko realizuje osobiście.



Jak został Inkwizytorem?

W chwili, gdy Inkwizytor w pełni przyjmuje na siebie nowe obowiązki, niemal całkowicie odcina się od swojej przeszłości i staje się innym człowiekiem. Dla Inkwizytora to niepowtarzalny moment, który kształtuje każdego na swój sposób. Niektórym tytuł nadał ich mistrz po długim okresie terminowania, podczas gdy inni musieli -wydrzeć świętą pieczęć z wciąż stygnących palców' swego mentora, ^ chcąc kontynuować jego dzieło. Być może Inkwizytor zdobył swoją pozycję siłą, po tym jak jego poprzednik w perfidny sposób zdradził interesy Imperium. Są i tacy, którzy nie powinni rościć sobie żadnych praw' do stanowiska Inkwizylora, z tym wyjątkiem, że każdemu, kto śmie podnieść ten temat szybko wybija się z głowy tak niemądre myśli.

Przebieg inwestytury Inkwizytora może mieć wpływ na to, jak traktuje Akolitów. Człowiek, który lojalnie służył swojemu mistrzowi, może traktować adeptów z szacunkiem, ale również z surowością, jakiej nauczył się od wymagającego mentora. Jeśli relacje pomiędzy Inkwizytorem a jego byłym panem I były' chłodne lub naznaczone nieufnością, może on cały czas wypatrywać oznak zdrady ze strony swoich uczniów, a nawet karać ich za podejmowanie własnych inicjatyw poza tymi, które sam uzna za bezpieczne (mimo to MG powinien uważać, by nie zniechęcać ^•graczy do podejmowania samodzielnych działań). Io zaledwie kilka możliwych ścieżek do uzyskania ostatecznej potęgi i odpowiedzialności, jako że droga do pozycji Inkwizytora jest równie kręta i wyboista jak ta, którą trzeba kroczyć po wstąpieniu w szeregi Inkwizycji. Inne rodzaje inwestytury na stanowisko Inkwizytora znajdziesz poniżej:

- Służąc swemu panu przez wiele lat, Inkwizytor nie miał żadnych ambicji, by objąć schedę po swoim mistrzu. Jednak kiedy jego podstarzały' mentor padł ofiarą spisku, został zmuszony przejąć po nim spuściznę, by w jego imieniu szukać sprawiedliwości.
- Inkwizytor jest w posiadaniu starożytnej pieczęci władzy, którą kolejni Inkwizytorzy przekazują sobie od niepamiętnych czasów., a przynajmniej tak twierdzi. Pieczęć jest w rzeczywistości doskonałą podróbką, którą sam stworzył, gdy obejmował urząd i poprzysiągł sobie, że nikt i nic nie stanie na drodze jego krucjaty, by chronić Imperium przed wewnętrznymi zagrożeniami.
- Inkwizytor zawsze ma przy sobie rozetę wykutą z ziemskiego granitu, którą trzyma w skrzyneczce chronionej polem siłowym. Jest to symbol woli samego Imperatora. By ją zdobyć, Inkwizytor zabił swego mistrza, po tym jak odkrył, że człowiek, któremu niegdyś ufał, planował zbezcześcić artefakt podczas rytuału mającego na celu spętanie sił Chaosu..

Sceny walki

Pokój? W obecnych czasach nie może być pokoju.

– Lord Dowódca Solar Macharius

Śrm.itna prawda 41. Millenium jest taka, że ludzkość jest osaSSlczona przez wrogów Jednym z zadań MG jest oddanie poczucia tego zagrożenia w grze i tworzenie scen rozpaczliwych starć z ich udziałem. Podstawowe zasady prowadzenia potyczek opisuje Rodział VII: Walka, ale poniżej znajdziesz kilka dodatkowych wskazówek na temat roli MG w tym zakresie.

Początek sceny

Jako że wszystkie sceny walki rozpatruje się w trybie sekwencyjnym, MG musi określić rezultat wszystkich narracyjnych akcji Akolitów' przed potyczką. Ważne jest *wy* raźne oddzielenie działań poza w'alką i podczas niej, ponieważ część graczy może wtykorzystać tę sposobność jako zaproszenie do przygotowania lub nawet użycia broni przed starciem. Należy unikać takich sytuacji i traktować je co najwyżej jako próbę zaskoczenia przeciwnika. W większości wypadków wszelkie akcje niezadeklarowane przed rozpoczęciem walki (jak również bardziej rozbudowane akcje, które zadeklarowano) zostają wstrzymane przez nieuchronne starcie.

Przygotowanie sceny

Oprócz przedstawienia najważniejszych elementów sceny, takich jak liczba i typ przeciwników, jak rówmież ich rozmieszczenia, MG powanien poświęcić chwilę na opisanie niezwykłych lub istotnych aspektów miejscowej scenerii. Zwrócenie uwagi na obiekty mogące służyć jako improwizowana zasłona lub broń sprawi, że sceny walki staną się ciekawsze, podobnie zresztą jak użycie potencjalnych zagrożeń w postaci urwisk lub nieosłoniętych kabli. Jeśli tego typu elementy znajdą się na polu walki, MG powinien poinformować o nich graczy Na niektóre rzeczy powinni wpaść sami, ale nie należy dopuszczać do sytuacji, gdy będą zupełnie nieświadomi własnego otoczenia.

Choć opisy MG powinny być jasne i wyczerpujące, to odrobina tajemniczości może nadać scenie właściwego tonu. Suche, oparte na samych zasadach przedstawienie przeciwników lub cech pola walki' może sprawić, że wypadnie ono blado i nijako. Zamiast tego należy próbować podkreślać szczegóły opisowe, a nie tylko kwestie czysto mechaniczne - być może warto zwrócić uwagę na miecz łańcuchowy przywódcy kultystów poprzez zobrazowanie nieustannego ryku jego zakrwawionego łańcucha lub położyć nacisk na żar buchający od roztopionego metalu w hucie, zamiast jedynie podawać łączną liczbę obrażeń, jakie postać odniesie przy zetknięciu z nimi.

Gotowość i zaskoczenie

Walka w Dark Heresy rzadko kiedy przypomina starcia na linii wojennego frontu. Bezpośrednie konfrontacje mogą poprzedzać różnego rodzaju fortele i podchody, wszystko czego można byłoby spodziewać się po wrogach V| Imperium, dlatego Mistrz Gry powinien próbować odzwierciedlić to poprzez wprowadzenie ó; elementu zasadzki lub przeciwników, którzy będą próbowali znaleźć możliwie najdogodniejszy moment do ataku na Akolitów. Niemniej jednak takie sytuacje mogą szybko się stać nieuczciwe względem graczy, jeśli MG nie przemyśli wcześniej swojej taktyki.

Aby przeciwnicy mieli realny szansę na zaskoczenie Akolitów, muszę posiadać pewną przewagę. Zasadzka będzie niemożliwa, jeśli nie będą świadomi obecności drużyny lub jej trasy przemarszu i nie będą dysponować sposobem na zatajenie swojej obecności, czy to przy wykorzystaniu naturalnych elementów terenu, czarnoksięskich sztuczek czy zaawansowanej technologii. Jeśli MG urządzi zasadzkę na Akolitów na otwartym terenie, gdzie nie ma możliwości ukrycia się, gra szybko stanie się wymuszona i nielogiczna. Z tego samego powodu żadna zasadzka nie powinna być niewykrywalna. BG zawsze powinni mieć szansę na zauważenie przyczajonych wrogów lub zareagowanie na ich poczynania. Najprostszym rozwiązaniem jest zarządzenie testu spostrzegawczości, choć przed przeciwnikami korzystającymi z bardziej ezoterycznych środków' chronić mogą inne metody - być może umiejętność wyczucia Osnowy pozwoli ostrzec ich przed niespodziewaną teleportacją.

MG powinien pamiętać, że Akolici również mogą korzystać z elementu zaskoczenia. Aby zasadzka się udała, muszą ją uprzednio zaplanować, podobnie zresztą jak ich wrogowie. Mimo to Mistrzowi Gry nie wolno niepotrzebnie utrudniać tego rodzaju działań. Fakt, że MG zna plany Akolitów, nie daje żadnych racjonalnych podstaw do tego, by tę samą wiedzę posiadali BN-i, którzy powinni mieć dostęp do tych samych sposobów na; uniknięcie zasadzki co Akolici, ale nic ponadto.

Inicjatywa

Pilnowanie kolejności działań jest kluczowe dla zapewnienia gładkiego przebiegu potyczki. Na szczęście mechanika dotycząca Inicjatywy jest dość prosta. Sprawy mogą się komplikować w przypadku dużych starć, gdy zajdzie konieczność śledzenia większej ilości uczestników. Jeśli Bohaterowie Niezależni kontrolowani przez MG (zarówno przyjaciele, jak i wrogowie) należą do jednego typu postaci, niezłym pomysłem będzie wykonanie jednego rzutu na Inicjatywę dla całej grupy. Przykładowo, oprócz oddzielnego rzutu dla każdego z Akolitów, możemy wykonać jeden rzut dla grupy sprzymierzonych *Adeptus Arbites,* jeden rzut dla grupy żołnierzy gangu z kopca i jeden rzut dla przywódcy gangu, który nimi dowodzi. Zasadniczo, po upływie kilku rund, MG może częściowo polegać na graczach, którzy pomogą mu pilnować kolejności. Po tym czasie powinni wiedzieć już, kto działa przed nimi i po nich, dzięki czemu łatwiej zachowacie porządek.

Prowadzenie scen

Zaplanowanie i poprowadzenie sceny walki to zadanie trudne, ale . też dające sporo satysfakcji. Walka w Dark Heresy powinna być ekscytująca, dlatego ważne jest, by Mistrz Gry właściwie nią pokierował. MG powinien nie tylko śledzić kolejność Inicjatywy, zdrowie BN-ów i zmiany stanów postaci, lecz ma także obowiązek stawiać graczy przed taktycznymi wyzwaniami, z których BG będą mogli wyjść zwycięsko. Obowiązkiem Mistrza Gry jest znalezienie złotego środka pomiędzy starciami, które będą zbyt łatwe, a przez to nieciekawe a potyczkami niemożliwymi do wygrania. Oczywiście nie oznacza to, że MG powinien unikać konfrontacji, podczas których BG bez trudu pokonają przeciwników lub takich, gdzie stawią czoła przeważającym siłom wroga, jako że tego typu sceny mogą stanowić istotny element przygody. Zbieranina zbirów, zdziesiątkowana przez jedną serię z karabinu automatycznego, może być częścią podstępu mającego na celu wciągnięcie drużyny w zasadzkę. Z kolei niespodziewany ostrzał ze strony ukrytych eldarskich Zwiadowców może odwieść Akolitów od pomysłu przeprowadzenia frontalnego ataku. Dzięki temu być może odnajdą zamaskowane skrzynie z bronią lub natrafią na kręcących się po okolicy agentów Bezimiennego Syndykatu.

Zarządzanie przeciwnikami

Co do zasady śledzenie statusu walczących wymaga kawałka papieru, tabelki lub innej metody prowadzenia notatek, ponieważ w trakcie , potyczek pojawia się wiele szczegółów wymagających uwagi MG. Najistotniejsze kwestie to Zmęczenie i liczba obrażeń każdego walczącego, podobnie jak zmiany dotyczące stanów (na przykład utrata krwi) i broni (na przykład przegrzanie). Pomocne będzie również za- ; notowanie Inicjatywy Kwestią kluczową jest odpowiednia organizacja notatek podczas walki, dzięki czemu unikniemy zamieszania. Bardzo frustrujące bywają dla graczy sytuacje, w których atak BG zamiast wykończ ć rannego wroga trafia w pełni zdrowego ze względu na ba- łagan w notatkach MG. Przygotowanie przed walką tabelki lub rejestru J pozwoli uporządkować te informacje. Mistrz Gry powinien przy tym pamiętać, żeby wykreślać lub w jakiś inny sposób oznaczać koniec .działania efektów stanów lub śmierć wroga.

Śledzenie stanów i obrażeń

Oprócz ogólnych notatek dotyczących statusu walczących, MG musi monitorować stany postaci i odniesione obrażenia. Niektóre stany (jak utrata krwi) wymagają nieustannej uwagi. Inne mają wpływ' jedynie na nowe efekty. MG ma obowiązek sprawdzić, czy któryś z efektów nie wymaga aktualizacji przy każdym kroku rozpatrywania Inicjatyw); jak również w wyniku zastosowania nowych rezultatów. Stany i obrażenia BG to oddzielna kwestia. MG powinien pilnować, by gracze nie zapominali o nich i notowali każdą istotną zmianę, choć co do zasadę powinien w tym zakresie na nich polegać. Nieco inaczej może to wyglądać w przypadku drużyn mniej zaznajomionych z zasadami (lub skłonnych do zapominania), kiedy to MG może bardziej zaangażować się w proces robienia notatek.

Taktyka i strategia

Odpowiednia taktyka (lub jej brak) może pomóc MG na dwa sposoby. Po pierwsze, używając przeciwników wyjątkowo przebiegłych lub bezmyślnych, może skalować poziom trudności sceny, gdyby okazało się, że jej rezultat będzie inny niż przewidywany. Jeśli BG ze zbyt dużą łatwością radzą sobie z poważniejszym przeciwnikiem, MG musi zastanowić się, co zrobić, by uczynić walkę nieco bardziej dramatyczną. Podobnie, jeśli słabi przeciwnicy robią sieczkę z BG, być może należy rozdzielić ich na dwie, słabsze grupy, usprawiedliwiając to nadmierną pewnością siebie.

Umiejętności taktyczne przeciwnika mogą stanowić również narzędzie narracyjne. Na pierwszy rzut oka tępe osiłki, które sprytnie wykorzystują element zaskoczenia i korzystają z ognia zaporowego, mogą okazać się kimś więcej niż pierwotnie się wydawało. Z kolei pewne taktyki mogą stanowić nieodłączną cechę poszczególnych typów przeciwników. Zwierzęcy wrogowie zwykle uciekną po odniesieniu poważniejszych obrażeń, podczas gdy nadzwyczaj fanatyczni antagoniści będą walczyć do ostatniej kropli krwi. Oczywiście nie oznacza to, że specyficzne taktyki oraz wyżej wspomniane elastyczne podejście do walki wzajemnie się wykluczają. MG może wykorzystać te pozorne niezgodności, by jeszcze mocniej zaangażować graczy w rozgrywkę, o ile zrobi to w sposób dostatecznie przekonywający. Jeśli gracze zaczną kojarzyć, że bestie zwyczajowo uciekają w obliczu większego zagrożenia życia, to ten jeden drapieżnik alfa, który' tego nie uczyni, zyska w ich oczach zupełnie nowy wymiar i z pewnością zostanie zapamiętany na długo.

Wykorzystywanie okoliczności

Istnieje szereg zmiennych, które mogą wpłynąć na przebieg starcia. Walka w zerowej grawitacji, całkowitej ciemności lub gęstej mgle może stanowić intrygującą i dramatyczną scenę. Lokalna topografia może dawać przewagę tym, którzy zajmą wyższą pozycję lub spowolni natarcie wrogów próbujących przedrzeć się przez trudny teren, i Wszystkie te elementy łącznie nazywamy okolicznościami bojowymi, a ich opis znaj- y dziesz na stronie 229 MG powinien / 4 się z nimi zapoznać, ale musi być gotowy' na wprowadzenie własnych rozwiązań, w zależności od pożądanego tempa walki ,< oraz planów narracyjnych.

Niektóre okoliczności bojowe stanowią wariacje na temat sytuacji, które mogą wystąpić kilkakrotnie w trakcie jednej sesji, na przykład, gdy przeciwnik lub BG zostanie otoczony przez wrogów w walce wręcz lub kiedy uczestnik starcia uzbrojony w broń dystansową chce wypalić do celu związanego walką z sojusznikiem Strzelca. Zaznajomienie się z tymi zasadami pozwoli MG wypracować bardziej efektywne taktyki dla BN-ów. Inne okoliczności bojowe mają związek ze specyficznymi warunkami panującymi na polu walki, jak nietypowa grawitacja, oświetlenie czy ukształtowanie terenu. Przy tworzeniu sceny, MG może wziąć pod uwagę jedną lub więcej takich okoliczności. Odpowiednio wykorzystane, przydadzą walce zupełnie nowej jakości. Rozrzucenie po polu bitwy ciężkich osłon może położyć nacisk na walkę wręcz lub zwyczajnie zmniejszyć siłę rażenia broni dystansowej, podczas gdy niebezpieczna przepaść może zmusić BG i BN-ów do większej ostrożności przy poruszaniu się po określonym obszarze. Jeśli gracze zaczęli tracić zainteresowanie scenami walki, to dobry sposób na ich urozmaicenie. Klimatyczne starcia zasługują na poświęcenie większej ilości czasu na ich przygotowanie.

Kończenie scen

W pewnym momencie konieczne będzie zakończenie sceny walki i kontynuowanie sesji w inny sposób. Najczęściej ma to miejsce, gdy wszyscy walczący po jednej stronie zostali pokonani lub uciekli. MG musi w takiej chwili dokonać odpowiednich rozstrzygnięć, by gra mogła toczyć się dalej. Może to zrobić poprzez szybsze zakończenie z góry przesądzonego starcia lub przez opisanie następstw walki po jej zakończeniu.

Kiedy następuje koniec sceny?

Choć niektóre drużyny preferują rzucać kostkami do momentu, w którym polegnie ostatni wróg, z reguły wskazane będzie zakończenie walki, gdy ta osiągnie etap dobijania przeciwników. Jeśli BG bez problemu radzą sobie z pozostałymi wrogami, wychodząc z tego bez większego szwanku, a do tego położyli kres wszelkim poważniejszym zagrożeniom, to o wiele bardziej satysfakcjonujące może okazać się opisanie ich triumfu w sposób narracyjny niż pozwolenie na dalsze szatkowanie konkurencji przy użyciu kości.

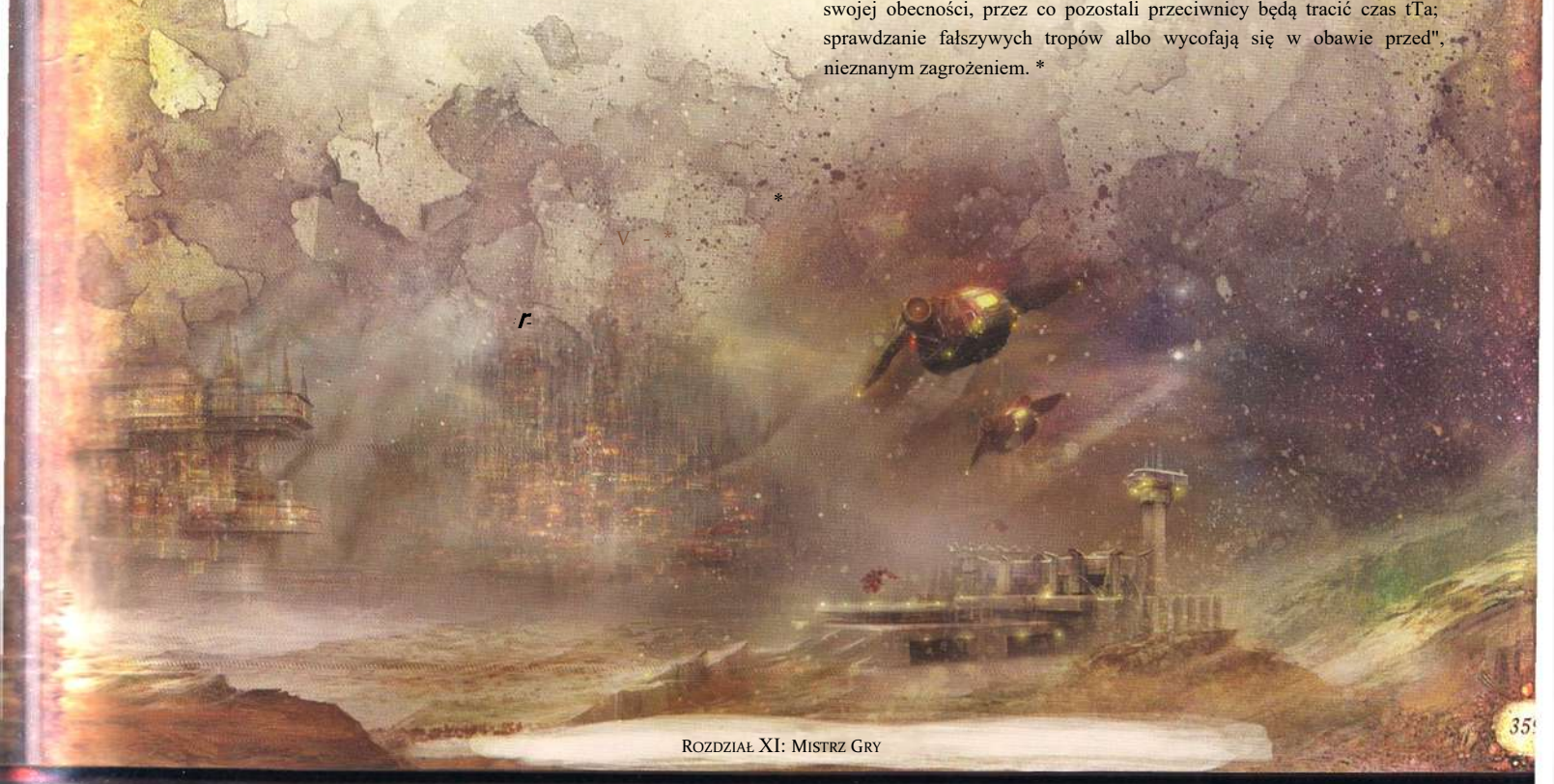
Przy okazji, zazwyczaj kiepskim pomysłem jest rozstrzyganie spotkań wyraźnie na korzyść BN-ów. Nawet jeśli szczęście ewidentnie sprzyja przeciwnikom, gracze prawdopodobnie zareagują nerwowo, jeśli zupełnie odbierze się im szansę na przechylenie szali zwycięstwa na ich korzyść. Jeśli MG obawia się, że dalsze stawianie oporu BN -om wkrótce przerodzi się w ostatni bój i przedwcześnie zakończy grę, może zasugerować graczom, że lepszym rozwiązaniem w tym wypadku bydaby kapitulacja. Nigdy nie powinien ich jednak do niczego zmuszać.

Konsekwencje sceny

Poza oczywistymi skutkami w postaci ran, zmęczenia czy nawet śmierci walczących, MG powinien odnotować również wszelkie inne rezultaty konfliktu. O części z nich należy poinformować graczy, przykładowo o fakcie przybycia miejscowych służb porządkowych lub rozsierdzonej tłuszczy Inne nie będą takie oczywiste, na przykład, gdy główny złoczyńca stojący za wydarzeniami dowie się o istnieniu Akolitów lub gdy pobliski cel zostanie zaalarmowany przez zgiełk bitewny. W tym ostatnim przypadku szczególnie przydatna może okazać się Tabela 5-5: Poziom hałasu broni (strona 148). Jeśli walka była szczególnie hałaśliwa, rozsądnym będzie obniżenie poziomu Subtelności drużyny

Nie wszystkie skutki sceny walki powinny być negatywne. Jeśli któryś z przeciwników przeżyje, Akolici mogą zyskać przydatne źródło informacji lub nawet kartę przetargową. Potężne uzbrojenie pokonanych wrogów może posłużyć do poszerzenia arsenału Akolitów (to czymnik, o którym zawsze należy pamiętać przy planowaniu spotkań). Przegrane starcie może wzbudzić grozę w niektórych przeciwnikach, dzięki czemu gracze uzyskają premie podczas testów przeciwko nim.
Z kolei pozbycie się wrogów szczególnie znienawidzonych przez miejscowych prawdopodobnie zwiększy lokalne Wpływy Akolitów

MG powinien też rozważyć, czy bezgłośna walka zakończona' zgonem wszystkich przeciwników również powinna mieć konsekwencje, przykładowo, w sytuacji, gdy przeciwnicy mieli złożyć raport, ale nie mogli tego zrobić ze względu na śmierć. Czy dana sytuacja wymiknie na korzyść lub niekorzyść Akolitów, będzie zależeć od okoliczności, ale zawsze może służyć podwyższeniu ich poziomu Subtelności, na tej samej zasadzie, co hałaśliwa potyczka służy jego obniżeniu. Koniec końców, bohaterowie pozbyli się wszystkich świadków swojej obecności, przez co pozostali przeciwnicy będą tracić czas tTa; sprawdzanie fałszywych tropów albo wycofają się w obawie przed", nieznanym zagrożeniem. *



Sceny narracyjne

Kontakt z obcymi rasami zawsze odnawia wiarę w ludzkość Głęboko wierzę, że zagraniczne podróże doskonale zawężają horyzonty:

- Helem Boesch

W większość scen podczas typowej sesji Dark Heresy rozgrywana jest w trybie narracyjnym. To najczęstsza metoda rozpatrywania akcji, począwszy od negocjacji, przez prowadzenie badań, na podróżach kończąc. Szereg pomocy do wykorzystania przy tego rodzaju scenach opisano w rozdziale VIII: Narzędzia narracyjne. Dodatkowe wskazówki w zakresie ich stosowania przez MG znajdziesz poniżej.

Pomoce narracyjne

Dostępne Akolitom zasoby w postaci Wpływu i Subtelności to doskonałe narzędzia do nakreślenia scenariusza. Oprócz ich indywidualnych zastosowań, obie te wartości mogę służyć jako instrument nadający ton śledztwu lub innemu zadaniu. Grupy o niskim Wpływie czy Subtelności mogę znaleźć się w sytuacji bez wyjścia lub będę traktowane jak mięso armatnie mające na celu odwrócenie uwagi od mniej oczywistych celów. Drużyny o wysokim Wpływie czy Subtelności prawdopodobnie prowadzę morderczę zabawę w kotka i myszkę, pociągając za sznurki w całym sektorze. Niski Wpływ i wysoka Subtelność może oznaczać wschodzące gwiazdy, dostatecznie rozsędne, by się nie wychylać albo cudem ocalałę grupę desperatów. Wysoki Wpływ i niska Subtelność cechuję wyjętkowo potężne drużyny - nie ma bardziej przerażającej rzeczy w Imperium niż gniew rozdrażnionego Inkwizytora, którego ogromny Wpływ nie wymaga żadnej dyskrecji. Ze wszystkich tych możliwości można czerpać inspirację dla narracyjnej strony trwającej kampanii, szczególnie, gdy wydarzenia znacząco wpływają na metody działania i zasoby drużyny, odmieniając jej styl gry, czego MG mógł nie przewidzieć, rozpoczynając kampanię.

Wpływ

Wpływ bohatera to coś więcej niż tylko środek do osiągnięcia celu. Reprezentuje on również jego pozycję w imperialnej społeczności oraz znajomości wewnętrz najważniejszych organizacji i koterii w całym Askelion (a nawet dalej). Postać z wysokim Wpływem to osobistość, którę dobrze poinformowani i potężni rozpoznaję natychmiast, jeśli bohater nie podejmie żadnych kroków w celu ukrycia swojej tożsamości. I odwrotnie, osoby, które uważaję siebie za wpływowe, prawdopodobnie zignoruję BG o niskim Wpływie, traktując ich jako nieistotne pionki.

Może to ubarwić interakcje Akolity z BN-ami, oddziałując na ich poczętkowe usposobienie lub nawet na sarnę chęć lub niechęć do obcowania BN-a z Bohaterem Gracza. Urodzeni pochlebcy mogę się garnęć do wpływowych protagonistów, natomiast postacie bardziej niezależne będę ich unikać, chroniąc tym samym tę odrobinę posiadanej wolności osobistej. Analogicznie, możni i potężni zatrzasnę drzwi przed nosem BG o niskim Wpływie, natomiast wyniośli szlachcice oraz elitarni marszałkowie nie będę brać ich na poważnie.

MG może odzwierciedlić ten fenomen w grze aktywnie lub reaktywnie - BN-i będę odpowiednio reagować na Wpływ Akolitów lub to sami gracze będę dyktować, kiedy chcę skorzystać ze swojej reputacji, by zrobić odpowiednie wrażenie. W większości wypadków najlepiej połęczyć te dwie metody. MG powinien pozwolić na wykorzystanie Wpływu jako narzędzia, między innymi w scenach spotkań lub śledztwa, gdy konieczne będzie wpłynięcie na kogoś, ale ma obowięzek pamiętać, by miały one również niebezpośredni wpływ na wydarzenia. Akolici nie przestanę nagle być ważnymi postaciami, tylko dlatego, że wynika to z potrzeby chwili, potencjalnie krzyżując ich plany. Żądni władzy szlachcice, przykładowo, mogę szukać sposobów na zwiększenie własnego prestiżu poprzez udaremnienie ich tajnej operacji, podczas gdy agent Bezimiennego Syndykatu może chcieć zyskać sławę, zabijając budzęcych postrach Akolitów.

Subtelność

Subtelność, z jakę działa grupa, powinna mieć duży wpływ na sposób przedstawienia scenariusza przez MG. Gracze preferujący skryte metody działania zupełnie inaczej podejdę do wydarzeń niż ci, którzy wolę bardziej hałaśliwe i bezpośrednie podejście. W związku z tym może się okazać, że na pewne tropy, które przeoczy grupa, obawiająca się o zdemaskowanie, z łatwością wpadnę bohaterowie gustujący w rozwiązaniach siłowych. W zależności od sposobu działania postaci, gracze mogę zwracać uwagę na zupełnie inne aspekty scenariusza. MG może to do pewnego stopnia kontrolować, od czasu do czasu stosując modyfikatory do poziomu Subtelności drużyny. Pozwalając na nieco większą swobodę w kwestii tego, co kwalifikujemy jako otwarte akcje, MG może zachęcić graczy do bezpośredniego stawienia czoła zagrożeniu lub może ostrzec ich przed faktem, że obrany kierunek działania wpłynie na poziom Subtelności drużyny.

Co do zasady MG powinien traktować Subtelność jako istotny, ale nie najważniejszy, czynnik. Znaczące akcje, powzięte w celu zmiany metod stosowanych przez drużynę, powinny mieć odzwierciedlenie w poziomie Subtelności, jednak jego zbyt częste zmiany mogę okazać się mylące lub trudne do monitorowania. Wyjąwszy nagłe, gwałtowne zmiany w sposobie działań Akolitów, najlepiej ograniczyć się do mniej więcej trzech zmian poziomu Subtelności na sesję lub maksymalnie **10**-punktowych odchyleń od poziomu z początku sesji. Niewielkie wahania tej cechy mogę wynikać z otwartego noszenia egzotycznej broni, zbroi o nietypowym wyglądzie lub innych rzucających się w oczy elementów (szczególnie w miejscach cechujących się dyskrecję, jak kryjówki przestępców czy nielegalne sklepy). Zmiany te mogę wyjść na dobre (przykładowo imponując przywódcy gangu) albo na złe (płosząc informatora przed umówionym spotkaniem). Jednocześnie efekt nie musi być natychmiastowy. Być może musi minąć trochę czasu zanim wieści o strzelaninie rozniosę się po całym kopcu.

Wpływ Subtelności może objawiać się też inaczej niż tylko premiami do subtelnych lub jawnych akcji opisanych na stronie 271. MG może dowolnie zmieniać Usposobienie BN-ów, w zależności od tego, co konkretna postać myśli o sposobie, w jaki operuje dana grupa. Subtelność można nawet powiązać z Wpływem. Wysoka Subtelność może pomóc przy testach Wpływu, na przykład przy nabywaniu czarnorynkowych dóbr albo zakazanych grimuarów, podczas gdy niska Subtelność może ułatwić podburzenie tłuszczy, gdy BG zaczną się powoływać na autorytet Inkwizycji.

Wpływ Inkwizytora

W procesie tworzenia Bohaterów Graczy, MG powinien przygotować dla drużyny postać Inkwizytora, o ile w tej roli nie wystąpi żaden z BG. I choć ten BN może pojawiać się osobiście niezwykle rzadko, o ile w ogóle, to w toku śledztwa Akolici mają możliwość powoływania się na jego Wpływ. Inkwizytor może być postacią znaną w całym sektorze lub tylko w kręgu zaufanych osób, ale jego poziom Wpływu zawsze powinien być wysoki, odzwierciedlając tym samym wagę jego urzędu. Generalna zasada jest taka, że na początku kampanii winien on odpowiadać mniej więcej dwukrotności średniej wartości Wpływów Akolitów. MG może go jednak dowolnie modyfikować, jeśli pasuje to koncepcji kampanii i założonych celów

Gdy Akolici powołują się na Wpływ Inkwizytora, wykorzystując zasady opisane na stronie 270, MG powinien zdradzić bohaterom jego poziom. Mistrz Gry nie ma obowiązku podawać pełnej wartości. Inkwizytor mógł na przykład zataić część swojego Wpływu, tym samym uniemożliwiając przeciwnikom ujawnienie własnego zaangażowania w sprawę. Zgodnie z zasadami, powołanie się na imię mistrza obniża Subtelność drużyny o 2. MG ma prawo stosować również inne konsekwencje, jeśli stwierdzi, że Inkwizytor mógłby uznać działania bohaterów jako zbyt fiywolne lub niepotrzebne. Niezaradni Akolici muszą się liczyć z odcięciem od zasobów, wydaleniem ze służby albo czymś jeszcze gorszym. Inkwizytor, ceniący sobie dyskrecję, może być szczególnie poirytowany tego typu sytuacjami i uniemożliwi bohaterom korzystanie z pomocy na czas pokuty Mistrz Gry nigdy nie powinien pozwolić Akolitom na zyskanie przekonania, że Inkwizytor zawsze wyciągnie do nich pomocną dłoń.

Wpływ Inkwizytora może i powinien zmieniać się w trakcie *i* kampanii. Jego wartość będzie zależeć od działań Akolitów, rosnąc i malejąc w zależności od odniesionych sukcesów i porażek. Znaczenie w tym wypadku może mieć również poziom Subtelności drużyny. Mało subtelne działania sprowokują bardziej drastyczne zmiany, podczas gdy duża doza Subtelności pozwoli uniknąć nadmiernego rozgłosu. MG może dokonać tych zmian podczas przydzielania innych nagród i kar Akolitom, a następnie powinien zanotować je na przyszłość, by jeszcze bardziej rozwinąć historię Inkwizytora. Co do zasady, wszelkie wahania tej wartości powinny być proporcjonalne do zmian we Wpływach Akolitów, ale MG ma prawo przeanalizować wszystkie wydarzenia w przygodzie, by dokonać tej decyzji w tajemnicy Czy Akolici zaimponowali lub zaleźli za skórę potężnym osobistościom? Czy działali w najlepszym interesie ludzkości, czy tylko z samolubnych lub tchórzliwych pobudek? Czy próbowali poszerzać własne zaplecze, czy też nieustannie prosili o pomoc innych? Wszystkie te rzeczy i wiele innych powinny znaleźć odzwierciedlenie w zmianach poziomu Wpływów Akolitów', a co za tym idzie również samego Inkwizytora.

MG ma możliwość modyfikowania tej wartości także w oparciu o wydarzenia narracyjne, być może jedynie zasłyszane przez Akolitów, które posiadają związek z kwestiami leżącymi w kręgu zainteresowań Inkwizytora (a nierzadko również innych jego Akolitów'). Innym razem Inkwizytor może zostać poważnie raniony, zdradzony lub nawet wzięty w niewolę, tym samym ograniczając przydatność jego Wpływu dla drużyny Przy okazji stanowi to doskonały zalążek do nowej przygody lub nawet całej kampanii. Jeśli MG tak postanowi, Inkwizytor może posiadać linie kredytowe na światach, które Akolici mają zbadać, o czym nie omieszka wspomnieć w wytycznych misji. Może się to przełożyć na premie w testach Rekwizycji przy pozyskiwaniu niezbędnych zasobów, tymczasowy wzrost Wpływów do wykorzystania w danej lokacji, a nawet na podstawowe wyposażenie potrzebne do przetrwania. Przykładowo, wizyta w najwyższym sądzie Juno może wymagać od Akolitów odpowiedniego ubioru, gustownej kwatery oraz środków pozwalających na podtrzymanie przykrywki. Alternatywnie, jeśli bardziej odpowiada to charakterowa Inkwizytora, może on nie zrobić dla Akolitów zupełnie nic, podkreślając, by polegali jedynie na swoich zasobach. Obie wersje są jednakowo dobre. Najważniejsze, by gracze z wyprzedzeniem znali poglądy swojego mistrza w tej materii (na tyle, na ile Akolici mogą poznać prawdziwe zdanie Inkwizytora w jakiejkolwiek sprawie), by uniknąć zamieszania, gdy BG zaczną prosić o wsparcie finansowe, choć nie mają żadnych szans na otrzymanie go.

SCENY SPOTKAŃ

Każdą scenę, w której nacisk położony jest na interakcję pomiędzy BG a jednym lub wieloma BN-ami, można określić mianem sceny spotkania. Sceny te mogą znacząco różnić się między sobą wymową i stylem, począwszy od przesłuchania schwytanego heretyka, a na delikatnych gierkach politycznych podczas balu wydanego przez imperialną szlachtę kończąc. Od strony mechanicznej są one znacznie prostsze niż sceny walk oraz innych niebezpiecznych sytuacji, ale konieczność wykreowania ciekawych i realistycznych BN-ów wymaga od MG równie dużego skupienia uwagi.

Sceny spotkań w narracji

Podobnie jak w przypadku każdej innej sceny w grze, istotą sceny spotkania powinien być fakt, że ktoś czegoś chce. Jednak, podczas gdy z reguły' wiadomo, czego pożądają przeciwnicy w scenie walki (zazwyczaj głów Akolitów na srebrnej tacy), sceny spotkania nie muszą być równie oczywiste. Im scena w zamiarze ważniejsza i dłuższa, tym mocniej Mistrz Gry powinien kontrolować rodzaj i przepływ informacji.

Jeśli scena nie ma zbytniego znaczenia z narracyjnego punktu widzenia, MG może postawne na prostotę. Kupno karabinu laserowego rzadko kiedy wymaga skomplikowanych negocjacji lub ukrytych motywacji. Potencjalny konflikt w scenie spotkania może jednak zakładać konieczność wykorzystania manipulacji lub oszustwa, jeśli zainteresowane strony posiadają odmienne pragnienia. Jeśli cele Bohaterów Graczy są zgodne z dążeniami BN-ów,' dana' scena może służyć dalszemu cementowaniu poczucia jedności i wzajemnego zaufania lub potencjalnemu wytworzeniu przyszłego konfliktu. Trzeba jednak pamiętać, że w ogólnym rozrachunku nie warto poświęcać zbyt wiele czasu i uwagi sytuacjom, gdzie wszyscy zgadzają się ze sobą, kiedy mogliby aktywnie wcielać swoje pomysły w życie.

Odgrywanie **BN-ów**

Dana scena spotkania jest z reguły równie interesująca co zaangażowane w nią postacie. I choć gracze mogą wziąć część tej odpowiedzialności na siebie, Mistrz Gry musi sprawić, by każda scena bvła świeża i zajmująca, dzięki nowym lub pow racającym BN-om. Mało istotnych Bohaterów Niezależnych można sportretować przy użyciu zaledwie dodatkowego koloru lub szczególnej,-,-?* cechy, na przykład nietypowego manieryzmu lub osobliwego wyglądu. Dla takich postaci coś równie mało znaczącego," jak specyficzne powiedzonko lub element ubioru, wystarczy,[1], by nadać im odpowiedniej unikalności. Jednak BN-i, którzy w zamierzeniu bfdą prowadzić złożone lub powtarzające się interakcje z Akolitami, w'ymagają lepszego przygotowania.

Jedną z. najważniejszych rzeczy, jaką należy przemyśleć przy tworzeniu istotnego BN-a są jego dążenia, zarówno w znaczeniu ogólnym, jak i w odniesieniu do Akolitów. Znajomość zamiarów Bohatera Niezależnego w danej scenie znacząco ułatwi stworzenie przekonującej i realistycznej kreacji i pomoże w doprecyzowaniu innych szczegółów. Wiedza dotycząca celów i wartości BN-a może stanowić doskonały punkt zaczepienia przy tworzeniu rzucających się w oczy i barwnych detali. Oddany sługa Imperatora może przywoływać imiona świętych przy każdej okazji lub nosić świętą relikwię na szczęście oraz dla ochrony, podczas gdy chciwy książę kupców zapewne będzie przyodz.iewał się w bogate stroje i nie będzie go interesowało nic, co nie będzie związane z zyskiem. Konsekwentnie wykorzystane szczegóły nadadzą BN-owfi życia i realizmu, z kolei elementy będące pozornie nie na miejscu mogą stanowić przydatne wskazówki dla spostrzegawczych graczy

Wykorzystanie Osobowości

Zasady dotyczące Osobowości opisane na stronie 277 mogą pełnić kilka funkcji, w zależności od rodzaju BN-a oraz skłonności MG. Najłatwiej po prostu wykorzystać przykładowe Osobowości, by ożywić interakcje z mniej istotnymi BN-ami. Mogą one służyć zarówno urozmaiceniu opisów na poziomie narracyjnym, celem zróżnicowania postaci, jak i zwiększeniu poziomu ich szczegółowości. Jeśli MG wyrobi u siebie taki nawyk, szybko przekona się, że jest on przydatny przy tworzeniu dodatkowych profili Osobowości, obejmujących większą liczbę archetypów lub sytuacji. Przykładowo, zamiana części ' modyfikatorów w Osobowości uległej zaowocuje stworzeniem profilu ■ osoby nerwowej, np. lękliwego świadka lub tchórzliwego jeńca. Alternatywnie, MG może po prostu wykorzystać profil uległy i w pewnych okolicznościach zastosować modyfikatory sytuacyjne.

Osobowości mogą służyć również nadaniu mechanicznej głębi bardziej szczegółowym BN-om. Ostatnią rzeczą, o jakiej marzy MG, . który spędził dłuższy czas na kreacji ważnej postaci, jest wpadka przy prezentacji BN-a na sesji. Niektórzy Bohaterowie Niezależni idealnie wpasowują się w istniejące osobowości, podczas gdy inne, nietypowe postacie, jak obcy czy obłąkani kultyści, bardziej skorzystają przygotowaniu icli zestawtt cech od podstaw. Większość istotnych BN-ów wypada gdzieś pomiędzy archetypami, pozwalając na wykorzystanie istniejącego zestawu modyfikatorów w' zestawieniu z kilkoma dodatkowymi •aarzędziami, które będą odpowiadać ich szczególnym upodobaniom. . Inne opcje zakładają wykorzystanie modyfikatorów w związku ze statusem społecznym mówcy, a nawet wykorzystanie Subtelności w formie sodniiennych reakcji na subtełpe bądź otwarte metody działań.

MG zawsze powinien starać się, by elementy mechaniki t^ynikającc Osobowości BN-a pozostawały zbieżne z opisem narracyjnym. Jeśli MG uprzednio ustalił, że agresywny Bohater Niezależny jest łasy na komplementy, nie powinien stosować kar do testów przekonywania przy próbach pochlebstw, tylko dlatego, że napisano tak *w* wytycznych tego profilu. Opracowanie własnych Osobowości lub zestawów modyfikatorów może pomóc w takiej sytuacji. Przede wszystkim jednak należy pamiętać, że Osobowości są jedynie narzędziem, które ma pomóc w sportretowaniu BN-ów, a nie zestawem żelaznych zasad rządzących ich zachowaniami i najlepiej sprawdzają się, gdy zostaną wplecione w narrację. Gdy Akolita wwkona udaną akcję przesłuchania przebiegłego BN-a, MG może przedstawić tę premię poprzez ubarwienie reakcji BN-a o fascynację swoim własnym geniuszem lub jako nieprzerwany monolog, w którym przyzna się do winy na oczach ewidentnych durniów, którzy mają czelność podważać jego mądrość. Zastosowanie modyfikatorów[7] bez wcięcia ich pod uwagę w warstwie narracyjnej może prowadzić do sytuacji, w których gracze zyskają przekonanie, że ich działania są nieistotne lub naw[7]et bezsensowne, przez co stracą zainteresowanie rozgrywką.

Wykorzystanie Usposobienia

Usposobienie BN-a pozwala MG na określenie, czy dany BN będzie przychylnie czy nieprzychylnie nastawiony względem Akolitów Pod tym względem początkowe Usposobienie BN-a może nadać ton do-: wolnym interakcjom społecznym, natomiast wszelkie zmiany w Usposobieniu wynikające z użycia umiejętności przez Akolitów mogą

pomóc MG w określeniu, w jakim stopniu ich argumenty odnoszą pożądany efekt. Jeśli MG określił początkowe Usposobienie BN-a na neutralne 50, to podniesienie go w czasie sceny do 75 będzie oznaczało wyraźną zmianę w nastawieniu BN-a na korzyść Akolitów, podczas gdy obniżenie do 40 odzwierciedli niewielką, ale zauważalną zmianę na gorsze. Podobnie jak w przypadku Osobowości, tego typu reakcje należałoby wpleść w narrację sceny spotkania. Wyjątkowo udany test ■ mógłby oznaczać, że słowa bohaterów trafiły w czuł)' punkt BN-a,
• natomiast krytyczna porażka będzie dobrym usprawiedliwieniem dla
• nagłego pogorszenia jego nastroju.

Usposobienie można testować, jak każdą inną charakterystykę, '•aby określić reakcję BN-a na konkretną prośbę lub sugestię. Używanie go w ten sposób zwiększy znaczenie umiejętności społecznych Akolitów, podwyższając ich szanse na zdobycie przysługi u Bohatera Niezależnego. Czasami jednak więcej sensu ma bardziej bezpośrednie podejście do tematu. Prośba o dokonanie czegoś absurdalnego lub niebezpiecznego, co nie przyniesie BN-owi żadnych korzyści, powinna zostać z miejsca odrzucona, niezależnie od jego Usposobienia (a może nawet obniżając je), podczas gdy sugestia wykonania czynności, do której BN jest zobowiązany, prawdopodobnie zawsze zakończy się powodzeniem. W takich sytuacjach MG może uznać, że korzystanie ze zdrowego rozsądku celem udzielenia definitywnego gtak" lub „nie" ma więcej sensu niż testowanie Usposobienia. Tego •rodzaju rozwiązanie może być również nagrodą za przytoczenie szczególnie przekonujących argumentów, których nie sposób ująć zwykłą zmianą w Usposobieniu. W mniej oczywistych sytuacjach test Usposobienia powinien służyć określeniu ostatecznego rezultatu wysiłków poczynionych przez Akolitów

Wykorzystanie umiejętności społecznych

Chociaż możliwe jest przeprowadzenie sceny spotkania bez żadnych testów; to zazwyczaj warto skorzystać z umiejętności, by nadać scenie jakiś kierunek. Analiza, blef, dowodzenie, przekonywanie i zastraszanie to szczególnie przydatne umiejętności w interakcjach społecznych, tak jak opisano na stronie 95. Testy tych umiejętności mogą służyć kilku celom. Po pierwsze, pozwalają niezbyt elokwentnym lub przekonującym graczom odgrywać postacie posiadające takie przymioty, tak samo jak w przypadku niskiego gracza posiadającego wysokiego BG czy sprytnego gracza, który postanowił stworzyć mało rozgarniętą postać. Po drugie, ułatwi to MG podejmowanie decyzji w sytuacji, gdy nie będzie pewien, jak przedstawić reakcję BN-a. Po trzecie, bezstronność kości zapewni graczom poczucie, że ich argumenty są oceniane uczciwie, gdyby mieli obawy o stronniczość MG.

Mimo że wszystkie te czynniki sprawiają, iż testy umiejętności stanowią integralną część scen spotkań, to nie powinny stanowić jedynej metody ich rozpatrywania. Zwykłe rzucanie kostkami bez jakiejkolwiek warstw)' narracyjnej jest po prostu nudne. W związku z tym, MG powńnien zarządzać testy umiejętności społecznych jedynie wtedy, gdy będzie miało to wpływ na rozmowę. Jeśli Akolita zwyczajnie stara się być miły, nie wymaga to żadnych rzutów i powinno stanowić część odgrywania postaci. Jeśli jednak Akolita ma nadzieję, że jego czarujące zachowanie odwróci uwagę od kwestii, która mogłaby narazić na szwank całe negocjacje, może być poproszony o wykonanie testu. Różnica leży zarówno po stronie celów, jak i potencjalnych rezultatów. W pierwszym przypadku można łatwo przewidzieć wynik, który w' rozrachunku nie ma wpływu na ogólną narrację. W drugim przypadku sukces lub porażka może prowadzić do zupełnie odmiennych następstw.

Generalnie MG nie powńnien dopuszczać do używania umiejętności społecznych do pomijania Usposobienia BN-a - dobrym przykładem będzie wspomniany wyżej test przekonywania do odwrócenia uwagi rozmówcy, bez uwzględnienia obecnego Usposobienia BN-a na poziomie 30. Bardziej stosownie w takim wypadku byłoby przeprowadzenie testu wysiłków' persw'azyjnych, celem zmiany Usposobienia BN-a, a następnie przetestowanie now'ej wartości samego Usposobienia, aby osiągnąć żądany efekt. Dzięki takiemu rozwiązaniu ostateczną decyzję ukształtuje również wynik dyskusji lub debaty popartej testami umiejętności. Tym samym Akolici otrzymają możliwość oddziaływania na rezultat końcowy Przeskoczenie od razu do wyniku pozwali oszczędzić czas w błahych kwestiach, ale istotnym tematom należy nadać odpowiednią wagę.

Choć z umiejętności społecznych można korzystać, by zmieniać przebieg rozmów, istnieją pewne rzeczy, których nie osiągniemy za pomocą samych umiejętności lub zdolności perswazji. Jako generalną zasadę należy przyjąć, że dzięki umiejętnościom społecznym nie uzyskamy żadnego efektu, którego niezwykle spostrzegawcza i przekonująca osoba nie byłaby w stanie osiągnąć w świecie rzeczywistym. Bardziej szczegółowe wytyczne w kwestii tego, co jest możliwe, a co nie w przypadku poszczególnych umiejętności, znajdziesz poniżej.

Analiza

Analiza pozwala bohaterowi zauważyć niuanse nie mające bezpośredniego związku z komunikacją werbalną. Jest w stanie wyczuć celowe unikanie tematu, niepokój, nieufność, strach i podobne sygnał)'. Mimo to żaden test analizy nie pozwoli na odczytanie myśli innej postaci, jedynie na domysły na podstawie dostępnych wskazówek. Test tej umiejętności nie pozwoli określić prawdomówności celu, ani'powodów stojących za danym argumentem lub zachowaniem. Analiza dostarcza. - jedynie dowodów' na istnienie rzeczy, które można odbierać zmysłami, choć MG może, według uznania, zasugerować prawdopodobne przyczyny danego stanu rzeczy.

Blef

Blef może odwrócić uw'agę lub zmylić innych. Umiejętność ta działa najlepiej, gdy cel nie posiada żadnego sposobu na sprawdzenie mylącej wiadomości' Zazwyczaj nie można jej użyć, by wmówić coś komuś, jeśli osoba ta posiada dowody, że jest zupełnie odwrotnie. Efekty blefu nie utrzymają się również po ujawnieniu odmiennego stanu faktycznego. Z tego powodu niezwykle mało prawdopodobne jest, by blef zmienił czyjąś opinię, jeśli cel posiada inne dowody lub doświadczenie w przedmiotowym zakresie. Jeśli MG w ogóle pozwali na wykonanie rzutu, to tego rodzaju testy blefu powinny zostać obłożone ogromnymi modyfikatorami ujemnymi.

Dowodzenie

Umiejętność dowodzenia pozwala natchnąć lub pokierować tymi, którzy z jakiegoś pow'odu uznają autorytet mówiącego. Nie musi mieć to związku ze sformalizowanym łańcuchem dowodzenia, ale jakaś forma władzy musi istnieć przed użyciem tej umiejętności. Co wńęcej, efektywne jej wykorzystanie wymaga, by dowodzeni BN-i byli* skłonni uznać, że rozkazom lub mówcy warto się podporządkować. Dowodzenia nie można użyć względem postaci, które nie darzą testującego Bohatera Gracza szacunkiem, poważaniem lub strachem. Podobnie będzie w przypadku BN-ów, którym brak rozumu, by taki autorytet rozpoznać. Jeśli MG w ogóle pozwoli na wykonanie rzutu, to tego rodzaju testy dowodzenia powinny zostać obłożone ogromnymi modyfikatorarni ujemnymi.

Przekonywanie

Przekonywanie może wpłynąć na sposób postrzegania bohatera przez HN-ów, ale co do zasady nie zmieni sposobu myślenia postaci pozbawionej jakiekolwiek poważania dla BG. Choć dzięki tej umiejętności można rozładować napięte sytuacje, to raczej nie odwiedzie ona wrogów od zamiaru zabicia Bohatera Gracza. Przekonywanie nie ma prawie żadnego wpływu na zaciekłych przeciwników bohaterów; na obłąkanych i na nieludzi. Jeśli MG w ogóle pozwoli na wykonanie rzutu, to tego rodzaju testy przekonywania powinny zostać obłożone ogromnymi modyfikatorami ujemnymi.

Zastraszanie

Ta umiejętność służy pozyskiwaniu informacji od innych pod przymusem lub groźbą (z kolei przesłuchiwanie polega na psychologii, wyspecjalizowanych narzędziach, różnych rodzajach serum i innych metodach). Powodzenie testu zastraszania zależne jest od podatności celu na strach lub ból, dlatego będzie ono bezużyteczne wobec celów, które lekceważą tego typu zagrożenia. Nie należy też używać go w sytuacjach, gdy bohaterowi brakuje możliwości wywołania odpowiedniego efektu, przykładowo, jeśli znajduje się w znacznie gorszym położeniu niż BN, na którego próbuje oddziaływać. Jeśli MG w ogóle pozwoli na wykonanie rzutu, to tego rodzaju testy zastraszania powinny zostać obłożone ogromnymi modyfikatorami ujemnymi.

Trzeba przy tym pamiętać, że dzięki zastraszaniu nie można pozyskać wiedzy, której cel nie posiada, chociaż możliwe jest otrzymanie fałszywych informacji. W takich wypadkach udany test zastraszania skłania daną postać do udzielenie takich odpowiedzi, które w jej przekonaniu udobruchają testującego bohatera.

Sceny eksploracji

Nie wszystkie scenariusze zakładają zmagania Akolitów z BN-ami. MG może również wykorzystać w tym celu nieznane lub niezbadane obszary. Sceny zakładające plądrowanie starożytnych ruin, przeczesywanie zapuszczonych ruder Podkopca, a nawet przeprowadzanie oględzin miejsca odprawienia plugawego rytuału, mogą służyć pchnięciu fabuły naprzód i angażowaniu graczy Scen eksploracyjnych nie trzeba ograniczać wyłącznie do nieprzebytej dziczy. Można je zaaranżować w różnych okolicznościach, gdy główną przeszkodę Akolitów stanowi otoczenie lub nieznany teren.

Eksploracja

Scenę eksploracji prowadzi się zupełnie odmiennie niż sceny walki lub spotkania. Te ostatnie stawiają drużynę w obliczu grupy BN-ów, którzy mogą podejmować akcje i odpowiadać na działania BG, zgodnie z zamierzeniami MG. W scenie eksploracji to Akolici muszą przejąć wodze i pokierować wydarzeniami. Rola MG podczas sceny eksploracji ogranicza się w większości do reagowania na poczynania drużyny poprzez ocenę ich planów, dostosowywanie poziomów trudności testów i opisywanie rezultatów podjętych prób.

Aby scena eksploracji była dla graczy równie ciekawym wyzwaniem, co walka lub towarzyska intryga, MG musi nauczyć się korzystać z niebezpośrednich narzędzi, jak zagrożenia środowiskowe lub ograniczone zasoby. Zasobem, który najłatwiej ograniczyć przy scenie eksploracji, jest czas. MG może postawić drużynę przed problemem, który należy rozstrzygnąć w określonym czasie, aby uniknąć negatywnych konsekwencji. Równie dobrze sprawdzi się to przy pozyskiwaniu dowodów-' przed rozprawą sądową, jak i przy próbie ucieczki z walących się ruin, zanim te pogrzebią cenny element achreotechu (lub samych Akolitów). Tego rodzaju limit można narzucić, wykorzystując tryb sekwencyjny, choć MG ma prawo wydłużyć efektywną długość rundy i efektów akcji, jeśli dostępny czas przekracza kilka minut. Alternatywnie, MG może trzymać się trybu narracyjnego, śledząc upływ czasu związany z planowaniem i wykonywaniem akcji w nieco mniej sformalizowany sposób. Tego rodzaju płynne podejście ułatwi Akolitom współpracę lub działania na własną rękę.

Oprócz czasu, podczas sceny eksploracji można ograniczyć dostęp do wielu innych zasobów Być może Akolici będę mieć kłopot z dostępem do źródła zasilania dla narzędzi lub nawet do samych narzędzi. Ograniczona ilość powietrza lub pożywienia stanowi pewną wariację na temat limitu czasu, która zachęca jednocześnie do poszukiwania alternatywnych rozwiązań zwiększających dostępny zasób (na przykład przez naprawę filtra powietrza lub polowanie na miejscową faunę).

Zagrożenia środowiskowe to kolejne przydatne narzędzie, w scenach eksploracji. Mogą to być zagrożenia pasywne, jak toksyczny, gaz w lokalnej atmosferze, ale także i aktywne, jak konieczność ugaszenia ognia lub niestabilne podłoże, którego należy unikać. Pasywne zagrożenia dobrze zgrywają się z ograniczeniami czasowymi, natomiast potencjalnie śmiertelne niebezpieczeństwo daje dobry pretekst do zastosowania takiego limitu. Inne zagrożenia mogą wynikać z nieudanych testów lub kiepsko zaplanowanych akcji. Pole siłowe może porazić zarówno bohatera, który nie zda testu zabezpieczeń lub korzystania z technologii w strzeżonym skarbcu, jak i takiego, który zwyczajnie podejmie próbę włamania bez zachowania środków ostrożności.

Choć podstawą sceny eksploracji są zmagania Akolitów ze środowiskiem, nie oznacza to, że MG nie może korzystać w niej z Bohaterów Niezależnych. Wprowadzenie BN-ów może służyć między innymi przełamaniu monotonii przy eksplo- - racji wyjątkowo rozległego obszaru. Miejscowi przewodnicy lub eksperci mogą wyrażać opinie na temat pomysłów graczy lub udzielać dodatkowych informacji w kwestii podejmowanych przedsięwzięć. Według uznania Mistrza Gry, tego rodzaju porady mogą stanowić podstawę do przyznania premii do testów Mimo to MG nie może pozwalać na pomijanie scen ze względu na pomoc BN-a. Powodzenie powinno przede wszystkim zależeć od tego, czy Akolici udźwignąą ciężar sytuacji. Jeśli pomoc jakiegoś BN-a w znaczący sposób mogłaby ułatwić osiągnięcie sukcesu, MG może dodać scenę spotkania mającą na celu pozyskanie usług tego BN-a, ale nie powinien pozwalać, by ten wykonał za Akolitów całą pracę.

Nawigacja

Wrogowie Imperium rzadko kiedy ukrywają się w zasięgu działań imperialnych instytucji, dlatego może okazać (się, że MG zmuszony jest wysłać Akolitów w niezbadaną dzicz lub nawet na planety utracone przez Imperium w wyniku wojny z herezją. W takich sytuacjach eksploracja staje się istotnym elementem fabuły, ale nie ze względu na możliwe do osiągnięcia cele lub nieodkryte tajemnice, lecz z uwagi na zwykłą konieczność wysondowania okolicy Czasami będzie to wymagać od Mistrza Gry jedynie wypowiedzenia słów: „Po kilku dniach podróży docieracie na skraj, równin", jednak wiele obszarów zmusi Akolitów do wykonania odpowiednich testów; które pozwolą im odnaleźć drogę do celu. Umiejętności nawigacji i przetrwania stanowią podstawię w takich sytuacjach, jednak MG może się zgodzić na użycie innych, pasujących umiejętności, pozwalając Akolitom na korzystanie z ich mocnych stron.

Poza testami umiejętności, MG powinien wziąć pod uwagę zasady dotyczące długich podróży Tabela 7-24: Ruch w trybie narracyjnym ze strony 245 pozwala zorientować Się, jaką odległość można przebyć w określonym czasie. Ważne jest, by MG nie zapomniał w trakcie eksploracji o Zmęczeniu, które może mieć w'pływ na ewentualne plany oraz wszelkie■ sceny u celu podróży.

Podróż

Czasami podróże na ogromne odległości po nieprzyjaznych regionach nie stanowią istotnego elementu narracji. Przykładem tego może być lot statkiem kosmicznym przez Osnowy do innego systemu, podobnie jak nieco bardziej przyziemne formy przemieszczania się pomiędzy ważnymi punktami. I choć tego rodzaju wydarzenia można przekształcić w oddzielne przygody, to zazwyczaj służą one jedynie jako narzędzie do posuwania fabuły naprzód. Unikanie dalekich wojaży ogranicza zakres i rodzaj historii, które można z nimi powiązać, z kolei przykładanie do nich zbyt wielkiej wagi może zaburzyć płynność rozgrywki.

Najczęstszą techniką rozpatrywania dalekich podróży o niewielkim znaczeniu narracyjnym jest podsumowanie. MG może opisać czas' i metodę podróży, czasami ubarwiając wszystko krótką anegdotą, a następnie przejść do przedstawienia miejsca przeznaczenia. Może również pozwolić graczom na omówienie, co ich postacie robiły przez ten czas. Tego. typu zabieg nada dodatkowej głębi odgrywaniu postaci i może uczynić wyprawy..' ciekawszymi. Podróży *w* Dark Heresy nie na- :*leży jednak trywializować. Zwykła wędrów- .ka przez jałowe ziemie świata-kopca może ' •" przerodzić się w pełnowymiarowy przygodę, ; natomiast nawet krótki lot przez Osnowę nie ' jest pózbawiony niebezpieczeństw.

• 'A ** 'Chociaż - czasu trwania podróży przez Osnowę nie sposób określić precyzyjnie, MG powinien przyjąć) że rejs pomiędzy zacnymi światami Askelłoń, jak Juno czy Desoleum, jest relatywnie krótki (być może zaledwie kilka tygodni). Wszystko to za sprawą jasno wytyczonych szlaków' Osnowy' będących częścią Procesjonału, który je łączy. Loty na światy trybutarne, a w szczególności światy plebejskie, powinny trwać dłużej, gdyż ścieżki Osnowy są tam nieobliczalne, słabo zmapowone i z reguły niebezpieczne. Tego rodzaju podróże nierzadko twają miesiącami i w ich trakcie można przeprowadzić całe kampanie.

Co więcej, pewne czynności, jak gromadzenie plotek lub zdobywanie zasobów, najlepiej wykonywać w okresach przestoju. Większość statków kosmicznych jest dostatecznie duża, by uchodzić za miasta, ale nawet mniejsze środki transportu, jak okręty oceaniczne, prymitywne-, karawany czy kolej grawltonowa, oferują pewme udogodnienia. Możliwe jest też, by podróże służyły wyłącznie jako chwile wyciszenia pomiędzy scenami akcji. MG powinien przeznaczyć na ten cel tak dużo. lub tak mało czasu, jak uzna za stosowme, by zachować odpowiednie tempo kampanii.

Przygody

Imperator nie będzie osądzać cię na podstawie twoich medali i dyplomów, lecz na podstawie twych blizn.

– Anonim

MG ma do swojej dyspozycji wiele narzędzi, które opisano wcześniej w tym rozdziale oraz w innych miejscach niniejszego podręcznika. Jednakże najważniejszym instrumentem, który Mistrz Gry musi opanować, jest sztuka połączenia postaci, wydarzeń i innych narzędzi narracyjnych w kompletny scenariusz przygody, pozwalający na efektywne poprowadzenie sesji w Dark Heresy. Umiejętność ta stanowi esencję roli MG, natomiast wyszukiwanie i opracowywanie materiałów do przygód to jego nadrzędny obowiązek.

Typy przygód

Istnieją trzy podstawowe źródła, z których MG może czerpać nowe przygody Może wykorzystać przygody innych MG lub skorzystać z do-, datków do Dark Heresy, może opracować nowe przygody na podstawie istniejących zalążków i pomysłów albo stworzyć zupełnie nowy scenariusz od podstaw Każde z tych rozwiązań posiada swoje wady i zalety, jednak podczas wyjątkowo długiej kampanii konieczne może okazać się czerpanie materiałów ze wszystkich możliwych źródeł.

Wcześnie] przygotowane przygody

Jeśli Mistrz Gry ma problem z tworzeniem własnych przygód, czy to ze względu na brak czasu, czy inspiracji, może sięgnąć po opracowane wcześniej scenariusze. Jedną z takich przygód prezentujemy w Rozdziale XIII: Mroczne żądze. W zamierzeniu stanowi ona wprowadzenie do świata Dark Heresy i może służyć jako punkt startowy dla nowej kampanii. Wcześniej przygotowane przygody znajdziecie również w innych produktach spod znaku Dark Heresy na przykład w Niezbędniku Mistrza Gry oraz na stronie wwwdarkheresypl, gdzie zamieściliśmy przygody przygotowane z myślą o bardziej zaawansowanych BG. W sieci z pewnością wyszperacie wiele fanowskich produkcji, wliczając w to pełnoprawne scenariusze.

Zaletą wykorzystania takich przygód jest fakt, że w większości przypadków, ktoś wykonał wstępną pracę za was. I choć część scenariuszy może wymagać od MG dopasowania do konkretnej grupy, to każdy z nich posiada już gotowe założenia oraz elementy strukturalne. Po ukończeniu tego typu przygody znacznie łatwiej będzie stworzyć kolejny scenariusz, mający na celu domknięcie luźnych wątków, niż .wykreować coś zupełnie od podstaw. Wcześniej przygotowane przygody mogą być przydatne również Mistrzowi Gry, który jest pewien swoich umiejętności pisania scenariuszy, jako że mogą stanowić źró- ' dło nowych pomysłów, miejsc lub BN-ów do wykorzystania we władnych przygodach.

Zalążki przygód i moduły

Now'e przygody można zbudować również wokół rdzenia w postaci materiałów z innego źródła. Czasami sposób przedstawienia miejsca lub postaci sugeruje wątek, w jakim można ich użyć. Wcześniej przygotowane przygody, jak ta w niniejszym podręczniku, często zawierają zalążki kolejnych scenariuszy, wynikające z możliwych zakończeń, które stanowią dobry punkt wyjścia do rozwinięcia linii fabularnej. Takie zalążki przygód i moduły zapewniają równowagę pomiędzy kreatywną wolnością a zewnętrznymi inspiracjami.

W założeniu, zalążki mają dać podstawę do stworzenia nowej przygody, dlatego z reguły skupiają się na najważniejszych pytaniach dotyczących historii, czyli Kto, Co, Gdzie i Jak, poprzez zaproponowanie nowych lub prawdopodobnych postaci, miejsc oraz wydarzeń. Moduły stanowią rozwinięcie tych pomysłów, umożliwiając wykorzystanie ich w charakterze elementów istniejącej narracji. I choć Mistrz Gry wciąż będzie zmuszony wykonać większość prac przygotowawczych, jeśli zdecyduje się skorzystać z nich, to zalążki i moduły mogą wydatnie pomóc w początkowych etapach kształtowania linii fabularnej.

Własne przygody

W ostateczności, MG może stworzyć zupełnie nowę przygodę od zera, wykorzystując porady zawarte w tym rozdziale. Tego typu scenariusze mogą czerpać pomysły na miejsca akcji z Rozdziału X: Sektor Askellon, na postacie zaś z Rozdziału XII: Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy. Mistrz Gry ma również możliwość wykreowania wszystkich najważniejszych elementów' osobiście. Tworzenie własnych przygód wymaga sporych nakładów' pracy, ale stanowa przy tym niezwykle satysfakcjonujące doświadczenie.

Wykorzystanie własnych scenariuszy posiada dwie znaczące przewagi. Po pierwsze, MG nie jest związany zewnętrznym źródłem. Jeśli gracze chcą zrobić coś wybiegającego poza zakres przygotowanych materiałów' lub mają w zwyczaju popychać naprzód narrację szybciej niż Mistrz Gry jest w stanie wyszukiwać now'e przygody, MG może wykorzystać stworzony przez siebie scenariusz do wypełnienia powstałej luki. Po drugie, Mistrz Gry posiada niczym nieskrępowaną wolność twórczą w zakresie prowadzenia przygody. I choć wiąże się to z koniecznością wzięcia na siebie większej odpowiedzialności, to pozwala na pokierowanie wydarzeniami w sposób, jaki on i jego gracze uznają za najciekawszy Gdyby MG postanowił mocniej zgłębić jakiś aspekt uniwersum *Warhammera 40,000*, wprowadzić nietypowe postacie i lokacje, stworzyć własny sektor albo po prostu wykroczyć poza granice tego, co znane w Dark Heresy, to własne przygody będą ku temu najlepszym narzędziem.

Łączenie scen

Sceny stanowią budulec przygód, podobnie jak w przypadku filmów fabularnych. Tyczy się to zarówno wcześniej przygotowanych scenariuszy, jak i przygód zaprojektowanych od podstaw W trakcie sesji, Mistrz Gry musi przekazać wszelkie informacje związane z przygodą, począwszy od wstępnych założeń na istotnych postaciach kończąc, używając scen jako medium. Niektóre sceny będą krótkie, przykładowo gdy bohater i BN zamienią ze sobą jedynie kilka stów, podczas gdy inne mogą stanowić dramatyczne epizody, które zdominują sesję. Nie zmienia to faktu, że wszystkie sceny muszą łączyć się ze sobą w narracyjną całość. Odpowiednio powiązane ze sobą sceny będą czymś więcej niż tylko sumą wszystkich składowych, podczas gdy chaotyczne wydarzenia prawdopodobnie osłabią przekaz każdej z nich.

Dobrym sposobem na dopasowanie do siebie poszczególnych elementów jest przemyślenie dwóch kluczowych koncepcji: struktury oraz przejść. Mówiąc o strukturze, mamy na myśli wszystkie najistotniejsze elementy przygody, jak wstęp oraz potencjalne rozwiązania, a co najważniejsze postacie, miejsca i rzeczy Na tym etapie przydatne jest określenie wspólnego motywu, na przykład „nieznane", „izolacja" lub „wiedz, komu zaufać". Gdy MG określi już strukturę przygody, powinien dopilnować, by każda scena służyła jej w jakiś .sposób, Ina przykład poprzez przedstawienie ważnego bohatera lub informacji, która doprowadzi do ostatecznej konfrontacji.

Wyodrębnienie elementów ze struktury przygody pozwoli Mistrzowi Gry na ewentualne usunięcie lub zmianę scen, które mogłyby storpedować główny motyw. Jeśli przygoda jest z gatunku survival horroru, to scena, w której Akolici spotkają pomocnego i zaufanego przyjaciela, prawdopodobnie niezbyt dobrze wpasuje się w tę tematykę.

Podczas gdy określenie struktury odnosi się do przygody jako całości, to zrozumienie idei przejść pomoże MG uporać się w pojedynczymi scenami. Przejście to okres pomiędzy dwiema scenami, który służy logicznemu wyjaśnieniu ich kolejności. Jeśli MG nie będzie w stanie jej uzasadnić, to następujące po sobie sceny rzadko kiedy będę mieć dla graczy sens. Co więcej, Mistrz Gry nie może zagwarantować, że gracze od początku do końca będą kroczyć wytyczoną ścieżką, tak jak mógłby to uczynić autor książki. Aby im ;,w tym pomóc, powinien tworzyć sceny, zawierające na początku i na końcu elementy sugerujące, jak powiązać je z innymi scenami, trochę na kształt układanki. Przy tworzeniu każdej sceny MG powinien mieć na uwadze powód, dla którego Akolici mieliby odczuwać potrzebę lub konieczność uczestniczenia w niej. Do tego zawsze powinien zawrzeć jedną lub więcej wskazówek i sugestii co do przyszłych działań oraz śledztw.

Przykładowo, zasadzka daje oczywistą motywację do walki (ściślej mówiąc do przetrwania) i sugeruje przyszłe działania - ucieczkę z wrogiego terytorium lub śledztwo, mające na celu określenie pochodzenia niedoszłych zabójców. Tym sposobem scena walki może prowadzić do różnych scen eksploracji (ucieczka z obszaru lub szukanie śladów ukrytych wrogów) albo scen spotkań (przesłuchiwanie jeńców lub próba zdobycia informacji od tubylców). Te z kolei mogą prowadzić do kolejnej sceny walki, gdy gracze odkryją tajemniczą osobę stojącą za zamachem, do sceny spotkania z rzeczonym przeciwnikiem lub nawet do sceny spotkania Akolitów z rozczarowanymi przełożonymi. Oczywiście wszystko zależy od decyzji graczy, choć MG może do pewnego stopnia kierować tymi wyborami oraz ich następstwami, stosując odpowiednie przejścia.

Proporcje przygody

Właściwa rozgrywka powinna zawierać wszystkie typy scen. Skupianie zbyt dużej uwagi na jednymi rodzaju wydarzeń stanie się z czasem nużące. Nieustanne żonglowanie nimi może jednak wywołać podobny problem, gdyż całość stanie się zbyt przewidywalna lub nazbyt chaotyczna. I choć zupełne unikanie jednego t\'pu scen odbiera Mistrzowi Gry cenne na- ; rzędzie, to nieszafowanie nimi sprawi, że będą one o wiele fcardziej pamiętne, gdy już się pojawią. Mając to na uwadze, MG powinien znaleźć złoty środek w kwestii tego, jak często korzystać ze scen walki, spotkań czy eksploracji.

Mistrz Gry ma prawo wybrać jeden rodzaj scen, których będzie używać najczęściej. Może to być dość ogólny wybór, bazujący na jego stylu i preferencjach grupy, lub bardziej zróżnicowany, ■w zależności od motywu lub tematu konkretnej przygody I choć nie jest to .obowiązkowe, to określenie takiego punktu odniesienia pomoże, >vyjść naprzeciw oczekiwaniom graczy i da Mistrzowi Gry solidną podstawę do pracy. Niezależnie od tego, czy MG podejmie taką' decyzję z wyprzedzeniem, czy pozwoli, by samoistnie wyszło to w trakcie gry, prawdopodobne jest, że w każdej sesji lub przygodzie pojawi się większy nacisk na ten lub inny typ scen, nawet jeśli nie zawsze będzie to wyraźnie odczuwalne. Analogicznie, jeden rodzaj scen może zostać niemal zupełnie zmarginalizowany przez wzgląd na upodobania graczy lub naturę wydarzeń w grze.

MG powinien co do zasady unikać stosowania określonego rodzaju sceny kilka razy pod rząd, jeśli chce podtrzymać zainteresowanie graczy. Dlatego musi pamiętać, by każdy typ sceny wykorzystać przynajmniej raz na dwie sesje. Nawet tak silnie nastawiona na interakcje społeczne scena, jak wielki bal dla imperialnej szlachty, może zyskać na rozmachu, dzięki honorowemu pojedynkowi lub pościgowi za zuchwałym złodziejem. Z kolei przygoda w strefie krwawych walk może zawierać sceny spotkań ze sprzymierzonymi siłami albo nawet mniej krwiożerczymi przeciwnikami. Czasami lepiej skupić się tylko na jednym lub dwóch aspektach gry (jak na przykład wspomnianym balu z pojedynczą sceną pojedynku, pościgu lub czegoś podobnego), choć trzeba mieć na uwadze, że długotrwałe pomijanie znaczących elementów rozgrywki prowadzi do monotonii. Odpowiednia różnorodność scen sprawi, że gra stanie się bardziej ekscytująca i pozwoli uniknąć sytuacji, gdy gracze zaczną przewidywać (lub co gorsza - obawiać się tego), co wydarzy się za chwilę.

Prowadzenie śledztw

Jednym z najczęściej występujących elementów w przygodach. do Dark Heresy są śledztwa. By móc walczyć ze spiskującymi przeciwnikami i zepsuciem, toczącym Imperium od środka, Inkwizytorzy i Akolici muszą najpierw odkryć miejsca, w których czają się te zagrożenia. Mistrz Gry, który zdecyduje się użyć; śledztwa jako motywu przewodniego albo tematu na przygodę, powinien najpierw zapoznać się[1] ze wskazówkami z Rozdziału VIII: Narzędzia narracyjne na stronie 284.

ŁĄCZENIE POSZLAK I TROPÓW

Najważniejszymi składowymi każdego śledztwa w Dark Heresy są poszlaki i tropy. Zasadniczo to Mistrz Gry podsuwa poszlaki graczom, choć w zamian może oczekiwać od Akolitów wzięcia udziału w scenie lub zdania określonych testów Jeśli dana poszlaka zawiera trop, Za którym mogą podążyć gracze, MG może przemycić tę informację w opisie samej poszlaki lub zarządzić test umiejętności. Akolici mogą też sami przejąć inicjatywę w szukaniu tropów, łącząc dostępne fakty lub wyławiając istotne szczegóły z prezentowanych informacji. Zakrwawiony nóż może stanowić poszlakę. Ale jeśli ostatnio widziano go w posiadaniu określonego BN-a, staje się tropem. MG może przekazać tę informację dobrowolnie lub po zdaniu testu spostrzegawczości przez jednego z Akolitów Być może gracze przypomną sobie, że ten sam Bohater Niezależny był nałogowym hazardzistą, z czego wywnioskują, że znaleziony nóż wcale nie musi już do niego należeć. Dzięki ich inicjatywie, tego rodzaju informacja stanie się kolejnym tropem. Wszystkie te poszlaki mogą być pomocne w odkryciu sprawcy morderstwa, w zależności od zaplanowanych działań MG.

W SCENACH WALKI

Poniżej znajdziecie przykłady poszlak i tropów, na jakie Akolici mogą . natrafić w scenach walk.

POSZLAKI

Choć mogłoby się wydawać, że pole bitwy nie jest odpowiednim miejscem do gromadzenia informacji, sceny walki mogą dostarczyć równie wielu poszlak, co o wiele mniej niebezpieczne przedsięwzięcia w trakcie śledztwa. W rzeczywistości, samo wdanie się w niespodziewaną potyczkę będzie stanowiło poszlakę w postaci ujawnienia .nieznanego przeciwnika. Biorący udział w walce wrogowie również mogą stanowić cenne źródło poszlak. W scenach walki najczęściej można natrafić na następujące poszlaki:

- Obecność lub absencja określonych przeciwników (lub sojuszników) w walce. Tyczy się to zarówno pojedynczych BN-ów, jak - i całych grup. W pewnych sytuacjach tego typu zaangażowanie (albo jego brak) może stanowić niezwykle bezpośrednią wskazówkę, dlatego nie należy ich nadużywać.
- *■;. Symbole oddania określonej grupie, osobie lub sprawie. Mogą i to być zarówno odznald lub inne insygnia, jak też mundury, . tatuaże, piętna lub szczególne okrzyki bojowe. ,
- (Nietypowe uzbrojenie. Do tej grupy zaliczamy zarówno wszelki ekwipunek, który wybiega poza standardowe wyposażenie walczącego ze względu na wysoki koszt lub unikalność, jak i zakazane bronie, a nawet określone elementy uzbrojenia, pochodzące . ze znanego źródła.
- Niespotykane taktyki lub organizacja ze strony przeciwników znanych z określonego stylu walki. Prezentacja tego rodzaju po- - szlaki mocno bazuje na wiedzy taktycznej Mistrza Gry Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz w podrozdziale Taktyka i strategia na stronie 358.

TROPY

Tropy) w scenach walki najczęściej pozyskuje się drogą powiązań, ćześć pospolitych poszlak, jak na przykład umundurowanie, posiada nieodłącznie przypisane powiązania. W związku z tym kolejnym ważnym tropem może okazać się autentyczność tych wskazówek. Akolici, .którzy nie potwierdzą prawdziwości pozyskanych poszlak, mogą dać się nabrać na fałszywe insygnia lub podobnie spreparowane wska- /. zówki. Poszlaki wynikające z taktyki również mogą wymagać uwierzytelnienia, przykładowo, gdy rzekomo głupi przeciwnik wykaże się Wsprytem, którego nie powinien posiadać. Wiedza na temat motywacji, stojącej za atakiem, stanowi jeszcze Jeden istotny trop i to nie tylkc dlatego, że pozwoli Akolitom uchronić się przed dalszymi atakami w przyszłości. Każda scena walki powinna posiadać uzasadnienie w motywacji, gdyż nikt, począwszy od żołnierza Gwardii Imperialnej na korsarzu obcych kończąc, nie będzie ryzykował życiem bez powodu (nawet jeśli powody te są zupełnie niezrozumiałe dla trzeźwo myślących sług Imperatora). Ostatnim z częstych tropów, które można podjąć po scenie walki, są ślady Trasa ucieczki ocalałych wrogów' lub droga, którą przybyli, może sugerować pochodzenie przeciwników. Warto pamiętać, że przesłuchanie jeńców potrafi dostarczyć równie wielu tropów

Rzadkim zabiegiem jest kierowanie śledztwa w stronę konieczności zbadania historii zdobytych w walce poszlak, choć może się to okazać przydatne w przypadku pojedynczych elementów sceny. Z przeszłości określonego przeciwnika można wysnuć kolejne wmioski, podobnie zresztą w przypadku poprzednich właścicieli lub zastosowań konkretnej broni. Na koniec warto nadmienić, że mało która poszlaka zdobyta w walce wymaga szczegółowej analizy, jako że poprzedzająca ją potyczka zazwyczaj dostarcza większości istotnych informacji.

W SCENACH SPOTKAŃ

Następujące przykłady opisują poszlaki i tropy, które drużyna może zdobyć *w* scenach spotkań.

POSZLAKI

Poszlaki w' scenach spotkań są często subtelne i łatwe do przeoczenia. Najczęściej pojawiają się w rozmowach i wiadomościach, przez co trudno potwierdzić ich autentyczność. Możliwe jest jednak czerpanie bardziej namacalnych poszlak z miejsc i przedmiotów obecnych w danej scenie. W scenach spotkań najczęściej można natrafić na następujące poszlaki:

- Rzucający się w oczy lub często poruszany temat, jak również unikanie istotnego tematu.
- Nazwy miejsc lub imiona ludzi wspomniane przy okazji omawiania ważnego zagadnienia, na przykład wspólników ofiary albo podejrzanego, lub osób, które mogą mieć dostęp do ważnych poszlak.
- Wybór miejsca na spotkanie lub inną scenę zaplanowaną z wyprzedzeniem. Z reguły będzie to poszlaka, gdy wybrane miejsce jest w jakiś sposób niezwykłe, przykładowo bardzo oddalone od zwyczajowych miejsc spotkań danego BN-a lub nieadekwatne do tematu rozmowy (zbyt publiczne lub zbyt odosobnione).
- Będący w posiadaniu BN-a strój lub przedmioty nieodpowiednie dla danej sytuacji. Mogą się do tego zaliczać rzeczy związane z konwenansami (jak brak żałoby po śmierci bliskich osób) lub miejscowymi warunkami (jak ubiór nieprzystający do obecnych warunków pogodowych lub zwyczajów kopca).
- Bezpodstawna obecność danej postaci. Tyczy się to zarówno współpracowników' oczekiwanego BN-a (na przykład ochroniarza w miejscu uznawanym powszechnie za bezpieczne), jak i zupełnie niespodziewanych spotkań.

TROPY

Sceny spotkań są unikatowe pod jednym względem. Tuż po odkryciu poszlaki lub wpadnięciu na trop możliwe jest pozyskanie dalszych informacji, jeśli tylko mamy do czynienia z odpowiednio poinformowanym BN-em. Sprytny gracz, który zada szereg właściwych pytań, może tym sposobem zyskać niewspółmierną ilość informacji, I choć tego rodzaju sceny mogą służyć jako efektywne' narzędzie do ostatecznego dopasowania do siebie elementów układanki, MG

powinien uważać, by przypadkowo nie zanegowały samej potrzeby przeprowadzenia śledztwa już na poczpp! przygody Mistrz Gry musi pamiętać, że' postacie, które posiadałyby motywację do przeprowadzenia śledztwa i potrzebny do tego wiedzę, prawdopodobnie ukończyłyby swoje dochodzenie jeszcze przed przybyciem Akolitów. Co za tym idzie, dobrze poinformowani BN-i powinni niechętnie dzielić się wiedzę, jeśli nie otrzymają cze* goś w zamian. MG może ograniczyć liczbę przekazywanych informacji poprzez określenie ich wartości w formie przysług lub dóbr. BN może też odmówić poruszania pewnych:, tematów albo zwyczajnie kłamać w niewygodnych kwestiach, które mogłyby ściągnąć na jego głowę kłopoty

Zakładając, że uda się pokonać tę przeszkodę, MG może wykorzystać sceny spotkań do prezentacji szeregu różnych tropów Sceny spotkań prawdopodobnie najlepiej służę ocenie motywacji danej postaci, czy to przez rozmowę z Samym za-> interesowanym, czy z jego współpracownikami. BN-i z reguły stanowię też źródło przydatnych informacji, które istnieję jedynie W przekazach ustnych, jak mało znane opowieści lub powięzania mające znaczenie jedynie w kontekście lokalnych pogłosek. Tego rodzaju rozmowy mogę rzucić nieco światła na charakter popełnionego przestępstwa lub herezji, o ile Akolici spotkali się z takim występkiem już wcześniej.

Największym problemem z poszlakami zdobytymi w sce- - nach spotkań będzie ustalenie ich autentyczności. Skorzystanie z poszlaki bardzo często będzie zależało od uwierzenia danemu BN-owi na słowo. Warto pamiętać, że zaufanie to rzadki towar w pracy Inkwizytora, w związku z czym zdobycie dowodów na potwierdzenie pewnych wyznań mimo wszystko może okazać się konieczne. Co więcej, z tego samego powodu problematyczne może okazać się dotarcie do źródła informacji przekazywanych z ust do ust. Pogłoski i plotki to użyteczne narzędzia, jednak gdy już trafię do obiegu, potrafię zaczęć żyć własnym życiem. Wytropienie autora określonej poszlaki może być konieczne do rozwięzania pewnych sprzeczności, a czasami nawet do ustalenia motywacji.

W SCENACH EKSPLORACJI

Następujące przykłady pokazuję poszlaki i tropy, które Akolici mogę zdobyć podczas scen eksploracji.

POSZLAKI

Sceny eksploracji stanowię doskonałe źródło poszlak. Koniec końców, wiele klasycznych scen śledztwa, począwszy od oględzin miejsca zbrodni, a na tropieniu tajemniczych śladów w dziczy kończąc, można uznać za sceny eksploracji. Najczęściej kluczem do osiągnięcia sukcesu w scenie eksploracji jest szukanie we właściwym miejscu, dlatego: tego typu sceny będę najbardziej przydatne dla Mistrza Gry w następstwie innych scen, w których Akolici podjęli trop dzięki jednej lub kilku poszlakom. Sceny eksploracji mogę zawierać niezwykle różnorodne poszlaki, ale poniżej znajdziecie kilka najbardziej ikoniczny: nych przykładów:

- Ślady stóp, pojazdów lub inne oznaki aktywności. szczególnie *m* odizolowanych obszarach lub na rzadko uczęszczanych trasach.
- Przedmioty wyraźnie niepasujące do otoczenia, jak wykonane ludzką rękę narzędzia w dżungli lub odprysk marmuru z dnia od jakichkolwiek złóż skalnych.
- Porzucone lub ukryte poszlaki z innych typów .scen w trudno dostępnych lokacjach.

TROPY

Tropienie jest nieodłącznym elementem scen eksploracji. Całe sceny mogę bazować na próbie określenia źródła lub miejsca pochodzenia danego tropu. Co więcej, kwestia tropienia jest blisko związana z pewnymi miejscami, które mogę zawierać wyzwania eksploracyjne istotne zarówno z punktu widzenia śledztwa, jak i wynikające w lokalnych warunków Sceny eksploracji polegające na przeszukaniu obszaru często służę odkrywaniu powiązań lub uwierzytelnieniu innych informacji. Dzięki przeszukaniu można często odkryć poszlaki zgubione lub ukryte przez BN-ów, wliczając w to dowody stojące w sprzeczności z nieprawdziwymi zeznaniami lub łączące konkretną osobę z popełnionym przestępstwem. W niektórych przypadkach ukryte dowody mogą również rzucić nowe światło na charakter popełnionego przestępstwa lub herezji,

Znacznie mniej prawdopodobne jest ustalenie historii poszlak dzięki scenie eksploracji. Poszlaki zdobyte podczas eksploracji obszaru z reguły nie są powiązane z daną lokacją, co umożliwia pozyskanie takich informacji, lub wręcz zostały celowo przeniesione z miejsca pochodzenia. Warto mieć jednak na uwadze, że scena eksplora? j cji w jednej lokacji może pomóc w ustaleniu przeszłości poszlaki"

odkrytej gdzie indziej. Dodatkowo, wziąwszy pod uwagę, że sceny eksploracji zazwyczaj wiążą się z ograniczonym kontaktem z innymi bohaterami, można przyjąć, że niezwykle rzadko przyczynią się do odkrycia jakichkolwiek tropów związanych z motywacjami. Niewykluczone, że zdobycie ukrytej poszlaki rzuci nieco światła na tego rodzaju trop, choć z reguły będzie ona jeszcze wymagać znalezienia innych powiązań.

Naprowadzanie graczy

Dobre śledztwo opiera się na ostrożnym doborze informacji. MG musi dostarczyć dostatecznie wielu szczegółów, by podsycać zainteresowanie graczy, unikając przy tym tajnych informacji, na których bazuje historia. Doskonale sprawdzają się w tej sytuacji opisy jedynie sugerujące pewne cechy przedstawianych wydarzeń lub poszlak, szczególnie gdy określone detale pozostawiają pole do interpretacji. Jeśli Mistrz Gdy przygotował dla Akolitów kilka możliwych ścieżek prowadzenia śledztwa, może być to dobry moment na zaprezentowanie ich graczom.

Trzeba pamiętać, że przygody nakierowane na prowadzenie śledztwa nie funkcjonują prawidłowo bez wkładu graczy. Aby wywołać uczucie odkrywania tajemnic, Akolici muszą przynajmniej do pewnego stopnia mieć możliwość wytyczania własnych dróg. MG powinien skupić swoją uwagę na ostatecznym cgju i poszlakach lub scenach, natomiast metody dotarcia do owego celu i radzenia sobie z problemami zostawić w rękach Akolitów. Jeśli gracze mają trudności z wymyślaniem rozwiązań, MG może podsunąć im pewne' wskazówki co do możliwych działań, choć powinien unikać forsowania czegokolwiek. Jeśli Akolici nie mają pojęcia, gdzie rozpocząć poszukiwania dealera zakazanych pism, być może powinni znaleźć w, sąsiednim pomieszczeniu notatkę nakreśloną na skrawku, papieru. Tego typu zapiski nie powinny zawierać imienia, ani adresu wspomnianego pośrednika, ale mogą wskazywać miejsce spotkania lub wspólnika, który będzie wiedział więcej.

Jeśli gracze są wyjątkowo proaktywni, MG może zastosować odwrotną technikę i pozwolić, by to ich teorie zadecydowały' o wyniku śledztwa. Takiego rozwiązania należy używać niezwykle ostrożnie, jako że graczom może nie spodobać się fakt. że ód początku mieli do czynienia z historią bez jasnego zakończenia. Czasami jednak pomysł, na który wpadną Akolici, jest po prostu zbyt dobry, by go zignorować, dlatego najlepiej będzie, jeśli MG znajdzie sposób na włączenie go do przygody.

Radzenie sobie z przeszkodami

Czasami przygody skupione na śledztwach natrafiają na przeszkody, które wstrzymują bieg'wydarzeń i uniemożliwiają dalszą grę. Części z nich można uniknąć już na etapie planowania. Jednym z takich środków zapobiegawczych jest pamiętanie, by sukces nigdy nie zależał wyłącznie od udanego rzutu kośćmi. Choć poszlaki i tropy mogą mieć związek z wynikami testów, Mistrz Gry powinien się upewnić, że gracze pozyskają wszelkie niezbędne informacje bez żadnych rzutów, na przykład w czasie odprawy. Jeśli MG nie znajdzie sposobu na przekazanie tego rodzaju informacji, powinien zmienić strukturę przygody, aby uniknąć sytuacji, w której gracze utkną w martwym punkcie ze względu na brak szczęścia w kościach.

Innym razem problemy mogą pojawić się dopiero w trakcie sesji. Czasami gracze uparcie pomijają informację nieodłącznie powiązaną z ważną poszlaką, niezależnie od liczby subtelnych podpowiedzi, albo zakotwiczą się na teorii wydarzeń zupełnie innej niż zakładana. Jeśli ostrożne naprowadzanie na trop nie zda egzaminu, konieczne mogą okazać się nieco bardziej drastyczne metody Przykładowo, uświęconą tradycją historii z motywem śledztwa jest przerwanie takiego impasu poprzez wykorzystanie motywu niespodziewanego ataku, podczas którego napastnicy ujawniają istotne informacje. Wykorzystanie tej metody lub jakiejś jej wariacji zazwyczaj wystarczy, by pchnąć śledztwo w pożądanym kierunku albo chociaż odwrócić uwagę od pochopnie wyciągniętych wniosków.

Alternatywnie, MG może pozwolić Akolitom działać na podstawie fałszywych przesłanek dopóki nie zauważą swojego błędu, choć może to prowadzić do zmarnowania cennego czasu sesji gry. Możliwe jest jednak złagodzenie tego efektu. Błędny trop może prowadzić do dodatkowych scen innego typu, wiodąc drużynę do leża bestii lub, do dziennika ofiary zdradzającego informację na temat jego najbliższych współpracowników. Dzięki takiemu rozwiązaniu gracze zyskają przeświadczenie o słuszności swoich wyborów, .£»■

•Mistrz Gry natomiast zachowa spójność wydarzeń bez narażania na szwank któregokolwiek /. celów.

NAGRODY

NS&sas“»“«<=«

Nie ma większej chwały ponad życie w lojalnej służbie.

- Anonim

Podczas kampanii w Dark Heresy, Akolici będą zmuszeni robić wspaniałe i straszliwe rzeczy w obronie Imperium. MG powinien dopilnować, by zostali odpowiednio wynagrodzeni za swoje starania w grze, zdobywając wiedzę, potęgę lub zasoby. Dzięki nagrodom gracze zyskają poczucie, że robią postępy i posuwają wydarzenia kampanii naprzód, a przy okazji otrzymają gratyfikację za dokonania ich postaci. Mistrz Gry może je regulować, bazując na liczbie i rodzajach zagrożeń, którym Akolici stawili czoła, lub na podstawie innych czynników według własnego uznania.

NAMACALNE NAGRODY

Wites****

Istnieje wiele rodzajów nagród, które można realnie zmierzyć i zliczyć. Tego rodzaju nagrody mogą znacznie różnić się między sobą, ale ze względu na ich natychmiastowy efekt stanowią przydatne narzędzie do podkreślenia nadzwyczajnych dokonań. Tego rodzaju nagrody obejmują premie do cech lub innych wartości bohatera, jak również zwiększone możliwości i zasoby

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Najczęściej przyznawaną przez Mistrza Gry nagrodą są Punkty Doświadczenia (PD). Ich przyrost odzwierciedla fakt, iż bohater uczy się na podstawie własnych doświadczeń i rośnie w siłę za każdym razem, gdy działanie w obronie ludzkości umacnia jego siłę charakteru i determinację. Bohater o większej liczbie Punktów Doświadczenia jest w stanie uzyskać dostęp do znaczniejszej ilości rozwinięć cech i umiejętności, jak również nowych talentów, niż bohater z mniejszą liczbą PD, co prowadzi do znacznego wzrostu jego potęgi. Ponieważ PD bezpośrednio łączą się z rozwojem postaci, MG zyskuje wpływ na ogólny ton i tempo kampanii. Częstsze przyznawanie dużych ilości PD będzie wiązało się z szybszym rozwojem postaci i koniecznością stawiania przed nimi większych wyzwań. Z kolei przyznawanie PD wolniej lub w mniejszych ilościach sprawi, że BG będą słabsi i niezdolni do stawiania czoła potężniejszym wrogom.

Istnieją dwa sposoby na przyznawanie PD Akolitom - metoda abstrakcyjna i metoda szczegółowa. Powinny one stanowić punkt wyjścia do ustalenia tempa kampanii w Dark Heresy, choć MG ma prawo zmieniać rekomendowane ilości PD, dzięki czemu wpłynie na możliwości i potencjał swojej grupy BG.

METODA ABSTRAKCYJNA

To najprostsza metoda przyznawania PD, rekomendowana dla początkujących Mistrzów Gry lub dla MG, którzy preferują bardziej bezpośredni system. W metodzie abstrakcyjnej Punkty Doświadczenia przyznawane są za czas spędzony na grze, co zapewnia jednostajny i równomierny rozwój wszystkich bohaterów. Po każdej sesji składającej się z kilku scen, każdy BG powinien otrzymać 400 PD. Pozwoli to na wykupienie pomniejszego rozwinięcia mniej więcej raz na sesję lub znaczniejszego rozwinięcia raz na kilka sesji. Ta metoda zakłada, że każda sesja trwa w przybliżeniu cztery godziny. MG może dostosować liczbę przyznawanych PD przy dłuższych bądź krótszych sesjach.

METODA SZCZEGÓŁOWA

Możliwe jest również przyznawanie PD w sposób bardziej szczegółowy, gdzie każda nagroda powiązana jest z poziomem trudności scen. Pozwala to Mistrzowi Gry na dostosowanie szybkości rozwoju BG do rozwoju wydarzeń w kampanii, jak również da graczom poczucie większych osiągnięć. Metoda ta wymaga jednak od Mistrza Gry umiejętności oceny każdej sceny oraz wyzwania, a następnie przypisania im odpowiedniej liczby PD. Z reguły' można zrobić to wcześniej, już na etapie planowania sesji oraz poszczególnych scen, dzięki czemu oszczędza się czas i wysiłek. Niektórzy Mistrzowie Gry wolą wstrzymać się z określeniem wartości danej sceny aż do jej zakończenia, aby upewnić się, że ich wcześniejsza ocena odzwierciedlała wydarzenia w grze.

Tabela 11-1: Poziom trudności scen zawiera przykładowe wartości PD scen o różnych poziomach trudności. Poziom trudności można określić w oparciu o to, jak wiele zasobów' wyposażenia, zdrowia i czasu BG musieli poświęcić, by uporać się z problemem. Łatwa scena może wymagać czasu i zasobów, choć nie będzie zagrożeniem dla Bohaterów Graczy, podczas gdy w bardzo trudnej scenie BG będą ryzykować nie tylko utratą życia, lecz również Punktów Przeznaczenia.

Tabela 11-1: Poziom trudności scen

POZIOM TRUDNOŚCI	PD DLA KAŻDEGO BG
Łatwa	50
Rutynowa	70
Zwyczajna	100
Ambitna	130
Wymagająca	170
Trudna	200
Bardzo trudna	250

Korzystając z metody szczegółowej, MG powinien uważać, by nagradzać bohaterów Punktami Doświadczenia jedynie za znaczące sceny, które popychają naprzód fabułę lub w jakiś sposób przybliżają Bohaterów Graczy do celu. Przyznawanie PD za każdego pokonanego przeciwnika może , prowadzić do zachowań wpływających na grę destrukcyjnie, na przykład do niepotrzebnych potyczek toczonych wyłącznie w celu „zdobycia PD”, Analogicznie, pewne pizeszkody i przeciwnia' nie będą żadnym wyzwaniem dla bardziej doświadczonych i potężniejszych bohaterów' w związku z czym Akolici nie powinni otrzymywać PD za ich pokonanie.

NAGRODY ZA ODGRYWANIE POSTACI

MG powinien również przyznać PD graczom, którzy doskonale wcielą się w swoje role na sesji. Liczba przyznanych Punktów Doświadczenia leży wyłącznie w gestii Mistrza Gry, choć z reguły, powinna zawierać się w przedziale 100-500 PD. Trzeba przy tym unikać przyznawania większej liczby Punktów Doświadczenia za odgrywanie niż za same wydarzenia na sesji. MG musi pamiętać, że tego typu premią należy nagradzać jedynie wyjątkowe kreacje, gdy gracz ryzykuje życiem swojego bohatera, ponieważ „tak uczyniłaby jego postać” lub wymyśli silnie działający na wyobraźnię opis jego zachowania. Gwoli sprawiedliwości, każdego należy oceniać indywidualnie, a nie przez pryzmat grupy Dzięki temu graczom, którzy z reguły' lepiej radzą sobie z odgrywaniem postaci niż ich mniej wylewni koledzy' poprzeczkę będzie można zawiesić wyżej. Jednocześnie, nagrody za odgrywanie postaci nigdy nie należy przyznawać graczowi, którego zachowanie popsuło zabawę innym, niezależnie od tego, jak bardzo pasowało to do jego bohatera.

Wpływ

Podczas gdy bohaterowie mogą zyskać doświadczenie zwyczajnie wypełniając swoje obowiązki, wzrost ich Wpływów powinien zasadniczo wiązać się z jakimś znaczącym sukcesem. Wpływ' bohatera może wzrosnąć w wyniku różnych osiągnięć, począwszy od zwrócenia na siebie uwagi potężnego patrona bądź sprzymierzeńca, kończąc na zdobyciu wyjątkowo niszczycielskiej broni lub przedmiotu, który zmusi innych do ugięcia karku. Wpływ zazwyczaj rośnie, gdy bohater pomaga w odkryciu wrogiego spisku, zdemaskowaniu złoczyńcy lub pokonaniu straszliwego przeciwnika Imperium - innymi słowy, gdy osiągnięty zostanie główny cel przygody. Wzrost Wpływu może odzwierciedlać rosnące uznanie postaci jako osoby, z którą należy się liczyć, jak również coraz większe grono poplecznikow oraz pomocników zyskujących na działaniach Akolity

MG powinien nieznacznie podnieść poziom Wpływów wszystkich bohaterów; którzy brali udział w przygodzie. Jeśli ich zaangażowanie było niewielkie lub miało mały wpływ na wydarzenia, może to być nawet wzrost jednopunktowy. Znaczące osiągnięcia, które wstrząsnęły w posadach całym sektorem, lub będące zwieńczeniem kilku poprzednich wątków, mogą wiązać się nawet z **10** punktowym lub większym przyrostem. W większości wypadków nagroda powinna oscylować gdzieś pomiędzy tymi dwoma skrajnościami, gdzie typowa przygoda trwająca kilka sesji będzie wiązać się ze wzrostem od 3 do 5 punktów Wpływu u każdego z uczestników. Bohaterowie, którzy odegrali w historii szczególnie ważną rolę lub wspięli się na wyżyny swoich umiejętności, mogą otrzymać dodatkowe punkty Wpływu do wysokości połowy podstawy nagrody Nagrody za osiągnięcie indywidualnych celów postaci powinny być mniej więcej tego samego kalibru co punkty przyznawane za wyjątkowe osiągnięcia.

Zwiększenie Progu Punktów Przeznaczenia

Zwiększenie Progu Punktów Przeznaczenia jest prawdopodobnie największą nagrodą, jaką Mistrz Gry może przyznać. Samo posiadanie Progu Punktów Przeznaczenia odróżnia Bohatera Gracza od większości niezliczonych ludzkich mas 41. Millenium. Zwiększenie ; tej wartości reprezentuje fakt, iż postać stworzona jest do jeszcze wyż- ; Szych celów, które mogą odmienić życie miliardów ludzi. Pod kątem j mechaniki gry każdy przyrost Progu Punktów Przeznaczenia oznacza , zwiększenie wszechstronności i potęgi danego bohatera dzięki Punktom Przeznaczenia, jak również dodatkowe życie - czy też szansę na. uniknięcie śmierci - dzięki możliwości trwałego obniżenia tego progu, tak jak opisano na stronie 293.

Nagroda w postaci podwyższenia Progu Punktów Przeznaczenia powinna być zasadniczo zarezerwowana jedynie dla najbardziej doniosłych czynów w kampanii. Mistrz Gry nie powinien przyznawać jej częściej niż raz na kilka przygód dla podkreślenia ponadprzeciętnych dokonań grupy Oczywiście, jeśli MG będzie niechętnie przyznawać tego typu wyróżnienia, może się okazać, że BG staną się mniej efektywni i bardziej podatni na przypadkową śmierć, gdy zużyją wszystkie dostępne punkty. Dlatego właśnie szczególnie wskazane jest nagrodzenie bohatera lub grupy bohaterów zwiększeniem Progu Punktów Przeznaczenia w sytuacji, w której świadomie ryzykowali życiem (a co za tym idzie-narażali się na konieczność trwałego obniżenia Progu Punktów Przeznaczenia, by przetrwać).

Wyposażenie i zasoby

Niektóre nagrody mogą niebezpośrednio zwiększyć możliwości BG. Mistrz Gry może dać w' nagrodę Bohaterom Graczy dostęp do nowych broni, ekwipunku lub innych fizycznych zasobów Tego rodzaju gratyfikacja ma sens, jeśli bohater zaimponuje niezależnemu patronowa lub sprzymierzeńcowi z dostępem do takich przedmiotów Czasami próba zdobycia samej nagrody może służyć jako temat przewodni oddzielnej przygody.

Zasadniczo, zasoby otrzymywane w formie nagród powinny różnić się od tych, które BG mogą zdobyć dzięki Wpływowi. Mogą być od nich rzadsze, lepsze jakościowo albo posiadać własną historię lub powiązania, dzięki którym zyskały' status symbolu. Przedmioty w rodzaju miecza po słynnym Lordzie Marszałku Gwardii Imperialnej lub miotacz płomieni pobłogosławiony przez pradawnego członka Eklezjarchatu z pewnością będą znaczyć dla graczy coś więcej niż kolejne ostrze lub karabin. MG może wykorzystać tę sposobność do wymyślenia unikatowego uzbrojenia, wykraczającego poza to, które zaprezentowano w Rozdziale V: Zbrojownia, jak niezwykle rzadkie arcydzieła, odznaczające się oryginalnym wzornictwem lub modelami, a nawet niespotykane urządzenia prosto ze skarbców Inkwizycji.

Akolici mogą pozyskać przedmioty również z ciał poległych wrogów. MG powinien jednak ukrócić szabrownictwo i interweniować w sytuacji, gdy gracze spędzają więcej czasu na ogołacaniu ciał niż na prowadzeniu śledztw i tropieniu herezji. Warto pamiętać, że zbroje ulegają zniszczeniu, broń może być uszkodzona, a elementy wyposażenia, które zdaniem Mistrza Gry mogłyby zaszkodzić przebiegowi kampanii, mogą okazać się bezużyteczne. Pewne przedmioty, jak artefakty *xenos* lub bronie Chaosu, powinny wiązać się z dodatkowymi karami dla Akolitów, którzy postanowią je wykorzystać. Czasami może się to stać tematem na now'ą przygodę.

Oczywiście nie wszystkie nagrody związane z zasobami muszą przybierać formę sprzętu. Do dyspozycji BG można oddać sługi lub zbrojnych. Akolici mogą naw'et znaleźć się w posiadaniu umocnionej bazy wypadowej na danym świecie. Posiadanie sprytnie zamaskowanej kryjówki lub pałacowej wieży jako kwatery głównej może dać graczom możliwości, którym nie dorówna żaden ekwipunek.

Nagrody narracyjne

Niektórych nagród nie sposób odnotować na Karcie Postaci. Poza rozwdnięciami cech lub nowym sprzętem, MG może nagrodzić graczy zasobami, mocami i przywilejami, które istnieją jedynie w warstwie narracyjnej, ale są równie ciekawe i cenne co pozostałe możliwości.

Informacje

Wiedza to potęga, a Inkwizytorzy rozumieją to lepiej niż ktokolwiek inny W czasie przygody, sukces lub porażka Akolitów może zależeć bd ich umiejętności pozyskiwania informacji. Część zdobytych wiadomości będzie pomocna w rozwiązywaniu doraźnych problemów; jak na przykład miejsce kryjówki podejrzanego. Inne informacje posiadają wartość wykraczającą poza tak proste zastosowanie. Mroczne sekrety potężnych osobistości, prawdziwe imiona demonów, czy tajemnice z Mrocznego Wieku Technologii potrafią być warte więcej niż ogromne posiadłości zamożnych szlachciców' Pozwalając Bohaterom Graczy na zdobycie cennych sekretów; MG daje im do ręki zasób ograniczony jedynie przez ich własną pomysłowość. Podobny efekt można osiągnąć, zapewniając Akolitom dostęp do tajemnych infoskarbców i archiwów prominentnych Inkwizytorów oraz potężnych imperialnych instytucji, t .*

Przysługi i władza

Wpływy BG nie są jedynie cechą. To potężne źródfi >•/:'; sobów narracyjnych, które reprezentuje wszelkiej nuiścK . : sojusze, patronaty i należne przysługi. Wpływ bdłteteraf na rozgrywięę można świetnie zaprezentować za potno . c| zachowań BN-ów oraz ich ewentualnych podarunków Gdy zatwardziały przestępca drży nja dźwięk imienia postaci, a wysoko postawiony szlachcic nadaje jej 'toporowy' tytuł swojego rodu, ma to równie „realny" efesf.co wszelkie premie.

Tego rodzaju nagrodę może ograniczyć jedynie do zmia¹; ny w warstwie narracyjnej, która odzwierciedli status'BG.- Jakaś forma uznania dla męstwa i dokonań możejsifma w sobie stanowić nagrodę, która dodatkowo posłuży jako tło dla bardziej namacalnych gratyfikacji. Jeśli Mistrz Gry % chce miecbpewność, że gracze zauważyli tego rodzaju zabiegi, może sięgnąć po bardziej wyraziste środki. Tytuły honorowe lub medale za chwalebną służbę lub obietnice; ; przyszłej pomocy mogę zdziałać cuda po dobrze wykonanej. roljpde. Sprytny MG może czerpać przy tym pomysły na przyszłe wydarzenia, przykładowo pozwalając Akolitom na rozwiązanie niezręcznej sytuacji dzięki długowi wdzięczv$_M$-ności lub przyobiecanej przysłudze. Można to /robić, wykorzystując system wsparcia opisany na stronie 29-C Hg Jeśli Akolici zrobili dla BN-a coś, przez co jest im on dłużny; wspomnianego Bohatera Niezależnego możnar przekształcić w Postać Wspierającą na potrzeby przyszłych rozgrywek. MG może nawet nagrodzić zdolnością znajomości wszystkich członków' grupy, którzy brali udział w zakończonych powodzeniem interakcjach z określoną ot;- j ganizacją.

Konsekwencje

Aby świat gry miał jakikolwiek sens, wszystkie działania muszą mieć konsekwencje. Skoro dzięki-sukcesom Bohaterowie Graczy zdobywają potęgę i przysługi, to niewypełnienie założonych celów lub zaniedbanie obowiązków również powinno być brzemienne w skutkach. Mistrz Gry powinien bardzo uważać, wymierzając karę w konsekwencji jakichkolwiek działań, ponieważ gracze wciąż mogą odczuwać gorycz porażki lub będą postrzegać utratę czegoś, co im się w pełni należało, jako nieproporcjonalną sankcję.

Odbieranie nagród

Czasami stosowne będzie zabrać coś, co wcześniej się dało. Oczywiście nagród w postaci Punktów Doświadczenia czy zwiększonego Progu Punktów Przeznaczenia nie można w tej sposób odebrać, lecz jeśli Bohaterowie Graczy zyskali w ramach gratyfikacji jakieś przedmioty, przysługi lub tytuły, to Akolitów można w ten sam sposób ich pozbawić. Bohater, który nie spełnił pokładanych w nim nadziei, może ńagle odkryć, że jest już niemile widziany w pewnych kręgach. Z kolei rozgniewany współpracownik może odmówić spłaty długów, po tym jak BG złamali dane mu słowo. Nieco trudniej może być w przypadku ‘ekwipunku, ponieważ bohaterowie mogą niechętnie rozstawać się ze syvoim dobytkiem. Jednak warto mieć na uwadze, że posiadanie ‘ czyjejś własności bez zgody właściciela może ściągnąć Akolitom na ‘ głowę ó wiele większe kłopoty niż jedynie ulrata„czyjegoś ‘zaufania, i

Wrogowie

Sukces nierzadko pozwala zwrócić fra siebie uwagę sprzYmićrzeńcówdut" zapewnić patronat możnych i wpływowych. Nie wolno jednak zapominać, , że spektakularna porażka równie skutecznie może rozbić sojusze i naznaczyć¹' bohatera mianem *persona non grata.* W najłagodniejszej formie będzie się to- , wiązać z odebraniem wcześniejszej nagrody, gdy sprzymierzeniec przestanie ufać BG i odmówi dalszej pomocy W bardziej drastycznych sytuacjach' bohaterowie mogą znaleźć się na celowniku byłego sojusznika, który posta-f. nowi powetować sobie stratę w możliwie najpaskudniejszy sposób. Mistrz Gty powinien jednak kierować się rozsądkiem przy robieniu graczom: wrogów z potężnych osobistości lub władz. Gdyby BG rzeczywiście zaleźli za skórę komuś takiemu, mogłoby się okazać, że próba uniknięcia gniewu BN-a wiąże się z koniecznością porzucenia dotychczasowych obowiązków YV takich wypadkach dobrym pomysłem będzie zostawienie graczom ftftki do odkupienia win i naprawienia zszarganej reputacji. Zazwyczaj równie dobrem pomysłem będzie zaoferowanie takiej możliwości Bohaterom Niezależnym, którzy w jakiś sposób zawiedli Akolitów Należy pamiętać, że sukces również rodzi wrogów, począwszy od zazdrosnych rywali, a kończąc nauczniach, którzy będą pragnąć zemsty za śmierć swojego mistrza.

Motywy przewodnie i kampanie

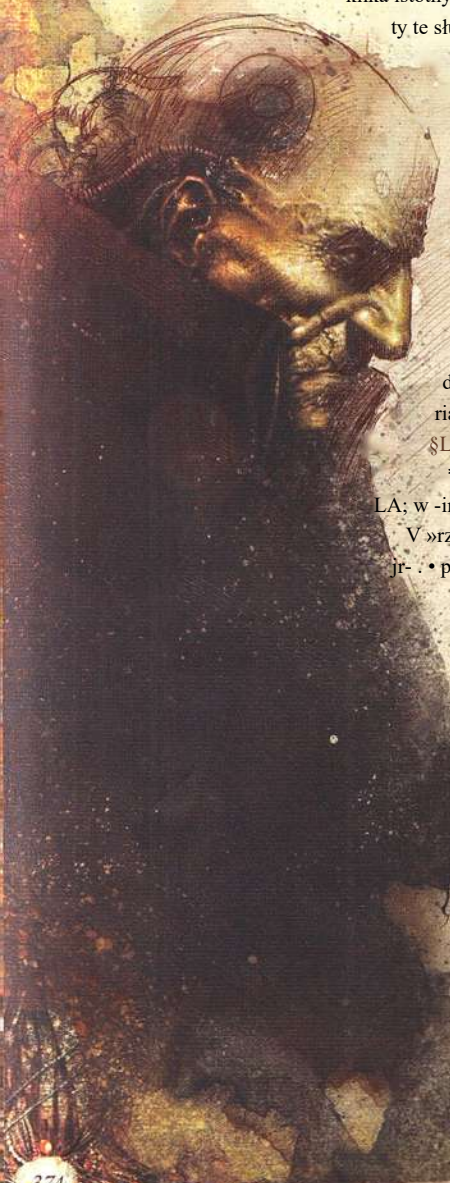
Myśli prowadzę do wątpliwości; wątpliwości prowadzę do herezji.

- Anonim

Prowadząc; kolejne przygody dla jednej drużyny, Mistrz Gry zawsze powinien mieć na uwadze większy całość. Gra w Dark Heresy będzie najciekawsza, gdy przeplatające się motywy przewodnie będą starały się jak najlepiej ilustrować uniwersum *Warhammera 40,000, ze* szczególnym naciskiem na budzącą postrach Inkwizycję. Jednocześnie, łączenie przygód w kampanię nadaje im dodatkowej głębi i jeszcze mocniej zaangażuje całą grupę. Umiejętnie prowadzona kampania może trwać miesiącami, a nawet latami, i będzie wspominana z rozrzewnieniem jeszcze długo po jej zakończeniu.

Motywy w Dark Heresy

Planując rozgrywkę w Dark Heresy, czy to pojedynczą przygodę czy pełnowymiarową kampanię, Mistrz Gry powinien mieć na względzie kilka istotnych motywów przewodnich. Koncepty te służą stworzeniu poczucia, że naprawdę bierzemy udział w wydarzeniach uniwersum *Warhammera 40,000,* w szczególności sektora Askellon.



Zdrada jest wszędzie

Mityczna zdrada splamiła początki Imperium i przyczyniła się do śmierci jej architekta. Przez kolejne millenia inni poszli w ślady pierwszych heretyków. Historia wprost roi się od aktów nielojalności, czy to z rąk tych, którzy prawdziwie wierzyli, że działają w interesie ludzkości, czy tych, którzy działali jedynie z samolubnych pobudek. Plagą Imperium są ciągłe spory między frakcjami i ich odłamami, które są przeświadczone o swojej nieomylności, a wszystkich innych traktują z nieufnością. Inkwizytorzy, ostatni bastion ludzkości, nie ufają nikomu - a już w szczególności sobie nawzajem.

Mistrzowie Gry, którzy postanowią uwydatnić ten motyw, powinni to uczynić, wyzwalając lojalności i rywalizacje wynikające z pochodzenia Akolitów: Za przykład niech posłuży wybuchowy Arcydiakon Eklezjarchii i czcigodny Tech-Kapłan *Adeptus Mechanicus*, którzy nieustannie spierają się o kwestię religijne. Napięcie między nimi może rosnąć za każdym razem, gdy drużyna musi współpracować z którąkolwiek z organizacji. BN-i mogą próbować odwoływać się do wierności Akolitów' względem kogoś z ich poprzedniego życia. Bohater Gracza może również podjąć próbę zyskania kontroli nad BN-em, udowadniając mu oddanie wspólnej sprawie. Wszystko to może doprowadzić do waśni wewnątrz drużyny, a jednocześnie otworzyć drogę do zdrady, w miarę jak Akolici będą coraz mocniej wiązać się z imperialnymi frakcjami. Postać może odbyć, że jej były' dowódca udziela schronienia grupie wyznawców *\enos* lub jego świat macierzysty' skrywa psioników' z Czarnych Statków Pozornie niezwiązani BN-i mogą deklarować lojalność, podczas gdy w rzeczywistości służą jako niewolnio' obcych, plugawi kultyści lub zwyczajnie kierują się wiasnymi ambicjami. Tego rodzaju zachowania powinny być trudne do zauważenia lub na pierwszy rzut oka nieodróżnialne od zwykłej rywalizacji i trudności, które Akolici spoty'kają na każdym kroku.

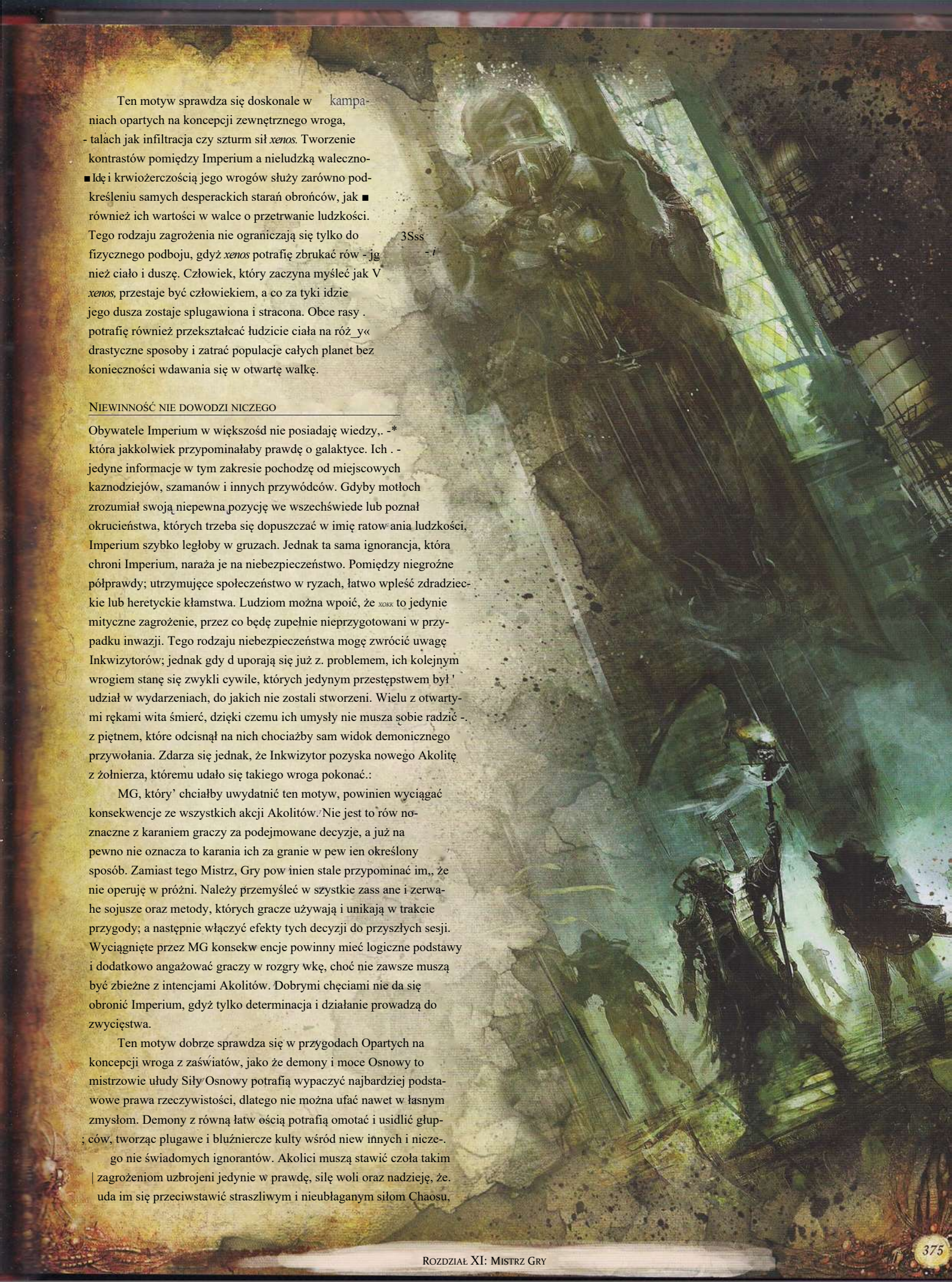
Na tej samej zasadzie, od czasu do czasu Akolici powinni natrafić na BN-a godnego ich zaufania. W przeciwnym wypadku mogą zacząć wątpić w zasadność swojego zadania. Prawy bohater pośród morza egoizmu i zdrad powinien utrzymać Akolitów' na właściwym kursie, jednak MG musi uważać, by nie podkopać bardziej ogólnych motywów kampanii. Koniec końców, zdrada boli najbardziej, gdy cios nadchodzi z najmniej spodziewanej strony.

Motyw ten spraw'dzi się w przygodach opartych na koncepcie wewnętrznego wroga, w którym przeciwnicy próbują zniszczyć Imperium od środka przy użyciu jego własnych narzędzi. Tego typu scenariusze nie muszą nawet zawierać elementu zdrady', ale mogą krążyć wokół wewnętrznych rywalizacji i sporów, które urosły do rangi problemu.

Światło pośród wiecznej ciemności

Imperium jest olbrzymie i rozciąga się na niezliczone gwiazdy oraz światy w całej galaktyce. Jest to także ostatni bastion znękanego gatunku, oblężony przez wszelkiej maści wrogów Nawet najpotężniejsze imperialne fortece, toczone od wewnątrz zarazą w postaci zdrad i korupcji, otaczają nieprzebrane lata świetlne dzikich rejonów, w których czają się nieznane zagrożenia. Bohaterowie Graczy muszą stawić czoła wrogiej i bezlitosnej galaktyce. Każdy Akolita jest świecą rozświetlającą mrok, zaś każdy Inkwizytor to gorejąca żagiew przeganiająca zalegające cenie. BG są ostatnią i jedyną linią obrony przed ostateczną śmiercią ludzkości, lecz nie mogą być wszędzie na raz, a ich ogień nie będzie płonął wiecznie.

MG, który chce położyć nacisk na ten motyw, powinien pamiętać, że Imperium nieustannie znajduje się w wielkim niebezpieczeństwie. To, co oznaczałoby koniec słabszej cywilizacji, stanowili jedynie kolejny dzień walki o przetrwanie w miażdżących trybach galaktyki. Na każdy kryzys zażegnany przez Bohaterów Graczy, przypada kilka kolejnych, które zostały jedynie odwleczone w czasie lub stworzyły następną wyrwę w kruszejących liniach obrony Imperium. Należy jednak zachować równowagę pomiędzy podkreślaniem, jak bardzo desperackie i skazane na niepowodzenie są próby obrońców Imperium, a dawaniem poczucia, że działania BG mają jakieś znaczenie. Ich wysiłki być może kupią ludzkości zaledwie jeden dzień wytchnienia, ale gracze mimo wszystko powinni mieć wrażenie, że uniknięcie potwornej alternatywy było czymś,, o co warto było walczyć. ■



Ten motyw sprawdza się doskonale w kampaniach opartych na koncepcji zewnętrznego wroga, talach jak infiltracja czy szturm sił *xenos.* Tworzenie kontrastów pomiędzy Imperium a nieludzką walecznością i krwiożerczością jego wrogów służy zarówno podkreśleniu samych desperackich starań obrońców, jak również ich wartości w walce o przetrwanie ludzkości. Tego rodzaju zagrożenia nie ograniczają się tylko do fizycznego podboju, gdyż *xenos* potrafię zbrukać również ciało i duszę. Człowiek, który zaczyna myśleć jak *xenos,* przestaje być człowiekiem, a co za tyki idzie jego dusza zostaje splugawiona i stracona. Obce rasy potrafię również przekształcać ludzkie ciała na różne drastyczne sposoby i zatrać populacje całych planet bez konieczności wdawania się w otwartę walkę.

Niewinność nie dowodzi niczego

Obywatele Imperium w większośd nie posiadają wiedzy, która jakkolwiek przypominałaby prawdę o galaktyce. Ich jedyne informacje w tym zakresie pochodzę od miejscowych kaznodziejów, szamanów i innych przywódców. Gdyby motłoch zrozumiał swoją niepewna pozycję we wszechświede lub poznał okrucieństwa, których trzeba się dopuszczać w imię ratowania ludzkości, Imperium szybko ległoby w gruzach. Jednak ta sama ignorancja, która chroni Imperium, naraża je na niebezpieczeństwo. Pomiędzy niegroźne półprawdy; utrzymujęce społeczeństwo w ryzach, łatwo wpleść zdradzieckie lub heretyckie kłamstwa. Ludziom można wpoić, że xoxx to jedynie mityczne zagrożenie, przez co będę zupełnie nieprzygotowani w przypadku inwazji. Tego rodzaju niebezpieczeństwa mogę zwrócić uwagę Inkwizytorów; jednak gdy d uporają się już z. problemem, ich kolejnym wrogiem stanę się zwykli cywile, których jedynym przestępstwem był udział w wydarzeniach, do jakich nie zostali stworzeni. Wielu z otwartymi rękami wita śmierć, dzięki czemu ich umysły nie musza sobie radzić z piętnem, które odcisnął na nich chociażby sam widok demonicznego przywołania. Zdarza się jednak, że Inkwizytor pozyska nowego Akolitę z żołnierza, któremu udało się takiego wroga pokonać.:

MG, który' chciałby uwydatnić ten motyw, powinien wyciągać konsekwencje ze wszystkich akcji Akolitów. Nie jest to równoznaczne z karaniem graczy za podejmowane decyzje, a już na pewno nie oznacza to karania ich za granie w pewien określony sposób. Zamiast tego Mistrz, Gry powinien stale przypominać im,, że nie operuję w próżni. Należy przemyśleć w szystkie zassane i zerwahe sojusze oraz metody, których gracze używają i unikają w trakcie przygody; a następnie włączyć efekty tych decyzji do przyszłych sesji. Wyciągnięte przez MG konsekwencje powinny mieć logiczne podstawy i dodatkowo angażować graczy w rozgrywkę, choć nie zawsze muszą być zbieżne z intencjami Akolitów. Dobrymi chęciami nie da się obronić Imperium, gdyż tylko determinacja i działanie prowadzą do zwycięstwa.

Ten motyw dobrze sprawdza się w przygodach Opartych na koncepcji wroga z zaświatów, jako że demony i moce Osnowy to mistrzowie ułudy Siły Osnowy potrafią wypaczyć najbardziej podstawowe prawa rzeczywistości, dlatego nie można ufać nawet w łasnym zmysłom. Demony z równą łatwością potrafią omotać i usidlić głupców, tworząc plugawe i bluźniercze kulty wśród niewinnych i niczego nie świadomych ignorantów. Akolici muszą stawić czoła takim zagrożeniom uzbrojeni jedynie w prawdę, siłę woli oraz nadzieję, że uda im się przeciwstawić straszliwym i nieubłaganym siłom Chaosu,

INKWIZYCJA

Tytuł Inkwizytora to zarówno straszliwe brzemię, jak i niezwykły przywilej. Dla tych, którzy nie przynależę do tej organizacji, począwszy od zwykłych robotników, a na gubernatorach całych systemów kończąc, władza Inkwizytora jest absolutna i niepodważalna. W czystej teorii sama Ibecność Inkwizytora lub jego Akolitów roztacza aurę powagi i posłuszeństwa wśród lojalnych obywateli Imperium, oraz budzi grozę w sercach jego wrogów. W rzeczywistości sprawy są o wiele bardziej skomplikowane.

Przede wszystkim jest to kwestia subtelności. By Inkwizytor lub jego Akolici mogli skorzystać z należnych im przywilejów, muszę najpierw ujawnić swoją obecność oraz status osobom, na które chcą wpłynąć. Jednak ich śledztwa z reguły wymagają nieco delikatniejszego podejścia. Nawet, gdy można coś zyskać dzięki pomocy lokalnych władz, należy rozważyć, czy jest to warte jawnego działania. Z tego też powodu wielu Akolitów woli nie ujawniać swojej obecności, ani przynależności.

Nawet jeśli Inkwizytor lub Akolita odsłoni swe prawdziwe oblicze, należy rozstrzygnąć kwestię jego relatywnej władzy. Niewielu przybywa na nową planetę w towarzystwie flot wojennych lub armii, a już na pewno nie drużyna zwykłych Akolitów Bohaterowie muszą powołać się na szacunek i władzę ich Inkwizytora, co ma jednocześnie mniejszą i większą siłę przebicia niż brutalna siła. Choć władza Inkwizycji jest nieskończona i niepodważalna, to Akolita działający pochopnie lub nierozważnie szybko odkryje, że został odcięty od zasobów lub spotka się z brakiem entuzjazmu ze strony miejscowych władz. Może też przynieść Inkwizytorowi wstyd, przez co spadnie jego poziom Wpływu, a na dodatek będzie się musiał liczyć z karą od mistrza. Mimo że Inkwizytor ma prawo zrównać z ziemią cały świat, jeśli zacznie nadużywać tej mocy, sam może się znaleźć na celowniku innych Inkwizytorów. Władza to narzędzie, które w nieodpowiednich rękach prowadzi do zguby, niezależnie od stanowiska.

Jednak sprytny Inkwizytor lub Akolita, któremu uda się wykorzystać potęgę swego urzędu, nie znajdzie lepszego narzędzia w całym Imperium. Ci, do których się zwróci, będą go traktować z mieszanką strachu i rewerencji, natomiast wszystkie drzwi stapą przed nim otworem. Tak znaczna władza może się okazać sporym problemem dla MG, jeśli ten nie nałoży na nią pewnych ograniczeń. Przykładowo, podczas tworzenia przygody Mistrz Gry zawsze musi brać pod uwagę sytuację, w której Akolici wymuszą na tubylcach pomoc na skalę planetarną. Tego rodzaju podejście rzadko kiedy jest efektywne, chyba że mamy do czynienia z równie bezpośrednim przeciwnikiem, i znacznie bardziej pasuje do Gwardii Imperialnej lub *Adeptus Astartes*. Inkwizytorzy oraz ich uczniowie prowadzą śledztwa i wskazują winnych. Mogą co prawda zażądać wsparcia, celem pokonania nieznanego wroga, lecz powinno to raczej stanowić ukoronowanie przygody, aniżeli jej podstawę. Proszenie o dodatkowe siły za każdym razem, gdy Akolici napotkają opór ze strony przeciwników, poskutkuje utratą szacunku (oraz Wpływu). Użycie odpowiedniej siły lub nawet wykorzystanie prostych środków, do rozpoznawczy wyjątkowo sprawnych i zwycięskich drużyn inkwizytorskich.

WYKORZYSTANIE INKWIZYTORÓW

W Rozdziale II: Tworzenie postaci znajdziecie stwierdzenie, że rola „Inkwizytora" nie istnieje. Jest to w pełni zamierzone, jako że Inkwizytor może pochodzić z dowolnego świata, mieć dowolną przeszłość i wyuczoną profesję, ponieważ jedynymi rzeczami, które się dla niego liczą to bezwzględna determinacja i żelazna wola. W teorii każdy Bohater Gracza może zostać Inkwizytorem. Generalnie jednak dobrym pomysłem będzie przedyskutowanie tej kwestii z graczami, by określić, czy któraś postać, o ile w ogóle, wcieli się w tę rolę. Poniżej znajdziecie kilka wskazówek, jak poradzić sobie z najbardziej typowymi układami.

BRAK GRACZY JAKO INKWIZYTORÓW

Czasami gracze nie chcą wcieEć się w rolę Inkwizytora lub też nie mogą się zdecydować, kto powinien wziąć na siebie tę odpowiedzialność. Z kolei nowy MG może nie czuć się komfortowo, dając graczom do ręki tak potężne narzędzie. W takich sytuacjach gracze mogą stworzyć Akolitów, któizy służą Inkwizytorowi BN-owi. Takie podejście daje Mistrzowi Gry większą kontrolę nad wyborem przygód, gdyż bohaterowie będą odsyłani do śledztw i potencjalnych zagrożeń zgodnie z wolą ich mistrza.

Tego typu drużyny nie posiadają takiej samej władzy i autorytetu jak te dowodzone bezpośrednio przez Inkwizytora, dlatego raczej nie wzbudzą w BN-ach podobnego strachu oraz szacunku. Jednak te ograniczone możliwości pozwalają im zachoyrać.większą dyskrecję. Przygody dla grup bez Inkwizytora często skupiają się najśjędztwach i politycznych machinacjach, ponieważ z reguifbrak im dęgfąfećnej siły uderzeniowej, by wydać wrogom otwartą walkę.

Jeden gracz jako Inkwizytor

Choć mogłoby wydawać się naturalne, by jeden gracz wcielił się w rolę Inkwizytora, pozostali zaś w jego Akolitów, to MG powinien bardzo uważać przy prowadzeniu rozgrywki w tym stylu. Format ten posiada ogromny potencjał narracyjny, lecz potrafi być też destrukcyjny dla grupy, jeśli gracz odgrywający Inkwizytora zacznie absorbować zbyt dużą część uwagi MG lub postanowi wykorzystać swoją władzę do roztoczenia dyktatorskiej kontroli nad pozostałymi Akolitami. Mistrz Gry powinien zawsze dać szansę na wykazanie się każdemu graczowi, niezależnie od jego roli. Równie ważne jest, by MG podkreślał na każdym kroku znaczenie współpracy Inkwizytora z pozostałymi, aby jego zwierzchnictwo nie zaczęło ciążyć innym. Należy zaznaczyć po raz kolejny, że gra w Dark Heresy - pomimo całej swojej atmosfery grozy i niesamowitości - powinna być dobrą zabawą dla wszystkich uczestników, a najważniejszym zadaniem MG jest im ją zapewnić.

Jeśli Mistrzowi Gry uda się zapewnić grupie odpowiednią dynamikę, to nie powinien mieć problemu z poprowadzeniem jakiejkolwiek przygody Samotny Inkwizytor i jego lojalna drużyna to potężny symbol w' uniwersum *Warhammera 40,000*, który można wykorzystać w szeregu historii i scenariuszy.

Wielu graczy jako Inkwizytorzy

Rozgrywka, w której każdy odgrywa rolę Inkwizytora, to rzecz niecodzienna w Dark Heresy, ale bynajmniej nie niemożliwa. Największym problemem takiej grupy będzie motywacja. Mistrz Gry musi znaleźć powody, dla których działający z reguły w pojedynkę Inkwizytorzy mieliby współpracować ze sobą przez dłuższy czas. Z kolei w sytuacji, gdzie w jednej drużynie znajdzie się kilku Inkwizytorów, pojawi się problem lojalności poszczególnych Akolitów. Takie grupy często bywają wewnętrznie skłócone. Najprostszym sposobem na usprawiedliwienie dużego zgromadzenia Inkwizytorów jest wykorzystanie zagrożenia o wyjątkowo dużej randze. Kampania z udziałem kilku Inkwizytorów prawdopodobnie wstrząśnie w posadach całym sektorem, a może nawet galaktyką.

Sami pośród gwiazd

Choć Inkwizycja jest niesamowicie potężny organizację, to jej zasięg ograniczony jest do liczby Inkwizytorów. Wiele imperialnych światów zostaje pożartych zanim ktokolwiek zareaguje, a ogrom innych katastrof zostaje jedynie odwleczonych w czasie dzięki desperackim działaniom nielicznych i stojących na straconej pozycji grup Akolitów. Jeśli w danym sektorze przebywa choćby garstka Inkwizytorów oraz ich uczniów, możemy mówić o dobrym zabezpieczeniu. Niezwykle mało prawdopodobna jest sytuacja, by w jednej okolicy działało tylu Inkwizytorów, że zaczęliby wchodzić sobie w drogę.

Z punktu widzenia MG oznacza to, że w większości wypadków BG będę jedynymi sługami Inkwizycji zaangażowanymi w walkę z danym zagrożeniem. W pełni możliwe jest, że Akolici nie poznaję nawet innego Inkwizytora poza swoim mistrzem, a już na pewno nie powinni mieć możliwości korzystania ze wsparcia takiej postaci. Całe kampanie można ukończyć bez angażowania w nie innych Inkwizytorów, ale gdyby miało już dojść do takich spotkań, to powinny one być niezwykle rzadkie i brzemienne w skutkach, gdyż nigdy nie sę one dziełem przypadku. Zawsze stoi za nimi wyższa potrzeba, czy to ze względu na pomoc potrzebną w rozwiązaniu wyjątkowego problemu, czy też ze względu na konflikty wynikające z odmiennej filozofii działania. W większości wypadków Inkwizytorzy BN-i wolą sami radzić sobie z wszelkimi problemami bez konieczności dzielenia się władzą, dlatego mogą postrzegać Akolitów, którzy zwracają się o tego rodzaju pomoc jako niegodnych dalszej służby

Łączenie przygód

Przygody można powiązać ze sobą przy użyciu wielu różnych elementów Najczęściej wykorzystywanymi łącznikami są powracając' sojusznicy i wrogowie lub powrót na miejsce wcześniejszych wydarzeń. Odpowiednie wykorzystanie tego rodzaju powtarzalnych elementów polega na podtrzymaniu poczucia ich familiamości, jak również na wprowadzaniu w nich zmian w odpowiedzi na działania Akolitów oraz wydarzenia w kampanii. Przykładowo, gdy BG wrócą na miejsce bitwy z przeciwnikiem, który zagrażał miastu-kopcu, mogą natrafić na posąg upamiętniając' to wydarzenie, a może nawet przedstawiający samych bohaterów Z kolei w towarzyszach broni Akolici mogą znaleźć nowych sojuszników! Takie detale nadają grze pozorów rzeczywistości i osobistego wydźwięku* przez co stanowią bardzo cenne narzędzie Koniec końców', nic tak dobrze nie angażuje graczy w kampanię jak zagrożenie dla ich ulubionej postaci lub lokacji Dzięki temu zalążki te są doskonałymi katalizatorami dla nowych przygód Jednocześnie daje to Mistrzowi Gry możliwość wprowadzania nowych obszarów do już odwiedzonych lokacji lub nadania im większej szczegółowości Nawet niewielki wycinek habitatu ma potencjał na kilka scen, zaś pojedyncze miasto-kopiec pomieściłoby kilka oddzielnych kampanii, dzięki miliardom możliwych heretyków; spisków i zagrożeń dla całej populacji.

Czasami pomocne są mniej oczywiste łączniki Jedną nieuchwytne zagrożenie może stanowić powiązanie dla szeregu pomniejszych złoczyńców' w kilku przygodach, niezależnie od tego, czy wspólnym mianownikiem okaże się kult, wysoko postawiony zdrajca czy nawet inny Inkwizytor wraz ze swoją drużyną Kampania może być w całości poświęcona próbie zdemaskowania takiego wroga lub obronie Imperium przed efektami ubocznymi starć wojujących stron. Zagadkowe postacie nie zawsze muszą być wrogami Akolitów - trzymający się na uboczu patron może być doskonałym źródłem przygód i informacji, nawet jeśli nigdy nie będzie można mu w' pełni zaufać. Znaki, świadczące o ukrytych powiązaniach pomiędzy przygodami, mogą być rów-., nie subtelne co przewijający się motyw' architektoniczny na różnych światach, co sugerowałoby tego samego budowniczego, lub znacznie bardziej pospolite, jak podobnie zaszyfrowane wiadomości z nieznanego źródła.

Kończenie kampanii

Pomysł rozgrywania jednej kampanii Dark Heresy w nieskończoność może być całkiem kuszący Jednak tego typu próby z reguły są narażone na powoli spadające zaangażowanie graczy oraz czynniki zewnętrzne względem grupy. Zazwyczaj lepiej będzie, jeśli MG zaplanuje jakiś koniec kampanii, który powiąże ze sobą luźne wątki i da graczom poczucie spełnienia. Zakończenie może być zaplanowane od samego początku, gdzie zapowiedzi ostatecznych rozstrzygnięć pojawią się już w pierwszej przygodzie, lub może być wynikiem wydarzeń z późniejszych sesji. Nawet jeśli MG nie zaplanował żadnego punktu kulminacyjnego, może to zrobić, jeśli istnieje ryzyko wcześniejszego zakończenia kampanii z innych powodów, na przykład w związku z przeprowadzką kluczowego gracza.

Zakończenie kampanii to szansa na stworzenie czegoś monumentalnego i niezapomnianego. Ostatnia przygoda drużyny powinna całymi garściami czerpać z ich poprzednich misji oraz wspomnień. Dodatkowo Akolici mogą stanąć przed konsekwencjami swoich wcześniejszych decyzji, Być może będzie to starcie z byłym nemezis lub z zupełnie nowym zagrożeniem, które powstało w wyniku porażki z przeszłości. Akolici rzadko kiedy • mają okazję przejść na emeryturę, w związku z czym zakończenie może być dla nich szansą na heroiczną śmierć w obliczu przeważających sił. wroga.. Momentem kulminaqjnym będzie zaś szokujące zwycięstwo, po którym wszyscy gracze otrzymają insygnia Inkwizycji. Tego rodzaju epickie zakończenie z pewnością będzie stanowiło dobry moment, by dać odetchnąć starym postaciom i stworzyć nowe Jednak ponad wszystko, zakończenie kampanii powinno być czymś, co gracze zapamiętają i będą wspominać jeszcze przez długi czas..

Przykładowa Karta Mistrza Gry

Karta Mistrza Gry (ze strony 446) to rzecz bardzo przydatna w trakcie rozgrywki, ale również pomiędzy sesjami. Zawiera ona informacje ó drużynie Inkwizytora, z których Mistrz Gry może korzystać podczas interakcji Akolitów z ich przełożonym. Karta zawiera też dane o samych bohaterach, na wypadek gdyby MG musiał wykonać tajny test cechy dla Bohatera Gracza.

Dzięki tej karcie Mistrz Gry może również śledzić zmiany w Subtelności drużyny, robić notatki na temat przyszłych wydarzeń oraz obecnych fizycznych i psychicznych stanów postaci, i zapisywać inne przydatne informacje

Na stronie *darkheresypl* znajdziecie elektroniczną wersję karty w formacie PDF, którą można wypełniać komputerowo, wraz z innymi pomocami do gry

Tutaj zapisujemy informacje o drużynie, które pomogę MG przy interakcjach Akolitów z Inkwizytorem.

Tutaj MG może zapisywać podstawowe dane na temat każdego członka drużyny.

Ten pasek służy do łatwego śledzenia poziomu Subtelności drużyny

Tutaj MG może robić notatki dotyczące obecnych sesji, działań drużyny; poglądów Inkwizycji na temat postępów drużyny i wszystkich innych rzeczy, które mogą pomóc wprowadzeniu gry.

Rozdział XII: Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy

Podczas rozgrywania przygód w Dark Heresy, Akolici bez wątpienia napotkają wielu Bohaterów Niezależnych (BN-ów), od bandziorów z habitatów na najniższych poziomach miast po planetarnych gubernatorów. Na ich drodze staną również przeciwnicy: czy to *xenos,* których celem jest wygubienie ludzkości, czy wszeteczne demony łaknące ludzkich dusz.

Mj I AE7

Zaprezentowani poniżej Bohaterowie Niezależni zostali opatrzeni pełnym opisem fabularnym i współczynnikami. Dzięki temu Mistrz Gry będzie wiedział, jak wprowadzić ich do swoich przygód i kampanii. Prowadzący nie powinien się wahać przed zmienianiem przestawionych istot tak, aby pasowały do stworzonej przez niego scenerii. Może także potraktować tych bohaterów jako podstawę do opracowania własnych.

Choć wiele ze zdolności czy wyposażenia BN-ów odnosi się do walki, znaczną część z tych istot można spotkać poza polem bitwy lub nawiązać z nimi pokojowe stosunki. Ta zasada szczególnie odnosi się do imperialnych sług lub mieszkańców, którzy mogą być potencjalnymi informatorami, sprzymierzeńcami, ale też rywalami. Często przypadnie im rola bohaterów postronnych lub postaci tła, których obecność pozwoli graczom zanurzyć się w świat Dark Heresy. Rzecz jasna, Akolici szybko pojmą, że nikomu nie można ufać, a każdy skryba czy hutnik może być potencjalnym zdrajcą lub wrogiem w przebraniu.

Większość zaprezentowanych w tym rozdziale istot stanowią mieszkańcy kopca Desoleum, jednego z głównych ośrodków sektora Askellon. To zaledwie początek katalogu przedziwnej menażerii, a my zachęcamy Mistrza Gry, żeby sam tworzył przeciwników do scenariuszy. Opisani bohaterowie służyć mogą jako inspiracja lub materiał porównawczy i można ich dowolnie zmieniać w zależności od potrzeb. Ekwipunek i uzbrojenie zaprezentowane w opisach postaci niezależnych i wrogów to typowe wyposażenie, ale zdarzyć się może, że w ich rękach znajdzie się inna, bardziej śmiercionośna broń, jeśli tylko będzie odpowiadało to sytuacji i realiom scenariusza.

Projektowanie wyrównanych spotkań

Jeśli człowieka oceniać po rodzaju i liczbie wrogów, to zaiste jestem człowiekiem wielkiego formatu.

- Generał Throm Perceyus, Zaprzysiężeni Grenadierzy Desoleum

Walka to interesujący i ważny aspekt Dark Heresy, jednak nie łatwo ocenić czy będzie dla graczy wyzwaniem, czy okaże się zbyt trudna i doprowadzi do śmierci postaci. Poniższe; zasady odnoszą się do BN-ów i wrogów, a mają na Celu pomóc Mistrzowi Gry w skonstruowaniu spotkania, które będzie; ciekawci emocjonujące, bez zachwiania równowagi sił.

Pozna) swego wroga.

Wykorzystywanie BN-ów

Bohaterowie Niezależni to postacie, których nie kontrolują gracze a Mistrz Gry. To on decyduje, jakie akcje podejmują oraz wykonuje za nich wszystkie rzuty kostkami. Podobnie jak Bohaterowie Graczy, BN-i mają cechy, umiejętności, zdolności, broń, pancerze oraz wyposażenie. Każdego z nich oznacza także rodzaj, wpływający na znaczenie BN-a i zmieniający w niewielkim stopniu zasady, które go dotyczą. Warto zaznaczyć, że BN jest wyszkolony w używaniu broni, którą posiada. Jeśli w jakiś sposób zdobędzie inną, na przykład odbierze Akolicie jego ulubiony karabin snajperski, od oceny MG zależy czy będzie potrafił się nim posługiwać, czy też narazi się na konsekwencje korzystania z broni, o której nie ma pojęcia.

Rodzaje BN-ów

BN-i w' Dark Heresy są podzieleni na trzy obszerne kategorie, zaznaczone w opisie każdego przeciwnika.

Trep

Trep to pomagier najgorszego rodzaju, z którym bohaterowie będą się często spotykali podczas swoich przygód. Sam nie stanowi wielkiego zagrożenia i zazwyczaj jest pionkiem kogoś potężniejszego, kto snuje złowieszczy plan. Wobec Trepów stosują się następujące zasady:

- Spisany na straty: Podczas walki Trepy nie korzystają z zasady Słuszny Gniew Jeśli MG i gracze się zgodzą, wszystkie trafienia uderzają w korpus Trepów, co znacznie przyśpiesza grę.
- Widowiskowy zgon: Kiedy Trep otrzyma obrażenia krytyczne, traci przytomność lub ginie w spektakularny sposób.

Elita

Elitarni wrogowie stanowią wyrównanych przeciwników dla Akolitów, czy to na polu bitwy, czy podczas słownych potyczek. Dotyczą ich te same zasady co Bohaterów Graczy, w tym reguła Słusznego Gniewu.

Mistrz

Mistrzowie to bardzo niebezpieczni przeciwnicy. Są świetnymi wojownikami, charyzmatycznym przywódcami i genialnymi strategami. Dotyczą ich te same zasady co Elit oraz poniższa, specjalna reguła:

- Niezwykłe cechy: Mistrz może posiadać cechę, której wartość przekracza 100. Obliczając premię z niej wypływającą, brane są pod uwagi cyfry dziesiątek i setek. Dla przykładu istota o Sile 113 będzie posiadała premię równą **11**.

Schemat opisu BN-a

Każdy opis BN-a zawiera te same elementy, zaprezentowane na stronie 381. Współczynniki opisujące Bohaterów Niezależnych podane są w formie krótkiej informacji, co ułatwi szybkie korzystanie z nich.

O Nazwa i rodzaj

Odróżniająca nazwa BN-a oraz jego kategoria (Trep, Elita lub Mistrz).

<D Żywotność

Liczba punktów Żywotności, jaką dysponuje BN.

-(^) Cechy

Bohaterowie Niezależni są opisani takimi samymi cechami jak Bohaterowie Graczy, jednak tylko nieliczni, jak Mistrzowie, posiadają cechę Wpływ Gdy premia z cechy nie opiera się tylko na cyfrze dziesiątek, jak w przypadku BN-ów z właściwością nadnaturalna cecha, wtedy w prawym, górnym rogu podana jest całkowita premia.

O Lokacje trafienia i pancerz

Przy opisie każdego BN-a znajduje się tabela z lokacjami trafienia. Ma ona postać ramki, w której zaprezentowano pewne informacje:

>S. Miejsce trafienia: Może być nim Głowa (G), Korpus (K), Pra-
\^/wa Ręka (PR), Lewa Ręka (LR), Prawa Noga (PN) lub Lewa Noga (LN).

B Punkty Pancerza: Liczba Punktów Pancerza, które chronią daną lokację, jest zaznaczona na niewielkim polu nad nią. Choć została wliczona do całkowitej wartości ochrony, podano ją dla wygody Mistrza Gry

C Dodatkowe premie do ochrony: Jeśli ochrona BN-a jest zwiększona lub zmieniona przez czynniki inne niż pancerz, to sumę modyfikatorów podaje się w tym miejscu. Podobnie jak w przypadku Punktów Pancerza, została ona wliczona w ostateczną wartość obrony, występuje tutaj dla wygody Mistrza Gry.

i Sumaryczna wartość ochrony: Końcowa wartość ochrony dla
40 danej lokacji, w skład której wchodzą: premia z Wytrzymałości, Punkty Pancerza oraz inne modyfikatory.

-4. Wartość lokacji trafienia: By określić, gdzie został trafiony prze-
E)ciwnik, należy zamienić cyfry dziesiątek i jedności rzutu na trafienie i odczytać wynik z tabelki, (patrz strona 226).

PRZYKŁADOWA TABELA LOKACJI TRAFIEŃ

Większość BN-ów przypomina sylwetką człowieka, dlatego tabela lokacji trafień jest dla nich taka sama, jak dla Bohaterów Graczy. W niektórych przypadkach BN, który nie przypomina humanoida może posiadać inną tabelę. Określając, która lokacja została trafiona, należy odwrócić wynik rzutu na atak i porównać uzyskaną liczbę z tabelką odpowiadającą takiemu przeciwnikowi.

RUCH

Dystans, jaki BN może przebyć podczas ruchu, pełnego ruchu, szarży lub biegu, podany w metrach.

POZIOM ZAGROŻENIA

To odzwierciedlenie niebezpieczeństwa, jakie stanowi Bohater Niezależny. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 382 w podrozdziale Tworzenie scen walki.

UZBROJENIE

W tej części opisana jest broń, którą BN z reguły ma przy sobie, a także zamieszczone są jej współczynniki. Dla ułatwienia, od razu uwzględniono w nich premię z Siły, Współczynnika Psionicznego oraz innych modyfikatorów. Podana wartość jest ostateczna, po dokonaniu wszystkich kalkulacji. Sposób obliczenia zaprezentowano w formie równania, po wyniku sumy Mistrz Gry może je wykorzystać, jeśli będzie chciał sprawdzić efekt zmiany wartości cech lub wykorzystać inne uzbrojenie.

PRZYKŁAD

Spuchnięty jest wyposażony w broń dwuręczną, której obrażenia opisano: 2kl0+5ps (Rp). Kiedy MG wykonuje testy, nie zwraca uwagi na informację kryjącą się pod postacią skrótu „pS" i po prostu rzuca 2kl(\ po czym dodaje do zadanych obrażeń 5 punktów. Gdyby Spuchnięty zginął, a po jego broń sięgnął któryś z bohaterów, gracz lub MG musieliby samodzielnie określić zadawane obrażenia, W tym przypadku modyfikator +5 byłby ignorowany, a zamiast niego wykorzystywana premia wynikająca z Siły postaci.

Zakładamy, że wszyscy BN-i używający innej broni niż naturalna lub gdy nie zostało to zaznaczone inaczej, posiadają nóż lub inny prosty oręż. MG nie powinien czuć się więźniem opisu. Może modyfikować wyposażenie oraz uzbrojenie przeciwników wedle własnego uznania lub specyfiki scenariusza. Wolny kupiec, który właśnie dobił targu z eldarami może popisywać się w Desoleum dwiema wyrzutniami ostrzy, podczas gdy Preceptor będzie pysznił się mieczem zarazy otrzymanym podczas udanego demonicznego rytuału.

Zakładamy także, że broń jest wyposażona w amunicję, a MG nie musi dokonywać kontroli jej ilości u każdego BN-a. Gdyby zaszła taką potrzebą, należy przyjąć, że przeciwnik ma po dwa magazynki do każdej broni, jaką posiada poty sobie.

Akolici będą mieli wiele możliwości, żeby zrabować broń poległych wrogów, ale aby jej użyć, muszą posiadać odpowiednią zdolność, jeśli nie chcą narażać się na negatywne modyfikatory. Broń należąca do nieludzi lub nie opisana w Zbrojowni, powinna być traktowaną jak Egzotyczna. Rzecz jasna MG może uznać, że obsługa niecodziennego lub specjalistycznego oręża przekracza możliwości Akolity.

UMIEJĘTNOŚCI, ZDOLNOŚCI I WŁAŚCIWOŚCI

Wszystkie umiejętności, które nabył BN, a także cechy potrzebne do ich wykorzystania i modyfikatory z nimi związane. Ujęto tutaj również dodatkowe zdolności Bohatera Niezależnego oraz właściwości nieludzkich stworzeń. Należy zaznaczyć, że BN może dysponować pewnymi zdolnościami, nie spełniając stawianych przez nie wymogów.

WYPOSAŻENIE

W tej części opisano standardowy ekwipunek BN-a, w tym pancerz, choć podobnie, jak w przypadku broni, MG może dowolnie go modyfikować. Ekwipunek poległych można szabrować, choć MG ma w tej materii ostatnie słowo. Jeśli uzna, że podczas walki zbroja została uszkodzona lub część wyposażenia zniszczona, nie będzie można jej wykorzystać. •

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Jeśli BN posiada zdolności specjalne (np. psioniczne), zostaną one wypisane w tym miejscu.

MOCE PSIONICZNE

Wszelkie moce psioniczne, jakie posiada BN są wymienione w jego profilu.

SCHEMAT OPISU BŃ-A

Umiejętności: atletyka (S) +20, przetrwanie (Per) +10
Zdolności: miażdżący cios, żelazna szczęka
Właściwości: rozmiar (5)
Wyposażenie: zszabrowany pancerz balistyczny, upiorne trofea
Zmiażdżę cię!: Kiedy spuchnięty trafi swoim ciosem, jego ofiara traci lk5+5 punktów Zręczności.

Opisowe interpretowanie obrażeń

Lokacje trafień szczególnie dziwnych obcych istot mogą w znacznym stopniu odbiegać od tych, które opisują Bohaterów I Graczy. Z tego powodu opisy Efektów Krytycznych mogą nie i pasować do sytuacji. Kiedy do tego dojdzie, Mistrz Gry ma przed sobą dwa rozwiązania:

- Może sprawić, że obrażenia będą znacznie poważniejsze, jeśli ich opis będzie pasował do lokacji trafienia.
- Może stworzyć własny opis, zastępując nim niepasujący w tabeli.

Tworzenie scen walki

Każda scena walki powinna być wyjątkowa i stawiać przed bohaterami yzyzwania, jednocześnie nie niosąc śmiertelnego zagrożenia. Trudno wyczuć, kiedy poziom trudności jest odpowiednio wysoki. Niejedna kampania zamieniła się w serię nudnych i nie stanowiących wyzwania walk, zakończonych jedną, która okazała się, dla odmiany, za trudna. Tworząc interesujące, wymagające i ciekawe sceny walki, Mistrz Gry musi wziąć pod uwagę wiele czynników: stopień wyzwania, rodzaj BN-ów, otoczenie, w którym rozgrywa się scena oraz tempo, w jakim drużyna ma je pokonać.

Poziom trudności spotkań

Rozwój i sprawność bohaterów są opisywane przez Punkty Doświadczenia, a trudność sceny walki przez jej poziom. Opracowując spotkanie, Mistrz Gry powinien zacząć od porównania stopnia trudności z siłami Akolitów, następnie z progiem zagrożenia, który z kolei wskazuje na liczbę i możliwości wrogów, dzięki czemu można obliczyć optymalny stopień wyzwania.

Aby określić poziom spotkania, trzeba obliczyć średnią liczbę Punktów Doświadczenia Bohaterów Graczy (zsumować zgromadzone PD, a następnie podzielić je przez liczbę postaci w drużynie). Na tej podstawie określa się właściwy stopień wyzwania, choć byłoby dobrze, gdyby raz na jakiś czas drużyna stanęła wobec spotkania o jeden stopień trudniejszego lub łatwiejszego, co doda grze nieprzewidywalności.

Próg zagrożenia

Próg zagrożenia jest liczbową wskazówką, która mówi Mistrzowi Gry, ilu BN-ów' i o jakiej sile powdnno w'ziąć udział w spotkaniu. Należy w tym celu wykorzystać Tabelę 12-1: Próg zagrożenia. Wskazuje ona mnożnik (w zakresie od 4 do 35), po zastosowaniu którego do liczby postaci w drużynie, otrzymamy ilość przeciwników, którzy powinni wziąć udział w spotkaniu. Próg zagrożenia można odpowiednio zmodyfikować, jeśli Akolitom towarzyszą sprzymierzeńcy lub oddziałują na nich pewne (korzystne lub niekorzystne) czynniki.

Tabela 12-1: Próg zagrożenia

Poziom spotkania	Próg zagrożenia
0-499 PD	4 x liczba BG w drużynie
500-999 PD	5 x liczba BG w drużynie
1.000-1.299 PD	6 x liczba BG w drużynie
1.300-2.299 PD	7 x liczba BG w drużynie
2.300-4.499 PD	8 x liczba BG w drużynie
4.500-6.999 PD	10 x liczba BG w drużynie
7.000-9.999 PD	12 x liczba BG w drużynie
10.000-13.499 PD	14 x liczba BG w drużynie
13.500-17.499 PD	17 x liczba BG w drużynie
17.500-21.999 PD	20 x liczba BG w drużynie
22.000-26.999 PD	23 x liczba BG w drużynie
27.000-30.999 PD	27 x liczba BG w drużynie
31.000-35.999 PD	31 x liczba BG w drużynie
36.000+ PD	35 x liczba BG w drużynie

Korzystanie z progu zagrożenia

Kiedy został określony próg zagrożenia, MG może zacząć tworzenie sceny poprzez dobieranie uczestniczących w niej BN-ów. Musi dodać wartość zagrożenia, jaka znajduje się w opisie każdego z przeciw'ników. Byłoby idealnie, gdyby suma wartości zagrożeń równała się progowa zagrożenia. Niekiedy trudno jest to uzyskać, a w przypadku, w którym suma poziomów zagrożenia znacznie przewyższa próg, MG powńnien jeszcze raz przemyśleć konstrukcję spotkania.

Dbanie o równowagę spotkań

Zaprojektowanie ciekawego, wymagającego i zrównoważonego spotkania to coś więcej, niż wybranie BN-ów, którzy będą stanowili wyzwanie dla bohaterów. Na pamiętne sesje składają się też czynniki, jak różnorodni przeciwmicy, niebezpieczeństwa ze strony otoczenia oraz ilość dotychczasowych starć.

Skład

Poziom spotkania określa siłę jego oddziaływania, o której zadecyduje to, kim będą przeciwmicy i w jakiej liczbie się stawną. Ich dobór będzie miał rówmież wpływ' na to, ile czasu zajmie rozegranie sceny W'alki. Obok znajduje się kilka rad oraz uwag, które pomogą Mistrzowń Gry podczas tworzenia scenariusza:

- Różnorodność: W spotkaniu powinni brać udział różnorodni Bohaterowie Niezależni. Starcie z samymi Trepami może okazać się krótkę, nudną walkę, zaś starcie z Elitami i Mistrzami może być zbyt trudne dla graczy i Mistrza Gry Dobrym rozwiązaniem jest umieszczenie w spotkaniu od jednego do trzech wrogów Elitarnych lub Mistrzów, natomiast pozostałych przeciwników mogę stanowić Trepy.
- Odpowiedni przeciwnicy: Wybierając BN-ów do spotkania, MG powinien zadbać, o to, by mieli odpowiednią rangę w porównaniu do bohaterów Elita lub Mistrz o wysokim poziomie walczący z początkującymi Akolitami jest równie nieodpowiedni, co popychadła atakujące doświadczone siugi **Inkwizycji.** Taka walka będzie frustrująca dla graczy oraz prowadzącego i może zniechęcić do gry.
- Zmiana tempa: Tworząc scenę walki, MG powinien mieć na uwadze poprzednie spotkania drużyny, a także te, które dla niej planuje. Potyczki powinny różnić się od siebie, aby zaskakiwać graczy.

Okoliczności bojowe

Walka w sterylnych warunkach, pozbawionych jakichkolwiek szczegółów, szybko staje się nudna i należy unikać jej jak ognia. Świetnym sposobem na stworzenie ciekawego spotkania, które zapadnie graczom w pamięć, jest wykorzystanie jego okoliczności bojowych. Szczegółowy opis miejsca, w którym będzie toczyła się walka to dobry sposób na wprowadzenie odpowiedniego nastroju. Poniżej znajduje się kilka rad na temat okoliczności bojowych do spotkania:

- Osłona: Osłoną może być wszystko: od gęstej roślinności przez porozrzucane skrzynki po wywrócony czołg czy barykady. Przeszkody terenowe stanowią dodatkowe wyzwanie podczas walki, mogą dać przewagę taktyczną, a ich odpowiednie wykorzystanie stwarza szansę odwrócenia losów potyczki.
- Ciemność i cienie: Mętne światło lub jego zawodne źródła mogą sprawić, że pewne istoty podkradną się niezauważone do bohaterów: W półmroku trudno odróżnić wroga od przyjaciela, zwłaszcza kiedy dookoła świszczą kule i pobłyskują promienie lasera.
- Trudny teren: Bagna i pokryte śniegiem równiny, a także krater, który niedawno się otworzył, mogą spowalniać bohaterów, utrudniając zadanie tym, którzy polegają na szybkości. Bez odpowiedniego planowania, szybko z łowców staną się ofiarami.

Różne style grup

Każdi grupa graczy jest inna. Jedni lubią grać doświadczonymi specjalistami lub zaprawionymi śledczymi czy wprawnymi negocjatorami, a inni w'olą wcielać się w zaprawionych w bojach żołnierzy. Z tego powodu trudno przewidzieć, czy dane spotkanie będzie wyzwaniem dla grupy i czy gracze będą się dobrze bawić. Przedstawione tu zasady należy traktować jako luźne wskazówki, a nie sztywne reguły.

MG powinien uważnie obserwować swoją drużynę i ocenić, jak gracze dają sobie radę podczas walk. Jego zadaniem będzie dostosować później próg zagrożenia i stopień trudności spotkania - w miarę jak bohaterowie będą zdobywać doświadczenie i nowe zdolności, ich możliwości będą się zmieniać. MG powinien na bieżąco monitorować, co stanowi wyzwanie dla drużyny i utrzymywać stan interesującej równowagi.

UJ ,

- Dym, opary i mgły: Z taktycznego punktu widzenia to ciekawe przeszkody, ponieważ mogą się przemieszczać podczas spotkania, wpływając na jego tempo. Z drugiej strony, bohaterowie nie powinni na nich polegać, bo silny powiew wiatru może rozproszyć opary i pozostawić ich na otwartym terenie.
- Wzniesienia: Szarża w górę lub w dół wzniesienia może stać się zalążkiem pamiętnej sceny, a przebiegli Akolici z pewnością wykorzystają grawitację na swoją korzyść, spychając na wrogów ciężkie przedmioty. Walka na wzniesieniach takich jak klify lub szczeliny może spowodować, że jeden fałszywy krok zakończy się śmiertelnym upadkiem w czeluść.
- Pogoda: W walce przeszkadzać mog| różnorodne zjawiska atmosferyczne - od kwaśnych opadów i porywistego wiatru, po deszcze wulkanicznego popiołu oraz radioaktywny śnieg na obcych planetach. W obliczu takich warunków pogodowych, nawet proste starcie, może zamienić się w desperacką walkę o przetrwanie.

Większość warunków środowiskowych powinna oddziaływać równo na bohaterów i na ich przeciwników. Może się jednak zdarzyć tak, że jedna strona będzie odczuwała ich skutki, a druga wykorzysta je na swoją korzyść. W takim wypadku, MG może i powinien uwzględnić to w kalkulacjach progu zagrożenia, odejmując lub dodając do jego wartości liczbę równą połowie Bohaterów Graczy biorących udział w spotkaniu.

Tempo

Większość postaci jest w stanie znieść tylko określoną ilość trudności, zanim będzie zbyt zmęczona, aby działać dalej. MG powinien rozważyć liczbę i stopień trudności walk, które nastąpią po sobie, zanim bohaterowie będą mieli okazję odpocząć i odzyskać siły Gracze powinni czuć, że Akolici wykorzystali wszystkie swoje sity, ale nie znaleźli ' się w sytuacji, w której grozi im śmierć. Podobnie jak w przypadku tworzenia spotkań i walk, narzucanie tempa grze zależy bardziej od wyczucia, niż od sztywnych reguł.

Zazwyczaj grupa Akolitów jest w stanie poradzić sobie z następującymi problemami, zanim będzie potrzebowała odpoczynku:

- Trzy spotkania o 1 poziom niższe od wartości wskazanej przez ilość wydanych PD.
- Dwa spotkania o 1 poziom niższe od wartości wskazanej przez ilość wydanych PD oraz jedno spotkanie na poziomie równym wartości wynikającej z PD Akolitów.
- Dwa spotkania równe wartości wynikającej z wdanych PD.
- Jedno spotkanie o 1 poziom niższe od wartości wskazanej przez ilość wydanych PD oraz jedno spotkanie na poziomie o 1 wyższym od wartości wynikającej z PD Akolitów

Kontrolowanie tempa

Podane wyżej wskazówki są jedynie podpowiedziami, a ich trafność będzie różnić się w zależności od grupy. MG może zastosować inną miarę: obserwować punkty Żywotności bohaterów. Obrażenia i poziomy Zmęczenia są dobrymi znacznikami tego, ile jeszcze wytrzymają postacie, zanim padną z wyczerpania. Jeśli kilku Akolitów otrzymało obrażenia lub odczuwa skutki obrażeń krytycznych, drużyna nie powinna walczyć już z żadnymi silnymi wrogami. Zaplanowaną Spotkania MG powinien pominąć lub odłożyć. Z drugiej strony, jeśli drużyna wyszła bez szwanku z poprzedniego starcia, nadchodzące można uczynić bardziej wymagającym, by stało się trudniejsze.

Kopiec Desoleum

Spójrz na tłumy poniżej i wiedz jedno, że na każdego uczciwego obywatela, który odczuwa lęk przed Imperatorem, przypada jeden, który nosi w sercu nieposłuszeństwo i gotów jest do zdrady Na dwóch malkontentów znajdzie się jeden, który knuje intrygi. Jeden na stu mu podobnych podniesie rękę przeciwko władzy i os'mieli się zadziałać. A teraz pomyśl ilu ludzi mieszka w kopcu Desoleum ? Miliardy. Ilu z tych, którzy nas otaczają jest gotowych doprowadzić do zagłady miasta?

- Rozmowa podsłuchana w przejściu miedzy habitatami, autor słów nieznany

Desoleum to jedno z najstarszych centrów cywilizacji w sektorze Askellon oraz największe skupisko ludzi na planecie. Nie sposób powiedzieć ilu mieszkańców faktycznie się tu znajduje, ponieważ rozmiary budowli, brak współpracy pomiędzy przedstawicielami władzy i niebezpieczeństwa życia, uniemożliwiają dokładne kalkulacje. Pokusić się można tylko o ogólne przypuszczenia. Ich skala zależy od tego, czy weźmie się pod uwagę to, co zamieszkuje Trzewia, najgorszą część Podkopca.

Większość z poniższych BN-ów to mieszkańcy kopca Desoleum. Jego wielkość i wiek sprawiają, że w ścianach budowli można natknąć się na wszystko, oprócz jednolitej kultury. To, co w jednym bloku habitatów jest uznawane za przyjazny gest powitania, w innym może być śmiertelną obrazą lub powodem do przelewu krwi.

Imperialny słudzy i obywatele

Każdy człowiek jest iskrą w ciemnościach. Kiedy zostanie dostrzeżony, jego czas już minął. Powidok jego istnienia blednie i zostaje zastąpiony jaśniejszym blaskiem kolejnego życia.

- Anonim

Sektor Askellon zamieszkują miliardy miliardów' ludzi. Każdy z nich ma zadanie do wykonania w służbie Imperium, ale nie wszyscy są zadowoleni ze swego miejsca w trybach tej machiny Podczas śledztw i misji, Akolici będą obcować z przeróżnymi mieszkańcami Imperium, od straceńców, w których żyłach płyną chemikalia, po potężnych wmlnych kupców Niektórzy z nich chętnie udzielą pomocy sługom Inkwizycji, inni będą działali przeciwko nim knując intrygi, rzucając kłody pod nogi czy uciekając się do przemocy. Kopiec Desoleum jest domem dla miliardów' ludzi, a każdego dnia tysiące kolejnych przewijają się przez Port Pyrę oraz inne lądowiska. Przezorny Akolita szybko nauczy się, że każdy jest potencjalnym heretykiem, a ufność jest zbytkiem, którym szafują jedynie głupcy.

Prawo Desoleum

W kopcu, który' zamieszkują miliardy, utrzymanie prawa jest absolutnym priorytetem. To porządek wyznacza linię podziału między Trzewiami, a Głównym Kopcem. Sprawiedliwość jest ślepa i okrutna, , ponieważ gdyby taka nie była, miliony porzuciłyby swoje przysięgi, skazując miasto na zniszczenie. Liczne prawa regulują to, jak postępować w' przypadku złamania przysięgi i jakie wydawać kary, ale w większ- l syości przypadków to strażnik przysiąg ma ostatnie zdanie. Jako że oskarżonemu nie przysługuje prawo do obrony, wielu z tych, nad 'którymi ciąży zarzut złamania przysięgi, ucieka do Podkopca, choć ' naprawdę byli niewinni.

Arbitrator Adeptus Arbites

Funkcjonariusze *Adeptus Arbites* to żelazne ramię sprawiedliwości i wykonawcy ostatecznego sądu Imperatora. Arbitratorzy, którzy czuwają nad kopcem Desoleum to ponurzy ludzie o niezłomnej woli i silnym poczuciu obowiązku, fanatycznie egzekwujący prawa Imperium. Karanie drobnych przewinień, jak kradzież czy morderstwa jest poniżej ich godności. Gdy przestępca swoimi poczynaniami zagraża wypłacie Trybutu Imperialnego lub gdy w zbrodnię zamieszany jest choćby najniższy rangą urzędnik *Adeptus Terra,* wrtedy czyn staje się występkiem przeciwko Imperium. Takie sprawy Arbitratorzy rozwiązują bez litości i zwykle w brutalny sposób.

Umiejętności: atletyka (S), plotkowanie (Ogd) +10, przesłuchiwanie (SW) +10, spostrzegawczość (Per) +10, unik (Zr), wiedza (półświatek) (Int) +20, zastraszanie (S) +10

Zdolności: mistrz walki, odporność (strach), prawdziwe męstwo

Wyposażenie: lekki egzekutorski pancerz skorupowy, kask z wmontowanymi okularami noktowizyjnymi i mikrokomunikatorem, kajdanki, maska przeciwgazowa.

Długie ręce prawa: Premia ze Zręczności Arbitratora liczy się jako o 2 wyższa (dając mu wartość mchu 5/10/15/30), gdy funkcjonariusz ściga lub zbliża się do osoby, którą uważa za przestępcę.

Łowca nagród z Desoleum

W Desoleum nie ściga się ludzi, ponieważ tych jest łatwo zastąpić. Poszukuje się przysiąg, gdyż sprzeniewierzenie się w'obec kopca lub pana jest przestępstwem. Brzemię niewykonanej przysięgi zabiera ze sobą uciekający obywatel, który tylko pogłębia tym sw'oje winy. Zadaniem sprowadzenia go z powrotem i zmuszenia do wykonania przyrzeczenia, często jako serwitora, zajmują się łowcy przysiąg. Niektórzy z nich zatrzymują tryby pojmanych jako trofea, co .nie wiąże się z aprobatą urzędników i nadzorców pilnujących realizacji przysiąg.

Łowca nagród z Desoleum (Elita) 12

G	PR	LR	K	PN	LN
1 01-10 4	3 11-20 6	3 21-30 6	3 31-70 6	3 71-85 6	3 86-00 6

WW	US	S
37	47	32
Wt	**Zr**	**Int**
38	48	30
Per	**SW**	**Ogd**
35	31	26
Wp		
—		

Połowa 4 | **Pełny# Szarża** 12 | **Bieg** 24 | **P. Zagrożenia** 8

Pistolet Wielkokalibrowy — **Klasa: Pistolet**

Zas. 35 m | Szbst. P/-/- | Obr. 1k10+4 (Ud)

Pen. 5 | Mag. 3 | Ład. 1 Runda | Obc. 3 kg | Dost. AZ

Uwagi: -

Miecz Łańcuchowy — **Klasa: Biała**

Zas. — | Szbst. — | **Obr** 1k10+5 (Ud)

Pen. 2 | Mag. — | Ład. — | Obc. 6 kg | Dost. 5D

Uwagi: *Druzgocząca, Wyważona*

m

Umiejętności: analiza (Per), atletyka (S), blef (Ogd), plotkowanie (Ogd) +10, przesłuchiwanie (SW), przetrwanie (Per) +10, spostrzegawczość (Per) +10, unik (Zr) +10, wiedza (półświatek) (Int) +10, zastraszanie (S) +10

Zdolności: powalenie, szybkie dobycie, trudny cel

Wyposażenie: pancerz taktyczny, licencja łowcy nagród, 1 magazynek amunicji przebijającej (uwzględnione w profilu powyżej), 3 działki stymu, kajdanki, maska przeciwgazowa, stylowy płaszcz, tryby przysiąg

Bezlitosny: Po udanym ataku, łowca nagród zadaje 2 dodatkowe punkty obrażeń postaciom ogłuszonym lub powalonym na ziemię

Sankcjonowani Gwaranci Nieodzownych Przysiąg

Prawa Desoleum egzekwują Sankcjonowani Gwaranci Nieodzownych Przysiąg, potocznie nazywani Sankcjonitami. Jako siły porządkowe miasta dbają o zachowanie pozom ładu w kopcu. W praktyce dbają głównie o ochronę interesów Konsorcjum.

Sankcjonici to w przeważającej części bezduszni siepacze, Które traktują zadania stróża prawa w najlepszym wypadku jako robotę do odwalenia, a w najgorszym jak okazję do nadużywania władzy. Dzięki wpływom Konsorcjum i bogactwom, płynącym bezustannie przez Desoleum, są dobrze wyposażeni, choć ustępują pod tym względem *Adeptus Arbites.* Większość Sankcjonitów ma zaskakująco małe doświadczenie w zwalczaniu miejscowych gangów. Zwykle delegują te obowiązki innym bandytom, którzy znajdują się na żołdzie Konsorcjum.

Pośród Sankcjonitów zdarzają się idealiści, którzy nie mogą znieść status quo i próbują zwalczać przestępczość, sprzeciwiając się poleceniom zwierzchników Zwykle ich życie i służba nie trwa długo: niektórzy tracą złudzenia, inni giną tragicznie podczas pełnienia służby

Sankcjonita (Trep) 10

G	PR	LR	K	PN	LN
4 01-10 7	4 11-20 7	4 21-30 7	4 31-70 7	4 71-85 7	4 86-00 7

WW	US	S
32	33	33
Wt	**Zr**	**Int**
34	31	34
Per	**SW**	**Ogd**
37	29	31
Wp		
—		

Połowa 3 | **Pełny** 6 **Szarża** 9 | **Bieg** 18 | **P. Zagrożenia** 5

Autopistol — **Klasa: Pistolet**

Zas. 30 m | Szbst. P/-/6 | Obr. 2k10^2 (Ud)

Pen. 0 | Mag. 18 | Flad. 1 Runda | Obc. 1.5 kg | Dost. ŚD

Uwagi: —

Umiejętności: analiza (Per) +10, korzystanie z technologii (Int), nawigacja (Int), plotkowanie (Ogd), spostrzegawczość (Per) +20, wiedza (półświatek) (Int)

Zdolności: powalenie, rozbrajanie, żelazna szczęka

Wyposażenie: pancerny mundur Sankcjonity, kajdanki, mikrokomunikator, maska przeciwgazowa, odczepiane tryby przysiąg^pnożna je wykorzystać jako pałkę).

Zblazowany: Testy interakcji spojecznej z Sankejonitą sajwykonywaner z modyfikatorem -20.

Przestępcy z Desoleum

Pośród nieprzeliczonych rzesz zajmujących kopiec Desoleum znajduję się tacy, którzy będę niezadowoleni z życia polegającego na uczciwym wypełnianiu przysiąg, służbie wyżej urodzonym i pilnowaniu, by zadość stało się woli Imperatora. Ci, którzy zbłądzili na ścieżkę występku, łamię prawa miasta, by zgromadzić więcej bogactw i władzy. Pomniejsi przestępcy wykonuję rozkazy, kryjęcych się w pełnym odpadów podbrzuszu kopca, baronów zbrodni.

Jednym z bardziej znanych syndykatów przestępstw sę Insurrati. To sieć bandytów, narko-dilerów, paserów, złodziei, płatnych morderców i jeszcze gorszych mętów, którzy paraję się wszystkim: od wymuszeń, po handel zakazanę bronię. Choć główna siedziba organizacji mieści się w kopcu, jej macki sięgają od wysokich wieżyc po Trzewia. Wedle powtarzanych półgłosem plotek, Insurrati robię także interesy z mieszkańcami najwyższych części miasta. Stopień zorganizowania i posiadane wsparcie sprawiaję, że syndykat jest znacznie bardziej niebezpieczny, niż niezależni kanciarze czy złodzieje grasujęcy po kopcu.

Zazwyczaj Inkwizycja nie interesuje się poczynaniami organizacji pokroju Insurrati. Mimo to, działania bandytów mogę stanowić źródło problemów i przykuć uwagę Inkwizytora. Bonzowie świata przestępczego mogę nieświadomie wejść w konszachty z poplecznikami *xenos* lub wyznawcami Niszczycielskich Potęg. Ich kulty częstokroć wykwitaję w półświatku.

Szef gangu

Realia zorganizowanej przestępczości wymagaję, by szefowie gangów byli brutalni, zdecydowani i zdolni prowadzić Insurrati bez wahania, pomimo problemów ze strony innych grup przestępczych czy Sankcjonitów. Selekcja naturalna dba o to, żeby przeżyli tylko najsilniejsi. Większość szefów gangów woli mieć czyste ręce, więc „nieprzyjemne obowięzki" zlecają podwładnym. Mimo to potrafię zadbać o własne bezpieczeństwo i jeśli będzie trzeba, bronić się arsenałem brudnych sztuczek.

Umiejętności: analiza (Per) +20, blef (Ogd) +20, dowodzenie (Ogd) +10, handel (Int), przekonywanie (Ogd) +10, wiedza (półświatek) (Int) +20, zastraszanie (S) +10, zwinne palce (Zr)

Zdolności: aura dowódcy, odporność (moce psioniczne), potęga woli, precyzyjny zabójca (Umiejętności Strzeleckie), znajomości (przestępczość zorganizowana),

Wyposażenie: pancerz splotowy, stylowe i drogie ubranie

Dowódca połowy: raz na rundę, w ramach akcji zwykłej szef gangu może wykonać Zwyczajny (+10) test dowodzenia, by zapanować nad poczynaniami kamratów dookoła niego. Jeśli zakończy się sukcesem, to liczba pomagierów, równa jego premii z Inteligencji, znajdujących się w zasięgu wzroku i słuchu, może wykonać dodatkową akcję zwykłą w rundzie.

Paser z Desoleum

Chemikalia, broń czy zakazane technologie - handlarz jest w stanie załatwić je wszystkie, działając poza oficjalnym systemem przysług i długów. Paser z jednej strony upłynnia kradzione dobra, z drugiej potrafi zorganizować trudno dostępne wyposażenie dla swej klienteli. Załatwi wszystko: od modnych narkotyków po broń z innego świata, fałszywą tożsamość czy podrabiane tryby przysiąg.

Umiejętności: blef (Ogd), handel (Int) +20, korzystanie z technologii (Int), wiedza (półświatek) +10, zwinne palce (Zr)

Zdolności: nierozpoznawalny, zobojętniały

Wyposażenie: lekki pancerz balistyczny pod ubraniem, mieszanina towaru legalnego i pochodzącego z kontrabandy, kilka fałszywych trybów przysiąg

Ciemne interesy: Paser może wykorzystać swoje koneksje, żeby dotrzeć do trudnych do zdobycia przedmiotów' i sprzedać je bohaterom. Jeśli BG skorzystają z tego, otrzymuję premię +10 do następnego testu Rekwizycji. Jeśli zakończy się porażkę, Subtelność drużyny zmniejsza się o 2kl0 punktów.

Zbir

Szeregi Insurrati roją się od okrutnych i skorych do przemocy typów, którzy mają ambicje, lecz brak im wyobraźni i sprytu. Z tego powodu skazani sy na wykonywanie cudzych rozkazów, a jeśli aspiracje przekroczę ich zdolności, trafiają na przyśpieszony „emeryturę". Większość zadowala się wykonywaniem poleceń, łamaniem kości i zbieraniem haraczy.

Zbir (Trep) 9

G	PR	LR	K	PN	LN
3 (01-10)	4 (11-20)	4 (21-30)	4 (31-70)	3 (71-85)	3 (86-00)

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	SW	Ogd	Wp
36	38	34	31	33	26	28	24	28	—

Połowa 6 Szarża 9 | Bieg 9 | P. Zagrożenia 7

Rewolwer | Klasa: Pistolet

Zasięg — | Szbst. — | Obr. 1k10+3 (Ud)

Pen. 0 | Mag. 6 Ład. 2 Rundy | Obc. 1.5 kg | Dost. Li

Uwagi: Niezawodna

Umiejętności: atletyka (S)+ 10, unik (Zr), zastraszanie (S)
Wyposażenie: skórznia kopcowa

Silnoręki

Silnoręcy swoją posturę zawdzięczają terapii chemicznej lub wszczepom z hodowli tkanek. Wyglądają przerażająco i niekiedy sama ich obecność gwarantuje, że spełnione zostaną życzenia Insurrati: . Wielu silnorękich jest karykatury człowieka, ' a-.| a ich siła i przerost muskułów może być wy; - , i"-; nikiem drobnych mutacji.

Silnoręki (Trep) 15

G	PR	LR	K	PN	LN
4 (01-10)	4 (11-20)	4 (21-30)	7 (31-70)	4 (71-85)	4 (86-00)

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	SW	Ogd	Wp
34	28	44	47	33	25	30	29	32	—

Połowa 3 | Pełny 6 Szarża 9 | Bieg 18 | P. Zagrożenia 7

Topór łańcuchowy | Klasa: Biała

Zas. — | Szbst. — | Obr. k10+8 tr S (Rp)

Pen. 2 | Mag. — | Ład. — | Obc. 13 kg | Dost. NZ

Uwagi: Druzgocząca

Umiejętności: atletyka (S) +10, zastraszanie (S) +10
Zdolności: miażdżycy cios
Wyposażenie: kamizelka balistyczna
Odepchnięcie: Gdy Silnoręki zada obrażenia przeciwnikowi, -może także zdecydować się na odepchnięcie, go. Jeśli tak się stanie, ofiara otrzymuje normalne obrażenia i jest odrzucona od Silnorękiego o tyle metrów, ile wyeosi połowa zadanych obrażeń (po zmniejszeniu ich przez Wytrzymałość i pancerz).

Zakradacz

Zakradacze to złodzieje i mordercy, którzy ukrywają się wśród cieni. Eliminują niewygodnych partnerów handlowych lub kradną dobra arystokratów, chlubiąc się umiejętnością wykonania zadania i zniknięcia bez śladu, zanim ktokolwiek się zorientuje.

Umiejętności: akrobatyka (Zr) +10, ukrywanie się (Zr) +10, zwinne palce (Zr) +10
Zdolności: cios zabójcy, na cztery łapy
Wyposażenie: skórznia kopcowa, multiklucz, wygłuszacz
Jeden na jednego: Jeśli zakradacz jest jedyną postacią będącą w zwarciu ze swoim celem lub gdy jego ofiara nie walczy z nikim wręcz, otrzymuje on premię +20 do testów trafienia.

Olejarz Insurrati

Olejarze to recydywiści, o których mówi się, że smarują koła przestępczej machiny, doglądając realizacji planów Insurrati. Widzą to, co inni chcą ukryć i słyszą to, o czym nie powinno się mówić. Mogą stanowić doskonałe źródło informacji dla Akolitów.

Umiejętności: blef (Ogd) +10, handel (Int), korzystanie z technologii (Int), przekonywanie (Ogd) +10, wiedza (półświatek) (Int), zwinne palce (Zr)
Zdolności: nierozpoznawalny, nieustanna czujność (Per)
Wyposażenie: szaty, chronometr, ukryta kabura, sfałszowane tryby przysiąg
Gładka gadka: Raz na rozmowę, olejarz może powtórzyć test na przekonywanie lub blef.

Wyznawcy wiary z Desoleum

Kredo Imperialne w kopcu Desoleum nosi twarz Kościoła Sacramentum Sacrosantus. Wykonywanie obowiązków jakie nakładają na człowieka przysięgi, traktowane jest tam jako dogmat, a ludzkość w podobny sposób została ofiarowana Imperatorowi. Wszystkie powinności są niczym innym, jak drogą ku wypełnieniu najwznioślejszych zobowiązań. Robotnik tyrający w fabryce, by wypełnić przysięgę złożoną Konsorcjum, spłaca jednocześnie dług wobec Imperatora, a każdy tryb w maszynerii kopca obraca się po to, by wypełniać wolę Pana Ludzkości. Prezentowana w ten sposób wiara sprawia, że akt złamania przysięgi staje się równy świętokradztwu i bluźnierstwu.

Pielgrzym

Desoleum jest światem o długiej tradycji, dlatego nie dziwne, że jest pełny świętych miejsc, które przyciągają miliony pielgrzymów. Wiele spośród nich znajduje się w głównym kopcu, pod opieką związków religijnych. Inne zostały przeniesione na szczyty wieżyc, by stanowiły miejsca prywatnego kultu. Jednym z przybytków otoczonych największą czcią jest Aleja Bohatera - ulica, na której odciśnięte są ślady, należące podobno do jednego z Primarchów, który kroczył tędy na rozkaz Imperatora, gdy na jego wezwanie Wielka Krucjata podbijała galaktykę. Niestety, dawno temu trzęsienie kopca pogrzebało aleję w głębinach miasta. Choć do dziś nie wiadomo, gdzie obecnie się znajduje, to nadal otacza ją cześć i co roku tysiące pielgrzymów zstępują w mrok, marząc o odnalezieniu jej. Niemal żaden z nich nie wraca, a ci, którym uda się ocaleć, swoje doświadczenia pomijają milczeniem.

Umiejętności: nawigacja (Int) +10, przetrwanie (Per), spostrzegawczość (Per)
Wyposażenie: znoszone szaty, różnorodne dewocjonalia

Dewot

Religia odgrywa bardzo ważną rolę w życiu obywateli Imperium, którzy na co dzień oddają cześć i obcują z żywym bogiem, władającym ludzkością. Nie inaczej jest w kopcu Desoleum, gdzie dziesiątki tysięcy wiernych oddają mu cześć w wielkich katedrach i prywatnych kaplicach. Zbierają się przed makroposągami świętych i modlą do odległego bóstwa. Niektórzy zatracają się w wierze bez końca aż staje się ona ich jedynym powodem do życia. Dewoci postanawiają poświęcić swoje życie wypełnianiu woli Imperatora. Jedni zostają pustelnikami i odchodzą w głąb kopca, znajdując sobie jakąś niszę. W odosobnieniu oraz ciszy kontemplują nauki Imperatora. Inni wędrują po blokach habitatów, przestrzegając przed zagrożeniem, jakie płynie z grzechu i herezji. Liczni głodzą się i okaleczają, a procesje okrwawionych biczowników są częstym widokiem na średnich i niższych poziomach kopca.

Dewot (Trep) 10

G	PR	LR	K	PN	LN
3 (01-10)	4 (11-20)	4 (21-30)	4 (31-70)	4 (71-85)	4 (86-00)

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	Sw	Ogd	Wp
36	26	31	35	30	24	28	38	33	—

Połowa 3 Pełny 6 Szarża 9 | Bieg 18 | P. Zagrożenia 4

Ko *rbacz* | Klasa: Biała

Zas. — | Szbst. — | Obr. 2k10+3-[3] (U D)

Pen. 0 | Mag. — | Ład. — | Obc. 8 kg | Dost. RZ

U wagi: *Elastyczna, Prymitywna (8)*

Umiejętności: przetrwanie (Per), wiedza (Eklezjarchat, Imperialne Kredo) (Int) +10
Zdolności: odporność (strach)
Wyposażenie: szaty pokutne, tryb przysiąg
Dewocja: Przekonanie o swej wyższości w sprawach wiary daje dewotowi premię +10 do testów przeciwstawnych wykonywanych przeciwko komuś, kogo dewot postrzega jako innowiercę.

Brzemiennik Prawdziwej Przysięgi

Pośród dewotów są tacy, którzy uważają, że ich zadaniem jest wyplenienie niewiernych z kopca. Zwykle łączą się w bandy, by nękać tych, których okrzykną wrogami. Mogą to być mutanci lub zwyczajni mieszkańcy kopca, którzy mieli nieszczęście wejść fanatykom w drogę. Jedna z takich grup nazywa się Brzemiennikami Prawdziwej Przysięgi. Urządzane przez nich pogromy niejednokrotnie przyciągały uwagę Sankcjonitów, zwłaszcza jeśli ich ofiarami padali ludzie związani z Konsorcjum. Każda próba położenia kresu ich działalności jest herezją w oczach Przemienników. Wielu nieprzygotowanych Sankcjonitów trafiło na stos.

Brzemiennik Prawdziwej Przysięgi (Trep) 11

G	PR	LR	K	PN	LN
3 (01-10)	4 (11-20)	4 (21-30)	4 (31-70)	3 (71-85)	3 (86-00)

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	Sw	Ogd	Wp
36	26	31	35	30	24	28	38	33	—

j Połowa 3 | Pełny 6 | Szarża 15 | Bieg 18 | P. Zagrożenu 5

Rozpruwacz | Klasa: Biała

Zas. — | Szbst. — | Obr. 1k10+3[½] (U D)

Pen. 9 | Mag. — | Ład. — | Obc. 15 kg | Dost. NS

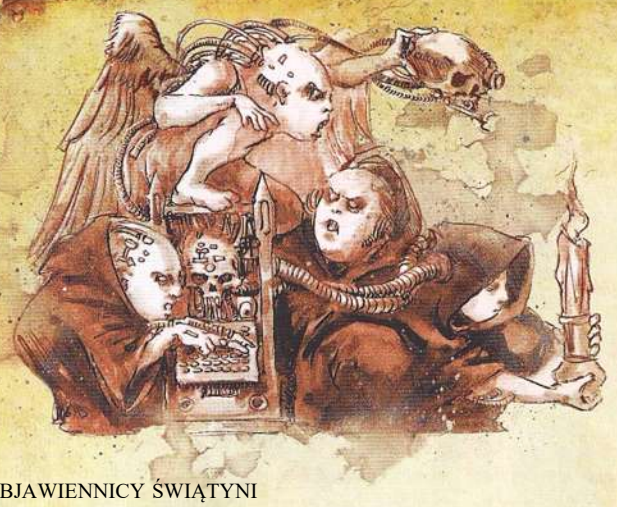
U wagi: *Druzgocząca, Nieporęczna, Ostra*

Bomby zapalającej3) | Klasa: Rzucana

AObr. 1k10+2 (Eu) | Pen. 0 j Obc. 0.5 kg j Post.. | LI

Uwagi: *Wybuchowa (2), Zapalająca*

Umiejętności: atletyka (S), zastraszanie (S) +10
Zdolności: nienawiść (wszyscy), żelazna szczęka
Wyposażenie: zbroja ze skórzanych skrawków, przerobiony tryb przysiąg
Popędliwość fanatyka: Premia ze Zręczności Brzemiennika jest 2 razy wyższa, przy określaniu odległości szarży (cecha uwzględniona w profilu powyżej).



Objawiennicy świątyni

Objawiennicy Kościoła *Sacmmentum Sacrosanctus* niosą słowo Imperatora przez cały kopiec. Podróżują w każdy zakątek, pocieszając dobrą nowiną robotników obciążonych zobowiązaniami do tego stopnia, że nigdy nie opuszczą kombinatu. Rozświetlają światłem Imperatora dusze tych, którzy żerują w mrokach Podkopca. Objawiennicy są twardzi i bez wahania zabiją każdego heretyka, jaki stanie im na drodze. Ci, którzy zstępują w głębiny zawsze czynią to uzbrojeni po zęby Świątynia wysyła również misje poza kopiec, aby nawracali nomadów, którzy koczują na pustkowiach. Rzadko która wyprawa kończy się dobrze, jednak relikty odnalezione w trakcie nawracania mogą zapewnić dość pieniędzy, by misjonarze kontynuowali swe święte dzieło przez lata.

Objawiennik świątyni (Elita) 14

G – 01-10 4 | PR 3 11-20 7 | LR 3 21-30 7 | K 3 31-70 7 | PN 3 71-85 7 | LN 3 86-00 7

WW	US	S
28	42	31
Wt	**Zr**	**Int**
45	32	32
Per	**SW**	**Ogd**
36	35	30
Wp		
—		

Połowa? i Pełny6 | Szarża 9 | Bieg 18 | P. Zagrożenia Z

Miotacz ognia | Klasa: Podstawowa

Zas. 20 m | Szbst. P/–/– | Obr. Ik10+4 (En)

Pen. 2 | Mag. 6 | Ład. 2 Rundy | Obc. 6 kg | Dost. NZ

Uwagi: *Miotacz, Zapalający*

Umiejętności: lingwistyka (Wysoki Gotyk) (Int) +10, nauka (Eklezjarchat, Imperialne Kredo) (Int) +20, przekonywanie (Ogd) +20, unik (Zr)

Zdolności: nienawiść (heretycy), niezłomna wiara, znajomości (Eldezjarchat),

Wyposażenie: niepełny pancerz balistyczny, maska przeciwgazowa, , święte kadzidła, duże religijne księgi, poobijany tryb przysiąg

Boska ochrona: Kiedy Objawiennik wykonuje atak przy pomocy broni ■ z -cechą specjalną Miotacz, może trafić tylko wrogów wewnątrz obszaru jego działania. Sprzymierzeńcy Objawiennika nie są nim zagrożeni.

Kaznodzieja

Miliony światów rozbrzmiewaj! głosami kaznodziei, głoszących Imperialne Kredo. W wielu przypadkach jest ono dostosowywane do miejscowych warunków i specyfiki. Wewnątrz kopca prawią oni płomienne kazania, ukazując w nich ludzkie życie jako spłatą długu, jaki ludzkość zaciągnęła u Imperatora w zamian za jego łaską, dary i poświęcenie. Tak jak pojedynczy człowiek jest winien posłuszeństwo swemu panu, tak cały rodzaj człowieczy winien jest służbę Panu Ludzkości.

Ka^I^^a (Elita) 12

G – 01-10 3 | PR 2 11-20 5 | LR 2 21-30 5 | K 2 31-70 5 | PN 2 71-85 5 | LN 2 86-00 5

WW	US	S
28	22	25
Wt	**Zr**	**Int**
30	31	29
Per	**SW**	**Ogd**
35	42	45
Wp		
—		

Połowa 3 | Pełny 6 | Szarża? | Bieg 18 | P. Zagrożenia 6.

Miecz łańcuchowy | Klasa: Biała

Zas. — | Szbst. — | Obr. 2K5+42ii3 (Rr)

Pen. 2 | Mag. — | Ład. — | Obc. 6 kg | Dost. ŚD

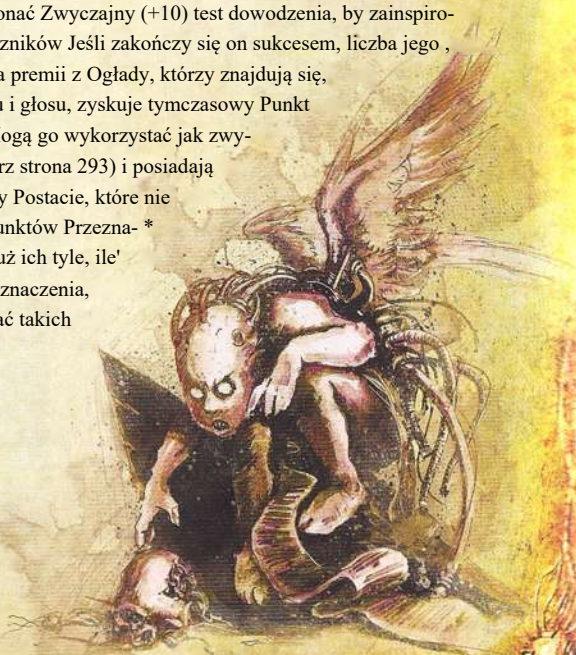
Uwagi: *Druzgocząca, Wyważona*

Umiejętności: dowodzenie (Ogd), lingwistyka (Wysoki Gotyk) (Int) +10, nauka (Eklezjarchat, Imperialne Kredo) (Int) +20, przekonywanie (Ogd) +10, zastraszanie (S)

Zdolności: aura dowódcy, odporność (moce psioniczne), potęga woli, zobojętniały

Wyposażenie: ozdobne wyjściowe szaty, symbole religijne, zdobiony tryb przysiąg

Wygłaszanie kazań: Raz na scenę, w ramach akcji podwójnej, kaznodzieja może wykonać Zwyczajny (+10) test dowodzenia, by zainspirować swoich sojuszników Jeśli zakończy się on sukcesem, liczba jego , towarzyszy równa premii z Ogłady, którzy znajdują się, w zasięgu wzroku i głosu, zyskuje tymczasowy Punkt Przeznaczenia. Mogą go wykorzystać jak zwyczajny punkt (patrz strona 293) i posiadają go do końca sceny Postacie, które nie mogą posiadać Punktów Przeznaczenia lub mają już ich tyle, ile' wynosi Próg Przeznaczenia, nie mogą otrzymać takich korzyści.



Słudzy Imperatora

Kopiec Desoleum jest domem dla wielu miliardów ludzi, którzy w pocie czoła pracują, wypełniając swoje obowięzki, by miasto mogło istnieć. Dla władców kopca sę oni kolejnym zasobem do wykorzystania i zużycia, nie różniej się tym samym od paliwa do reaktora w fabryce. Nawet ci, który dysponują specjalnymi zdolnościami, jak Astropaci, nie mogę liczyć na taryfę ulgowę. Ich zadaniem jest pracować do momentu, gdy padnę z wyczerpania, a wtedy ich miejsce zajmie kolejny sługa. Taki jest wielki, imperatorski plan.

Astropata

Imperium Ludzkości jest ogromne i rozdrobnione. Komunikacja wewnętrz systemu opiera się na zdobyczach technologii, ale bioręc pod uwagę opóźnienia w przekazywaniu informacjami, potrzeba innego sposobu. Istnieję dwie metody: przekazywanie wiadomości na pokładach statków kosmicznych lub za pośrednictwem Astropatów *Adeptus Astra Telepathica.* Przesłanie wiadomości przez ogromne połacie pustki to niesamowicie trudne zadanie. Nawet ci, których wybrano do służby jako Astropatów, nie mogę polegać jedynie na swoich wrodzonych zdolnościach. Muszę przejść wieloletnie szkolenia, zwieńczone specjalnym rytuałem, który więżę ich dusze z Imperatorem i obdarza niewielkę porcję jego boskiej mocy, wzmacniajęc zdolności astropatyczne. Sam adept uzyskuje ochronę przeciwko niebezpieczeństwom, jakie czyhaję w Osnowie. Życie Astropaty jest ciężkie, a jego zadania odciskaję piętno na ciele, umyśle i duszy. Nieuchronnym losem jest przedwczesne starzenie się i śmierć. Wielu pielgrzymów marzyłoby o zespoleniu się z Imperatorem, jednak Astropaci wiedzę, że za błogosławieństwo należy zapłacić słonę cenę. Proces ten wywołuje szok, który mocno oddziałuje na tkanki miękkie ludzkiego ciała. Wielu Astropatów traci wzrok, choć na szczęście ich nadnaturalne zmysły rekompensuję ślepotę. Liczne poświęcenia sę niezbędne, jeśli Imperium ma przetrwać. Adepci sę świadomi, że ich cierpienie jest niczym, wobec tego, jakie musi znosić Władca Ludzkości.

Astropaci sę niezwykle cenni, a ich usługi pozostaję niedostępne dla zwykłych ludzi. Większość mieszkańców Desoleum nie ma też powodu, by kontaktować się z innymi kopcami czy odległymi planetami. Anteny *Adeptus Astra Telepathica* góruję nawet nad iglicami arystokracji. Adepci spędzaję w nich czas oddajęc się medytacji lub przesyłajęc czy odbierajęc wiadomości przeznaczone dla *Adeptus Administratura*, *Adeptus Ministorum czy* innych wydziałów *Adeptus Terra.* .Wpływowi szlachcice lub wysoko postawieni zarzędcy Konsorcjum, mają odpowiednie wpływy, by skorzystać z usług Astropatów. Przynajmniej jeden zawsze stacjonuje w fortecy *Adeptus Arbites,* na wypadek gdyby trzeba było wysłać złowróżbna informację o tym, że ziściły się najgorsze obawy i los Desoleum został przypieczętowany.

Umiejętności: lingwistyka (Wysoki Gotyk) (Int), logika (Int), spostrzegawczość (Per), wyczucie Osnowy (Per) +10
Zdolności: odporność (moce psioniczne), zmysł Osnowy', znajomości (Adeptus Astra Telepathica)
Właściwości: dodatkowe zmysły' (50), psionik (WP 3), ślepy, złęczony duszę
Moce psioniczne: Kontakt telepatyczny, Psioniczny wrzask, Wymazanie
Wyposażenie: fety'sz psioniczny, szaty

Mieszkaniec kopca

Większość mieszkańców kopca Desoleum nie ma nadziei na ujrzenie otaczających go pustkowi ani nieba. Miliardy ludzi pracują ponad siły na tysiące różnych sposobów. Ich trud, choć niezbędny do funkcjonowania miasta, pozostaje niezauważony. Pomimo opieki Tech-Kapłanów, pradawna maszyneria w starych fabrykach psuje się i często dochodzi do wypadków. Ich efektem są rzesze okaleczonych i stosy zabitych. Niektórzy mają szczęście i na miejsce utraconych kończyn otrzymują nowe, bioniczne. Dzięki nim mogą dalej pracować, spłacając długi przysiąg, nie narażając się na karę za zwłokę czy zaniechanie.
Umiejętności: jedna dowolna

Wyposażenie: cywilne ubranie, tryb przysiąg

Pozłacany karnawalarz

Nielicznym ludziom udaje się wyrwać z matni przysiąg. 'Niektórzy zostają uwolnieni od brzemienia długów, ale to niesłychana okoliczność. Inni zwyczajnie uciekają, porzucając życie pełne trudów i wypełnione służbą. Wielu znika na zawsze w ciemnościach Podkopca, ale inni zostają na widoku, jako karnawalarze. Akrobaci, muzycy i tancerze kryją się pod grubym makijażem i .za cudacznymi strojami. Ci, którzy znajdą sobie bogatego patrona, żyją w wygodzie V wyższych części kopca lub na samym szczycie wieżyc, inni wy- - stępują na ulicach, zadowalając się groszami czy miską zupy.

liaz na jakiś czas odbywają się festiwale, na które ściągają karnawalarze z całego kopca. Wystawiane są'wtedy sztuki każdego rodzaju: od kościelnych dramatów religijnych, przez wyuzdane komedie, po urządzane walki gladiatorów. Niekiedy, ku uciesze wybranych widzów, biorą w nich udział *xenos* lub* egzotyczne bestie. 1*

Umiejętności: akrobatyka (Zr), - atletyka (S), przekonywanie (Ogd) +10, zawód (artysta) (Int).+30
Zdolności: na cztery łapy, powstanie.
Wyposażenie: krzykliwy-strój, 1 dawka mrocznicy, kilka trybów przysiąg i
Sztuka aktorska: Karnawalarz może powtórzyć test przekonywania.

Kupiec

Kupców i można znaleźć na każdym poziomie kopca Desoleum. Na najniższych handlują niewolnikami, ci z wyższych poziomów obracają nielegalnymi dobrami. W miastach-ruderach Trzewi odbywa się handel wymienny, ale niektórzy kupcy podróżują od osady do osady, sprzedając swoje towary za pieniądze wydobyte z ruin czy zrabowane trupom. Im wyżej, tym obrót gotówki staje się swobodniejszy. Kupcy dbają o wygody tych, którzy mają dość pieniędzy, by zapewnić sobie drobne luksusy.

Kupiec (Trep) 10

G	PR	LR	K	PN	LN
01-10 3	11-20 3	21-30 3	31-70 7	71-85 3	86-00 3

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	Sw	Ogd	Wp
30	25	32	32	30	45	38	25	40	—

Połowa 3 | Pełny 6 | Szarża 9 | Bieg 18 | P. Zagrożenia 4

Pistolet laserowy — Klasa: Pistolet

Zas. 30 m | Szbst. P/2/– | Obr. 1K10+2 (En)

Pen. 0 | Mag. 18 | Ład. Akcja | Obc. 1.5 kg | Dost. PW

Uwaci: *Niezawodna*

Umiejętności: blef (Ogd), handel (Int) +10, przekonywanie (Ogd)
Zdolności: sieć kontaktów
Wyposażenie: ukryta kamizelka splotowa, dobrej jakości ubranie, towary handlowe, utarg z jednego dnia, tryb. przysiąg
Targowanie: Kupiec otrzymuje premię +20 podczas przeciwstawnego testu handlu.

Robotnik z manufakturum

Środkowe poziomy kopca mieszczą w swym wnętrzu tysiące fabryk i kombinatów, w których codziennie trudzą się miliardy robotników Wytwarzają produkty, z których słynie kopiec: soczewki do broni laserowej czy tuby próżniowe megafonów Pracują w koszmarnych warunkach i piekielnym gorącu. Nieodpowiednie i niechętne wykonywanie pracy jest karane śmiercią, a wytchnienie od obowiązków może przynieść'jedynie śmierć. Mimo to, robotnicy pracują, bo nie znają innego życia. Taka jest wola Imperatora, a sprzeciwianie się jej to bluźnierstwo..

Robotnik z manufakturum (Trep) 12

G	PR	LR	K	PN	LN
01-10 4	11-20 4	21-30 4	31-70 4	71-85 4	86-00 4

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	Sw	Ogd	Wp
38	31	45	46	30	25	29	28	28	—

Połowa 3 | Pełny 6 | Szarża 9 | Bieg 18 | P. Zagrożenia 5

Palnik spawalniczy — Klasa: Pistolet

Zas. 3 m | Szbst. P/–/– | Obr. 1K10+3 (En)

Pen. 1 | Mag. 8 | Ład. 2 Rundy | Obc. 3 kg | Dost. PW

Uwagi: -

Ciężki klucz — Klasa: Biała

Zas. — | Szbst. — | Obr. 1K10+4½ (Ud)

Pen. 0 | Mag. — | Ład. — | Ok. 10 kg (Post. PW)

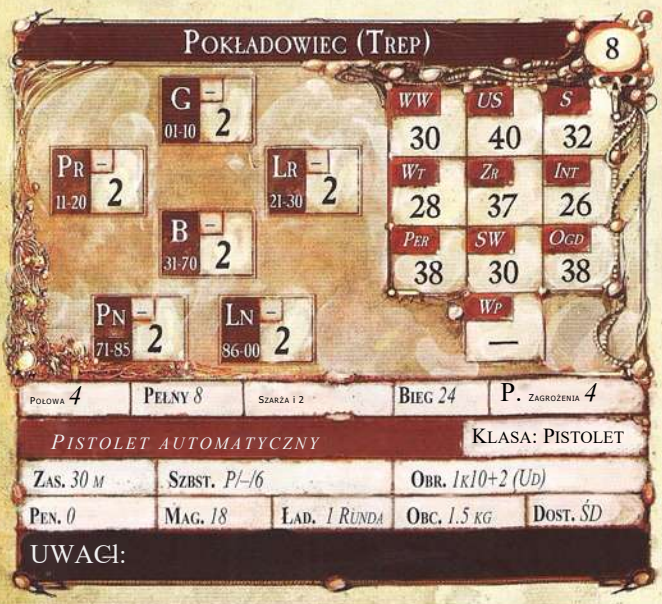
Uwagi: *Prymitywna (7)*

Umiejętności: atletyka (S) +10, korzystanie z technologii (Int), zawód (manufaktor) (Int)
Zdolności: odporność (gorąco)
Wyposażenie: kombinezon roboczy, gogle, maska przeciw gazów a. solidny tryb przysiąg

POKŁADOWIEC

Większość / tych, którzy urodzili się na pokładzie okrętu kosmicznego, nigdy nie postawi stopy na powierzchni planety. Myśl o tym, że mogliby opuścić macierzysty statek jest dla niech równie przerażająca., co pomysł podróży na inną planetę dla zwykłego mieszkańca Imperium. Podobnie jak kopiec Desoleum, większość okrętów kosmicznych jest bardzo stara. Mało kto rozumie na jakiej zasadzie działają, nawet ci, którzy zajmują się konserwacją maszynerii, nie mają o niej pojęcia. W labiryncie korytarzy, pogrążonych w mroku sal, którego nie sposób upilnować czy choćby patrolować, czają się istoty równie straszne co te, które zamieszkują najniższe poziomy Podkopca.

Na każdym okręcie panują inne obyczaje i powstała odmienna kultura, a każda z nich jest tak mocno zakorzeniona, jak system przysiąg i powinności kopca Desoleum. Trasa kupieckiego frachtowca o nazwie „Hrabia Tephynon" sprowadza statek nad Desoleum raz na siedem lat. Kiedy towary są przewożone na powierzchnię planety lub w drugą stronę, pokiadowcy konstruują z kosmicznego śmiecia imponujący pomnik ku czci pierwszego hrabiego. Arystokrata nie żyje od 500 lat, jednak tradycja trwa nadal. Przed odlotem, statua jest zrzucana na planetę, podczas wejścia w atmosferę spala się i rozpada na tysiące odłamków. Załoga odmówiła wyjaśnienia korzeni tej dziwnej tradycji, a członkom rodziny hrabiego nie udało się ich przekonać, by zarzuciła obyczaj.



Umiejętności: korzystanie z technologii (Int), spostrzegawczość (Per), zawód (jeden dowolny) +10

Wyposażenie: mundur okrętowy

Męt

Męty to wyrzutki społeczne i ludzkie śmieci, częstokroć uzależnione od narkotyków. Nie wypełniają żadnych przysiąg, ponieważ je porzucili na rzecz sieci wzajemnych zależności. Z tego powodu nie mogą liczyć na schronienie czy pożywienie i muszą starać się samodzielnie przeżyć. W miarę jak podupadają na duchu, pogrążają się w mroku kopca, schodzą na coraz niższe poziomy, jak ścieki spływające w głąb kanału. Wielu zwraca się ku przestępczości, gdy nie starcza im środków na zaspokojenie głodu mrocznicy czy pióropyłu. Męty nie mają nic do stracenia i są dość zdesperowani, by podjąć się każdego zadania, jeśli tylko omami ich obietnica nagrody czy odpowiednio wysoka zapłata.

Umiejętności: przetrwanie (Per) +10

Wyposażenie: szmaty, lk5 ludzkich zębów, wszy, paczka tanich lho -szlugów

Zdesperowany i lekko szurnięty: Ilekroć postać próbując nawiązać konwersację z mętem, wykonuje test umiejętności społecznych, to należy po rzucie spojrzeć na kość dziesiątek: wynik 1-5 oznacza premię +20 do cechy, zaś 6-10 to kara -20.

Żołnierz Nieochotnicze] Kadry Desoleum

Kopiec Desoleum jest stolicą świata. Nic zatem dziwnego, że na jego terenie znajduje się kilka baz wojskowych. Jedną ze stacjonujących tam jednostek jest Nieochotnicza Kadra Desoleum. Są to dobrze wyposażeni i uzbrojeni żołnierze, stanowiący załogę stacji obrony planetarnej lub radarowej oraz lekkich okrętów kosmicznych. Szczęśliwcami są ci, którzy powinność wobec Kadry wykonają ginąc na polu bitwy. W przeciwnym wypadku, na,ich miejsce do służby zaciągani będą członkowie ich rodzin.

Żołnierz Nieochotnicze) Kadry (Trep) 11

G	PR	LR	K	PN	LN
4	4	4	4	4	4
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00
8	8	8	8	8	8

WW	US	S
36	43	38
WT	**ZR**	**INT**
42	35	28
PER	**SW**	**OGD**
44	32	36
WP		
—		

Połowa Z Pełny 6		Szarża 9	Bieg 18	P. Zagrożenia Z

Karabin laserowy — Klasa: Podstawowa

Zas. 100 M	Szbst. P/3/–	Odr. 1K10+5 (Eks)		
Pen. 0	Mag. 60	Ład. 1 Runda	Obc. 4 kg.	Dost. PW

Special: *Reliable*

Granaty odłamkowe (3) — Klasa: Rzucana

Obr. 1K10+3 (Eks)	Pen. 0	Obc. 5 kg	Dost. PW

Uwaci: *Wybuchowa (3)*

Krak Grenades (2) — Klasa: Rzucana

Obr. 1kW+4(Eks)	Pen. 6	Obc. 5 kg	Dost. RZ

Uwagi: *Ogłuszająca (0)*

Oficer Nieochotniczej Kadry (Elita) 15

G	PR	LR	B	PN	LN
4	4	4	4	4	4
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00
4	7	7	7	7	7

WW	US	S
46	41	46
WT	**ZR**	**INT**
38	30	48
PER	**SW**	**OGD**
38	42	50
WP		
—		

Połowa 3 Pełny 6		Szarża 9	Bieg 18	P. Zagrożenia 10

Pistolet laserowy — Klasa: Pistolet

Zas. 30 M	Szbst. P/2/–	Obr. 1D10+2 (E)		
Pen. 0	Mag. 30	Ład. Akcja	Obc. 1.5 kg	Dost. PW

Uwagi: *Niezawodna*

Miecz łańcuchowy — Klasa: Biała

Zas. —	Szbst. —	Obr. 1K10+6 (Rp)		
Pen. 2	Mag. —	Ł. Ujn. —	Obc. 6 kg	Dos T. ŚD

Uwagi: *Druzgocząca, Wyważona*

Umiejętności: atletyka (S), korzystanie z technologii (Int) +10, medycyna (Int) +10, pilotaż (naziemne) (Zr) +10, unik (Zr)
Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, szybka naprawa
Wyposażenie: mundur z pancerzem balistycznym, tryb* przysiąg

Oficer Nieochotnicze] Kadry Desoleum

Oficerowie tej formacji pochodzę głównie z rodzin szlacheckich. Wypełniwszy swoje zobowiązanie wobec kadry, wielu z nich wybiera służbę w regimentach Gwardii Imperialnej, zaciąganych na Desoleum, należących do Zaprzysiężonych Grenadierów Desoleum. Oficerowie są dowódcami i panami podkomendnych. Po mianowaniu, każdy z nich otrzymuje przysięgę powinności od niższych stopniem oficerów, sierżantów i szeregowych żołnierzy Kary za niesubordynację są srogie: od publicznej chłosty po ćwiartowanie topeSrem łańcuchowym. Tradycją jest, by-kości i prochy ukaranego w ten sposób żołnierza zmieszać z cementem, który wykorzystywany jest' do budowy bunkra dowodzenia, w. ten i sposób nieposłuszny wojak będzie lepiej służył po śmierci niż za życia.

Umiejętności: atletyka (S), dowodzenie (Ogd) +20, nawigacja (powierzchnia) (Int), parowanie (WW) +10
Zdolności: aura dowódcy, kontratak
. Wyposażenie: imponujący mundur z pancerzem balistycznym, medale, mikrokomunikator, fajka, tryb przysiąg
Okopać się!: W ramach akcji zwykłej, oficer może
• wykonać Zwyczajny (+10) test dowodzenia, by jego podkomendni ukryli się za osłoną. Jeśli test zakończy się sukcesem, liczba towarzyszy, słyszących lub' widzących swojego oficera, równa jego premii % Inteligencji, zwiększa wartość pancerza, osłony o 2, do momentu jej opieczenia. Wielokrotne wykorzystanie zdolności nie, powoduje kumulacji premii.

Tech-Kapłan

Kopiec Desoleum jest zależny od wiedzy i pracy Tech-Kapłanów Zamknięta skorupa z metalu wymaga bezustannych starań, by działały jej kolektory powietrza, systemy akwafiltracji, ogrzewania i chłodzenia. Gdyby nie ich sprawne funkcjonowanie, kopiec szybko stałby się grobowcem dla miliardów ludzi. Tech-Kapłani i ich serwitorzy wędrują od poziomu do poziomu, nadzorując działanie systemów, a także wielu starszych technologii, służąc Omnisjaszowi i dbając, by kopiec funkcjonował.

Umiejętności: korzystanie z technologii (Int) +20, logika (Int) +10, spostrzegawczość (Per), wiedza (Adeptus Mechanicus) (Int) +10
Zdolności: prosangwiniczny, świetliste porażenie, techmodlitw'a, używanie mechadendrytów (użytkowe)
Właściwości: maszyna (3), wszczepy Mechanicus
Wyposażenie: ciężkie szaty, multinarzędzie, 2 porcje świętych smarowideł, przenośny transmiter głosowy
Cybernetyka: kondensator, jedna lub więcej bioniczna kończyna lub narząd zmysłu, mechadendryt narzędziowy
Binarny jazgot: Postać wydaje ogłuszający jazgot w tajemnej mowie *Mechanicum,* który powoduje złe działanie lub wyłączenie się urządzeń. Tech-Kapłan wybiera punkt, który może widzieć i który znajduje się w odległości 30 m od niego. Następnie, w ramach akcji zwykłej może wykonać Zwyczajny (+10) test korzystania z technologii. Jeśli zakończy się sukcesem, w wyznaczonym punkcie tworzy się pole elektromagnetyczne, którego średnica jest równa premii z Inteligencji liczonej w metrach. Jego działanie jest identyczne jak trafienie bronią z cechą specjalną Elektromagnetyczna.

Dron serwitor

• Wszechobecne serwitory to ludzie, na których przeprowadzono zabieg lobotomii i przekształcono w cyborgi lub specjalnie hodowane istoty, przeznaczane do różnorodnych zadań. Większość serwitorów zaprogramowanych jest do wykonywania tylko jednej funkcji od powożenia karetą szlachcica po zapisywanie przebiegu posiedzeń sądowych. Niektóre, wyspecjalizowane jednostki, pracują stacjonarnie, na j przykład operatorzy dźwigów czy piloci lądowników.
i Umiejętności: atletyka (Si) +10

Zdolności: żelazna szczęka
Właściwości: bezwolny, maszyna (3), nadnaturalna Siła (2), nadnaturalna Wytrzymałość (2), widzenie w ciemności
Wyposażenie: cybernetyczna fizjonomia, wszczepiony mikrokomunikator

Serwitor bojowy

Niezachwianie lojalny i nieznający zmęczenia, serwitor bojowy to żołnierz doskonały Do ich mózgów wgrywane są wzorce walki i tryby zachowań, a wyposażenie stanowi pokaźny arsenał śmiercionośnego uzbrojenia. Serwitory bojowe często towarzyszą wyższym rangą Tech -Kapłanom lub strzegą domen *Mechanicum.* Bluźnierczy heretekowie, którzy porzucili nauki Omnisjasza, lubują się w wykorzystaniu serwitorów, często wyposażając je w broń i programy, które pozostają zakazane.

Umiejętności: parowanie (WW) +10
Zdolności: miażdżycy cios
Właściwości: bezwolny, maszyna (4), nadnaturalna Siła (2), nadnaturalna Wytrzymałość (2), stabilny, widzenie w ciemności
Wyposażenie: plecak z zapasem amunicji (wliczony w powyższe parametry broni), cybernetyczna fizjonomia, wszczepiony mikrokomunikator .

SERWITOR NAPRAWCZY

:Te serwitory wykonuję proste prace naprawcze i konserwacyjne na terenie kopca. Niektóre pracuję bezpośrednio pod nadzorem Tech -Kapłana lub technomaty, inne wykonuję zadania, do których zostały wcześniej zaprogramowane. Widok serwitorów jest powszedni, mało kto zwraca na nie uwagę, jednak ich praca stanowi ważnę część procesu utrzymywania kopca w stanie funkcjonalności.

Umiejętności: korzystanie z technologii (Int)
Właściwości: bezwolny, maszyna (3), nadnaturalna Siła (2), nadnaturalna Wytrzymałość (2), widzenie w ciemności
Wyposażenie: cybernetyczna fizjonomia, wszczepiony mikrokomuni- ; kator, multinarzędzie

WŁADCY DESOLEUM

Harującę tłuszczę od jej panów dzieli ogromna przepaść. Arystokraci mogę zajmować się sprawami miasta lub poświęcić czas na życie w luksusach. Mieszkańcy kopca nie sę w stanie wyobrazić sobie bogactwa, w jakim pławi się szlachta. Większość z nich jest właścicielami wielu przysięg powinności, które tworzę sieć oplatającę miliony ludzi i zmuszającę ich do posłuszeństwa. Szlachcice także składaję sobie obietnice, wyświadczaję przysługi, co sprawia, że sę ze sobę mocno zwięzani.

SZLACHCIC ZE SZCZYTU

Szczyt jest domem dla wielu arystokratycznych rodów, których korzenie sięgaję tysięcleci wstecz. Dla wielu magnatów jedynym zadaniem jest utrzymywanie należytej pozycji społecznej pośród równych sobie i dbanie o dobre imię rodziny. Robię to, angażując się w skomplikowane gierki, które często wymykają się spod kontroli lub eskaluję do szantaży, potajemnych wojenek, a także morderstw

Umiejętności: handel (Int), lingwistyka (Wysoki Gotyk) (Int), logika (Int), medycyna (Int), przekonywanie (Ogd) +10, spostrzegawczość (Per)
Zdolności: rozbrajanie, znajomości (imperialna arystokracja)
Wyposażenie: kunsztownie wykonana kamizelka splotowa, ozdobny tryb przysięg, modne i kosztowne ubranie i biżuteria
Chyba nie wiesz, kim jestem: W ramach akcji podwójnej, szlachcic ze Szczytu może wykonać Zwyczajny (+10) test przekonywania. Jeśli zakończy się sukcesem, postacie w promieniu tylu metrów od szlachcica, ile wynosi jego premia z Ogłady, otrzymuję jeden poziom Zmęczenia. Efekt utrzymuje się przez tyle rund, ile wynosi premia z Ogłady szlachcica, lecz kilkukrotne użycie zdolności nie kumuluje jej efektów. Zdolność można wykorzystać także w trybie narracyjnym, podczas rozmowy.

Książę ze Szczytu

Ci, którzy dzierżę władzę i mają wielkie wpływy nawet pośród przyzwyczajonych do przywilejów mieszkańców Szczytu, nazywani są księżętami. Niekiedy ten termin ma złośliwe znacznie, zwłaszcza w ustach pośledniejszych arystokratów, ale fakt pozostaje niezmienny: książęta i księżne ustępuję władzę tylko Lady Desoleum. Wysoka pozycja jest bardzo pożędana i utrzymać ję mogę tylko najbardziej bezduszni i bezlitośni.

Książę ze Szczytu (Mistrz) 19

G – 01-10 3 | PR 1 11-20 7 | LR 1 21-30 7 | K 1 31-70 7 | PN 1 71-85 7 | LN 1 86-00 7

WW	US	S
j 34	29	32 j
Wt	Zr	Int
[35	41	45 *i*
Per	SW	gWSi **
L46	40	Jcu
Wp		
43		‖

Połowa-/ Pełny 8 | Szarża 12 | Bieg 24 | P. Zagrożenia 24

Pistolet plazmowy — Klasa: Pistolet

Zas. 30 m | Szbst. P/2/– | Obr. *1k10+8 (En)*

Pen. 6 | Mag. 10 | Lad. 3 Rundy | Obc. 4 kg | Dost. NS

Uwagi: *Przeciążalna, Przecrzewa/aca SIE*

Miecz Energetyczny — Klasa: Biała

Zas. — | Szbst. — | Obr. *1k10+8 (En)*

Pen. 5 | Mag. — | Lad. — | Obc. 3 kg | Dost. NS

Uwagi: *Energetyczna, Wyważona*

Umiejętności: blef (Ogd) +10, dowodzenie (Ogd), lingwistyka (Wysoki Gotyk) (Int), parowanie (WW) +10, przekonywanie (Ogd) +20, spostrzegawczość (Per), wiedza (sektor Askellon, Imperium) (Int) +10
Zdolności: aura dowódcy, znajomości (imperialna arystokracja)
Wyposażenie: modne i kosztowne ubranie noszone na ukrytym pancerzu splotowym, ozdobny tiyb przysięg, pole rozpraszające najlepszej jakości, kosztowna biżuteria

Wygnany nobil

"Wielu szlachetnie urodzonych, zwłaszcza młodych, bez umiaru korzysta z nieograniczonych zasobów; pławręc się we wszystkich rozkoszach, rozrywkach i uciechach, jakie może zaoferować im Desoleum. Jeśli szczęście się od nich odwróci, bez trudu przekraczaję granicę oddzielajęcę to, co nielegalne od zakazanego czy sprowadzajęcego potępienie.

Wygnany nobil (Elita) 16

G – 01-10 3 | PR 1 11-20 4 | LR 1 21-30 4 | K 1 31-70 4

WW	US	S
53	48	38
Wt	Zr	Int
32	45	35
Per	SW	Ogd
31	28	33
Wp		
—		

Połowa 4 | Pełny 8 Szarża 12 | Bieg 24 | P. Zagrożenia 8

Pistolet wielkokalibrowy — Klasa: Pistolet

Zas. 35 m | Szbst. P/–/– | Obr. *1k10+4 (Ud)*

Pen. 2 | Mag. 5 | Lad. 2 Rundy | Obc. 3 kg | Dost. NZ

Uwagi: -

Miecz — Klasa: Biała

Zas. — | Szbst. — | Obr. *1k10+3 (Rp)*

Pen. 0 | Mag. — | Lad. — | Obc. 3 kg | Dost. PW

Uwagi: *Wyważona*

Umiejętności: akrobatyka (Zr), blef (Ogd) +20, parowanie (WWj, zwinne palce (Zr) +10
Zdolności: intuicja, nierozpoznawalny
Wyposażenie: kosztowne, lecz znoszone ubranie, pierścienie i inna biżuteria, nieco sponiewierany tryb przysięg, 3 dawki mrocznicy
Chyba nie wiesz, kim byłem: W ramach akcji podwójnej, wygnany nobil może wykonać Zwyczajny (+10) test blefu. Jeśli zakończy się sukcesem, postacie w promieniu tylu metrów od nobila, ile wynosi jego premia z Ogłady, otrzymuję jeden poziom Zmęczenia. Efekt utrzymuje się przez tyle rund, ile Wtynosi premia z Ogłady nobila, lecz kilkukrotne użycie zdolności nie kumuluje jej efektów. Zdolność można wykorzystać także w trybie narracyjnym, podczas rozmowy

Magnat handlowy Konsorcjum

Magnaci handlowi dysponuję władzę i wpływami równymi arystokracji miasta. W przypadku znaczniejszych kupców; ich potomków trudno odróżnić od młodzieńców z rodzin szlacheckich. Tak jak pośród arystokracji, wśród szefów' Konsorcjum trwaj walka na szantaże, zdrady i intrygi. Każdy z magnatów wie, że jego pozycja jest bezpiećzna dopóki generuje zyski.

Magnat handlowy Konsorcjum (Mistrz) 13

G	Pr	Lr	K	Pn	Ln
01-10 3	11-20 3	21-30 3	31-70 7	71-85 3	86-00 3

WW	US	S
34	37	29

Wt	Zr	Int
35	36	46

Per	SW	Ogd
42	47	48

Wp —

Połowa 3 | Pełny 6 Szarża 9 | Bieg 18 | P. Zagrożenia 8

Pistolet Boltowy Klasa: Pistolet

Zas. 30 m | Szbst. P/2/– | Obr. 1k10+5 (Eks)

Pen. 4 | Mag. 8 | Ład. 1 Runda | Obc. 3.5 kg | Dost. NS

Uwagi: Druzgocząca

Umiejętności: blef (Ogd) +10, handel (Int) +20, korzystanie z technologii (Int), logika (Int), przekonywanie (Ogd), spostrzegawczość (Per)
Zdolności: sieć kontaktów, znajomości (przestępczość zorganizowana, wolni kupcy)
Wyposażenie: ukryta kamizelka splotowa, wysokiej klasy ubranie, tryb przysiąg
Twardy negocjator: Raz na rozmowę, magnat może zmusić inną postać do powtórzenia testu umiejętności, która była wykorzystywana przeciwko niemu.

Wolny kupiec

Dynastie wolnych kupców posiadają rozległe włości na obszarze sektora Askellon. Niektóre z nich mają^ formę zbytkownych posiadłości na terenie kopca; Desoleum, położonych w najwyższych rejonach Szczytu. Na mocy patentu kupieckiego przemierzają sektor wszetz i wzdłuż, szukając nowych szlaków handlowych, systemów gwiezdnych do splądrowania i zasiedlonych planet to obrabowania, wszystko to ; w imię podboju i zysku. Poza imperialną przestrzenią, słowo wolnego kupca jest prawem: może lokować nowe kolonie, prowadzić wojny i zetrzeć w proch całe cywilizacje, jeśli tylko uzna to za stosowne. Każdy z wolnych kupców posiada przynajmniej jeden okręt kosmiczny, a niekiedy flota pod jego rozkazami może być tak wielka, że siłą dorównuje imperialnej. Wiele) z wchodzqach w' jej skład jedno- | stek to przebudowane okręty' wojenne Młody wolny kupiec ; może posiadać tyto jeden statek, lecz pod rozkazami dynastii o wielowiekowej tradycji będzie się znajdować cała armada: Większość patentów' kupieckich wydano wiele wieków lub tysiącleci wcześniej i przekazywane są z pokolenia na pokolenie. Choć na tytuł wolnego kupca zasługuje tyto właściciel patentu, to jego synowie, córki i spadkobiercy dysponują władzą i potęgą, umożliwiającą podbój gwiazd

Wolny kupiec (Mistrz) 24

G	Pr	Lr	K	Pn	Ln
01-10 3	11-20 8	21-30 8	31-70 8	71-85 8	86-00 8

WW	US	S
58	45	37

Wt	Zr	Int
33	46	42

Per	SW	Ogd 6
48	50	47

Wp 64

Połowa 4 | Pełny 8 | Szarża 12 | Bieg 24 | P. Zagrożenia 25

Pistolet plazmowy Klasa: Pistolet

Zas. 30 m | Szbst. P/2/– | Obr. 1k10+6 (En)

Pen. 6 | Mag. 10 | Ład. 3 Rum. | Obc. 3 kg | Dost. NS

Uwagi: Przeciążalna, przegrzewająca się

Ostrze xenos. Klasa: Biała

Zas. - | S/Ist. — | Om. 1k10+8 (En)

Pen. 4 | Mag. - | Ład. - | Obc. 1 kg | Dost. WY

Uwagi: Energetyczna, Wyważona

Umiejętności: blef (Ogd) +20, dowodzenie (Ogd) +20, handel (Int) +20, parowanie (WW) +20, przekonywanie (Ogd) +30, unik (Zr) +20, zakazana wiedza (wolni kupcy) (Int) +20 Zdolności: aura dowódcy, mistrz ostrza, mistrz walki, szybkie dobycie, walka dwiema broniami (walka w zwarciu, w'alka dystansowa), znajomości (wolni kupcy)
Właściwości: nadnaturalna Ogłada (2)
Wyposażenie: pancerz skorupowty', krzykliwre i kosztowne ubranie, egzotyczne ozdoby i biżuteria, pole rozpraszające najlepszej jakości
Nacisk: Raz na rundę, wolny kupiec może wykorzystać do testu wartość Wpływu, zamiast innej cechy. W trybie narracyjnym efekt trwa jedną godzinę.

Pani kapitan Hesiah Luftius

Hesiah Luftius jest częstym gościem w kopcu Desoleum. Jej wizyty, poprzedzone domysłami dotyczącymi tego, jakie artefakty. lub cudowne przedmioty przywiezie z kolejnych wojaży, są jedną f z rozrywek możnych i bogatych. Pani kapitan utrzymuje wiele po- k siadłości na Szczycie kopca, a także zażyłe kontakty ż przedstawicielami Konsorcjum. Ma licznych przyjaciół oraz sprzymierzeńców i jest znana na dworze władczyni Desoleum. Czuję się tam, jak ryba w wodzie - zawsze elegancka i wzbudzająca podziw Choć wiele czasu spędza na swoich podróżach po dzikiej przestrzeni za grani- J cami sektora, to zawsze prezentuje się jako modna i godna podziwu J% osoba, nawet jeśli wraca po długiej nieobecności.

Desoleum cieszy się jedną z największych i najbardziej wydajnych gospodarek u sektorze, jednak są tacy; którzy zastanawiają się, czy to jedyny powód, by pani kapitan tak bardzo interesowała - się jego sprawami. Większość zadowala się wyjaśnieniem, że Desoleum jest św iatem tak pradaw nym jak korzenie rodu Luftius, który utrzymuje na jego pow ierzchni wiele posiadłości i prow adzi liczne interesy. Wielu starszych rangą Arbitratorów oraz przedstaw icieli Inkwizycji podejrzew ają, że to zainteresow anie Desoleum może mieć inne, bardziej niepokojące źródło. Stanowią je ruiny cywilizacji renety *które można znaleźć na pustkowiach planety.*

Flora i Fauna sektora Askellon

Cóż za ciekawy osobnik. Bez obaw, jest zupełnie niegroźny.

- Ostatnie słowa adepta Machellana Drouna

Sektor Askellon zamieszkuje szeroka gama stworzeń, które na wielu światach sy wykorzystywane jako cenione zasoby, jednak spotkać można też takie, które sy nieprzyjazne człowiekowi. Niektóre z nich stanowią takie zagrożenie, że ślad ich obecności powoduje czystki na skalę planetary. Nawet ujarzmione planety cechuję się fauny, która dostosowała się do nowych warunków lub trwa niepostrzeżenie. W podziemiach kopców, w brudzie i pośród odpadków gnieżdży się szkodniki, zdolne przetrwać działanie toksycznych ścieków i radioaktywności. Podobnie rzecz się ma na ciemnych planetach, których nie dotknęła ludzka stopa. Sy one domem dla stworzeń i roślin, które niekiedy trudno rozróżnić, wciyż czekajycych na odkrycie.

Stworzenia

Na obszarze sektora można spotkać ogromny różnorodność zwierzyt, rdzennych stworzeń i bestii. Koegzystujy one z fauny, który sprowadzili ludzie. Niektóre z gatunków sy podejrzewane o to, że za ich powstaniem kryły się zakazane eksperymenty z rzeźbieniem i oprawianiem genów, których korzenie sięgajy Mrocznego Wieku Technologii.

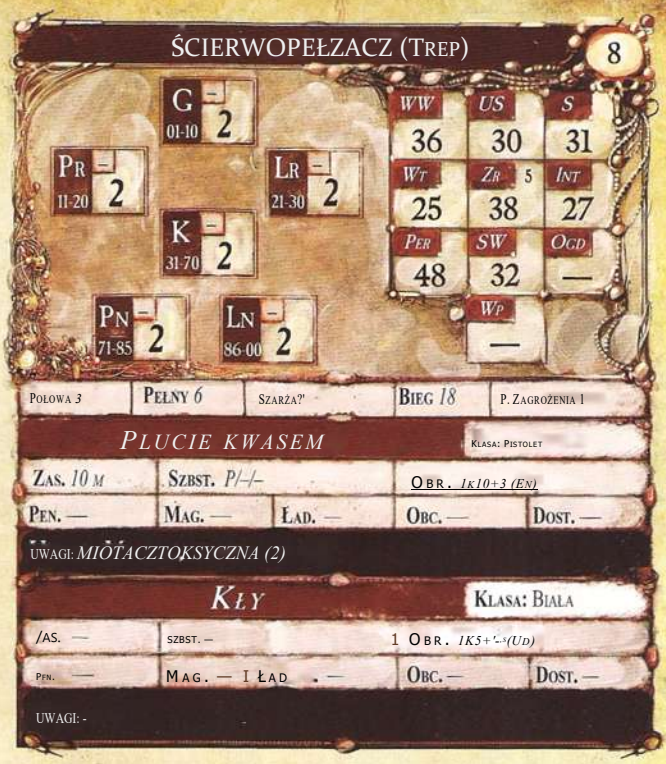
ŚCIERWOPEŁZACZ

Ścierwopełzacze to duże, podobne do robaków pasożyty, które spotyka się głównie na świecie cmentarnym Thaur. Żerujy one poprzez odnajdywanie zwłok, wgryzanie się w ich trzewia i oplatanie kręgosłupa. Za pomocy impulsów elektrycznych, ścierwopełzacze sy w stanie poruszać ciałem, przez co przypomina ono marionetkę rodem z koszmaru. Z nieznanych przyczyn, pasożyty preferuję ciała istot myślycych.

Instynkt gna ścierwopełzacze, by łyczyły się w stada. Ożywione ciała zmuszane sy do kopania głębokiego dołu, w trakcie czego dłonie trupów sy odzierane z mięsa aż do gołej kości. Po wydrżeniu jamy pasożyty układajy ciała na dnie i zaczynajy wydzielać kwas, który w ciygu kilku minut rozkłada materię organiczny. Ścierwopełzacze żerujy w tej biomasie gnijycego, płynnego ciała, tuczyc się i rosnyc. Na koniec pękajy, wydajyc na świat tuziny larw Te, po osiygnięciu odpowiednich rozmiarów, sy w stanie wyruszyć na poszukiwanie zwłok do opanowania, pozostawiajyc za soby zaschnięte bajoro, z którego sterczy kości.

Jeśli cokolwiek stanie na przeszkodzie realizacji instynktownego zachowania, ścierwopełzacz atakuje, zadajyc niezdarne ciosy kończynami ciała nosiciela. Zagrożony, potrafi trysnyć z ust kwasem, którego efekty działania sy przerażajyce.

Jeśli ścierwopełzacz nie natrafi na zwłoki, obwija się dookoła kręgosłupa szkieletu i zapada w hibernację. Wyrwać go z niej może obecność rozkładajycych się w pobliżu zwłok lub zaniepokojenie. Jeżeli ścierwopełzacz w ogóle nie ma ciał, na których mógłby żerować, zdesperowane stworzenie może zaatakować żywych, choć jego ofiary zazwyczaj padajy chorzy lub osłabieni. Do napaści służy mu paszcza podobna do tej u minoga, wypełniona licznymi i ostrymi zębami.



Umiejętności: unik (Zr) +10
Zdolności: odporność (trucizny)
Właściwości: dodatkowe zmysły (30), kopacz (3), nadnaturalna Zręczność, pełzacz, rozmiar (2), ślepy, zabójcza broń naturalna
Ożywienie trupa: W ramach testu złożonego, wymagajycego poświęcenia dwóch akcji podwójnych, ścierwopełzacz może przejęć kontrolę nad zwłokami, wżerajyc się w ich wnętrzności i przytwierdzajyc do układu nerwowego. Staje się wtedy BN-em Elity, wykorzystujycym Siłę, Wytrzymałość i Zręczność nosiciela. Nadal może pluć kwasem, który jest wypryskiwany przez otwór gębowy zwłok.

Kiedy ścierwopełzacz zamieszkuje trupa, nie może być obierany jako cel ataku. Gdy nosiciel zostanie zabity, ginie także pasożyt. Ścierwopelzacz może opuścić ciało w ramach akcji zwykłej. Trup się rozpada, obrażenia zadane ścierwopeizaczowi sy zerowane, a stworzenie powraca do swojej normalnej, powyższej charakterystyki. Ścierwopełzacz może sprawować władzę nad trupem bez końca, chyba że zostanie zabity lub z własnej woli opuści ciało.

Grox

Groksy to stworzenia, które spotyka się w całym Imperium. Hodowane sy dla mięsa i skór. Oprócz tego, że stanowię źródło smacznego pożywienia, ich zalety jest to, że potrafię czerpać wartości odżywcze ze wszystkiego, tygodniami mogę się paść kamieniami i gleby. Groksy sy hodowane na wielu światach agrarnych - stanowię tam ważne źródło pożywienia - a na stołach Desoleum uważane sy za przysmak. Gdyby nie ich agresywna natura, stanowiłyby stworzenie idealne. Istnieje kilka środków zaradczych: w sektorze Askellon zwierzęta poddaje się lobotomii, czasami szprycuje środkami uspokajajycymi lub razi prydem przez elektrody połyczone z ich prymitywnymi mózgami. Na planecie agrarnej Hannover rozpłodowe samce można poznać po tym, że w ich czaszki wiercone sy mechanizmy kontrolujyce. Pomimo tych środków zaradczych i niskiego poziomu inteligencji tych zwierzyt, ich hodowla to niebezpieczne zajęcie. Rozłoszczony grox bez trudu jest w stanie cisnyć człowiekiem wysoko w powietrze lub go rozdeptać. Napotkane poza ogrodzeniem lub w dziczy, należy traktować bardzo ostrożnie. Liczebność i powszechne występowanie groksów sprawił^ że sy one galaktycznym synonimem tępoty i siły.

Zdolności: bycza szarża

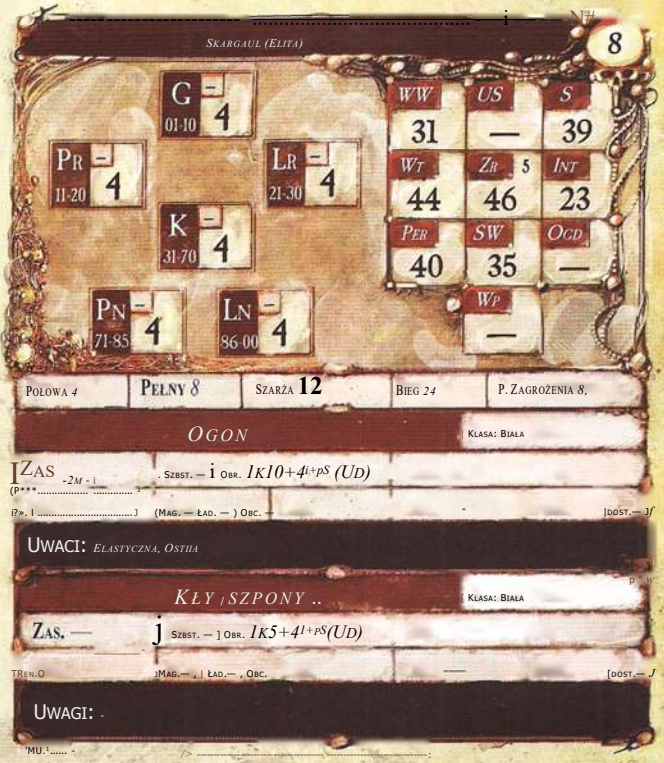
IVłaściwości:, czworonożny, nadnaturalna Siła (1), nadnaturalna Wytrzymałość (3), rozmiar (6), zabójcza broń naturalna, zwierzęcy

Skargaul

Te agresywne drapieżniki są zmorą załóg statków kosmicznych, które przemierzają pustkę pomiędzy systemami sektora Askellon. Mają skrzydła i twardą zewnętrzną skorupę, zazwyczaj w szarym kolorze. Pozbawione oczu, są uzbrojone w ostre zęby, ukryte do chwili, w której nastąpi atak. Pancerz odgrywa niezbędną rolę w przetrwaniu Skargauli, pozwala im na zapadnięcie w hibernację, kiedy stworzenie przebywa w próżni. Jakby nie dość kłów i ostrych pazurów, skargaule wyposażone są także w długie ogony, zakończone kolczastą kulą. Ich cios jest dość silny, by przebić płytę pancerza. Za pomocą ogonów drapieżniki zaczepiają się o poszycie kadłuba i podróżują ze statkiem kosmicznym.

Po tak długiej podróży skargaubjest potwornie głodny i atakuje każdą istotę, jąka się znajdzie w pobliżu. Pożerają wszystko,, nawet kości i ubranie, po ofierze nie pozostaje żaden ślad, Trudno jest domyśleć się, że skargaul żeruje w olcokcy, jedynymi oznakami są zniknięcia członków załogi i tajemnicze ślady na poszyciu kadłuba: statku.

Z nieznanych przyczyn skargaule są przyciągane przez sztuczne wytwory technologii, stwarzając zagrożenie dla statków kosmicznych, stacji orbitalnych, nawet miast-kopców Nie wiadomo skąd pochodzą, ani jak znalazły się w sektorze Askellon. Ich populacja zamieszkuje orbity niektórych światów lub gnieździ się na poszyciu pewnych okrętów Załogi statków dotkniętych tą plagą muszą się mieć na baczności wchodząc do pustych ładowni, ponieważ ludziom w każdej chwili grozi atak zgłodniałego zwierzęcia. Nie ma się co dziwić, że okręty, o których wiadomo, że są siedliskiem skargauli, uważane są za pechowe przez załogi stacji orbitalnych.



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

Zdolności: cios zabójcy,'trudny cel, zejście z linii

Właściwości: dodatkowe zmysły (150), nadnaturalna Zręczność (1), latający (10), rozmiar (3), ślepy, zabójcza broń naturalna, zwierzęcy

Kosmiczny łowca: Skargaule są niewrażliwe na działanie próżni i potrafią przeżyć bez dostępu P** do tlenu.

Cyberszczur

Kopiec Desoleum skrywa wiele tajemnic i jest domem dla licznych, przedziwnych istot. Cyberszczury, zwane też stopikami czy padli -szczurami uosabiają jedno i drugie. Te wychudzone istoty zamieszkują miasto od wieków, jeśli nie dłużej. W odróżnieniu od zwykłych zwierząt charakteryzują się cyberwszczepami: bionicznymi oczyma, wzmocnionymi ogonami i metalowymi pazurami. Niektóre osobniki mają pojedyncze udoskonalenia, inne są całe z metalu. Wszczepy są w[1] kiepskim stanie: zużyte, zepsute, siłowo dostosowane do szczurzego nosiciela. To, że cyberszczury bezustannie spotyka się w dużych ilościach świadczy, że istnieje metoda ich reprodukcji, albo ktoś bez przerwy' je produkuje. Obydwie ewentualności są równie niepokojące.

Cyberszczury najczęściej spotyka się w Trzewiach, ale mogą występować także na wyższych poziomach kopca. Zazwyczaj są płochliwe i uciekają przed ludźmi czy jasnym światłem. Jednak gdy w pobliżu znajdzie się osoba wyposażona w sprzęt bioniczny, cyberszczury wpadają w szał i atakują fala za falą. Ich napaści towarzyszy pisk senwomotorów', klekot zębów' i zgrzyt piłopazurów. Jeśli stado powali ofiarę, będzie gryzło, darło i szarpało, aż rozerwie nieszczęśnika na strzępy Gdy tego dokona, szczury porywają wyposażenie cybernetyczne nieszczęśnika, pozostawiając organiczne resztki nietknięte.

Zdolności: odporność (trucizny')

Właściwości: bezkształtny, dodatkowe zmysły (20), rozmiar (2 w przypadku roju, 1 w przypadku pojedynczego szczura), widzenie w ciemności, zabójcza broń naturalna

Scalenie: Jeśli stado cyberszczurów znajduje się w kontakcie z dwoma innymi, może w ramach akcji podwójnej scalić się z nimi, tworząc w ten sposób króla cyberszczurów. Wszystkie 3 stada znikają, a w ich inicjatywie działa król cyberszczurów.

Stado: Broń, która nie posiada cech specjalnych Wybuchowa lub Miotacz, zadaje stadu cyberszczurów o 2 punkty obrażeń mniej.

Król cyberszczurów

Wedle pewnych, niepotwierdzonych plotek, można natknąć się na istoty, składające się z połączonych cyberszczurów, zwane królami cyberszczurów'. Wedle tych wątpliwych relacji, w sztuczny sposób połączono dziesiątki, jeśli nie setki istot. Plątanina kabli, ogonów' i przewodów spaja je wraz z rdzą i zastygłym brudem. Niektóre relacje sugerują, że królowie cyberszczurów dysponują zbiorową inteligencją, która ukierunkowana jest na polowanie na bionicznie usprawnione ofiary.

Umiejętności: przetrwanie (Per), spostrzegawczość (Per)

Zdolności: miażdżący cios, odporność (trucizny), świetliste porażenie

Właściwości: dodatkowe zmysły (20), nadnaturalna Siła (2), rozmiar (4), widzenie w ciemności, wieloręki (4), zabójcza broń naturalna

Rozdzielenie: W ramach akcji podwójnej, król jest w stanie rozdzielić się na trzy stada cyberszczurów Każde 10 punktów obrażeń jakie odniósł wcześniej powoduje, że tworzone jest o jedno stado mniej (minimum jedno). Powstałe grupy działają w Inicjatywie króla.

Pożeracz techniki: Królowie cyberszczurów i ich stada, znajdujące się w promieniu 5 metrów, dodają 3 punkty do obrażeń zadawanych pojazdom, istotom z właściwością maszyna oraz lokacjom trafienia, w których znajduje się wszczep cybernetyczny.

Życie roślinne

Powierzchnię większości planet sektora pokrywa roślinność, zarówmo ta. zwyczajna, jak i egzotyczna. Jednak podobnie jak organizmy zwierzęce, tak i flora bywa zabójcza, a niekiedy także zwodnicza. Desoleum, choć na lądzie jest pozbawioną życia pustynią, to jednak w głębi oceanów kryje tajemnicze rośliny. Wewnątrz kopca, jego żelazne ściany pokrywają grzyby przeróżnych rodzajów Niektóre części miasta, takie jak Trzewia, rozświetla tylko fluoroscencyjny blask grzybni.

Kościokrzew

Ta roślina jest głównie spotykana na agrarnej planecie Kalto. Nazwa krzewu bierze się od jego wewnętrznej, segmentewanej struktury' Pasożyt zapuszcza korzenie obok innych roślin i z czasem je oplata. Zabiera światło, wbija ostre kolce w liście żywiciela, odsysając przez nie substancje życiowe. Jeden kościokrzew potrafi rozplenić się na całe pole, dziesiątkując plony.

Bardziej niepokojący jest wpływ, jaki roślina ma na życie zwierzęce. Istoty, które zbliżą się zanadto, poddają się gwałtownej psychozie, która powoduje u nich ogromny wzrost agresji. Działanie rośliny spowodowało wiele tragicznych wypadkowy od szaleństwa i utraty . trzody po ofiary śmiertelne wśród robotników rolnych. Uważa się, że roślina ta przedostała się do innych systemów' gwiezdnych, gdzie była przyczyną gwałtownych zajść. Nie sposób stwierdzić, czy kościokrzew jest gatunkiem rdzennym dla Kalto. Są tacy, którzy podejrzewają, że 'za jego wprowadzeniem stali *xenas,* a roślina jest podstępną bronią.

Roślinna fizjologia: Kościokrzew ma Wytrzymałość 20 (pWt=2) i brak Punktów Pancerza. Nie posiada lokacji trafienia i nie jest wrażliwy na efekty trafień krytycznych. Każdy metr długości rośliny jest traktowany jak osobne stworzenie o 5 punktach Żywotności (roślina odcięta od korzeni umiera w ciągu kilku godzin). Większość osobników mierzyła od 2 do 5 metrów długości, ale znajdywano dłuższe. Korzenie kościokrzewu sięgają nawet 3 metrów w głąb ziemi i jeśli nie zostaną usunięte, zaczną odrastać w ciągu kilku dni. Jeśli zajdzie potrzeba określenia Progu Zagrożenia, w przypadku kościokrzew ti wynosi on 8.

Zguba myśli: Na koniec co trzeciej rundy, postać znajdująca się w promieniu 15 metrów od rośliny mysi wykonać Zwyczajny (+10) test Siły Woli. Jeśli zakończy się porażką, ogarnia ją Furia (patrz opis zdolności na stronie 124) i atakuje najbliższą inną postać. Używa do tego dowmlnej broni białej, jaką posiada. Furia trwa jeszcze przez lklO minut po oddaleniu się od kościokrzewu.

Mózgopleśń

Świat Temperance prezentuje sobą wiele wyzwań, ale mało które jest tak podstępne, jak pasożytniczy grzyb nazwany mózgopleśnią. Pierwsze symptomy zakażenia to drobne podrażnienie dróg oddechowych i uciążliwa wysypka. Jest ona zapowiedzią bulwiastych narośli, które kiełkują pod skórą i niebawem ją rozedrą. Grzyb zakaża także tkankę mózgową, a jego ofiara zaczyna wkrótce zachowywać się dziwnie i irracjonalnie. Później następuje spowolnienie funkcji biologicznych, a grzyb kończy cykl życiowy, kiedy głowa nosiciela eksploduje, uwalniając tysiące zarodników.

Na jego działanie szczególnie narażeni są psionicy Mózgopleśń atakuje ich wyjątkowo zajadle, wpływając na działanie ich moqt Agonia psionika jest szczególnie niebezpieczna, bowiem kiedy jego głowa eksploduje zarodnikami, ujawnia się ich obecność w Osnowie. Może zainfekować umysły tych psioników, którzy znajdują się wiele kilometrów dalej.

Postać wystawiona na działanie zarodników mózgopleśni musi wykonać Zwyczajny (+10) test Wytrzymałości, by oprzeć się efektom jej działania. Jeśli zakończy się porażką, to w ciągu następnego dnia u zainfekowanego występuje bolesna opryszczka. Po kolejnych 2kl0 godzinach grzybnia zaczyna przebijać skórę. Od tej pory postać co godzinę musi wykonywać test Wytrzymałości z kumulatywnym modyfikatorem -10. Jeśli test powiedzie się o trzy lub więcej stopni sukcesu, postać pokona chorobę i odzyska pełnię zdrowia. Bohaterowie dysponujący umiejętnością medycyna mogą asystować choremu, zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 25.

Jeśli test zakończy się porażką, zainfekowany bohater traci 10 punktów Wytrzymałości i 5 punktów Inteligencji. Ponadto musi wykonać rzut i odczytać jego wynik z Tabeli 5-3: Efekty halucynacji, która znajduje się na stronie 146. Kolejne testy wykonuje co lk5 godzin, a kiedy Wytrzymałość spadnie do 0, głowa zakażonego eksploduje, zabijając go na miejscu. Chmura zarodników rozprzestrzenia się w promieniu 5 metrów

Psionicy wykonują pierwszy test Wytrzymałości z modyfikatorem -20. Po zarażeniu, jeśli używają mocy psionicznych, muszą zaw'sze forsować do poziomu wyższego o 2 od bazowego. Psionicy, którzy poniosą śmierć na skutek mózgopleśni, powodują nie tylko wybuch bomby zarodnikowej, ale też emitują psioniczny wybuch. Każdy psio-' nik w promieniu lklO kilometrów' razy premia z Sity Woli od zabitego . musi wykonać Zwyczajny (+10) test Siły Woli, żeby uniknąć zarażenia.

Wróg wewnętrzny

Bądźcie czujni! O podejrzanej działalności donoście natychmiast nadzorcy lub najbliższemu spowiednikowi.

- Płakał nalepiony na zewnątrz tawerny przyzakładowej

Nie ma bardziej złowrogiego zagrożenia dla przetrwania ludzkości jak wróg, który czai się pośród poddanych Imperatora. Złowrodzy *\enos* mogą przypuszczać szturm za szturmem, ale na ich drodze stanie niepokonany mur imperialnych armii. Niestety, nawet najpotężniejsza brama nie spełni swego zadania, gdy jej wrota uchyli zdrajca. Podczas Herezji Horusa Imperium prawie runęło, a najcięższe ciosy zadali ci, którzy mieli być jego obrońcami. Od tamtej pory uważnie wypatruje się wszelkich oznak zdrady lub nieprawomyślności.

Mało kto daje sobie sprawę ze skali zagrożenia, jakie dla kopca Desoleum stanowią jego mieszkańcy Nawet władczyni miasta i Konsorcjum są nieświadomi herezji, do których doszło w jego murach. Dzieje się tak nie bez przyczyny. Od Szczytu po Trzewia, w mieście lęgną się ci, którzy parają się manipulacją Osnowy oraz wszeteczne zbory. Heretycy, szlachetnie i podłe urodzeni, składają ofiary zakazanym bóstwom. Czynią to po kryjomu, z dala od czujnego wzroku Sankcjonitów lub obywateli odczuwających bojaźń wobec Imperatora.

W kopcu narodziło się wiele kultów i tajnych stowaizyszeń. Ukryta Dłoń, Błogosławione Zbawienie, Dzieci Czerwonego Boga czy Karnawał Pandemonium to nieliczne z heretyckich sekt, jakim położono kres w minionych tysiącleciach. Niektóre stwarzały niewielkie zagrożenie z powodu propagowanych odstępstw od wiary, inne doprowadziły do poważnych szkód, stawiając zaciekły opór w obliczu zagrożenia eksterminacją. Piekielnicy Śmierci posiedli panowanie nad mrocznymi mocami i straszliwym arsenałem, za pomocą których wymordowali wielu Arbitratorów i spopielili trzy kompanie Nieochotniczej Kadry podczas strać, nazywanych później Bitwą o Skabton. Trudno wyplenić pamięć o takich kultach, a szkody przez nie poczynione są składane na karb miejscowych gangów Wiele z sekt, które zdawały się zostać zniszczone, powróciło jakiś czas później, inne nawet przeniósł)' się do kopców Jarvin i Suzzum. Jednym z największych i najsilniej zakorzenionych kultów, jakie obecnie działają na terenie kopca Desoleum jest sekta nazywana Siewcami Rozpaczy

Siewcy Rozpaczy

Jak rak niepostrzeżenie toczy zdrowe ciało, tak Siewcy Rozpaczy rozprzestrzenili się pośród niczego nie podejrzewających mieszkańców kopca. Prowadzą domy opieki, szpitale i ambulatoria, oferujące pomoc medyczną tym, którzy nie mogą sobie na nią pozwolić w inny sposób. Udzielają też wsparcia duchowego i moralnego, skrzętnie ukrywając prawdziwe cele i oblicze organizacji. Miłujący ciało członkowie sekty leczą potrzebujących z zadziwiającą skutecznością. Potrafią także przedłużyć życie; choć ceną za to jest coś więcej niż oberżnięte monety, czy kolejne .tryby przysiąg lub zobowiązań.

Kopiec Desoleum jest niekiedy porównywany do żywej istoty 0 skórze ze stali. Siewcy Rozpaczy uważają, że ten moloch już umarł, a ich zadaniem jest przyspieszyć proces jego nieuniknionego upadku. Spoglądając na Podkopiec widzą, jaki los czeka pozostałe części miasta. Wysiłki mające na celu zapobieganie rozkładowi i katastrofie uważają za daremne i pozbawione sensu. Z radością za to przyczyniają się do szerzenia rozkładu i przybliżania katastrofy. Kiedy do sekty przystępują nowi członkowie, przybliżana jest im ideologia Siewców Rozpaczy, którą często widzą i rozumieją, jako akt buntu przeciwko okrutnym panom. W miarę zgłębiania tajników rytu, okazuje się, że rozkład nie jest alegorią, ale faktem, a przywódcy stowarzyszenia sięgają po moce Osnowy, które mają pomóc im w osiągnięciu celu.

Organizacja Siewców Rozpaczy składa się z komórek, a każda z nich jest osobnym kultem, zarządzanym przez charyzmatycznego 1 wpływowego Preceptora. Tylko najwyżsi rangą kultyści wiedzą, że istnieją struktury ponad ich zborem. Każda grupa nazywana jest Szczepem, na podobieństwo nowej rośliny i szerzy rozkład oraz zarazę na swój własny sposób Kiedy nadchodzi czas, by zadziałać przeciwko kopcowi, czyni to na własną, charakterystyczną modłę. Szczepy traktują miasto, jak żywą istotę i atakują jego witalne organy. Niektóre koncentrują się na drążeniu układu oddechowego, planując na przykład sabotaż systemów wentylacyjnych, w taki sposób, by rozpylił)' bardzo zakaźny patogen.

Szczepy działają na podobieństwo wirusów lub bakterii, częstokroć cierpliwie czekając na moment, w którym przyjdzie im się ujawnić i działać. W uśpieniu snują więc intrygi i spiski, aż nadejdzie chwila, kiedy nie będzie już można zatrzymać zarazy. Sankcjonici i Arbitratorzy częstokroć zbyt późno orientują się w zbrodniczych zamiarach i nie są przygotowani, żeby je powstrzymać. Tak było prawie dziesięć lat temu, kiedy sekta zwana Dziećmi Pijawkami z wolna wpuściła do głównego ujęcia wody śmiercionośną truciznę. Całkowita liczba ofiar śmiertelnych nie jest znana, ale wciąż rośnie, a pięć dystryktów miasta pozostaje objętych kwarantanną.

Profani i heretycy

Są tacy, którzy porzucili kult dobrego Imperatora na rzecz oddawania' czci Panu Zarazy i nie spoczną, póki kopiec Desoleum nie runie. Wielu kultystów manipuluje trybami przysiąg, żeby działać na rzecz sekty. Robotnicy opóźniają pracę, a szlachcie przekazują swoje bogactwa na finansowanie któregoś ze Szczepów. Im dłużej kultysta' należy do zboru, tym większe jest jego oddanie sprawie i wyraźniejsze stygmaty odbijają się na jego ciele, odzwierciedlając wypaczenie duszy. Kiedy biorą udział w bluźnierczych ceremoniach przyzywania zaraźliwych mocy Chaosu, ich ciała gniją i poddają się nienaturalnym chorobom. Wyznawcy żyją, choć znoszą potworne cierpienie. Nawet ich tryby przysiąg poddają się złowrogiemu wpływowi chorobliwej aury, wypaczają się, psują i pokrywają obrzydliwą wydzieliną.

Preceptor

Na czele kultu może stać tylko ktoś o silnej woli, zdolny do. tego, by wypaczyć myśli porządnego obywatela, obracając go przeciwko świa-J tłu Imperium. Przywódcy Siewców Rozpaczy nie są,inni. Nazywają się Preceptorami i często otacza ich aura czarnego humoru, stojąca w przeciwieństwie do patetycznej buty innych heretyków, Z ich ust padają słowa, podważające system przysiąg i należności, sprowadzając go do absurdu. Jednak ich prawdziwa siła polega na wskazywaniu drogi z matni, jaką mogą obrać niezadowoleni mieszkańcy miasta. Część Preceptorów działa, ponieważ pożądają mocy i władzy, inni są ślepo oddani przykazaniom Siewców Rozpaczy Wszyscy mają niezłomną wolę, są charyzmatyczni i stanowią ogromne niebezpieczeństwo, jeśli wejść im w drogę.

Preceptor (Mistrz) 33

G	PR	LR	K	PN	LN
6	8	8	8	8	3
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	SW	Ogd	Wp
37	41	45	42	27	56	43	46	42	38

Połowa 2 | Pełny 4 | Szarża 6 | Bieg 12 | P. zagrożenia 29

Karabin boltowy | Klasa: Podstawowa

Zas. 100 m | Szbst. P/3/– | Obr. UIO+5 (Eks)

Pen. 4 | Mag. 24 | Ład. 1 Runda | Obc. 7 kg | Dost. NS

Uwagi: *Druzgocząca*

Umiejętności: blef (Ogd) +20, dowodzenie (Ogd) +20, spostrzegawczość (Per), unik (Zr), zakazana wiedza (demonologia) (Int) +10
Zdolności: prawdziwe męstwo, znajomości (heretyckie kulty), zobojętniały
Właściwości: nadnaturalna Wytrzymałość (2), naznaczony przez los (2)
Wyposażenie: szaty balistyczne, talizmany obrzędowe
Uważaj, Panie!: Raz na rundę, w ramach reakcji, po udanym teście ataku przeciwko Preceptorowi (ale przed określeniem lokacji trafienia), przywódca może wybrać jednego sprzymierzeńca w promieniu 5 metrów. Staje się on celem ataku i procedura określania obrażeń toczy się dalej przeciwko niemu.

Mistrz Zarazy

Wielu Preceptorów panuje także nad czarny magią. Czy to za sprawą naturalnego, wrodzonego talentu, czy poprzez pakty z demonami, s| wstanie manipulować rzeczywistością. Nieprawdopodobne czyny, jakich dokonują, umacniają wiarą ich konfratrów w moc Chaosu, cementując oddanie sprawie. W starciu czarnoksiężnicy Chaosu są groźnymi przeciwnikami, a gładkie słówka i zwodnicze gesty mogą doprowadzić do rozerwania zasłony rzeczywistości i uwolnienia nieokiełznanych przypływów Spaczenia.

Mistrz Zarazy (Mistrz) 21

G	PR	LR	K	PN	LN
5	8	8	por	8	8
01-10	11-20	21-30	31-jy	71-85	86-00

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	SW	Ogd	Wp
48	38	35	45	34	44	52	66	38	27

Połowa 3 Pełny 6 Szarża 9 | Bieg 18 | P. Zagrożenia 30

Miecz psioniczny | Klasa: Biała

SZBST. — | Obr. *lK10+r^M^m*

i Mag.— Ład.— | Obc. *5kg* Dost.AZ

1 UWAGI: *PsiONCZNA, WYWAŻONA*

Umiejętności: dowodzenie (Ogd) +10, parowanie (WW), spostrzegawczość (Per) +10, wyczucie Osnowy (Per) +10, zakazana wiedza (demonologia) (Int) +20
Zdolności: forteca woli, odporność (choroby, moce psioniczne), potęga woli, zmysł Osnowy .
Właściwości: nadnaturalna Wytrzymałość (2), naznaczony przez los (1), psionik (WP 3)
Moce psioniczne: Osłabienie*.Wyssanie życia, Wytrwałość^Zgnilizna Nurgla (patrz ramka na stronie 40#)
Wyposażenie: szaty balistyczne, tajemne księgi i pergaminy

Demagog Skażenia

Oto jeden z najbardziej obrzydliwych wrogów, jakich może na swojej drodze spotkać Akolita. Kłamca, który zatruwa umysły i myśli łgarstwami oraz herezją. Choć nie ucieka się do przemocy, w walce potrafi być trudnym przeciwnikiem. Jego siła leży we władzy, jaką dzierży nad duszami. Niektórzy z demagogów byli kiedyś kaznodziejami, ale popadli w otchłań herezji, pociągając za sobą swoją kongregację. Ci, którzy nie należeli do Kultu Imperialnego nie ustępują zdrajcom w sile słów i wpływów, a ich przekonanie i popisy oratorskie potrafią zjednać nieprzeliczone rzesze. Omotani i otruci kłamstwami, łatwowierni ludzie częstokroć obwołują demagogów prorokami i ślepo ich słuchają.

Umiejętności: blef (Ogd) +10, przekonywanie (Ogd) +10, zastraszanie (S) +10
Zdolności: nienawiść (wszyscy), niezłomna wiara
Właściwości: nadnaturalna Ogłada (2)
Wyposażenie: szaty kultu, religijne lub bluźniercze symbole
Kazanie potępienia: W ramach akcji zwykłej, demagog może wykonać Zwyczajny (+10) test dowodzenia, by oszołomić przeciwników Jeśli zakończy się sukcesem, postacie w promieniu tylu metrów, ile wynosi premia z Ogłady demagoga, otrzymują jeden poziom Zmęczenia. Kazania można użyć tylko raz na scenę, a jego efekty się nie kumulują.

Nowicjusz Szczepu

Chętnych, by dołączyć do Siewców, można znaleźć w każdym zakątku kopca. Równie dobrymi kandydatami będą chorujący biedak z Trzewi, co słabujący szlachcic ze Szczytu, przerażony wizją nudy życia. Bez względu na to, co robili wcześniej, każdy z nich może ofiarować swą duszę Chaosowi. Większość nowicjuszy prowadzi życie tak, jak robili to przed przyłączeniem się do sekty. Dzieje się tak do chwili, kiedy Chaos nie odmieni ich obliczy. Wielu z radością wita ceremonialne rany lub nawet samemu się okalecza, pozwalając, by obrażenia ropiały, aż nie sposób ukryć toczącego ich skażenia, brudu i smrodu.

Umiejętności: medycyna (Int) +10
Wyposażenie: brudne szaty

Zgnilizna Nurgla

Psionik skupia swój umysł na szczodrości Dziadka Nurgla i z Osnowy przyzywa dar choroby, którym dzieli się ze wszystkimi dookoła. Ludzi opryskuje zaraźliwa maź, zarażając najbardziej niebezpieczną chorobą w galaktyce.
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Wymagający (-10) test Siły woli
Zasięg: 2 metry x Współczynnik Psioniczny
Podtrzymywanie: Nie
Podtyp: Atak
Efekt: Wszyscy w zasięgu mocy (nie biorąc pod uwagę demonów Nurgla czy jego odpowiednio zagorzałych wyznawców) muszą wwkonać test Wytrzymałości. Jeśli zakończy się porażką, postać traci 2xWP punktów Siły i 2xWP punktów Wytrzymałości. Jeśli doprowadzi to do śmierci, to po 2k5 randach powraca ona do życia jako potworny Siewca Zarazy (patrz strona 415).

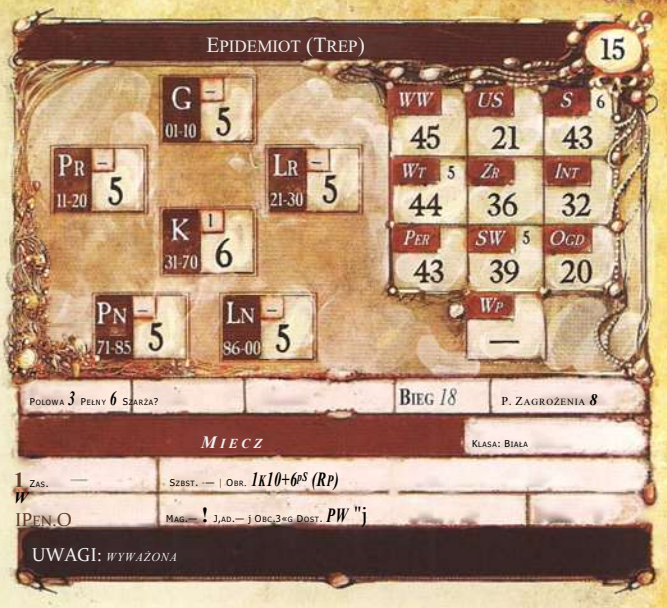
Infektor Szczepu

Pełnoprawni członkowie sekty uzyskują głębszy wgląd w tajemnice Siewców Rozpaczy, ale wraz z umacniającym się oddaniem, ich dusze zostają wypaczone i zepsute, tracąc nadzieję na zbawienie. Zazwyczaj wyznawcy ubierają się tak, by pośród postronnych mogli ukryć oznaki infekcji, które wśród wiernych obnoszą z dumą. Doskonale wiedząc, jaki los czeka ich w rękach Sankcjonitów, rzadko się poddają i prawie nigdy nie dadzą wziąć się żywcem.

Umiejętności: akrobatyka (Zr), medycyna (Int) +10, unik (Zr) +10, zwinne palce (Zr) +10
Zdolności: strzał z biodra
Wyposażenie: skórznia
Bluźniercza odporność: Zasada Słusznego Gniewu nie działa przeciwko Infektorowi.

Epidemiot

Ci fanatycy Siewców Rozpaczy nie okazują żadnej dbałości o własne życie. Ich ciała noszą oznaki zepsucia, które niesie Chaos, są obrzmiałe i wykrzywione tak, jak potępione zostały ich dusze. Choć nie są odmieńcami jak mutanci, to ich ciała noszą znamiona dotyku Chaosu. Cieknące rany, wrzody pęczniejące od ropy i okropne ślady po ospie znaczą ich tkanki. Jeśli chcą działać pośród ludzi, odmieńcy muszą dokładnie ukrywać swoje ciała,'zakłada- p, jąc maski przeciwgazowe, kombinezony hutnicze czy choćby-zakapturzofif‘szaty Większość jednak jest zbyt zidiociała, by powierzyć im skomplikowane zadanie, [1] dlatego obecność Epidemiota zazwyczaj. ; oznacza, że szykuje się atak kultystów ’



Umiejętności: akrobatyka (Zr) +10, zastraszanie (S) +20
Zdolności: niszczycielskie natarcie
Właściwości: nadnaturalna Siła (2), nadnaturalna Siła Woli (2), nadnaturalna Wytrzymałość (1)
Wyposażenie: pancerz ze skórzanych skrawków
Wykorzystanie słabości: Epidemiot otrzymuje premię +10 do testu Walki Wręcz za każdy poziom Zmęczenia jaki posiada jego przeciwnik.

Wypaczeni i potworni

Ci, których dotknęło piętno mutacji dawno już porzucili płonną nadzieję. Populacja odmieńców, której źródłem są toksyczne odpadki czy pradawne wycieki z reaktorów w głębinach kopca, jest ogromnym problemem dla Desoleum. Podczas kazań mieszkańcom miasta wpaja się, by nienawidzili i gardzili mutantami. Piętno na ciele jest odbiciem zepsucia duszy oraz karą za grzechy. Styczność z Osnową czy mocami Chaosu powoduje mutacje tak samo często, jak wpływ toksycznych śmieci. Bez względu na źródło, ten kogo dotknie mutacja, może próbować żyć, ukrywając ją przed najbliższymi, bowiem może być pewien, że gdy prawda wyjdzie na jaw, zostanie wydany.

W Trzewiach mutanci są niezwykle pospoli- ci, ponieważ tamtejsze zanieczyszczenie środowiska i niestabilny wzorzec genetyczny dają okropne rezultaty W mroku tworzą się i trwają całe społeczności odmieńców. Niektóre fabryki, których kombinaty działają na najniższych poziomach nie tylko przymykają oczy na mutantów, ale też tolerują fakt, że cała załoga składa się z odmieńców. W głównym kopcu mutanci muszą się mieć na baczności, bo gdy trafią do niewłaściwego habitatu, mogą zostać spaleni na stosie. Nie dziwne zatem, że ci, których dotknie piętno, porzucają swoje zobowiązania i uciekają w dół. Zostali posądzeni o bycie potworami, ujęć stają się nimi - samotni wśród mroków polują na ludzi.

Wynaturzony

Siewcy Rozpaczy stanowią naturalną przystań dla mutantów, których skazy są widoczną oznaką zepsucia, jakie toczy kopiec. Kultyści nazywają ich wynaturzonymi i otaczają wielką czcią. Odmieńcy wstępują do kultu z różnych przyczyn: chcą się zemścić na tych, którzy ich nękają, inni chcą przebywać pośród podobnie myślących lub szukają akceptacji tych, którzy nie tylko nie obawiają się mutacji, ale je uwielbiają. Najgorsi są jednak ci, których mutacja dotknęła na skutek służby u Siewców Zarazy. Kiedy kultyści biorą udział w rytuałach ku czci Pana Rozkładu i parają się manipulacją mocami Osnowy, ich ciało próbuje się opierać wpływowi Immaterium. Wielu z nich widzi w mutacjach oznaki błogosławieństwa ze strony Bogów Chaosu. W zamian za szacunek jakim obdarzają Pana Zarazy, ten zsyła na nich dary w postaci macek, oczu na zrośniętych szypuikach, dodatkowych głów, wynaturzonych rysów czy koron z migoczących płomieni.

Niektórzy z odmieńców zostali dotknięci przemianami w takim stopniu, że nie zasługują nawet na miano mutanta. Nie ma dla nich miejsca w normalnym społeczeństwie, nic dziwnego więc, że ciągną do sekt oddających cześć Chaosowi. Niektórzy z nich zachowują zdrowe zmysły, na tyle na ile sługa Mrocznych Potęg może je mieć, inni poddają się szaleństwu i umysłowemu rozkładowi. Z racji dzikości w walce ich obecność jest dla sekty ogromnie przydatna. W zależności od fizycznych mutacji, nawet najgłupsze lub najbardziej szalone kreatury otacza się mniejszą lub większą czcią. Ulubieńcy Ojca bełkoczą coś niezrozumiale, ale każde słowo spijane jest z ich warg jak objawienie i częstokroć mimo szaleństwa, doradzają przywódcom kultu.
Umiejętności: przetrwanie (Per) +10

Właściwości: nadnaturalna Siła (1), nadnaturalna Wytrzymałość (1)
Ekwipunek: szabrowana skórznia, zniszczone ozdoby i pamiątki
Wynaturzenie: Pośledni i mierni odmieńcy wykazują zaskakującą różnorodność w odstępstwach od błogosławionej formy człowieczej. MG powinien wylosować odpowiednie właściwości i przemiany z Tabeli 8-16: Mutacje na stronie 292.

Spuchnięty

Niektórzy mutanci osiągają ogromne rozmiary, a ich ciała stają się gigantycznymi górami mięśni i skompresowanego cielska. Siewcy Rozpaczy wyszukują takich odmieńców, ponieważ ich wynaturzona forma i masa są uważane za oznakę błogosławieństwa ze strony Ojca Zarazy.

Umiejętności: atletyka (S) +20, przetrwanie (Per) +10
Zdolności: miażdżący cios, żelazna szczęka
Właściwości: rozmiar (5)
Ekwipunek: szabrowana skórznia, makabryczne trofea
Zmiażdżę cię!: Po udanym ataku ofiara spuchniętego traci także lk5+5 punktów Zręczności

Nekrofag

Wygląd tych wszetecznych istot mówi o chorobie i nekrotycznych ciągotach. Niektóre z nich żywią się ludzkim ciałem, a Siewcy Rozpaczy widzą w' nich umiłowane śmiertelne dzieci Nurgla.

Umiejętności: akrobatyka (Zr) +10, przetrwanie (Per) +10, unik (Zr) +10
Zdolności: cios zabójcy, nieustanna czujność (Per)
Właściwości: strach (1), regeneracja (6)
Wyposażenie: szabrowana skórznia
Spijanie życia: Za każdym razem, kiedy nekrofag zada przeciwnikowi obrażenia w walce wręcz, sam leczy się z lk5+4 punktów obrażeń.

Tokser

Mutanci nazywani niekiedy tokserami czaję się pośród jezior toksycznych cieczy w Mrokach. Z ich potwornie zniekształconych ciał wydzielają się substancje i chemikalia, które dla zwykłych ludzi są śmiertelnie niebezpieczne. Gniazdo zmutowanych szczurów zastępuje u nich organy wewnętrzne.

Umiejętności: przetrwanie (Per) +20
Zdolności: prawdziwe męstwo
Właściwości: podwodny, zabójcza broń naturalna
Wyposażenie: szabrowana skórznia
Toksyczna chmura: Gdy tokser otrzyma obrażenia, wokół niego tworzy się trująca chmura o promieniu 3 metrów, utrzymująca się przez 5 rund. Każdy przeciwnik znajdujący się na obszarze jej działania otrzymuje karę -20 do wszystkich testów. Efekty działania kilku chmur nie kumulują się.

PSIONICY

Psionicy, którzy nie zostaną przekazani Czarnym Statkom *Adeptus Astra Telepathica* stanowią ogromne niebezpieczeństwo, ponieważ nawet najsłabszy z nich może potencjalnie ściągnąć zagładę na cała planetę. Każdy niechroniony umysł jest bramą, przez którą demony i siły Osnowy mogą wtargnąć do realnego świata.

Niesankcjonowani psionicy nie mogą liczyć na pobłażliwość w kopcu Desoleum. Ich prawdziwa natura wyjdzie prędzej czy później na jaw i wówczas czeka ich śmierć z rąk fanatycznego tłumu lub ucieczka w dół kopca. Niektórzy psionicy zwracają się ku Bogom Chaosu, którzy oferują im moc, potęgę lub bezpieczeństwo. Heretycki kult jest jednym z niewielu sprzymierzeńców, który powita niesankcjonowanego psionika z otwartymi ramionami. Siewcy Rozpaczy aktywnie poszukują takich zbiegów. Od poślednich Piewców Osnowy po jej potężnych Kapłanów, psionicy biorą udział w ceremoniach, podczas których kult domaga się od bóstwa, by zesłało na jego wrogów błogosławieństwa chorób.

Umiejętności: wyczucie Osnowy (Per) +20
Właściwości: nadnaturalna Siła Woli (2), psionik (WP 2)
Moce psioniczne: Halucynacja, Nieszczęście, Osłabienie
Wyposażenie: szaty, talizmany i amulety, demoniczne pisma

Umiejętności: unik (Zr) +10, wyczucie Osnowy (Per) +30
Zdolności: nieustanna czujność (Per), zmysł Osnowy
Właściwości: nadnaturalna Siła Woli (1), psionik (WP 4)
Moce psioniczne: Ognista aura, Pchnięcie, Porażenie, Wyssanie życia, Żelazne ciało
Wyposażenie: szaty, fałszywy tryb przysiąg
Drenaż psioniczny: Raz na rundę, w ramach akcji darmowej, kapłan Osnowy może wybrać sprzymierzonego z nim psionika o niższym Współczynniku Psionicznym. Cel natychmiast traci lk5+5 punktów Siły Woli, a do końca rundy WP kapłana Osnowy zwiększa się o 1.

Pomiot Chaosu

Niszczycielskie Potęgi nagradzają swe sługi darami różnych rodzajów. Wypaczają ciała i umysły w sposób, którego normalny człowiek rfjfe jest w stanie sobie wyobrazić. Obdarzają wiernych żrącą śliną, eg/.osz- j kiełetem ze skały gorącej jak piekło lub pozwalają, by wrosły im.błoniaste skrzydła. Podążanie Ścieżką Chaosu oznacza, że należy akcepto^ wać te dary, bez względu na to, jakimi deformacjami się objawiają.. Na końcu tej drogi znajduje się słodka nagroda: dostąpienie rangi Księcia Demonów. Ludzkie ciało może wytrzymać pewną ilość zmian, zanim , umysł człowieka pogrąży się w otchłani szaleństwa, a fizyczna jedność zostanie do końca rozerwana. Jeśli wyznawca nie zostanie przemieniony w demona, czeka go straszny los. Gdy ilość i stopień mutacji stanicy, się niemożliwy do zniesienia, obróci się w pomiot Chaosu.. . • -

Każdy pomiot jest inny, ale wszystkie sprawiają potworne.tyra-./, żenie. Wyglądają jak masa dygoczącego ciała, która nie powinnar/ist- - nieć, a jednak kurczowo czepia się życia, podtrzymywana przy nim mrocznymi energiami Chaosu. Niektóre osobniki posiadają, (dęby . oślizgłych macek, inne oczy podobne do tych, jakimi, widzą, insfek-.'^ ty. Jeszcze kolejne wykształcają twarze na powierzchni ciała,, które* wrzeszczą z bólu, gdy pomiot się rusza. Siewcy Rozpaczy trzymają kilka pomiotów' w kajdanach, zamknięte na najniższych poziomach a swoich twierdz. Tam oddaje się im cześć jako objawieniom mocy Chaosu. Częstokroć pomiotom rzuca się na pożarcie schwytanych wrogów lub spuszcza się je ze smyczy, by siały przerażenie podczas akcji na szeroką skalę.

Właściwości: przybysz, regeneracja (12), strach (3), zabójcza broń naturalna

■(Nieprzerwana mutacja: Na początku każdej sceny w'alki należy określić cechy pomiotu Chaosu. Ich wysokość równa się wynikowi rzutu 3kl0+30. Jeśli MG sobie zażyczy, może dowolnie zmieniać wartości, [5] by pasowały do sceny W tworzeniu różnorodnych monstrów' pomocna będzie Tabela 8-16: Mutacje, znajdująca się na stronie 292.

Preceptor Poxifex Achkoyas Spengh

IZlm go wiele Szczepów, ale tylko pod mianem Preceptora. To przywódca Siewców Rozpaczy Achkovas Spengh, Preceptor Potifec. Jego dziejów nie znają nawet członkowie wewnętrznego kręgu organizacji. Podobnie nikt nie podejrzewał siły jego mrocznych ambicji, które wiele stuleci temu doprowadziły do założenia sekty Błogosławieństwa Nurgłc pozwolił/ Spenghowi istnieć, kiedy już dawno jego ciało powinno rozpaść się w pył. To, czy żyje, pozostaje kwestię dyskusyjną i zależy od definicji życia. Choć cieszy się nieludzkim wigorem, to nie da się nie zauważyć piętna Boga ■Zarazy. Spengh wygląda straszliwie: jego ciało to obrzmiała masa wynaturzonego i gnijącego mięsa, obleczonego w brudne szaty, które Preceptor nosi odkąd pamiętają go najstarsi kultyści. Poczynaniami kultu kieruje z ukrytej siedziby, położonej w najstarszych załomach kopca. Jego przerażające oblicze miłosiernie skrywa ciemność.

Preceptor Pontifex jest potężnym czarnoksiężnikiem, którego wypełnia nurglowe zepsucie. Siewcy Rozpaczy istnieją tak długo, jak żyje on. Nawet jeśli każdy mutant trafi na stos, rozbity zostanie ostatni Szczep, to i tak Spengh odtworzy sektę, jak chwasty powracają na pole. Choć jego plany przyniosą efekty dopiero za kiEta wieków, to przywódca kultu jest bardzo cierpliwy

Wróg zewnętrzny

Ten, kto udziela wsparcia lub gościny xenos, bierze współudział w zbrodni, jaką jest jego istnienie.

- Diakon Loethe

Od chwili, kiedy pierwszy człowiek opuścił rodzinny układ słoneczny, obcy zawsze dybali na jego życie. Galaktykę zamieszkuję miliardy *xenos.* Niektóre rasy sę starsze ponad ludzkie pojmowanie, inne młodsze, ale większość jest wroga człowiekowi, odrzucając jego boskie prawo do rządzenia wszechświatem. Podczas Wielkiej Krucjaty, a potem gdy Imperium okrzepło, wiele z tych gatunków zostało poddanych eksterminacji. Jedne wygubiono podczas obrony granic, inne w trakcie zaborów lub za to, że swym istnieniem stanowiły występek. Choć sektorowi Askellon grozi wielu obcych, to największe niebezpieczeństwo stanowią eldarzy, głównie za sprawą podstępności swych metod.

§tatkoświat Miandrothe

Wielu ludzi zdaje sobie sprawę z obecności eldarów w sektorze Askellon, ponieważ ich pirackie rajdy są powszechnie znane. Nikt nie wie jednak, że przestrzeń sektora w tajemnicy przemierza ogromny okręt kosmiczny zwany statkoświatem. Dryfując w mroku i ciszy kosmosu, Miandrothe ma się dopiero objawić niczego nie podejrzewającym ludziom.

Dlaczego statkoświat przybył do sektora Askellon, wiedzą tyl-'ko eldarzy Tylko oni znają odpowiedź na pytanie, czemu skrywają jego obecność. Miandrothe od wieków przemierza tę część kosmosu, , a jego mieszkańcy bez przerwy wypatrują wrogów. Gdy Pandemonium przybierało na sile, eldarzy nie zmienili kursu i nie wyruszyli ku ‘ spokojniejszym obszarom. Postanowili zostać, choć tym samym mogli przypieczętować nie tylko swoją zgubę, ale i wieczne potępienie. Jaka groźba skłoniła ich statkoświat i jego całą populację do takiego poświęcenia, „pozostaje niewyjawioną, eldarską tajemnicą.

Eldarzy raz po raz udowadniają, że ludzki umysł nie jest w sta--nie przeniknąć ich planów, ze względu na zachowanie zdają się być bezduszni, choć wiadomo, że najwyższą wartością dla eldarów jest przetrwanie ich rasy Przewodzący nimi prorocy znani są z daru przewidywania przyszłości oraz nieprawdopodobnego okrucieństwa. Jeśli dla ocalenia jednego pobratymcy mieliby poświęcić miliony ludzi, bez najmniejszego wahania wydadzą ich na śmierć. Ich plany snują się na przestrzeni dziesięcioleci lub wieków, a prawdziwe zamierzenia potrafią wyjść na jaw po wielu, wielu pokoleniach.

Czy statkoświat Miandrothe przybył do sektora Askellon, by zainicjować jakieś wydarzenia, zapobiec im, czy może być w odpowiednim miejscu o wyznaczonej porze? Być może na którejś z planet sektora leżą pogrzebane tajemnice, ujawnienie których spowoduje eksterminację całej rasy eldarów? Jeśli to prawda, nie ma co liczyć, że obcy szanują domenę Imperatora, bowiem jego prawa mają za nic, a jego światy są dla nich jednym z pół bitew, na których toczy się wojna o kosmicznych proporcjach.

Obecność statkoświata Miandrothe ma dopiero zostać ujawniona, a mimo to sektor Askellon od dawna jest nękany przez korsarskie rajdy grupy nazywanej Żmijami Zmierzchu. Łupieżcy nie narzucają sobie ograniczeń, jakimi są Ścieżki, którymi podążają mieszkańcy sfatkoświatów, prowadzą swobodne życie, bliższe temu, jakie eldarzy wiedli przed Upadkiem. Żmije Zmierzchu żyją dla zabawy, zbierania doświadczeń, są bez przerwy w ruchu i ciągle udowadniają młodszym rasom, ze tę nie dorastają im do pięt. Choć podczas rajdów Żmije Zmierzchu rabują i zdobywają sławę, to bardziej pociąga ich dzika radość, która płynie z udziału w bitwie. Eldarzy pragną zaznać w życiu wszystkiego: od uskrzydlającej radości, po najczarniejszą rozpacz, a wszystko w stopniu niezrozumiałym dla zwykłego człowieka. Tę sztukę walki pojmują zarówno jako piękno doskonałej taktyki, jak i ekstazę płynącą z przelewania krwi i odebrania życia wrogowi.

W oczach Żmij Zmierzchu eldarzy zawsze byli i wciąż pozostają władcami galaktyki. Dla floty handlowej i marynarki wojennej Imperium są przerażającym niebezpieczeństwem, czającym się w mroku między gwiazdami. Piraci, podobnie jak rasa, która ich zrodziła, nie raz udowodnili, że są nieprzewidywalni i wyjątkowo kapryśni. Głównym celem ich rajdów są skarby i przeróżne zasoby Niektórzy kapitanowie dawali przeciwnikom pardon, jeśli ci, chcąc uniknąć niepotrzebnego przelewu krwi, odstąpili i oddali piratom to, po co ci przybyli. Z drugiej strony, podczas innych napaści, eldarscy piraci zachowywali się tak, jakby nie zależało im na niczym innym, jak zadawaniu bólu i cierpienia. Tak stało się na Polthos, gdzie łupieżcy wymordowali większość mieszkańców, a ocalonych zabrali ze sobą. Ich los pozostaje nieznany i strach o nim myśleć. Zdarzało się także, że eldarskie statki kosmiczne przychodziły z pomocą imperialnym, które popadły w ciężkie tarapaty.

Choć obecność statkoświata Miandrothe pozostaje tajemnicą dla Imperium, to jego mieszkańcy nie pozostają bezczynni. Pod przewodnictwem Arcyproroka Manddthiela rozpoczęli realizację planu, którego cele pozostają do dziś niejasne. Każdego roku intensywność ataków wzrasta, a mieszkańcy Miandrothe obawiają się, że Manddthiel robi się nieostrożny. Póki co, rządzący sektorem Askellon składają te napaści na karb pirackich rajdów Eldarzy nie ograniczają się do napaści i bardziej niezwykłych misji na imperialnych ziemiach, prowadzą także wojnę z pradawnym i nieustępliwym wrogiem, który przebudził się z uśpienia, w jakie zapadł na martwych planetach, porozrzucanych' po całym sektorze. Ostatnio eldarscy zwiadowcy otrzymali nowy przydział i prowadzą zakrojone na szeroką skalę poszukiwania. Ich szczególnym zainteresowaniem cieszy się świat-kostnica Thaur i przeklęte królestwo Tuchulcha. To, co spodziewają się tam odnaleźć, musi być niebywale ważne.

Choć Żmije Zmierzchu i mieszkańcy statkoświata. Miandrothe diametralnie różnią się poglądami, to od dawien dawna są wspólnikami i sprzymierzeńcami. Łupieżcy zamieniają się w kupców i prowadzą handel na rzecz mieszkańców Miandrothe, a także wspierają ich w różnych poczynaniach. Podczas pirackich rajdów zbierają dla nich informacje, a statki Żmij Zmierzchu często wspomagają flotę statkoświata podczas ataków na Imperium lub innych wrogów.

Eldarski strażnik

Eldarzy mogą być rzemieślnikami, myślicielami, artystami czy poetami, ale każdy z nich jest przygotowany, by przywdziać mundur strażnika i stanąć w obronie statkoświata. Choć ich umiejętności nie dorównują kunsztowi tych, którzy podążają Ścieżką Wojownika, to eldarscy. strażnicy stanowią śmiercionośnie niebezpieczną formację, zdolną pokonać wroga, który wielokrotnie przewyższa ich liczebnością. Nawet elitarne jednostki pośledniejszych ras nie stanowią dla nich wyzwania. Wrodzo-' na szybkość i gracja mchów daje im przewagę nad ludźmi. Oddziały strażników są wyposażone w wyrzutnie ostrzy, skomplikowaną broń, ‘ która razi monomolekularnymi dyskami, zdolnymi w mgnieniu oka poszatkować wroga na kawałki. Wyrzutnia wykrawa amunicję z jednolitego rdzenia i akceleratorem grawitacyjnym nadaje jej nieprawdopodobną prędkość wylotową, która zadziwia *Adeptus Mechanicus.* .Wyposażenie zwykłych poborowych U tak zaawansowaną broń, wymyka się ludzkiej logice. Stopień skomplikowania eldarskiego oręża zaś stanowi przedmiot nieskończonego podziwm.

Nawet w porównaniu do innych statkoś.wiatów, populacja Miandrothe jest niewielka i strażników pod broń powołuje się tylko w przypadku poważnego zagrożenia. Jeśli pojawiają się oni z dala od rodzinnego miasta, oznacza to, że prorocy odkryli coś bardzo niepokojącego.

Eldarski strażnik (Trep) 12

G 4 7 (01-10) | PR 4 7 (11-20) | LR 4 7 (21-30) | K 4 7 (31-70) | PN 4 7 (71-85) | LN 4 7 (86-00)

WW	US	S
34	38	38
Wt	**Zr** 6	**Int**
32	39	35
Per 4	**SW**	**Ogd**
38	33	32
	Wp	
	—	

Połowa 6 | Pełny 12 | Szarża 18 | Bieg id | P. Zagrożenia 7

Wyrzutnia ostrzy — Klasa: Podstawowa

I^Zas. 80 m | Szbst. P/3/10 | Obr. MO+4 (Rp) * 1

IPenJ | (Mag. 120 Ład. 1 runda ■ | Obc. 2,5 kg Dost. WY JF

Uwagi: Niezawodna, Ostra

Umiejętności: akrobatyka (Zr) +30, pilotaż (naziemne), spostrzegawczość (Per) +10, ukrywanie się (Zr) +20, unik (Zr) +10

Zdolności: niezależne celowanie, sprint, strzał z biodra

Właściwości: nadnaturalna Percepcja (1), nadnaturalna Zręczność (3)

Wyposażenie: eldarski pancerz splotowy, kamień dusz

'Mobilność: Raz na rundę, w ramach akcji darmowej, eldarski strażnik może przemieścić się o tyle metrów, ile wynosi--jego premia ze Zręczności.

Korsarz Żmij Zmierzchu

' Mieszkańcy statkoświata Miandrothe sięgają po broń tylko w chwilach wielkiego zagrożenia, za to łupieżcy spod bandery Żmij Zmierz-' chu nie cofają się przed przemocą i w jej poszukiwaniu przemierzają pustkę kosmosu. Z kaprysu, żądzy przelewania krwi czy pogardy dla innych, piraci atakują każdy cel, jaki znajdzie się na ich drodze. Chętnie łupią i są żądni chwały. Porównanie ich do ciernia w"stopie jest nietrafne. Są raczej zdradzieckim ostrzem, które uderza raz za razem, zawsze.zjiies_pc)dziewanej strony Pograniczny świat Zassę, asteroidalna, górnicza kolonia Wstąpienie Sullimana czy niezliczone zaginione statki kosmiczne, to tylko część z ofiar łupieżczych wypraw eldarów.

Korsarz Żmij Zmierzchu (Elita) 12

G 4 7 (01-10) | PR 4 7 (11-20) | LR 4 7 (21-30) | K 4 7 (31-70) | PN 4 7 (71-85) | LN 4 7 (86-00)

WW	US	S
43	37	42
Wt	**Zr** 7	**Int**
39	44	39
Per 6	**SW**	**Ogd**
46	39	44
	Wp	
	—	

| Połowa 7 | Pełny 14 | Szarża 1/ | Bieg 42 | P. Zagrożenia &

Miotacz ostrzy — Klasa: Podstawowa

Zas. 80 m | Szbst. P/3/10 | Obr. k1(1+4 (Rl)

Pen. 3 | Mag. 100 | Ład. 1 runda | Obc. 2,5 kg | Dost. WY

Uwagi: Niezawodna, Ostra

Eldarski miecz... — Klasa: Biała

Zas.— | Szbst. — | Obr. Ik10+ S1½ (Re)

Pen. 1 | Mag.— T.Ład.— | Obc. 5 kg Dost. NS

Uwagi: Wyważona

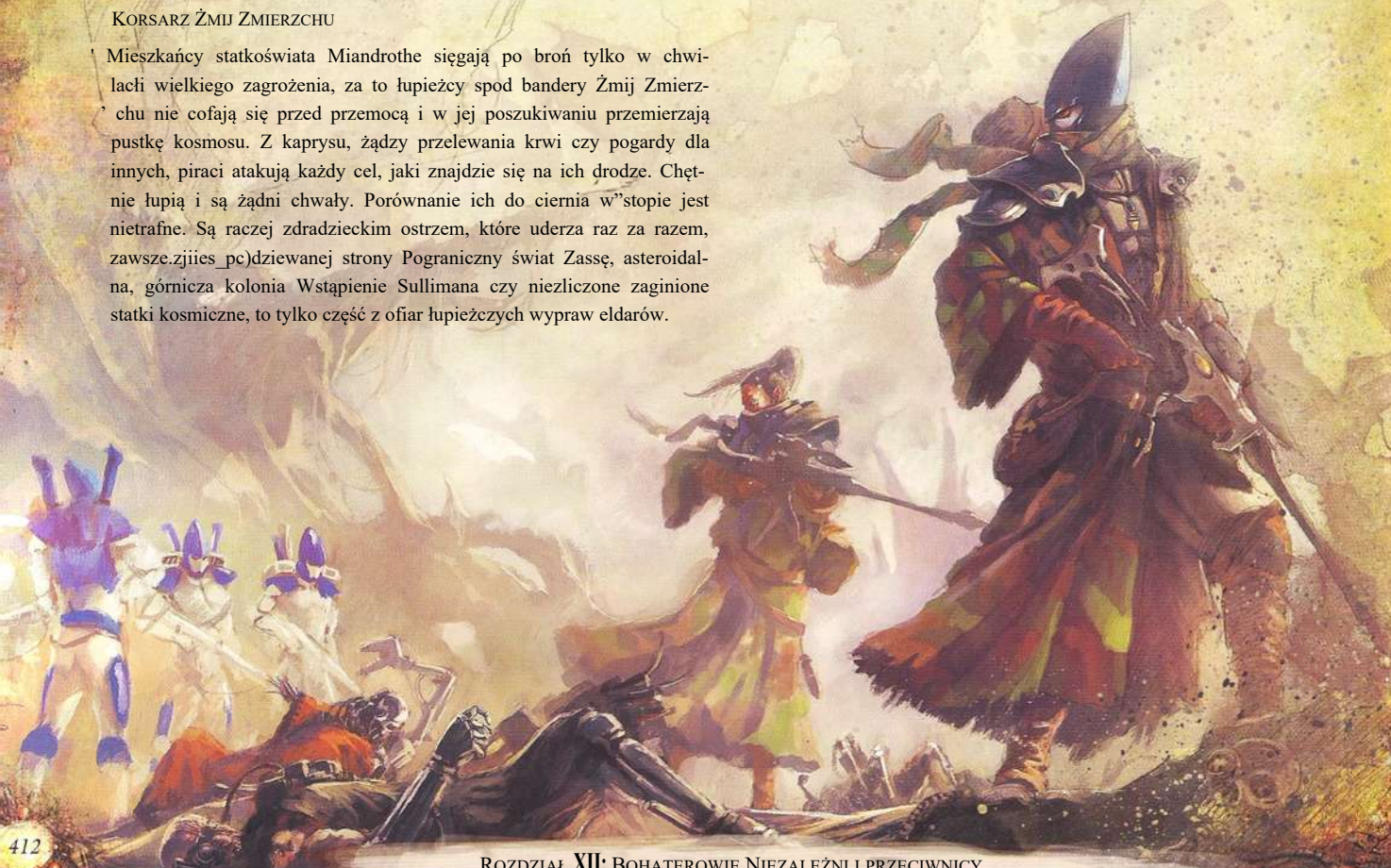
Umiejętności: akrobatyka (Zr) +30, parowanie (WW), pilotaż (powietrzne, naziemne, kosmiczne) +20, spostrzegawczość (Per) +10, ukrywanie się (Zr) +20, unik (Zr) +10,

Zdolności: mistrz ostrza, szybki atak, wir śmierci

Właściwości: nadnaturalna Percepcja (2), nadnaturalna Zręczność (3)

Wyposażenie: eldarski pancerz splotowy, kamień dusz

Nieuchwytny: Jeśli korsarz wykona test uniku zakończony sukcesem, wszystkie ataki wykonywane przeciwko niemu otrzymują karę -10, aż do jego następnej tury



Eldarski zwiadowca

Niektórzy eldarzy nie są w stanie poddać się rygorowi życia na pokładzie statkoświata. Wstępuję więc na Ścieżkę Samotnika i opuszczają dom, by zaznać wszystkiego, co ma do zaoferowania galaktyka. Nazywani zwiadowcami, wędrują po opuszczonych i zapomnianych ścieżkach Pajęczyny, odwiedzając różne planety, a także eldarskie statkoświaty Rzadko który porzuca macierzysty okręt, wracają na jego pokład niosąc wieści o ważnych wydarzeniach lub wyjątkowo ciekawych doświadczeniach. Każdego roku coraz więcej dzieci Miandrothe rusza tą drogą, a przywódcy statkoświata wiedzą, że nie należy im stawać na przeszkodzie. Dopóki młodych będzie gnała ciekawość, dopóty nie będą w stanie skupić się na obraniu i studiowaniu innej Ścieżki.

Zwiadowcy to mistrzowie zasadzek. Naturalna zręczność eldarów, połączona z działaniem peleryn kamuflujących sprawia, że nikt nie podejrzewa ich obecności do chwili, w której przypuszczą szturm. Działania zwiadowców, podobnie jak natura, są nieprzewidywalne. Ich przyczyną może być zarówno ciekawość, jak i chęć przysporzenia się dobru Miandrothe. Zwiadowcy działają i w pojedynkę i w grupach. Oddziały łączy podobieństwo charakterów oraz potrzeba wspólnej obrony. Tam, gdzie widać jednego, kryć się może wielu innych, którzy zaatakują niczym mściwe duchy

Umiejętności: akrobatyka (Zr) +10, przetrwanie (Per) +10, spostrzegawczość (Per) +10, ukrywanie się (Zr) +30, unik (Zr) +10
Zdolności: strzelec wyborowy
Właściwości: nadnaturalna Percepcja (2), nadnaturalna Zręczność (3)
Wyposażenie: eldarski pancerz splotowy, peleryna kamuflująca, kamień dusz
Jak duch: Każdy udany test ukrywania się automatycznie otrzymuje 2 dodatkowe stopnie sukcesu.

Eldarski tropiciel

Większość eldarów, którzy obiorą Ścieżkę Samotnika kroczy nią przez jakiś czas, by powrócić na łono macierzystego statkoświata, gdzie obiorą inną drogę rozwoju. Są też tacy, którzy pozostają poza nawiasem społeczeństwa i przez wiele ludzkich pokoleń doprowadzają do perfekcji sztukę przetrwania, stając się niezrównanymi snajperami i mistrzami skradania. Z punktu widzenia Miandrothe są dziwakami, których obecność jest ledwie tolerowana. Podobnie jak inni eldarzy, tropiciele zaciekle bronią tajemnicy obecności statkoświata przed pośrednimi rasami.

Umiejętności: akrobatyka (Zr) +10, przetrwanie (Per) +10, spostrzegawczość (Per) +20, ukrywanie się (Zr) +30, unik (Zr) +20
Zdolności: intuicja, strzelec wyborowy, wybór celu
Właściwości: nadnaturalna Percepcja (3), nadnaturalna Zręczność (3)
Wyposażenie: eldarski pancerz splotowy, peleryna kamuflująca, kamień dusz
Jak duch: Każdy udany test ukrywania się automatycznie otrzymuje 2 dodatkowe stopnie sukcesu.
Nieludzka celność: Jeśli eldrarski tropiciel wykonuje celowanie w ramach akcji zwykłej, zajmuje ono akcję darmowy. Jeśli robi to w ramach akcji podwójnej, to zajmuje tylko akcję zwykłą.

PONURY MŚCICIEL.

Odziani we wzmocnione pancerze i uzbrojeni w udoskonalone wyrzutnie, Ponurzy Mściciele są jeszcze bardziej niebezpieczni od strażników, walczących wtedy, kiedy muszą. Ponurzy Mściciele z własnej woli wstąpili na Ścieżkę Wojownika, poświęcając swoje życie doskonaleniu sztuki wojny

Są oni najliczniejszymi i najbardziej wszechstronnymi taktycznie z Wojowników Aspektu, w dyspozycji statkoświata Miandrothe. Kiedy wizje Arcyproroka MiandPthiela skłaniają eldarów do akcji zbrojnej, Ponurzy Mściciele stanowią trzon sił uderzeniowych. Atakują błyskawicznie i z morderczą precyzją, zostawiając po sobie tylko śmierć i pewność, że nikt w sektorze Askellon nie odkryje obecności statkoświata.

Umiejętności: atletyka (S) +20, korzystanie z technologii (Int), parowanie (WW) +10, spostrzegawczość (Per) +10, unik (Zr) +10
Zdolności: kontratak, niosący śmierć (dystansowa), ,sprint, strzał z biodra, wybór celu
Właściwości: nadnaturalna Percepcja (1), nadnaturalna Zręczność (3)
Wyposażenie: pancerz wojownika Aspektu, kamień duszy
Nawałnica ostrzy: W ramach akcji zwykłej, Ponury Mściciel, używając swego mściwego miotacza ostrzy, może raz na rundę dodać cechę specjalną Miotacz do następnego ataku.

ELDARSKI CZAROWNIK

Podczas gdy Arcyprorocy zajmują się kierowaniem całym statkoświatem, czarowniq' poświęcają się sztuce wojny i wykorzystywaniu swoich zdolności na polu bitwy Zanim wstąpią na Ścieżkę Mędrca, muszą przejść 'Ścieżkę Wojownika. W ogniu walki mistycy łączą umiejętności we władaniu orężem z nadnaturalnymi zdolnościami psionicznymi. Są śmiertelnie niebezpiecznymi szermierzami, uzbrojonymi w budzące grozę wiedźmowe ostrza. Każdy z czarowników dysponuje przerażającymi zdolnościami psionicznymi, dzięki którym może obrócić w popiół całe oddziały' wrogów

Obranie Ścieżki Mędrca uświadamia czarownikowi, jakie 'brzemię spoczywa na barkach Arcyproroka i jak można ulżyć mu w jego zadaniach. Arcyprorocy są zbyt ważni dla przyszłości statkoświata, by. ryzykować ich zdrowiem lub życiem. Z tego powodu ic/arownicy wykonują zadania poza statkoświatem, jeśli potrzebna jest asysta kogoś o nadnaturalnych zdolnościach. Manddthiel często wysyła czarowników wraz z oddziałami, zwłaszcza wtedy, gdy chce się upewnić, że jego wizja się ziści.

Umiejętności: parowanie (WW), spostrzegawczość (Per) +10, unik (Zr) +20, zakazana wiedza (psionicy, Osnowa) (Int) +20, wyczucie Osnowy' (Per) +30
Zdolności: forteca woli, mistrz ostrza, odcięcie Osnowy, odporność (moce psioniczne), potęga woli, zmysł Osnowy'
Właściwości: nadnaturalna Percepcja (2), nadnaturalna Siła Woli (3), nadnaturalna Zręczność (3), naznaczony przez los (2), psionik (WP 5),
Moce psioniczne: Destruktor (patrz poniżej), Odporność umysłu, Ostrzeżenie, Psioniczny wrzask, Niewidzialność, Nieszczęście
Destruktor: Posiłkując się własnym gniewam i wewnętrzną żądzą zniszczenia, czarownik przekuwa je w niepowstrzymaną falę destrukcyjnej energii.
Akcja: Zwykła
Skupienie Mocy: Zwyczajny (+10) test ataku Siły Woli
Zasięg: 10 metrów x WP
Podtrzymywanie: Nie

Wyposażenie: runiczny pancerz, runiczne amulety, kamień duszy
Nadnaturalna szybkość: Na początku walki czarownik wykonuje dwa rzuty na Inicjatywę, a następnie może wykonać dwie swoje tury w momentach wyznaczonych przez wyniki. Otrzymuje na nie osobne pule akcji, a w każdej może wykonać akcję o podtypie Atak. W każdej turze może także wykonać reakcję, ale traci ją, jeśli nie zostanie wykorzystana przed początkiem jego następnej tury (nie może mieć nigdy więcej niż jednej reakcji na raz). Wszystkie efekty; które są aktywowane lub powodują jakiś efekt podczas tury Czarownika, czynią to podczas jego pierwszej tury w rundzie.

Wróg spoza rzeczywistości

Widziałem wszelkie wszetecznośa Pana Wszystkiego i wiedziałem, że jestem martwj'.

- Inkwizytor Brand

Imperium trzyma zazdrosny pieczę nad całą dostępną wiedzę, ale żadna inna dziedzina nie jest skrywana w taki sposób, jak ta o demonach. Ci, którzy przetrwali opętanie, są zazwyczaj eksterminowani. Ich życie nie ma wartości wobec zagrożenia, jakim jest ujawnienie istnienia tych istot. Tylko nieliczni, najważniejsi wybrańcy mogę posiadać wiedzę na temat demonów, a i oni są bacznie monitorowani w poszukiwaniu oznak skażenia. Jeśli Inkwizycja uzna to za stosowne, przed śmiercią nie uchroni ich wysoka pozycja. Nawet gubernatorzy byli stawiani przed plutonem egzekucyjnym lub usuwano ich wspomnienia.

Do ilu demonicznych wtargnięć doszło w sektorze Askellon, wiedzę tylko ci, którzy je zwalczają. Korytarzami kopca Desoleum nie raz przemykały istoty, zrodzone po drugiej stronie całunu oddzielającego rzeczywistości. Wiele wieków temu cały habitat Voslar został poddany eksterminacji z rozkazu Inkwizytora, którego imię nie przeszło do historii. W płomieniach zginęły setki tysięcy ludzi. Choć nikt z obecnych mieszkańców nie wie, co się tu wydarzyło, to po dziś dzień okolica uważana jest za złą i pechową. Wielu jej mieszkańców wywiesza nad drzwiami wota czystości i błogosławione medaliki, kupione od ulicznych sprzedawców. Pomimo to, co osiem lat dochodzi do wybuchów dzikiego szaleństwa.

Nurgle

Władca Much, Dziadek Zarazy, Bóg Rozkładu - takimi przydomkami śmiertelnicy obdarzają Nurgla, Boga Chaosu, patronującego pladze i zepsuciu. Jego demony uosabiają nieunikniony los, jaki czeka wszystkich ludzi. Jak na patrona rozkładu przystało, tylko Nurgle ma moc zdolną ocalić człowieka przed chorobą toczącą jego ciało. Ci, którzy się przypodobają patronowi, znajdują sposoby na uniknięcie śmierci i żyją wiecznie, przybierając formę odmieńca z gnijącego ciała.

Nowa właściwość: 'Wzbudzający obrzydzenie

Postać, której nie powiedzie się test Strachu, wywołany przez istotę o właściwości wzbudzający obrzydzenie, nie określa efektu rzucając w Tabeli 8-11: Szok, a jest ogłuszona przez jedną rundę na stopień porażki. Wywraca się i wstrząsają nią niekontrolowane drgawki. Bohater nadal odczuwa wszystkie pozostałe skutki nieudanego testu Strachu i może otrzymać Punkty' Obłędu. Jeśli test Strachu zakończy się sukcesem, otrzymuje poziom Zmęczenia, kiedy powstrzymuje torsji żółci, wzbierające w jego trzewiach.

Siewca Zarazy

Szeregowymi sługami armii Nurgla są Siewcy Zarazy, wypaczone przez Osnowę istoty, stanowiące uosobienie choroby i rozkładu. Gnijący wysłannicy służą jako heroldzi i wyższej rangi demony Nurgla, zarówno w królestwie Chaosu, jak i w świecie materialnym. Bywają przyzywani w rzadkich przypadkach przez Siewców Rozpaczy. Pojawiają się wówczas niczym robaki wysypujące się z obrzmiałego ropienia, aby służyć planom kultystów Mogą stać się strażnikami lub zaatakować kopiec Desoleum jako oddziały' szturmowe.

Sam widok Siewców Zarazy (wystarczy by na człowieka sprowadzić obłęd lub chorobę, ponieważ są uosobieniem największych obaw ludzkości i reprezentują to, co w niej najbardziej obrzydliwe. Fizyczna forma demona może się różnić między osobnikami w zależności od stopnia rozkładu czy postępu choroby, ale wszystkie mają jeden róg i cyklopowe, ropiejące oko. Ich rozkładające się ciało i supły tętniących wnętrzności sprawiają okropne wrażenie, potęgujące niepokojącą aurę, otaczającą wszystkie istoty z Osnowy. Kiedy Siewcy Zarazy ruszają do ataku, intonują pieśń, w której wymieniają nieprzeliczone choroby, jakie Nurgle ofiarował galaktyce. Ich horda przypomina wielkie, brzęczące muchy, niepoliczalny rój, który ma żerować na zwłokach.

Powiada się, że Siewcy Zarazy to obleczone w gnijące ciało dusze tych, którzy zmarli na Zgniliznę Nurgla. Kiedy ciało chorego rozkłada się pod wpływem zarazy, jego dusza w Osnowie ulega wypaczeniu, z wolna dając zalążek nowemu demonowi. W ten sposób człowiek, który otrzymał od Nurgla najwspanialszy dar w galaktyce, przez wieczność spłaca swój dług.

Umiejętności: atletyka (S) +30
Zdolności: prawdziwe męstwo, żelazna szczęka
Właściwości: demoniczny (2), strach (2), nadnaturalna Siła (2), nadnaturalna Siła Woli (2), nadnaturalna Wytrzymałość (3), niestabilność demoniczna, przybysz, wzbudzający obrzydzenie (patrz ramka), zabójcza broń naturalna, złowroga aura (10)
Wyposażenie: przegnity pancerz

Nurglinci

Ordynarne i łobuzerskie, chochliki Boga Zarazy pochodzą podobno z trzewi największych demonów Nurgla; Kiedy Osnowa zaczyna falować, nurglingi zbierają się w olbrzymie gromady, tratując i przepychając nawzajem, gotowe rzucić się na wrogów ukochanego Dziadka Nurgla. Choć pojedynczo są słabe, w grupie potrafią powalić o wiele większych od nich przeciwników. Nawet najdrobniejsze skaleczenie ich poszarpanymi pazurami czy ostrymi zębami skutkuje zakażeniem i chorobą. Sama obecność nurglingów stanowi także zagrożenie natury moralnej, tak samo jak spotkanie z każdym innym mieszkańcem Osnowy.

Dzięki niewielkim rozmiarom i małej mocy, nurglingi potrafią pozostawać w materialnym wszechświecie dłużej, niż potężniejsze demony. Na obszarach, gdzie zepsucie i bród są wszechobecne, czyli tam, gdzie mieszczą się placówki Siewców Rozpaczy, mogą bytować praktycznie bez końca, żerując na rozkładzie i nieczystościach. Choć Preceptorzy uczą, że obecność nurglingów jest oznaką przychylności Boga Zarazy, to bywa ona męcząca i irytująca. Uwielbiają psikusy, takie jak wysmarowanie pradawnej księgi odchodami, bezustanne bełkotanie nieprawdopodobnie piskliwymi głosami. Nawet ci, którzy są radzi z ich obecności, niekiedy mają dość nurglingów.

Właściwości: demoniczny (1), nadnaturalna Siła Woli (1), nadnaturalna Wytrzymałość (2), przybysz, rozmiar (2), strach (1), wzbudzający obrzydzenie (patrz ramka na stronie 415), zabójcza broń naturalna
Kiście nurglingów: Nurglingi podczas walki obwieszają się na swym przeciwniku, zmniejszając jego premię ze Zręczności o 1 podczas wyliczania odległości ruchu.

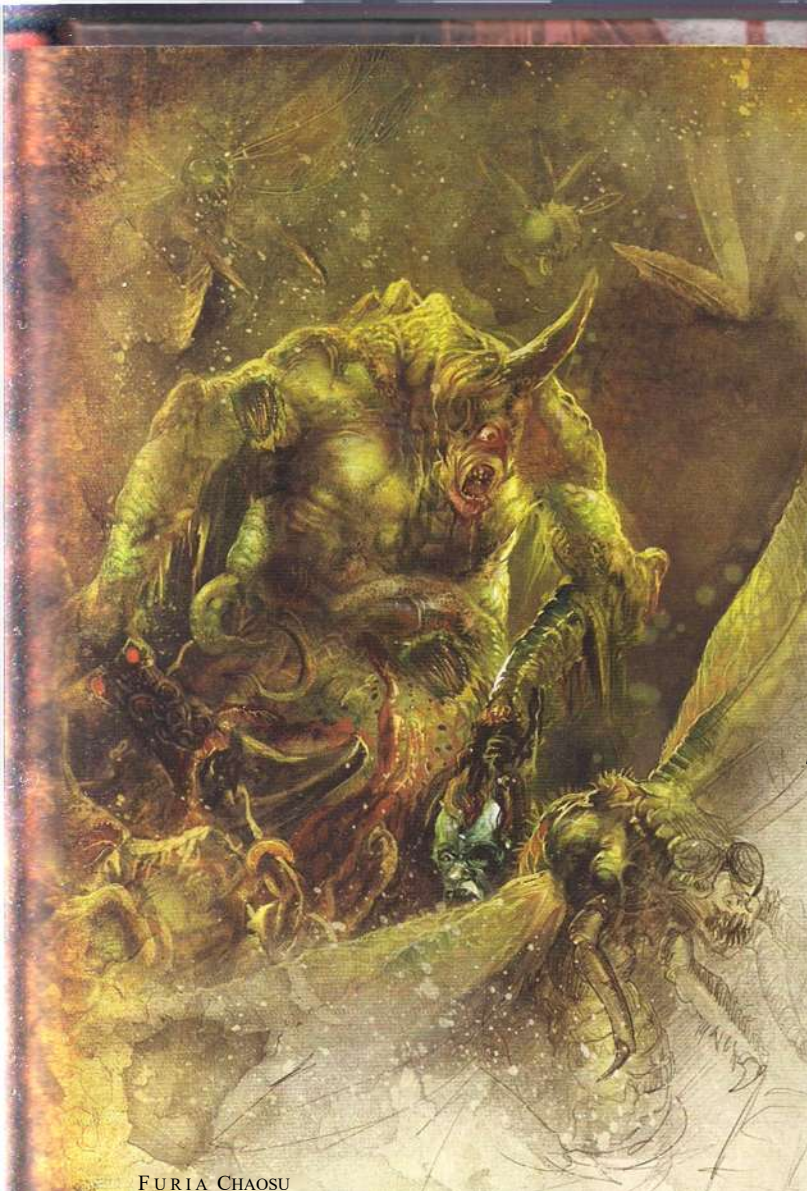
PUTRICIFEX, HEROLD NURGLA

Pośród legionów demonów wybijają się tacy, którym szczególnie łatwo idzie kuszenie ludzi i przewodzenie pobratymcom. Choć nie cieszą się aurą majestatycznej grozy, jaka otacza Wielkie Demony, to heroldzi stoją ponad pomniejszymi demonami i są szczodrzej obdarzeni boską esencją patronów Otaczani strachem i czcią, przeszli do niezliczonych legend, snutych przez niepoliczalne ludzkie i obce kultury, rozrzucone po całej galaktyce. Jednym z nich jest Putricifex, nazywany także Królem Glizd, Szczodrym i Emisariuszem Nurgla.

Putricifex pierwszy raz objawił się tysiąc lat temu, podczas wydarzeń, które w zakazanych archiwach są nazywane Czystką Jarvin. Od tamtej pory powracał wielokrotnie. Demon ten uwielbia nawiedzać sny chorujących i umierających. Podczas jednej z takich wizyt uświadomił o darach Nurgla miernego sługę Achkovasa Spenghą. Putricifęi uważa, że jego przywilejem i obowiązkiem jest obdarzanie darami Nurgla tych, którzy nie mieli szczęścia ich zaznać. Zawsze chętnie pomaga śmiertelnym sługom swego patrona w szerzeniu nowych chorób. Swoim pomocnikom podszeptuje tajemnice nieznanych plag i składa obietnice wszetecznej potęgi, powodując przy tym u nich utratę duszy.

Ciało Putricifexa jest potworne. Obrzmiałe od zepsutych tkanek, wygląda gorzej niż Siewcy Zarazy. Z naturalnych otworów ciała i dziur w naciągniętej skórze wypełzają tłuste, białe robaki. Kiedy spadną na podłoże, wiją się w obrzydliwy sposób. Te zrodzone w Osnowie szkodniki szukają zapasów jedzenia i ujęć wody, niekiedy żerują na ciele żywych. Ich ślina działa jak narkotyk, umożliwia robakom wgryzienie się w ciało otumanionego nieszczęśnika, przez co zaczyna on gnić od wewnątrz. Ofiary żyją zazwyczaj dłużej niż można przypuszczać. Dzięki temu mogą cierpieć i mają dużo czasu by w końcu skruszeć i zwrócić się z błaganiem o pomoc do Nurgla.

Umiejętności: atletyka (S) +30, parowanie (WW) +20, wyczucie Osnowy (Per) +20
Zdolności: bycza szarża, mistrz walki, prawdziwe męstwo, zabójczy atak, żelazna szczęka
Właściwości: demoniczny (4), nadnaturalna Siła (3), nadnaturalna Siła Woli (2), nadnaturalna Wytrzymałość (5), przybysz, psionik (WP 6), rozmiar (5), strach (3), wzbudzający obrzydzenie (patrz ramka na stronie 415), złowroga aura (20)
Moce psioniczne: Krwotok, Osłabienie, Wyssanie życia, Zgnilizna Nurgla (patrz ramka na stronie 406), Żelazne ciało
Wyposażenie: przerdzewiała kolczuga
Uosobienie rozkładu: Sama obecność Putricifexa sprawia, że metal koroduje, a materia ulega rozkładowi. Ekwipunek, broń i pancerz znajdujące się w promieniu 10 metrów od Putricifexa działają tak, jakby były kiepskiej jakości, bez względu na ich wykonanie.



Furia Chaosu (Elita)					13
G – 5 (01-10)			WW 49	US 40	S 5 34
Pr – 5 (11-20)	Lr – 5 (21-30)		Wt 1 46	Zr 6 43	Int 47
K – 5 (31-70)			Per 6 47	Sw 46	Ogd 23
Pn – 5 (71-85)	Ln – 5 (86-00)		Wp —		
Połowa 7	Pełny 14	Szarża 21	Bieg 42	P. Zagrożenia 17	
Kły / szpony				Klasa: Biała	
Zas. —	Szbst. —		I Obr. 1k10+6*%JUDp		
Pen. 2	Mag. —	Ład. —	Obc. —	Dost. —	
Uwagi: *Druzgocząca*					

i Umiejętności: akrobatyka (Zr) +20, unik (Zr) +10
Zdolności: cios zabójcy
Właściwości: demoniczny (1), latający (7), nadnaturalna Percepcja (2), nadnaturalna Siła (2), nadnaturalna Zręczność (2), niestabilność • demoniczna, przybysz, rozmiar (5), strach (2), zabójcza broń naturalna, złowroga aura (10)
Atak z wysokości: Jeśli Furia znajduje się w powietrzu, gdy zaczyna wykonywać szarżę, otrzymuje premię +20 do Walki Wręcz, a jej atak zyskuje cechę specjalną Okaleczająca (3).
Furie Nurgła: Furie przywołane przez Siewców Rozpaczy, czy to intencjonalnie *czy* nie, często noszą stygmat błogosławieństwa Pana Zarazy Zyskują dzięki niemu właściwość wzbudzający obrzydzenie (patrz strona 415),,-' a ich ataki otrzymują cechę specjalną Toksyczna (1).

Furia Chaosu

Furie to dzikie i bestialskie demony, które nie pragną niczego innego, jak tylko siać śmierć i zniszczenie. W pewnych zakazanych księgach napisano, że furie zrodzone są z dusz tych śmiertelników, którzy zwrócili się ku Bogom Chaosu pożądając od nich mocy, nie wierząc jednocześnie w ich sprawę. Po śmierci zostali przewrotnie wynagrodzeni obróceniem w Furię, pomniejszego demona skazanego na wieczny głód. Niektóre zapieczętowane archiwa traktują o tym, że Furie noszą na sobie znamię konkretnego Boga Chaosu. Te, poświęcone Nurglowi, szybują na skrzydłach z poszarpanej skóry i nagiej kości, szczerząc się paszczami pełnymi przegniłych zębów Nikt nie urnie powiedzieć, czy odkupiły swoje winy w oczach Pana Zarazy, czy został zmuszone do oddawania mu czci i pełnienia służby Pewnym jest, że próba zrozumienia ścieżek Chaosu zawsze kończy się nieszczęściem, szaleństwem i obłędem, dlatego Inkwizytorom wystarczy wiedzieć, że Furie są demonami i wrogami ludzkości.

Furie chcą się przedostać do materialnego wszechświata, by dać upust swojej wściekłości. Przybywają niespodziewanie, gdy kult próbuje wezwać demona wyższej rangi, Niezbadane są wyroki Osnowy i nawet najbardziej kompetentni kapłani Siewców Rozpaczy nie mają pewności, która istota odpowie na ich wezwanie i przedrze się przez całun. Jak rój much, Furie w Osnowie krążą dookoła dusz psioników i nękają okręty, które żeglują przez Immaterium. Kiedy nieostrożny psionik utworzy wyrwę lub zawiedzie okrętowy generator Pola Gellara, Furie będą pierwszymi mieszkańcami Osnowy, którzy wedrą się na pokład, by masakrować załogę kłami i pazurami.

Wykorzystywanie demonów

Demony są nieśmiertelne i żyją poza czasem i przestrzenią, dlatego nie mają Punktów Przeznaczenia. Mimo to, niektóre z nich, na przykład heroldzi, stanowią materiał na świetnego przeciwnika, który powróci w najmniej spodziewanym momencie, Pokonany demon nie umiera, a powraca do Osnowy Wedle okultystycznych pism musi minąć określona ilość lat, zanim będzie mógł ponownie wkroczyć do świata rzeczywistego. Jedne źródła mówią o 1000 lat i jednym dniu, inne wskazują, że okres wypędzenia zależy od wielu czynników: natury demona, metody odegnania, a nawet ustawienia gwiazd. Czas w Osnowie ma niewielkie znaczenie, dlatego nawet najbardziej doświadczeni łowcy demonów czy najzdolniejsi wieszcze nie są w stanie dokładnie przewidzieć, kiedy demon będzie w stanie powrócić. W Dark Heresy moment ponownego objawienia powinien pasować do opowiadanej historii. Wszystko zależy od decyzji MG. Powrót demona może być szokującym nowym zagrożeniem dla Akolitów lub osią przygody, kiedy drużyna będzie próbowała powstrzymać kult przed jego przywołaniem. Ponowne spotkanie z istotą, którą wcześniej już raz odegnano do Osnowy może zmrozić graczom krew w żyłach. Jeśli może być coś gorszego od spotkania z demonem, to jest to spotkanie z demonem, który ma z drużyną rachunki do wyrównania.

Rozdział XIII: Mroczne żądze

fech-Kctplcm przyglądał się holograficznemu obrazowi unoszącemu się nad konsoletą głosową. Półprzejrzysta postać rozpłynęła się w mgiełce zakłóceń, gdy łącze zostało zerwane. Wiedział, że nie może ufać swojemu dostawcy, zważywszy na jego praktyki sprzedaży amatorom ze Szczytu bezcennych, niezbędnych technologicznym badaniom, przedmiotów. Najnowsza pozaplanetarna oferta handlarza zawierała jednak towar ogromnej wartości, choć wiązało się z nią również niezmierne ryzyko. Perspektywa posiadania czegoś tak niezmkłego, tak potężnego, tak godnego zbadania...

Dane przepływały zarówno przez mroczne układy heretyckiego kogitatora, jak i przeszczepioną neuro-tkankę usprawnionej czaszki Somniusa Halbrela. W końcu podjął decyzję. Ten unikalny artykuł musi znaleźć się w jego posiadaniu, nawet, jeśli oznaczałoby to upadek Kopca Desoleum i jego przemiany w otchłań przerdzewiałej stali i wykręconego, zbrukanego ciała.

♦ roczne żądze to przygoda, której celem jest zaznajomić gra-444 czy i Mistrza Gry z regułami gry fabularnej Dark Heresy. Akolici zostają rzuceni w sam środek rozbudowanej sieci handlu przedmiotami o zbrodniczym, a wręcz heretyckim charakterze. W obliczu zagrożenia ze strony niebezpiecznego ładunku, Akolici muszą powstrzymać kupca pragnącego położyć na nim łapy, nim bydą mogli rozważyć kwestię wyśledzenia źródła materiału.

Istotą poniższej przygody jest śledztwo, choć zawiera ona w sobie również możliwości rozegrania scen akcji i walki. Wyzwania stawiane przed Akolitami umożliwiają im podążanie jedną z kilku ścieżek wiodących do rozwiązania. Dzięki temu scenariusz jest w stanie dostosować się do grap o odmiennych stylach gry, umożliwiając każdemu bohaterowi szansy zademonstrowania własnych umiejętności.

Wstęp dla Mistrza Gry

Z eteru wyłoniły się dane wykazujące dostępność niepowtarzalnego towaru. Wedle wstępnych kalkulacji znajdzie on idealne zastosowanie w moich eksperymentach. Nie mogę pozwolić, by cokolwiek stanęło mi na przeszkodzie w pozyskaniu go.

- Somnius Halbrel, osobisty dziennik głosowy

Cią przygody Mroczne żądze jest śledztwo Akolitów dotyczące źródeł plugawych artefaktów *xenos,* pojawiających się w Kopcu Desoleum w coraz większych i coraz bardziej niepokojących ilościach. Handel tymi zakazanymi towarami stanowi tak naprawdę jeden z wielu aspektów działalności wielogłowej bestii zwanej Bezimiennym Syndykatem. Syndykat to ogólna nazw'a rozległej sieci luźno powiązanych organizacji przestępczych, flot przemytniczych i zbrodniarzy' rozprowadzających niedozwolone przedmioty Pomimo wieloznaczności, wielu Arbitratorów i Inkwizytorów wskazuje wspólną cechę wszystkich części Bezimiennego Syndykatu: handel przedmiotami nie tyle zabronionymi, co wręcz heretyckimi, wliczając relikty' *xenos*, zakazane księgi, przedmioty splugawione Osnową, a nawet artefakty Mrocznych Bogów W niektórych przypadkach są to pozostałości wymarłych gatunków *xenos,* które zamieszkiwały sektor na długo przed przybyciem, a nawet powstaniem człowieka. Co gorsza, inne relikty' powiązane są z gatunkami obcych, którzy' nękają Imperium w obecnych czasach. Wielu Inkwizytorów pragnie poznać odpowiedź na pytanie, czy materiały pochodzą z handlu wymiennego, kradzieży czy też ze zbezczeszczonych grobowców

Zanieczyszczone Osnową artefakty sieją swoje plugastwo pośród ludności, a każdy handlarz i przemytnik, przez ręce którego przechodzi towar, staje się potencjalnym narzędziem zepsucia. Z tego tvzględu, rozprawienie się z niebezpieczeństwem wymaga nie tylko zniszczenia lub odizolowania zbrukanego przedmiotu, lecz również rozległego śledztwa, oczyszczenia wszelkich śladów, precyzyjnej eliminacji każdego ogniwa łańcucha powiązań oraz mozolnej podróży do źródeł herezji.

Zakazane artefakty osiągają wysokie ceny i stać na nie przeważnie jedynie arystokratów i zamożnych handlarzy. Potencjalni nabywcy interesują się nielegalnymi towarami z wielu przyczyn. Powodem potrafi być sama zabroniona natura przedmiotu. Bogactwo umożliwia zblazowanym możnym dostęp do wszelkich dostępnych przyjemności, co nierzadko prowadzi do znudzenia i poszukiwania doznań poza granicami prawa. Inne przypadki bywają znacznie bardziej złowrogie, i mogą obejmować żądzę władzy i bogactwa bez względu na cenę, a nawet anty-imperialną ideologię, nie wspominając o diabolicznych sektach i xenofilach pożądających tego typu przedmiotów.

Nielegalny handel w Desoleum jest zdominowany przez ugrupowanie zwane Czarnym Kartelem. Uwagę Inkwizytora przykuły liczne i niedawne zajścia związane z bluźnierczymi artefaktami *xenos.* Przygoda rozpoczyna się, gdy wydaje on swoim Akolitom rozkaz wytropienia osób odpowiedzialnych za wprowadzanie plugawych reliktów na teren kopca.

Tło przygody

Czarny Kartel przemyca do Desoleum artefakty *xenos* od wielu lat, a może nawet stuleci. Nikt nie jest w stanie stwierdzić, jak wiele obcych rarytasów i bluźnierczych błyskotek kryją pałace Szczytu. W ostatnim czasie doszło do serii makabrycznych zgonów, które powiązano z materiałami *xenos* znalezionymi w rzeczach osobistych ofiar lub w pobliżu miejsca ich śmierci. Wydaje się więc, że skala przemytu rośnie lub pojawiło się związane z nim zagrożenie innego rodzaju. W większości przypadków przedmioty obcych nie przypominają broni, co utrudnia wskazanie ich związku ze zbrodniami. Jeśli ofiary zostały zamordowane z powodu posiadania artefaktów, czemu zabójcy nie zniszczyli ich, ani nie zabrali ze sobą? Relikty *xenos* wykazują ślady splugawienia Osnową, z czego nie zdają sobie sprawy osoby spoza kręgu dochodzeniowego Inkwizycji.

Czarny Kartel oferuje szeroką gamę towarów. W większości wypadków przeznaczenie i funkcja przedmiotu nie jest znana. Wiele sprzedawanych obiektów jest uszkodzona lub stanowi część większego układu i nie działa samodzielnie. Niejednokrotnie wyłącznie specjaliści w dziedzinie zakazanej wiedzy *xenos* zdolni są rozpoznać oferowane artefakty, co skutkuje powszechnym wśród handlarzy procederem zmyślania „faktów" i podkreślania samej tajemniczości przedmiotu, zależnie od tego, która ze strategii, w ich ocenie,

zwiększy szanse na dobicie targu. Sprzedawane materiały obejmuję!

rozbite rzeźby obcych, skostniałe szczątki, a nawet elementy broni i pancerzy. Dla wielu nabywców nieistotne są szczegóły przedmiotu, a sam dreszczyk emocji, podczas łamania konwenansów i lekceważenia imperialnych praw,

Somnius Halbrel to groźny arcyheretek interesujący się wiedzą i rekwizytami *xenos,* powiązany z Czarnym Kartelem. Jest również wmieszany w działalność kultu zafascynowanego artefaktami pochodzącymi od obcych. Sekta zapewnia Halbrelowi możliwość posuwania do przodu badań. Z drugiej strony, kontakty wewnątrz Czarnego Kartelu pomagają w sprowadzaniu dla kultu upragnionych przedmiotów Somnius świadczy cenne usługi rzeczoznawcze, co daje mu okazję do weryfikowania artefaktów pod kątem przydatności w osobistych badaniach.

W Kopcu Desoleum obecnie działa członek Czarnego Kartelu o imieniu Zax Holthane. Posiada on luźny związek z 1 Iaibrelem; nie ma pojęcia o jego sojusznikach z kultu. Obaj korzystają jednak z tej samej siatki kontaktów i przemytników, by sprowadzać artefakty *xenos,* które później dostarczają swoim nabywcom. Tego rodzaju splątany łańcuch powiązań pomiędzy handlarzami to element, który czyni Czarny Kartel bardzo trudnym do zlustrowania przez służby porządkowe. Sam Holthane zawarł przymierze z jednym z okrytych złą sławą gangów Chłopców z Obłoków (patrz strona 336), który zapewnia mu skuteczną łączność z arystokratami chętnymi do zapłacenia wywindowanych cen za nielegalne i zakazane przedmioty.

Wydarzenia składające się na poniższą przygodę naświetlają niewielką część sieci przestępczości i herezji. Podążanie tropem artefaktów aż do ich źródła może stanowić podstawę kolejnych przygód. Mistrz Gry powinien być świadomy, iż działania graczy uchylą jedynie rąbka rozległej herezji. Równocześnie, przechwycenie nawet pojedynczego ładunku splugawionych materiałów może zapobiec wszelakiej maści koszmarom zbyt straszliwym, by pojęła je ludzka wyobraźnia. Niezależnie, czy Akolici zdają sobie z tego sprawę, odwleczenie mroków na kolejny dzień to wszystko, co są w stanie kiedykolwiek osiągnąć.

Zarys przygody

Po tym, jak Akolici otrzymają wytyczne dotyczące swojego zadania - odkrycia metod wprowadzania nielegalnych towarów do kopca oraz, w miarę możliwości, powstrzymanie handlu - przygoda nabiera tempa podczas dochodzenia w sprawie nietypowego zachowania pomniejszego arystokraty imieniem Lans Guljian. Śledztwo ma na celu ustalić, czy był on zamieszany w obrót artefaktami oraz tajemnicze zgony. Po uzyskaniu potwierdzenia swych przypuszczeń, Akolici podążają tropem kontaktów Guljiana wewnątrz Czarnego Kartelu. Poszukiwania prowadzą ich w głąb kopca, gdzie spotkają niebezpiecznego handlarza zwanego Zax Holthane. Pracując nad kanałami dystrybucji zakazanych towarów, Holthane zaskarbił sobie pomoc kopcowego gangu Chłopców z Obłoków, potomków arystokracji szukających wrażeń w przemocy i działalności przestępczej. Choć sprytni lub obdarzeni zdolnością przekonywania, Akolici mogą być w stanie pokonać tę część przygody bez rozlewu krwi, Chłopcy z Obłoków są chętni do bitki pod byle pretekstem.

Śledztwo Akolitów poprowadzi ich do portu kosmicznego Gyre, znajdującego się poza terenem Desoleum. Olbrzymi port skrywa wiele tajemnic, jak również wiele niebezpieczeństw czyhających na nieostrożnych bohaterów. Przesłuchując robotników i urzędników portowych, Akolici stykają się z atmosferą błogiej nieświadomości i bezwstydnej dwulicowości. Referenci i nadzorcy

przyjmuję łapówki w zamian za fałszowanie dokumentów ukrywających działalność przemytników. Pośród innych elementów zakazanego ładunku, przemytnicy starają się dostarczyć arcyheretekowi Somniusowi Halbrelowi unieruchomionego i otumanionego Opętanego. Niezależnie od tego, czy bohaterowie zdecydują się zestrzelić wahadłowiec w locie, czy też przechwycić jegq załogę w miejscu docelowym, wynaturzony stwór ucieknie ze swego zeroczasowego więzienia, skrywając się w tunelach pod powierzchnią portu. Akolici muszą powstrzymać Opętanego przed przedarciem się do kopca, równocześnie rozprawiając się z niedoszłym kupcem, który stara się go pochwycić.

Z ROZKAZU ŚWIĘTEJ INKWIZYCJI

Przygodę Mroczne żądze stworzono przy założeniu, iż Inkwizytor zarządzający drużyną jest Bohaterem Niezależnym, jak najczęściej bywa w przypadku młodych stażem Akolitów Zależnie od szczegółów rozgrywanej kampanii, bohaterowie uzyskują dokumenty zapewniające pełną władzę i autorytet Inkwizytora lub pracują na własną rękę. Powołanie się na zwierzchnika może wydawać się prostą metodą na zapewnienie wymiernych osiągnięć. Nierzadko jest to prawdą, choć ostateczny rezultat może różnić się od oczekiwanego. Gdy na jaw wyjdzie zaangażowanie Inkwizycji, większość wrogów przerywa swoją działalność, przynajmniej tymczasowo. Na pewien czas może to powstrzymać heretyckie zakusy, w ostatecznym rozrachunku powoduje jedynie krótkie opóźnienia. W przypadku przygody Mroczne żądze, nieprzemyślane powołanie się na pełnomocnictwo Inkwizycji nie rozwiązuje problemu, gdyż Opętany musi zostać szybko przewieziony Daty jego dostarczenia nie można przesunąć.

Korzystanie z majestatu Inkwizytora powinno zapewniać zarówno korzyści, jak i niedogodności. Jeśli Akolici wielokrotnie podejmują działania redukujące Subtelność, wrogowie stają się coraz bardziej świadomi ich poczynań, a Mistrz Gry powinien, wedle własnego uznania, wyciągnąć z tego stosowne konsekwencje. Zakończony niepowodzeniem test Subtelności może skutkować chłodnym przyjęciem i spadkiem Usposobienia, zwłaszcza na niższych poziomach kopca oraz podczas interakcji z Bohaterami Niezależnymi spod ciemnej gwiazdy Jeśli działania drużyny staną się zbyt jawne, Mistrz Gry może zadecydować o ostrzegawczym ataku Chłopców' z Obłoków Pomniejsze ataki mogą mieć na celu zwyczajne opóźnienie drużyny do czasu, aż wrogowie ukończą negocjacje handlowe lub zmienią miejsce spotkania. Celem Mistrza Gry nie powinno być karanie graczy, lecz uzmysłowienie im, że otwarte działanie w czasie śledztwa ma swoje konsekwencje. Podjęte pizez graczy decyzje mogą wpłynąć na inne obszar)' Kopca Desoleum, zwielokrotniając niebezpieczeństwa podczas kolejnych przygód rozgrywających się w mieście.

Część I: Miasto kłamstw

Akolici rozpoczynają pracę badając potencjalny trop w postaci pomniejszego arystokraty, Lansa Guljiana. Jest on faktycznie zamieszany w sprawę, lecz Akolici przybywają za późno, by ocalić go przed obłędem. Jeśli bohaterowie będą działać szybko lub bardzo dokładnie, odkryją związek Guljiana z jego dostawcą, przestępczym handlarzem imieniem Zax Holthane. Pogoń za nim powiedzie Akolitów w głąb kopca i będzie wymagała starcia z niebezpiecznym gangiem. Pomyślnie rozegrana konfrontacja z handlarzem poprowadzi bohaterów' do portu Gyre.

Część II: Pod błękitem nieboskłonu

W Gyre Akolici muszą poznać czas i miejsce kolejnej dostawy. Ich śledztwo ujawnia korupcję w szeregach urzędników portowych, którzy współpracują z przemytnikami, przyjmując łapóudd lub zawierając mroczne układy. Dzięki rozmyślnie zadawanym pytaniom lub surowemu przesłuchaniu, poznają szczegół)' dotyczące transportu, na którego nadejście nie będą mogli się długo przygotowtywać. Niezależnie, czy zatrzymają wahadłowiec siłą, czy zdecydują się go śledzić, odkryją towar o wiele.bardziej przerażający i przeklęty, niż mogli się jśpsfciewać.

Część III: W pogoni za Potępieniem

Opętany, wyzwolony na terenie portu kosmicznego, oznacza dla Akolitów próbę opanowania zagrożenia pod presją czasu. Wkrótce odkryją, że nie są jedynymi, którzy ścigają plugawego stwora. Niedoszły nabywca będzie na miejscu, w towarzystwie własnego zespołu. Polując na Opętanego i starając się przetrwać jego ataki, bohaterowie muszą mierzyć się z niebezpieczeństwami krypt poniżej portu, jak również zniweczyć starania arcyhereteka Somniusa Halbrela. Gra w kotka i myszkę ostatecznie kończy się konfrontacją pomiędzy Akolitami, Opętanym, a siłami arcyhereteka.

Początek przygody

Nie wiem, czemu je kupuję, ani też nie chcę wiedzieć Dopóki pieniądz się zgadza, nic mnie to nie obchodzi. Wiem tylko, że sam za nic nie będę się tego tykał.

- Zax Holthane

' roczne żądze przygotowano jako wprowadzającą przygodę dla nowych graczy. Nie ma jednak pow'odu, dla którego przygody nie można wpleść w trwającą kampanię. W przypadku gry bardziej doświadczonymi Akolitami, Mistrz Gry może być zmuszony dostosować liczbę wrogów lub wykorzystać parametry Opętanego „w pełni siP', zamiast przedstawiać go w osłabionym stanie.

Przygoda rozpoczyna się zgromadzeniem Akolitów, gotowych, by wysłuchać wytycznych swojego Inkwizytora. W przypadku grupy składającej się z nowych graczy, Mistrz Gry może zadecydować, iż jest to chwila ich pierwszego spotkania. W takim wypadku gracze powinni zapewnić odpowiednie opisy swoich postaci oraz odegrać scenę powitań. Zależnie od natury Inkwizytora, mogą uzyskać instrukcje przekazane osobiście, przez posłańca lub nawet za pośrednictwem zakodowanego infoczytnika, który ulegnie samozniszczeniu po wyjawieniu informacji.

Mistrz Gry powinien przeczytać na głos następujący fragment, w miarę potrzeb dostosowując go do osobowości Inkwizytora i wybranego przez niego sposobu dostarczenia.

Kopiec Desoleum skrywa wiele herezji i koszmarów, a to spotkanie dotyczy jednego z nich. Coraz częściej napływają zgłoszenia o okropnych zgonach na wyższych poziomach miasta, a przy każdych zwłokach odnajdywane są osobliwe przedmioty o potencjalnie archeotechnologicznej lub obcej naturze. Arystokraci donoszą, że zgony poprzedzane są napadami nieobliczalnego zachowania. Powszechną obawę wzbudza miejscowy magnat imieniem Lans Guljian, który w ostatnim czasie zaczął przejawiać podobne zachowanie.

Przedkładam przed was Służbę Imperatorowi: zbadajcie te tajemnicze zgony i ich ewentualny związek z zakazanymi artefaktami, oszacujcie możliwość wystąpienia niebezpieczeństwa na szerszą skalę oraz zatrzymajcie handel nielegalnymi materiałami. Macie również przechwycić i zabezpieczyć wszelkie odnalezione artefakty, aby powstrzymać rozpowszechnienie plugastwa.

Krocząc po kopcu nieście ze sobą Blask Imperatora, bowiem w tym pradawnym pomniku zepsucia niewiele jest źródeł światła. Desoleum stoi na samym skraju potępienia; wystarczy jedna kolejna herezja, by całe miasto stoczyło się w otchłań.

Plotki, pogłoski i fałszywe tropy

Prowadzenie śledztwa umożliwia dostarczanie graczom najróżniejszych informacji w czasie trwania przygody. Wyjątkowo pomyślne testy lub wyśmienite odgrywanie postaci pozwoli zasłyszeć plotki i pogłoski ułatwiające wykonanie zadania. Mistrz Gry powinien być gotów- wykorzystać spotkania z Bohaterami Niezależnymi, aby zapewnić graczom kilka możliwych sposobów na zebranie niezbędnych wskazówek. Jeśli w czasie dochodzenia drużyna zaczyna oddalać się od osi fabuły, przesłuchania mogą wyjawić informacje, które pokierują ich w zaplanowanym kierunku. Przykładowo, jeśli Akolici nie podjęli decyzji o wizycie w posiadłości Gułjiana, inni arystokraci mogą im ją wskazać jako prawdopodobne miejsce przebywania podejrzanego.

Również testy zakończone niepowodzeniem otwierają więcej możliwości, niż jedynie brak zebranych informacji. Przesłuchiwani mogą wskazywać błędne poszlaki, fałszywe pogłoski, a nawet wiadomości wskazujące na inną działalność Bezimiennego Syndykatu, niezwiązane z bieżącą przygodą. Tego typu fałszywe tropy można tworzyć wypaczając fakty w błędne domysły Przykładowo, jeden z arystokratów może twierdzić, że Guljian został źle zrozumiany przez pozostałych, którzy zmyślają na jego temat złośliwe plotki.

Część I: Miasto kłamstw

Czy słyszałaś, co mówię o Lansie? Na moją przysięgę, nie ma cyklu, żeby któremuś z tych paniczów nie wypadł pięty tryb.

- Oslen Knebbari, książę Szczytu

Po odprawie Inkwizytora lub jego pośrednika, Akolici otrzymują wolną rękę w przeszukiwaniu Desoleum (więcej informacji o Kopcu Desoleum zawarto na stronie 328). Akolici obdarzeni koneksjami w tym rejonie mogą pozyskać więcej informacji, na przykład powołując się na zdolność znajomości lub minione przygody w tym mieście. Najbardziej obiecującym tropem pozostaje jednak Lans Guljian, o którym wspominała odprawa. Jeśli bohaterowie zdecydują się podążyć inną ścieżką, nic nie stoi na przeszkodzie, o ile MG gotowy jest na improwizację. Jeśli w grze biorą udział niedoświadczeni gracze lub Mistrz Gry, najlepszym wyjściem może okazać się zasugerowanie, by Akolici postąpili zgodnie Z wytycznymi Inkwizytora, gdyż w przeciwnym wypadku może on odebrać ich zachowanie jako kwestionowanie własnej decyzji. Dziwne zachowanie Gułjiana sprawiało wrażenie, że nie zdaje sobie sprawy z obecności rozmówców; często przemawiał osobliwymi i bezsensownymi zagadkami. Arystokraci ze Szczytu zszokowani są również jego brakiem dbałości o wygląd, który stał się niechlujny. Z oczywistych względów Lans stał się głównym tematem plotek, co nie umknęło uwadze Inkwizytora.

Upadek Rodu Guljian

Rodzina Guljian utraciła znaczną część bogactwa i uznania innych arystokratów; obecnie stanowi cień minionej chwały. Posiadłość Lansa Gułjiana mieści się na najniższym poziomie Szczytu, co w oczach większości arystokracji czyni go niewiele lepszym od kupieckich książąt i zamożnego mieszczaństwa z Wysokiego Kopca. W ostatnim czasie, pogłoski o osobliwym zachowaniu Gułjiana dotarły nawet do najzamożniejszych magnatów Szczytu. Wykonując Rutynowy (+20) test plotkowania podczas rozmów ze znajomymi Gułjiana, Akolici mogą zebrać szereg informacji. Każdy stopień sukcesu zapewnia jedną z poniższych wiadomości:

- Guljian od wielu tygodni z rzadka opuszcza Dwór Hesentanz, swoją niegdyś bogatą posiadłość. Odmawia przyjęcia nawet najbliższych przyjaciół i ważnych partnerów biznesowych.
- Rodzina Lansa jest zaniepokojona jego wydatkami. Duże sumy pieniędzy przekazywane są nieznanym instytucjom.
- Zauważono, że Lans schodzi do Głównego Kopca. Arystokracja przeważnie stara się unikać takich wycieczek, chyba że zmuszą ich do tego nieuniknione okoliczności prowadzonego biznesu.
- Gdy pojawia się w towarzystwie, wygląda niechlujnie i niedbale. Sprawia wrażenie poirytowanego i zajętego pilnymi sprawami.

Dwór Hesentanz

Gdy Akolici przybędą do posiadłości w poszukiwaniu Gułjiana, przeczytaj na głos lub streść następujący ustęp:

Na pierwszy rzut oka widać, że posiadłość Guljiana pamięta lepsze czasy. Rozpadające się mury i wytarta płastal świadczę o rażącym zaniedbaniu budowli. Dwie lumisfery, z czego jedna co chwilę migocze, oświetlają pokaźnych rozmiarów wrota z ciężkiego drewna, ozdobione rytami mitycznych bestii z pustkowi, rodem z pradawnych legend Desoleum. Do drzwi zwieńczonych kołatką w kształcie zwiniętego węża, wiodą krótkie, szerokie schody.

Jeśli Akolici zdecydują się na próbę otwarcia drzwi, odkryją, że pomimo swojej wagi nie są zamknięte. Niezależnie, czy wejdą sami, czy skorzystają z kołatki, przywita ich zaskoczony lokaj, ubrany w kolory rodu Guljian. Wyraźnie widać, że nie spodziewał się gości, a pomyślny Rutynowy (+20) test analizy wykaże, iż obawia się Akolitów nawet zanim się przedstawią.

Chłodne powitanie

Po chwili zaskoczonego milczenia służący wita drużynę w Dworze Hesentanz i uprzejmie wypytuje o ich tożsamość i cel wizyty. Zależnie od obranej taktyki i posiadanych umiejętności, Akolici mogą zastosować się do jednego z dwóch szeroko pojętych rozwiązań: uczciwie zaanonsują się jako agenci Tronu lub przedstawią zmyśloną historię, która zapewni im wstęp. W drugim przypadku powinni zawczasu przygotować odpowiednią przykrywkę, na przykład w drodze do posiadłości.

Służba Guljiana nie zamierza oddawać życia za swojego pracodawcę. Ukorzą się, ucieknę lub skapituluję, jeśli Akolici posunę się do gróźb. W przeciwieństwie do służby, ochroniarz Lansa, Sank Strenwell, gotów jest zabijać i umrzeć, by wypełnić przysięgę obrony swego pana. Gdy drużyna wkroczy do posiadłości, Sank będzie ich bacznie obserwował, opierając się o balustradę na piętrze. Jeśli bohaterowie zaczną grozić zastosowaniem przemocy, ochroniarz odpowie tym samym. Jeśli dobędę broni, zaatakuje ich bez wahania.

Choć nie zna szczegółów, lokaj zdaje sobie sprawę, że jego pan nie jest w formie, by przyjmować gości i będzie starał się odmówić graczom wstępu do posiadłości. Jeśli przedstawię się jako przyjaciele, partnerzy biznesowi lub dalecy krewni, służęcy uprzejmie, acz stanowczo poinformuje ich, że pan domu jest nieosięgalny, podziękuje za wizytę i poleci powrót w późniejszym terminie. Zależnie od objętej przez Akolitów strategii, Mistrz Gry może zażędać wykonania odpowiednich testów, prawdopodobnie w oparciu o przekonywanie, blef lub zastraszanie. Wyjściowe Usposobienie lokaja wynosi 30, ze względu na niechętny stosunek do przyjmowanych gości. Najlepszym podejściem będzie zastraszenie go lub wykazanie, że osoba lub reputacja Lansa Guljiana znajduje się w niebezpieczeństwie, co wymaga natychmiastowego .spotkania. Od decyzji MG zależy, jak wymagająca wobec graczy okaże się ta scena. Może oczekiwać od Akolitów wykonania szeregu testów różnorodnych umiejętności interakcji, po każdym sukcesie przeprowadzajęc test Usposobienia służęcego, aby sprawdzić, czy przyjmie ich argumenty Jeśli jednak gracze okażę się bardzo przekonujący podczas odgrywania swoich ról, Mistrz Gry może wymagać od nich tylko jednego zakończonego sukcesem testu. Gdy bohaterowie przekonaję lokaja, z pewnę niechęcią poprowadzi ich do salonu, gdzie nakaże czekać, aż poinformuje Pana Guljiana o wizycie. Następnie przejdzie długim korytarza i zniknie, wspinając się po spiralnych schodach.

W tym czasie Akolici mogę zbadać swoje otoczenie. Na parterze nie znajduje się nic, co wskazywałoby na heretycką działalność Guljiana, a jedynie starzejące się i zaniedbane elementy wystroju: zakurzone malowidła, pokryte patyną spiżowe posągi, dekoracyjne dywany, barwione lampiony i ciekawostki sprowadzone z różnych obszarów sektora Askellon. Gdy służący powróci, pomyślny Zwyczajny (+10) test spostrzegawczości wykaże, że jest on wyraźnie wstrząśnięty, jakby stał się świadkiem wielce niepokojącego wydarzenia. Szybko poinformuje drużynę, że pan domu źle się poczuł i postara się wyprowadzić ich z posiadłości. Jeśli Akolici skapitulują i ruszę w stronę wyjścia, przy samych drzwiach usłyszą mrożący krew w żyłach wrzask dochodzący z piętra. Lokaj, jak również inni służęcy, pobiegną w stronę schodów, by pomóc panu domu, umożliwiając Akolitom pójście w ich ślady

Sank Strenwell

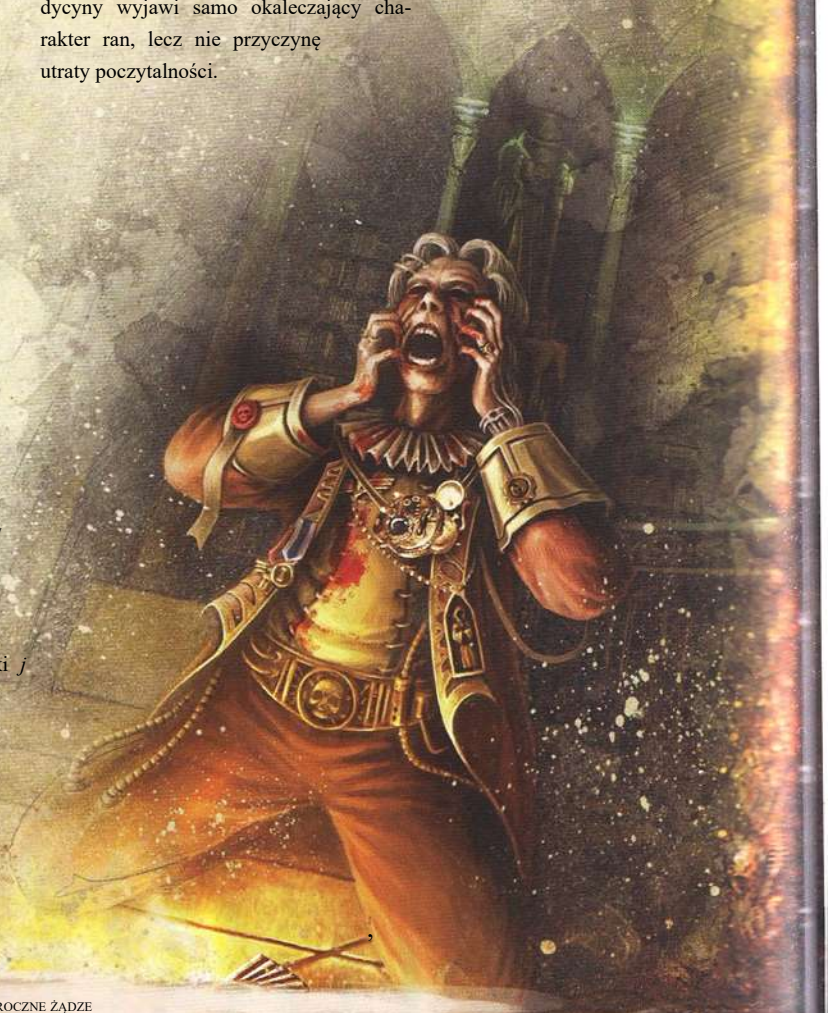
Sank Strenwell to związany przysięgą ochroniarz Lansa Guljiana./ Strenwell traktuje swoje obowiązki bardzo poważnie i nie pobłażać groźbom wobec swojego pana. Jest wysoki i barczysty, ubranie utrzymuje w porządku, a broń nosi na widoku. Pozbawiony poczucia Jiumoru i małomówny Strenwell będzie obserwował Akolitów, dopóki j przekona się, że nie stanowię zagrożenia. Dla postaci Sanka Strenwella można wykorzystać parametry łowcy nagród ze strony 385.

LOS GuLjlANA

Gdy bohaterowie dotrę do źródła wrzasków; czyli gabinetu na trzecim piętrze posiadłości, przeczytaj lub streść następujący, ustęp:

Gabinet stał się sceną totalnego chaosu. Zdobione księgi i precyzyjne pióra rozrzucono dokoła, a pergamin, atrament oraz lampę strącono z biurka, na którym znajduje się wyłącznie niewielka, czarna kuła. Klęczący na podłodze mężczyzna odziany w rozdarte i postrzępione szaty wrzeszczy i bełkocze, drapiąc twarz paznokciami. Ma rozerwane na strzępy wargi, a krew spływa strumieniami po jego raniorych i rozdrapanych policzkach. Nieopodal leży pokryty krwią nóż do papieru i dwie zgniecione, białe kulki - jego oczy.

Przerażający widok wymaga od Akolitów wykonania testu Strachu (1). Obecni służący zamierają w przestrachu, uciekają lub opróżniają trzewia na piękny niegdyś dywan. Guljian, wystawiony na działanie niedawno zakupionego artefaktu *xenos,* bezpowrotnie postradał zmysły Nieopisane wizje wprowadzone do jego umysłu przez czarną kulę, pozbawiły go rozsądku i popchnęły do usunięcia własnych oczu, wr nadziei uwolnienia się od obrazów Nie przyniosło to zamierzonego rezultatu. Uzyskanie jakichkolwiek informacji od Lansa w jego obecnym stanie jest bardzo trudne. Nawet zwrócenie jego mvagi wymaga uprzedniego unieruchomienia i powstrzymania przed dalszym samookaleczańiem. Wyjściowe Usposobienie arystokraty wynosi 25, w obecnym stanie posiada Osobowość niezrównoważoną. W razie potrzeby, dla postaci Guljiana należy wykorzystać parametry wygnanego nobila ze strony 398. Akolici mogą skorzystać z umiejętności medycyna, by opatrzyć rany Lansa przed rozmową. Większość apteczek zawiera również środki, które nieco go uspokoją. Sukces testu medycyny, podjęty w charakterze udzielania pierwszej pomocy, podniesie Usposobienie arystokratę o 10. Jeśli bohaterowie zechcą postawić diagnozę, Rutynowy (+20) test medycyny wyjawi samo okaleczający charakter ran, lecz nie przyczynę utraty poczytalności.



Psionik, który korzystając z telepatii zbada umysł Lansa, pozyska wyznaczone poniżej informacje, jak również obraz Eldrica Havofasta (patrz strona 438) i baru Wrzeszczące Koło, lecz ze względu na poplątany stan myśli nie będzie mógł przypisać imienia widzianej twarzy ani nazw)' miejscu. Psionik podtrzymujący telepatyczną wiąż będzie musiał co rundę wykonać test Strachu (1), z uwzględnieniem kumulatywnej kary -10, naliczanej w każdej kolejnej rundzie.

Lans wyjawi drużynie następujące informacje, choć podszyje je bredniami i zaprzeczającymi sobie stwierdzeniami:

- Widział wspaniałe i cudowne rzeczy Proszony o szczegóły śmieje się obłąkańczo i opowiada o zapomnianych królestwach i monumentalnych miastach.
- Czarna kula to najnowszy nabytek w jego „kolekcji".
- Otrzymał czarną kulę od „bladego dziecka" przy „kole, które zawodzi".

Na koniec przesłuchania Lans przestaje się opierać i zaczyna w spokoju przemawiać monotonnym językiem obcych, niemożliwym do rozpoznania niezależnie od posiadanych umiejętności wiedzy, nauki i lingwistyki. Mistrz Gry powinien pozwolić Akolitom na test celem rozpoznania języka, lecz nawet najwyższy wynik wyjawi jedynie, że ma on obce korzenie. Po kilku kolejnych chwilach Guljian umiera na skutek odniesionych ran i wstrząsu organizmu. Akolici posiadający umiejętność medycyna mogą spróbować go uratować, jednak niezależnie od ich starań, czas arystokraty już się skończył. Sukces Zwykłego (+10) testu medycyny wykaże jednak, że poniesione obrażenia nie byty na tyle poważne, by spowodować śmierć. Wydaje się, że umysł Guljiana po prostu przestał funkcjonować.

Jeśli Akolitom nie uda się uzyskać odpowiedzi od Lansa przed jego śmiercią, Strenwell również posiada informacje pomocne w kontynuowaniu śledztwa. Przeszukanie gabinetu owocuje kilkoma wskazówkami. Tryb przysiąg arystokraty leży na podłodze i został poważnie uszkodzony. Wygląda, jakby uderzano nim w jakąś twardą powierzchnię. MG może zażądać Rutynowego (+20) testu spostrzegawczości, by odnaleźć kolejne poszlaki, lecz samo uważne przeszukanie rozrzuconych ksiąg pozwoli graczom wejść w posiadanie dziennika Guljiana. Pośród wielu stron próżnych rozważań, błahych plotek i zapisków handlowych, bohaterowie odkryją kilka wpisów, które zawierają przedstawione powyżej informacje. Kilka ostatnich, pozbawionych dat wpisów wspomina o „utraconych pałacach", „zapomnianych bogach" oraz „wieży z kości", po czym przechodzi w nieskładny bełkot wypełniony prostymi rysunkami niezidentyfikowanych symboli obcych oraz szkicami widoków z wizji Lansa. Jeśli któryś z graczy odniesie sukces w teście spostrzegawczości, odkryje również pod biurkiem Guljiana pognieciony skrawek pergaminu, na którym zawarto położenie Wrzeszczącego Koła oraz notkę o „dobiciu targu".

Po śmierci pana domu część spanikowanej służby usiłuje go ocucić, inni oddalają się, by wezwać chirurgona. Jedna z pomywaczek zaczyna rozkradać wartościowe przedmioty W zamieszaniu służba nie próbuje powstrzymać odchodzących Akolitów, lecz nie jest też pomocna w odpowiedzi na pytania. Żaden ze służących nie zna prze-
„ znaczenia czarnej kuli, nie wiedzą też skąd ani kiedy znalazła się w posiadaniu Guljiana. Jeśli bohaterom uda się uspokoić lub zastraszyć kogoś ze służby, dowiedzą się, że osobowość Lansa ulegała zmianom już od roku, a w przeciągu ostatnich czterech miesięcy zachowywał
■ się wyjątkowo dziwnie. Zaniedbywał obowiązki rodzinne, zamykał się i? gabinecie na długie godzin)' i odmawiał wizyt, a czasem nawet nie jadł przez całe dnie.

Kula

Ten przedmiot jest całkowicie gładką, zimną w dotyku czarną kulą wielkości zaciśniętej pięści. Kula nigdy się nie toczy. Umieszczona na nierównej powierzchni zsuwa się, lecz odbicia światła nie pozostawiają wątpliwości, że nie obraca się. Bohaterowie mogą zadecydować, by zabrać ją ze sobą. Będzie to dobra decyzja, gdyż pozostawienie artefaktu w posiadłości wystawi służbę na znaczne niebezpieczeństwo. Po pewnym czasie kula zacznie oddziaływać na niosącego ją Akolitę w podobny sposób, jak wpływała na Guljiana. Po kilku godzinach przenoszenia przez jedną postać, nawet jeśli była trzymana w plecaku, kula obdarza bohatera krótką, niczym realistyczny sen, wizją szerokiego i jałowego pustkowia obcych, pokrytego olbrzymimi i dziwacznymi budowlami. Wizja wymaga wykonania testu Strachu (1). Aby dodać dramatyzmu sytuacji, powinna ona nastąpić w najmniej sprzyjającym momencie, jak na przykład podczas rozmowy' z Bohaterem Niezależnym lub nawet w czasie walki. Wizje powtarzają się w nieregularnych odstępach czasu, co kilka godzin lub nawet dni. Oddanie kuli jednemu z towarzyszy nie powstrzyma wizji, będą się powtarzać, dopóki bohater znajduje się w pobliżu artefaktu.

Kiedy psionik po raz pierwszy zbliży się do kuli, może wykonać Rutynowy (+20) test wyczucia Osnowy. Sukces pozwoli mu wyczuć skazę Osnowy ciążącą na przedmiocie. Jeśli psionik uzyska trzy' lub więcej stopni sukcesu, natychmiastowo doświadcza jednej z opisanych powyżej wizji.

Na tropie

Po przesłuchaniu Guljiana lub przeszukaniu jego gabinetu gracze powinni dojść do bardzo istotnego wniosku: Lans wszedł w posiadanie artefaktu *xenos* spotykając się z „bladymi dziećmi" w pobliżu , - „koła, które zawodzi". Arystokrata ma na myśli Buźki, jeden z gangów Chłopców z Obłoków, którzy działają wokół baru o nazwie Wrzeszczące Koło w Głównym Kopcu (patrz strona 424). Złowrogie słowa Guljiana zapewniają kilka potencjalnych tropów.

Akolici mogą zechcieć potwierdzić słowa szaleńca, nim ruszą ich tropem, poprzez rozmowę ze służbą w posiadłości. Jedynie ochroniarz Sank Strenwell wie cokolwiek o interesach Guljiana z Buźkami Był ich świadkiem, choć więcej uwagi poświęcał na wypatrywanie niebezpieczeństw, niż obserwowanie wymiany. Zależnie od zachowania drużyny w posiadłości, jeśli Strenwell wciąż żyje, może chętnie odpowiedzieć na pytania Akolitów i zapewnić cenne informacje. Jest również w stanie rozpoznać czarną kulę jako artefakt zakupiony przez Guljiana od Buziek.

Bohaterowie mogą starać się odnaleźć „blade dzieci" lub „koło, które zawodzi". Będzie to o wiele łatwiejsze, jeśli poznają znaczenie tych określeń od Strenwella lub innymi sposobami. Akolici posiadający wiedzę o Desoleum lub doświadczenie w pracy na głównym poziomie kopca, będą w stanie połączyć wskazówkę z barem Wrzeszczące Koło bez potrzeby wykonywania jakichkolwiek testów. Inną możliwością jest wypytanie w' okolicy, lecz jest mało prawdopodobne, by arystokracja Szczytu znała bar w Głównym Kopcu; jeszcze mniej prawdopodobnym jest, by ktokolwiek z nich się do tego przyznał. Ten fakt sam w sobie może stanowić dla drużyny wskazówkę, iż powinni. przenieść poszukiwania na niższe poziomy miasta.

Kula stanowi bardzo istotną i niepokojącą Wskazówkę. Jeśli bohaterowie przyprą służbę Guljiana do muru, dowiedzą się, że pan domu wszedł w jej posiadanie około czterech miesięcy temu, co zgry wa się ze zmianami *w* jego zachowaniu. Guljian trzymał artefakt w gabinecie, w którym spędził większość z ostatnich, tygodni życia. Był bardzo zapobiegliwy w'obec kuli i surow'o karał służących, którzy
• się do niej zbliżyli.

Blade dzieci i koło

Po ujrzeniu pechowego losu Lansa Guljiana bohaterowie uzyskują kilka tropów, które pozwolą im odkryć źródło odpowiedzialnej za niego czarnej kuli. Prędzej czy później, śledztwo zaprowadzi ich w niższe zakątki Głównego Kopca i do baru Wrzeszczące Koło.

Miasto Desoleum

Główny Kopiec, zwany również Miastem Desoleum, stanowi dom dla większości znanych obywateli kopca. Wypełnia go widok, dźwięk i zapach przemysłu, bowiem jego powierzchnię niemal całkowicie przeznaczono na przedsiębiorstwa Konsorcjum i kilka aktywnych komercyjnie arystokratycznych rodów. Pomimo nieprzerwanego szumu kopcowych uzdatniaczy powietrza, jest tu zawsze pełno smogu. Podczas zmian szycht kładki i linie komunikacyjne pełne są wycieńczonych, patrzących mętnym wzrokiem robotników, nad głowami których zgrzytają magnetyczne kolejki mknące po zaniedbanych torowiskach. Odgłosy wydawane przez kopcowe układy podtrzymywania życia nakładają się na hałas maszyn manufaktorum, tworząc ciągłą kurtynę dźwięku. Ostre światło migotliwych lamp chemicznych i elektro-pochodni rzuca długie cienie, których tymczasowe oświetlenie zapewniają rozbłyski ognia z wylotów fabryk. Obywatele starają się pozostawać na głównych szlakach, odwracając wzrok od ciemnych zaułków i zakamarków.

Wrzeszczące Koło

Wrzeszczące Koło to bar mieszczący się w niższych partiach Głównego Kopca, który gości żołnierzy gangów, zabijaków oraz robotników fabrycznych lubujących się w nielegalnych rozrywkach lub pragnących zastrzyku podekscytowania w swej monotonnej egzystencji. Co istotne, lokal znajduje się na terytorium Buziek i zapewnia gangowi dogodne miejsce prowadzenia interesów Buźki to jeden z wielu gangów Chłopców z Obłoków (patrz strona 336), któiy stanowi łącznik między Czarnym Kartelem a zamożnymi nabywcami ze Szczytu. Arystokraci, którzy fantazjują o życiu na krawędzi, zabawiają się, robiąc interesy z Chłopcami, z którymi mają zresztą wiele wspólnego. Gangi z Obłoków, takie jak Buźki, chętnie podejmują się spotkań z osobami, wobec których wzdragają się arystokraci pragnący zachować szanowany wizerunek.

Bar to surowa, pozbawiona okien komnata, osadzona pośród rozrosłego ciągu połączonych struktur habitatu kopca. Do wnętrza dostać się można poprzez wspinaczkę po rozklekotanym rusztowaniu. Przerdzewiała drabina łączy dach lokalu z przebiegającą dwadzieścia metrów wyżej szeroką linią komunikacyjną.

Gdy Akolici wkroczą do Wrzeszczącego Koła, przeczytaj lub streść następujący ustęp:

Gdy wchodzicie do Wrzeszczącego Koła, wasze zmysły atakuje zaduch dymu lho i mrocznicy smród potu oraz głośna, bębniąca muzyka dobiegająca z blaszanego układu głosowego. W barze jest ciemno nawet w porównaniu do warunków na zewnątrz. Jedyne oświetlenie to kilka wątłych lumisfer i chemicznych światłoszyldów. Wewnątrz lokalu przesiaduje kilkanaście nieprzyjemnie wyglądających osób. Rzucają się wam w oczy zarówno odziani w skóry i wytatuowani żołnierze gangów, jak również odurzeni chemikaliami robotnicy rozglądający się wokół błędnym wzrokiem. Niewielu gości zadaje sobie trud, by na was spojrzeć. Za ladą stoi dobrze zbudowany mężczyzna, który poleruje szklanki brudną szmatą trzymaną w szponiastej, fatalnie utrzymanej bionicznej ręce. Przy stole po drugiej stronie sali siedzi grupa bogato odzianych zawadiaków, którzy zdają się całkowicie nie pasować do otoczenia. Głośno naśmiewają się z mężczyzny ubranego w robotniczy kombinezon, który wydaje się o coś ich błagać

Buźki

Przy drewnianym stole siedzi trzech (lub więcej, jeśli decyzję Mistrza Gry, w oparciu o wytyczne progów zagrożenia zawarte na stronie 382, zapewni to odpowiednie wyzwanie dla drużyny) członków Buziek, bezdusznie naśmiewając się z próśb robotnika manufaktorum, który nie jest w stanie spłacić swego długu. Najstarszy żołnierz gangu i przywódca grupy znany jest pod pseudonimem „Garbarz", choć jego prawdziwe imię to Eldric Havofast. Kilka chwil po nadejściu Akolitów, lub w momencie podjęcia przez graczy decyzji o podejściu do stołu, prawe kolano robotnika eksploduje chmurą krwi - Garbarz strzela do niego pod stołem. Mężczyzna pada na ziemię, wyjąc z bólu i kurczowo ściskając zmasakrowane kolano, podczas gdy Buźki dławią się ze śmiechu. Prócz kilku zaciekawionych spojrzeń, zajście nie powoduje u pozostałych gości baru żadnej reakcji. Jeśli Akolici nie zainterweniują, kolejny spośród Buziek podejdzie do robotnika, klęknie i dobędzie noża o wąskim ostrzu, którym zada kilkanaście szybkich ciosów w brzuch nieszczęśnika. Robotnik wykrwawi.się na śmierć w akompaniamencie śmiechu dopijających drinki Buziek, którzy następnie, opuszczą lokal, krzycząc do obsługi, by. uprzątnąć bałagan:

Rozwój wypadków zależy w dużej mierze od Akolitów. Członkowie Buziek, choć niebezpieczni, przeważnie skłonni s| do podjęcia dialogu. Na wszelkie groźby będę jednak reagować przemocą. Ich wyjściowe Usposobienie wynosi 40. Jako przywódca grupy, Garbarz podejmuje się większości rozmów, choć jego towarzysze mogą od czasu do czasu wtrącać coś do dyskusji - najczęściej nieprzyzwoite dowcipy Akolici o arystokratycznej Przeszłości mogą wykorzystać ją w kontaktach z Buźkami, gdyż traktują oni z góry wszystkie osoby niższego stanu. Zapewnia to premię +10 do wszelkich testów umiejętności służąqch interakcji. Członkowie gangu są bezwzględni, okrutni, a być może nawet szaleni. Wszystkie sprawy, zwłaszcza kwestie życia i śmierci, postrzegają w kategoriach gry i zabawy. Posiadają wesołe i kulturalne usposobienie, skrywające ich żądzę mordu. Akolitom powinno przyjść z trudem ocenianie zachowania Buziek, którzy nawet ważkie dyskusje o interesach traktują jak wyjątkowo zabawny kawał.

Jeśli bohaterowie podadzą się za potencjalnych nabywców artefaktów ,Yenos, członkowie Buziek z początku będą podejrzliwi. Pomyślny test blefu umożliwi nakłonienie ich do rozmowy o interesach. Nie będą chętni, by wyjawić swego dostawcę, lecz pomyślne testy umiejętności i sprawne odgrywanie ról pozwoli graczom uzyskać te informacje fortelem lub przymusem. Innym możliwym podejściem jest udawanie partnerów biznesowych dostawcy, rozczarowanych klientów lub nawet wysłanników potężnych arystokratycznych rodzin (być może nawet z rodu Havofast; groźba utraty dziedzictwa to mocny argument). Strategia tego rodzaju przyniesie najlepsze rezultaty, jeśli do tej pory Akolici prowadzili śledztwo w subtelny sposób. Jeśli drużyna działała jawnie, Mistrz Gry może wykonać test Subtelności, który i określi, czy dotychczasowe posunięcia nie wzbudziły podejrzeń Buziek. Jeśli test zakończy się porażką, Akolici będą wykonywać testy blefu i przekonywania z karą -20 (więcej informacji o Subtelności znaleźć można stronie 271).

Jeśli Akolici ujawnią swą prawdziwą tożsamość, członkowie gangu rzucą się do ucieczki, wywracając stoły i krzesła, gdyż nie pragną zatargu z Inkwizycją. Jeśli bohaterowie zaatakują lub mszą w pościg, Buźki dobędą własnego oręża i będą walczyć. W czasie ucieczki będą starać się rozdzielić, korzystając zarówno z głównych drzwi, jak i włazu prowadzącego na dach, który znajduje się na zapleczu barn. Scena pościgu na długiej, przerdzewiałej drabinie powinna być odpowiednio dramatyczna i trzymająca w napięciu. Im wyżej dotrą postacie, tym poważniejsze będą konsekwencje ewentualnego upadku. Za każdym razem, gdy postać wspinająca się po drabinie zostanie trafiona podczas rozpatrywania ataku, Mistrz Gty może zażądać wykonania Ambitnego (+0) testu Zręczności lub Siły, niezależnie od otrzymanych obrażeń. Porażka uniemożliwi postaci wykonanie więcej niż tylko jednej akcji zwykłej w kolejnej turze, ze względu na konieczność poprawienia chwytu. Trzy stopnie porażki skutkują całkowitą utratą równowagi i upadkiem na dach Wrzeszczącego Koła.

Ghoć pozostałym bywalcom baru nieobce są sceny przemocy, nie mają zamiaru wystawiać się na możliwość trafienia zabłąkanym wystrzałem laserowym. Jeśli sytuacja zakończy się strzelaniną, goście będą usiłowali uciec, potencjalnie wchodząc w drogę Akolitom. Mistrz Gry może to odzwierciedlić karą -10 do wszystkich akcji bojowych. MG może również zdecydować, iż ze względu na zamieszanie i wrzawę, ataki dystansowe kończące się czterokrotnym (lub większym) stopniem porażki zranią jedną z niezaangażowanych w walkę osób, co może pogłębić wnogość wobec bohaterów.

Korzystając z podstępu lub bezpośredniego przesłuchania, Akolici dowiedzą się, że dostawcą gangu jest mężczyzna zw'any Zax Holthane, który osadził swoją'bazę; operacyjną w- zaniedbanym obszarze znanym jako Trzy Ćwierci. Członkowie gangu znają to miejsce, więc mogą pokierować tam bohaterów.

Wrzeszczące Koło

Jeśli Akolici zabiję wszystkich zbirów, nim poznają tożsamość dostawcy, będą mieli pewien problem. Trupy przeważnie wyjawiają znacznie mniej informacji. Wspaniałomyślny Mistrz Gry może pozwolić graczom odnaleźć wskazówkę w formie skrawka papieru lub infoczytnika przy jednym z zabitych. W innym wypadku będą zmuszeni odnaleźć innych żołnierzy gangu i powtórzyć próbę. Jeśli barman wciąż żyje, będzie w stanie powiedzieć bohaterom, że za jakiś czas bar odwiedzi kolejna grupa Buziek.

Nieuczciwy handlarz

Trop tajemniczej kuli wiedzie ku handlarzowi zwanemu Zax Holthane. Aby się z nim spotkać, Akolici kierują się w stronę obszaru znajdującego się na granicy kopca, znanego jako Trzy Ćwierci. Zależnie od przedsięwziętej przez bohaterów strategii i ich szczęścia, ta sekcja przygody może okazać się obfita w sceny walki. Holthane i jego ludzie dobrze znają wszystkie zakątki Trzech Ćwierci, co zapewnia im przewagę podczas ewentualnej konfrontacji.

Trzy Ćwierci

Trzy Ćwierci to nieformalna nazwa nieoznakowanego obszaru porzu-, conych, rozpadających się habitatów, zapomnianych komnat oraz korytarzy i ścieżek o niepewnej konstrukcji. Struktury łączą grożące zawaleniem kładki, zapieczętowane włazy i tunele z przerdzewiałego metalu. Choć znajdują się wiele poziomów powyżej szeroko uznawanej granicy, Trzy Ćwierci to w pewnym sensie przedłużenie podkopca. Sankcjonici nie patrolują tego obszaru, a uczciwi obywatele przeważnie nie mają powodów, by go odwiedzać. Kilometry zapuszczonych korytarzy stanowią dom dla oszalałych wyrzutków i zbiegłych banitów; pełne są również gniazd niebezpiecznych szkodników Wielu przestępców traktuje Trzy Ćwierci jako neutralny grunt do prowadzenia interesów Od czasu do czasu jedno z ugrupowań podejmuje próbę włączenia obszaru do swojego terytorium, co skutkuje brutalnymi wojnami gangów

Zax Holthane zaszył się w tym miejscu na czas prowadzenia interesów w Desoleum. Teren kilku komnat i habi-komórek wypoczynkowych przekształcił w miejsce pobytu dla siebie i swoich ludzi. Częścią jego terytorium jest pradawne i rozsypujące się manufaktorum, wykorzystywane ; przez Holthane'a jako magazyn nielegalnych towarów, którymi handluje. Wszystkie rzucające się w oczy' wejścia zostały' zabezpieczone Wrzeszczami (patrz strona 177), aby Holthane nie został zaskoczony przez intruzów Urządzenia są bardzo dobrze ukryte, zauważenie ich wymaga czterech stopni sukcesu w Trudnym teście spostrzegawczości.

Rozwój wypadków zależy od przyjętej przez Akolitów strategii. Mogą postarać się zaaranżować spotkanie, wkraść się do środka lub wedrzeć do bazy w akompaniamencie huku karabinów automatycznych. Holthane posiada w sumie dwunastu ludzi: najemników' i profesjonalnych przestępców: Niektórzy z nich sami są pomniejszymi handlarzami Czarnego Kartelu. Frontalny atak powinien być dla Akolitów ekstremalnie trudnym wydaniem. Liczbę przeciwników' można wfięc zwiększyć w' przypadku drużyn wyspecjalizowanych w walce.

Manufaktorum

:. Opuszczone manufaktorum sprawia wrażenie, jakby miało lada mo- ■ffient runąć. Mnogość różnorodnych, przerdzewiałych maszyn i elejjmentów wyposażenia, w połączeniu z brakiem oświetlenia, tw'orzy swoisty labirynt. Przechowywane są tu skrzynie, kufry i szafki wypełnione różnorakimi towarami handlowymi. Najbardziej wartościowe i nielegalne towary ukryte są pod żelaznymi kratami w' podłodze oraz wewnątrz przerdzewiałych maszyn. Wiele pojemników jest pustych, lecz wyglądają naniedawmo używane. Akolici przeszukujący pomieszczenie odnajdą dawLi mrocznicy lub innych narkotyków, podrobione dzieła sztuki oraz niewielkie rzeźby obcego pochodzenia. Te ostatnie, choć niepokojące, nie stanowią bezpośredniego zagrożenia. Akolici, którym powiedzie się Ambitny (+0) test spostrzegawczości, odkiyją niewielkie pudełko z czarnego metalu, ukryte pod jedną z kratek w' podłodze. Wewnątrz znajduje się zmumifikowana dłoń obcego 0 trzech szponiastych palcach. Tego typu kuriozum nie ma żadnej wartości dla przestępców i członków gangów, toteż stanowi ogniw'o łączące Zaksa Holthane'a z Czarnym Kartelem oraz handlem z rozpustnymi arystokratami pokroju Lansa Guljiana. Jeśli któryś z Akolitów nosi ze sobą czarną kulę z gabinetu Guljiana, dłoń obcego nieznacznie drży w pobliżu artefaktu (w promieniu około pół metra).

O ile potyczka z Akolitami nie odciągnie ich od wyznaczonych stanowisk, wewnątrz manufaktorum zawsze znajduje się od trzech do pięciu ludzi. Patrolują zarówno salę, jak i wątłe, podwieszane kładki krzyżujące się nad nią. W kilku miejscach rozmieszczono przenośne lampy. Martwa maszyneria wypełniająca pomieszczenie rzuca ostre 1 niepokojące cienie.

Przestrzeń manufaktorum zapewnia sporo osłony podczas starcia, lecz może również okazać się niebezpieczna. Skorodowane kładki mogą się zapaść, przerdzewiałe maszyny runąć, a zabłąkane wystrzały trafiające lampy pozbawią walczących oświetlenia. Podczas walki Mistrz Gry może zastosować poniższe efekty. Zachęca się również do obmyślenia innych wydarzeń wpływających na starcie.

- Jeśli postać strzelająca do celu znajdującego się na kładce uzyska dublet w' pomyślnym teście ataku, kładka ulega uszkodzeniu. Jej długi na trzy metry fragment zostaje zerwany, a cel ataku spada cztery mety w dół na posadzkę lub do wnętrza jednej z otwartych maszyn.
- Jeden z zaśniedziałych zbiorników wciąż wypełniony jest prometium. Pomimo (a może z powodu) wielu lat zaniedbania, środek jest wysoce niestabilny Jeśli postać ukryje się za zbiornikiem, trafienia z broni zadającej obrażenia od energii, które przebiją wartość zasłony' podpalą prometium i spowodują eksplozję. Wszystkie postacie w' promieniu czterech metrów otrzymują 2kl0 obrażeń, wobec których należy zastosować cechę specjalną Zapalająca. Decyzją Mistrza Gry, eksplozja może spowodować również zerwanie kładki lub podpalenie innych znajdujących się w pobliżu środków' chemicznych.
- Pierwsza postać, która uzyska trzy stopnie porażki w teście Umiejętności Strzeleckich, trafia skrzynię lub szafkę zawierającą plugawy' relikt *xenos,* który skupia negatywne emocje walczących. Aby określić skutek wyzwolenia psionicznej energii, należy' wykonać rzut w Tabeli 6-2: Zjawiska Psioniczne na stronie 196, dodając +5 za każdą minioną rundę walki. Na potrzeby rozpatrywania zjawiska strzelają' liczony jest jako inicjujący je psionik. Następnie artefakt rozpada się w' pył.

Dodatkowe wskazówki

Do wnelu skrzyń przymocowano etykiety' i dokumenty przewozowe podbite pieczęcią Kapitanatu Portu Gyre. Jeśli któryś z graczy zadeklaruje, że jego Akolita uważnie rozgląda się po pomieszczeniu, zauważy ten fakt bez potrzeby wykonywania jakiegokolwiek testu.

Strzelnica

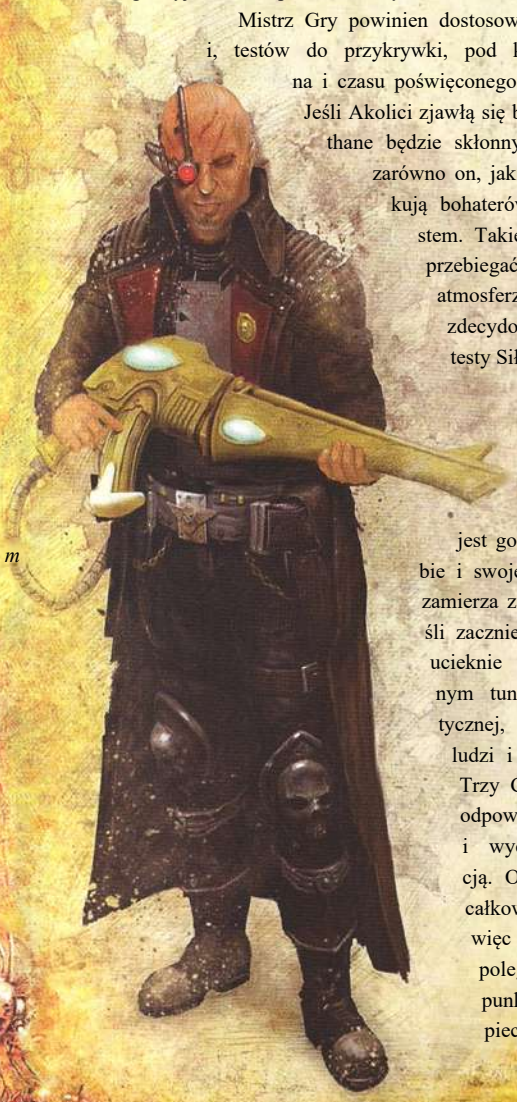
Ludzie Holthane'a przemienili jeden z komarzy w' strzelnicę. Prastare posągi z minionych wieków Desoleum ustawńono pod ścianą przejścia. Liczne ślady po kulach czynią rzeźby praktycznie nierozpoznawalnymi. Posadzka pokryta jest częściami posągów' i dywanem kamiennego pyłu. Nieopodal wejścia znajduje się stojak na broń, a na nim dw'a karabiny automatyczne, karabin snajperski oraz strzelba, . Szafka z amunicją zawiera dw'a magazynki do każdej z broni.

Wyraźnie widać, skąd celują strzelcy Ich ciężkie buty zarysowały posadzkę na skutek siły odrzutu broni. Przyjrzenie się śladom z bliska i pomyślny Wymagający (-10) test spostrzegawczości pozwolą odkryć pośród zarysowali przypalony osad. Akolita, który posiada zdolność znajomości (Adeptus Mechanicus, Kapitanowie linii handlowych lub Marynarka Imperialna) lub powiązania i historię na odpowiednim tle, może podjąć się Ambitnego (+0) testu spostrzegawczości. Sukces pozwoli stwierdzić, że osad nie pochodzi z wystrzałów broni, a od przypalenia silnikami manewrowymi poruszającego się wewnątrz orbity wahadłowca.

SPOTKANIE Z HANDLARZEM

Okoliczności spotkania Akolitów z Zaksem Holthanem będą zależały od ich dotychczasowych poczynań. Holthane to entuzjastyczny handlarz, zawsze chętny do spotkań z potencjalnymi nabywcami lub dostawcami. Jeśli jednak za bohaterów nikt nie poręczy, do spotkania podejdzie z dużą dozą podejrzliwości, a jego ludzie będą gotowi na konfrontację. Podczas ustalania szczegółów Holthane będzie nalegał, by miejscem spotkania stała się rozległa komnata mieszcząca się w Trzech Ćwierciach, oddalona o kilometr od granicy jego własnego terytorium. Układ pomieszczenia umożliwi jego ludziom sprawne ukrycie się, by byli gotowi zaatakować Akolitów, jeśli negocjacje przybiorą zły obrót.

Jeśli Akolici działają pod odpowiednią przykrywką, mogą spróbować pozyskać potrzebne im informacje podczas negocjacji z Zaksem. Jego wyjściowe Usposobienie wynosi 35, a Osobowość jest butna.



Mistrz Gry powinien dostosować stopnie trudności i, testów do przykrywki, pod którą działa drużyna i czasu poświęconego na jej opracowanie. Jeśli Akolici zjawią się bez zapowiedzi, Holthane będzie skłonny do rozmowy, lecz zarówno on, jak i jego ludzie zaatakują bohaterów pod byle pretekstem. Takie spotkanie powinno przebiegać w bardzo napiętej atmosferze. MG może nawet zdecydować, by wykonywać testy Siły Woli najemników, • ? by sprawdzić, czy nie stracą zimnej krwi i nie A otworzą ognia. Holthane jest gotowy, by bronić siebie i swojego towaru, lecz nie zamierza za niego umierać. Jeśli zacznie przegrywać starcie, ucieknie starym i nieużywanym tunelem kolei magnetycznej, porzucając swoich ludzi i towar. Pogoń przez Trzy Ćwierci powinna być odpowiednio dramatyczną i wyczerpującą sekwencją. Otoczenie jest niemal całkowicie nieoświetlone, więc Akolici będą musieli polegać na własnym ekwipunku. Innymi niebezpieczeństwami są wilcze doby walące się przejścia i przeczesujący okolicę żołnierze gangów. Celem ucieczki handlarza jest port kosmiczny Gyre. Holthane zamierza ograniczyć straty i opuścić planetę. Nawet jeśli ucieknie Akolitom, będą w stanie wytropić go za pomocą pomyślnych testów przetrwania lub innych stosownych umiejętności. To, czy Holthane wciąż będzie na terenie portu kosmicznego, zależy od czynników opóźniających bohaterów podczas pogoni.

Jeśli Zaks Holthane zostanie pochwytycony przez Akolitów, okaże się on nieskory do odpowriedzi na ich pytania. W takiej sytuacji jego Usposobienie spadnie do 15, a Osobowość zmieni się w uległą. Doskonale zdaje sobie sprawę, że karą za jego zbrodnie jest śmierć lub nawet gorszy los, wdęc nie wddzi potrzeby podejmowania współpracy Zakończony sukcesem Zwtyczajny (+10) test zastraszania pozwoli jednak pozyskać pewne informacje. Akolici poznać następujące fakty:

- Holthane otrzymuje przesyłki z kontrabandą z portu kosmicznego Gyre.
- Zbliża się zaplanowany czas kolejnej dostawy, a jej zawartość ma być bardzo znacząca. Mistrz Gry powinien dostosować czas transportu do rytmu prowadzonej przygody, powinien on jednak zmuszać Akolitów do pośpiechu.

Jeśli bohaterowie osiągną cztery lub więcej stopni sukcesu w odpowiednim teście, MG może im również wyjawić, iż Holthane posiada układ z jednym z pracowników Kapitanatu Portu Gym, w lamach którego otrzymuje sfałszowane dokumenty opisujące charakter i zawartość odbieranych przesyłek (patrz strona 429). Mistrz Gry powinien jednak pamiętać, że ujawnienie imienia pracownika portowego na tym etapie może skutkować znacznym uproszczeniem i skróceniem Części II tej przygody.

Choć Holthane nie jest skory do wyjawienia tożsamości swoich dostawców, sprawne przesłuchanie lub zastosowanie mocy psionicznych pozwolą pozyskać informacje na ich temat. Odkicyię oraz rozprawienie się z dostawcami i partnerami biznesowymi handlarza wykracza poza ramy niniejszej przygody, lecz zawarcie imion i stosownych informacji na tym etapie to doskonała zapowiedź kolejnych przygód. W sekcji Podsumowanie i nagrody na stronie 435 zawarto sugestie kontynuowania wątków z przygody Mroczne żądze.

BIURO HOLTHANE'A

Holthane przekształcił jedną z habi-kwater w prywatne biuro i archiwum zwierające dokumenty dotyczące jego interesów. Pomieszczenia pilnuje serwitor bojowy (patrz strona 396), gotowy zaatakować każdego, kto nie wypowie odpowiedniego hasła pacyfikacyjnego. Wewnątrz biura znajduje się stos papierów i kilka infoczytników ułożonych na starym i zużyrtym biurku oraz zaśniedziała szafka na dokumenty. Pośród prastarych, kruchych pergaminów poprzedzających przybycie Zaksa, w biurze znaleźć można przedawnione listy załadunkowe, notatki z imionami i adresami oraz odręcznie zapisane listy, zakodowane prymitywnym szyfrem. Górna szuflada biurka zawiera paczkę lho szlugów, nabity pistolet samopowtarzalny oraz trzy naboje do strzelby.

Dokumentacja zawiera szczegóły lądowań przynajmniej pół) tuzina transportowców na różnych stanowiskach portu Gyre oraz): imiona kilkunastu arystokratów i kupców, wliczając Lansa Guljiana.' Analiza dokumentów to dobra sposobność na zawarcie zapowiedzi własnych przygód kontynuujących wątki Mrocznych żądz (patrz sekcja Kolejne przygody na stronie 436). Jeśli Holthane nie został schwytany żywcem, Mistrz Gry może umieścić w biurze infoczytniki, notatki i listy zawierające informacje, które handlarz wyjawiłby ; podczas przesłuchania.

Część II: Pod błękitem nieboskłonu

Pewnie, możemy ci trochę wyciąć. Łajba ląduje jutro, załoga jest nasza. Ile chcesz ton?.

- Weila Lio, kapitan portu, lodowisko 47-Gamma

Wskazówki zebrane przez Akolitów w Części I poprowadzą ich do Portu Gyre, olbrzymiej przystani kosmicznej zapewniającej byt Desoleum i innym kopcom. W porcie dzieje się źle. Podobnie, jak walące się magazyny i sczerniałe, popękane plastalowe grodzie świadczą o zaniedbaniu wyposażenia portu, tak zastępy skrybów i urzędników doglądających jego funkcjonowania przeżarte są demoralizacją. Łapówkom i załatwianym pokątnie układom „płynnego" funkcjonowania portu nie ma końca. W tej części przygody Akolici podążają tropem wskazówek aż do osoby Prefekta Gaiusa Antesherna, który przyjmował łapówki od Zaksa Holthane'a i fałszował dokumenty rozładunkowe wahadłowców. Dalsze śledztwo wykaże, że istnieje również inny, nieznany osobnik (Somnius Halbrel), który również płacił za ingerencję W dokumenty konkretnego transportowca, który niebawem ma lądować w porcie. Na tym etapie śledztwo zmienia się w wyścig z czasem, którego celem jest powstrzymanie lub przechwycenie ładunku, który, choć bez wątpienia nielegalny, okaże się znacznie gorszy, niż cokolwiek, czego Akolici mogą się spodziewać.

Zwiedzanie portu

Port Gyre aktywny jest o każdej porze dnia i nocy. Gdy słońce Desoleum opuszcza nieboskłon, potężne lampy zamontowane na wieżach oświetlają płyty lądowisk. Nieprzerwany blask świateł ostrzegawczych, migaczy pojazdów i rozbłysku silników' rozświetla okolicę, rzucając drżące, surowe cienie. Poniżej najwyższych lądowisk istnieją jednak zakamarki i na wpół ukryte kładki, które spowija ciągły mrok. Podziemne kondygnacje są tym ciemniejsze, im głębiej wnikają pod powierzchnię zabudowań. Prastare lumisfery, w połączeniu z przerwami w dostawie elektryczności, sprawiają, że w niektórych korytarzach panuje absolutna ciemność.

Podróż do portu

Akolici mają kilka możliwości na dostanie się na teren portu. Każda z opcji wiąże się z innymi korzyściami i niebezpieczeństwami. Najbardziej bezpośrednią metodą jest przyjechanie koleją magnetyczną lub prywatnym pojazdem pod jedną z głównych bram i przejście stosownej odprawy (patrz akapit Punkty kontrolne na tej stronie). Przejście przez punkt kontrolny z podaniem faktycznej tożsamości skutkuje redukcją Subtelności o lk5-l.

Inną opcją jest przekradnięcie się jednym z wielu tuneli załadunkowych łączących niższe poziomy lądowiska z kopcem. Będzie to ryzykowne, gdyż korzystanie z aktywnych tuneli może skutkować spotkaniem ze strażnikami lub Sankcjonitami, a przejście którymś z wyłączonych z użytku tuneli może doprowadzić do jeszcze groźniejszych (konfrontacji (patrz ustęp Głębokie tunele na stronie 434).

Najważnie|sze miejsca

Port Gyre jest olbrzymi, przeczesywanie go mogłoby zająć Akolitom całe dnie. Poniżej zawarto kilka najistotniejszych lokacji, które bohate- . rowie mogą odwiedzić.

Punkty kontrolne

Garnizon Sankcjonitów' utrzymuje punkt kontrolny przy każdym z wejść do portu łączących go z Głównym Kopcem. Zatrzymują i przepytują wszystkich, którzy się przez nie przewijają, wyszukując osoby próbujące uciec swoim przysięgom. Dla obywateli kopca próba ucieczki wiąże się z fałszowaniem trybu przysiąg, by wskazywał koniec zobowiązań (co zdarza się niezmiernie rzadko) lub wykazanie, iż obowiązki wobec władcy wymagają od nich podróży na inną planetę. Osoby odwiedzające Kopiec Desoleum podlegają natomiast rejestracji podczas opuszczania portu. W przeciwnym razie ich powrót mógłby wzbudzić podejrzenia Sankcjonitów, którzy uznaliby ich za obywateli łamiących przysięgi. Taka sytuacja w najlepszym wypadku skutkuje niedogodnościami i opóźnieniem podróży, w najgorszym - aresztem lub egzekucją.

W razie potrzeby, Mistrz Gry może opisać inne osoby, które przechodzą przez punkt kontrolny w tym samym czasie, co Akolici, korzystając z charakterystyk Bohaterów Niezależnych wyznaczonych w Rozdziale XII: Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy. Wśród opisywanych postaci może pojawić się również Somnius Halbrel, przedstawiony jako niewyróżniający się Tech-Kapłan podróżujący wraz ze swoją świtą. Pozwoli to subtelnie wprowadzić go do fabuły.

Lądowiska

Płyty lądowisk różnych rozmiarów zajmują większość powierzchni Portu Gyre. Umiejscowiono je na różnych wysokościach. Wiele z platform znajduje się w' prywatnych rękach członków Konsorcjum. Te lądowiska są utrzymane w dość dobrym stanie i nierzadko udekorowane są rzeźbami i ozdobnymi łukami wejściowymi. Nawet żurawie załadunkowe przyozdobione są wizerunkami mitycznych stworów, lwów i innych symboli siły Inne lądowiska mają wyłącznie praktyczną funkcję; pokryte są gromadzonym przez dekady bmdem i przez wieki przypalane płomieniem orbitalnych silników manewrowych. Pomiędzy płytami lądowisk, na poziomie gruntu lub wzniesione na zbrojonych wspornikach, porozrzucane są niewielkie budynki biurowe, w których pracują reprezentanci Konsorcjum, różnych rodów kupieckich i koncernów handlowych. Inne budowle mieszczą tawerny i kasyna, w których wolny czas spędzają pracownicy portu i załogi goszczących w nim okrętów Wiele z tych miejsc posiada zaplecza, na których kwitnie handel„zagubionym" lub „nadmiarowym" ładunkiem.

Dostęp do platform przeważnie zapewniają szerokie schody, a czasem również drabiny i windy towarowe, które przenoszą ładunek do tuneli pod portem. Niektóre z największych lądowisk posiadają bezpośredni dostęp do kolei magnetycznej i próżniowego metra, wiodących do kopca Desoleum lub w głąb pustkowi.

Tunele załadunkowe

Pod Portem Gyre rozciągają się i krzyżują kilometry tuneli załadanA kowych. Niewielu zdaje sobie sprawę, jak głęboko sięgają. Niektóre znajdują się na równi z pradawną konstrukcją podtrzymującą lądowiska, a inne być może nawet głębiej, pod powierzchnią planety Jedynie robotnicy, którzy trudnią się załadunkiem i rozładunkiem są na .tyle wykwalifikowani, by sprawmie poruszać się po nawet najpłytszych tunelach. Jednak nawet oni nie ważą się zapuścić zbyt głęboko (patrz sekcja Głębokie tunele na stronie 434).

Magazyny

Jedynie członkowie Konsorcjum oraz najbogatsi i najbardziej wpływowi kupcy posiadają przestrzeń magazynową na terenie portu. Inni obywatele zmuszeni są jak najszybciej przetransportować swoje towary do kopca. Wielu magazynów pilnują serwitorzy bojowi i prywatni żołnierze ochrony Budynków^ należących do Konsorcjum dodatkowo strzegą regularne patrole Sankcjonitów. Niektóre składnice to wolnostojące budowie, wiele z nich wkomponowano jednak w konstrukcję

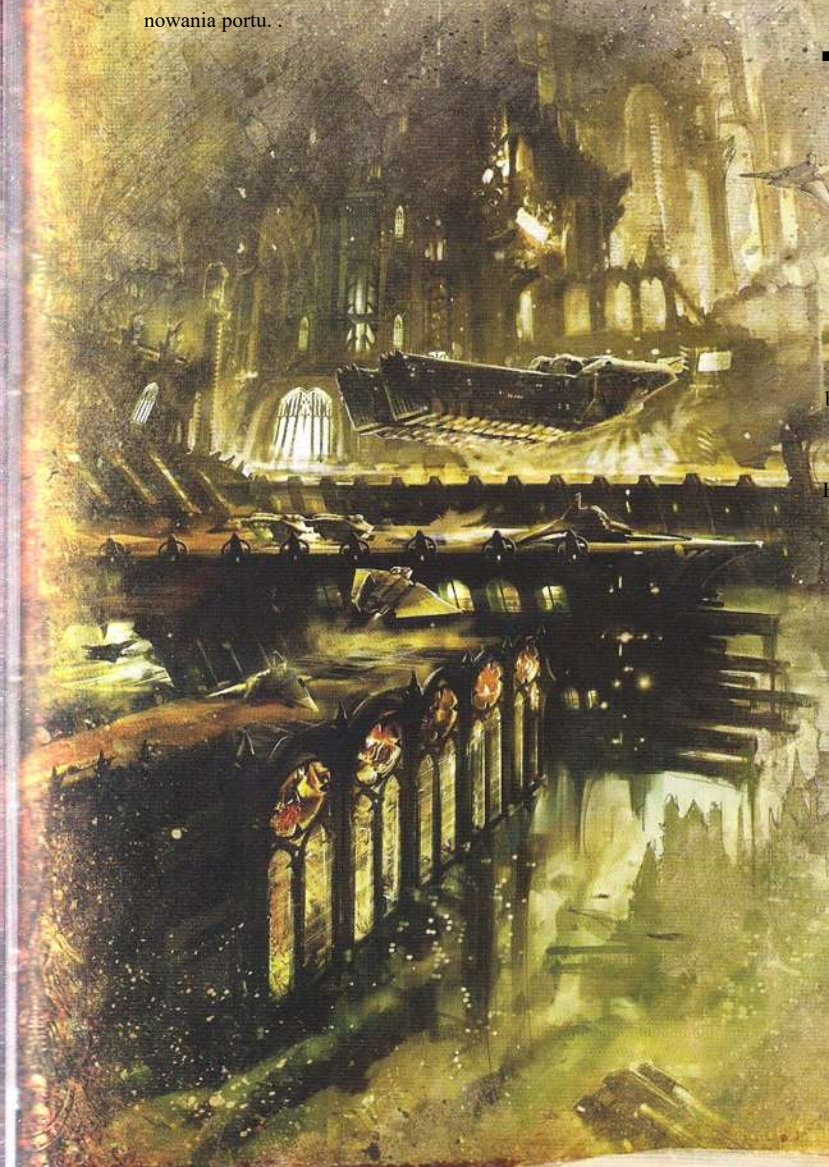
lądowisk - wzmocnione ściany magazynów stanowią podporę ich płyt. We wnętrzu składnic robotnicy muszą znosić wstrząsy powodowane lądowaniem transportowców, co prowadzi do częstych wypadków

Posterunek połowy 686-Delta

Adeptus Arbites utrzymują niewielki posterunek nieopodal granicy portu, wyposażony w małą flotę orbitalnych pojazdów przeznaczonych do przeszukiwania okrętów stacjonujących na orbicie. Pod przywództwem Prokuratora Seiglana, Arbitratorzy z 686-Delta to, co do jednego, prawi i lojalni funkcjonariusze. Olbrzymia skala towarów i ludzi przewijających się przez Gyre uniemożliwia im jednak kontrolowanie całego mchu w porcie, są więc wspierani przez Kapitanat i Sankcjonitów W praktyce korupcja przesiąkająca portowych oficjeli i *Admkistratum* znacznie ogranicza możliwości działania *Adeptus Arbites.* Na każdego schwytanego zbrodniarza czy nieuczciwego kapitana, tuzin przemytników i nierejestrowanych podróżników' przemyka im przez palce.

Biuro Kapitanatu Portowego

Umiejscowiony w centrum portu budynek Aktoriatu Portu Gyre to, przynajmniej w' teorii, archiwum kompletnych i precyzyjnych zapisków wszelkiego ruchu w' porcie, od przylotów skromnych pielgrzymów po wizyty' imponujących wolnych kupcowe Biuro inożna rozpoznać z oddali, gdyż jest najwyższym budynkiem w porciu.Monumentalna budowla z ciemnego żelbetuyi plastali mieści niczkzone flfe j tysiące skrybówy referentów i oficjeli których jadaniem jest doglądanie wszelkich aspektów funkcjonowania portu. .



Opcjonalne wydarzenie: Pielgrzymi

Poniższe opcjonalne spotkanie można wprowadzić w dowolnym momencie eksploracji Portu Gyre, choć dobrym rozwiązaniem jest przedstawienie go bohaterom zaraz po dotarciu na miejsce. Gdy przekrocz| bramy lub będą wędrować krętymi dolinami ze stali, drogę zagrodzi im wielka tłuszcza pielgrzymów (patrz strona 388), przybyłych niedawno, by odwiedzić jedno z wielu świętych miejsc na Desoleum. Wiwatująca ciżba nie zważa nawet w najmniejszym stopniu na powodowany zator w przejściu. Pielgrzymi podziwiają otoczenie, czytają na głos święte teksty i zadają kary swym poznaczonym bliznami cielesnym powłokom. Większość nosi workowate szaty, poruszają się boso lub w sandałach stworzonych z owiniętych wokół stóp rzemieni. Dla wielu dotarcie tak daleko wymagało poświęcenia wszystkich zaskórniaków, inni rozmyślnie wyrzekli się dóbr materialnych podczas świętej wędrówki. Niektórzy dumnie noszą ślady samobiczowania lub przyszyte do skóry pergaminy modlitewne.

Jeśli któryś z Akolitów jest rozpoznawalny jako członek Eklezjarchatu (a wystarczy samo noszenie dużego imperialnego orła lub innych symboli religijnych w widocznym miejscu), mijani pielgrzymi będą padać na kolana i błagać bohatera o pobłogosławienie, chwytając szat i potencjalnie opóźniając drużynę. Sytuacja może okazać się pomniejszą niedogodnością lub poważnym problemem, zależnie od aktualnego celu Akolitów i potrzeb fabuły: Jeśli Mistrz Gry zapragnie podkreślić wagę tego wydarzenia, może postawić pielgrzymów na drodze/drużyny spieszącej, by przechwycić transporter przemytników. Zależnie od reakcji na pielgrzymów, zdarzenie może mieć diugofalo- ■ we konsekwencje. Przykładowo, jeśli Akolici ulegną i udzielą błogosławieństwa","ich Subtelność może spaść o lk5.

Służby pod lupą

Na skutek • przesłuchania Zaksa Holthane'a lub śledztwa na terenie portu, uwagę Akolitów powinna zwrócić korupcja wewnątrz Biura Kapitanatu Portu Gyre, które zrzesza przedstawicieli władz planetarnych, prywatnych pracowników Konsorcjum oraz względnie niewielką -delegację *Adeptus Administratum.* Instytucja *Administrd-tum* zajmuje się głównie archiwizowaniem dokumentów dostarb-; c/anych przez inne organizacje, nie przykłada wielkiej wagi do weryfikacji ich "zawartości. Z tego względu, jej pracownicy ‹‹*'; posiadają dość mgliste pojęcie o interesach prowadzonych HgK-.'. 1 wewnątrz portu. Niektórzy spośród *Lexmecbanic* i innych adeptów permanentnie związanych ze swoim miejscem pracy nigdy nawet nie widzieli nic poza murami Bazyliki Administracyjnej, mieszczącej się nieopodal Biura Kapitanatu Portowego.

Prefekt Gaius Anteshern

Niektórzy spośród urzędników są faktycznie nieświadomi otaczającej ich korupcji, inni akceptują ją jako zwyczajny element funkcjonowania portu. Karygodne niedopatrzenia i przestępcza działalność przedstawicieli Kapitanatu są liczne i rozlegle, lecz uwaga Akolitów powinna skupić się na Prefekcie imieniem Gaius Anteshern. ZaróWno. Zax Holthane, jak i Somnius Halbrel wręczali mu łapówki w zamian za fałszowanie dokumentów lądowań i ukrycie miejsca pochodzenia wahadtowca klasy Arvus oznaczonego jako 341 Beta-Błękit, który został zaksięgowany jako powiązany z kilkoma różnymi okrętami towarowymi. Gdyby ktokolwiek przeanalizował i porównał zapiski, bez trudu odkryłby nieścisłości.

Zważywszy jednak na olbrzymią liczbę transportowców nieprzerwanie lądujących w porcie Gyre, gdy wyszłoby to na jaw, Anteshern zapewne dawno by już nie żył. Gaius jest beznadziejnie uzależniony od mrocznia, której wyjątkowo smakowity gatunek dostarcza mu Holthane. Jeśli Akolici działają pod przykrywką, zaoferowanie Prefektowi narkotyku poskutkuje premią +10 do testów blefu i przekonywania. Jest on również skory do przyjęcia odpowiednio wysokiego stosu sztonów z Desoleum. Jego wyjściowe Usposobienie wynosi 30, a jego Osobowość jest uległa. Aby odzwierciedlić jego postać, należy wykorzystać parametry skryby ze strony 439

Jeśli Akolici wyjątkowo sprawnie poradzili sobie podczas konfrontacji z Zaksem Holthanem, mogą nawet znać imię Anteshema jeszcze zanim dotrą do portu. Bardziej prawdopodobne jest jednak, że kierując swą uwagę na Biuro Kapitanatu, wiedzą lub jedynie podejrzewają o wiarołomność jednego lub grupę skrybów Wielu spośród pracowników Kapitanatu ma coś do ukrycia, jak choćby przyjmowanie niewielkich łapówek lub odprowadzanie portowych opłat do własnych kieszeni. Nawet ci, którzy nie są bezpośrednio winni, od dawna zdają sobie sprawę z wszechobecnej korupcji i obawiają się oskarżeń o bierny współudział. Z tego względu, wszyscy pracownicy portu posiadają początkowe Usposobienie równe 30 i bardzo niechętnie podejmują rozmowy o łapówkarstwie i fałszowanych dokumentach. Tego rodzaju pytania wiążą się z karą -10 do testów umiejętności związanych z interakcją. Próby oszustwa ze strony urzędników mogą zwrócić uwagę Akolitów, a nawet rzucić cień podejrzenia na osoby niezwiązane bezpośrednio z istotą ich śledztwa. Dwie najlepsze strategie na dotarcie do Anteherna to wzbudzenie w rozmówcach strachu przed Inkwizycją i Imperatorem, oraz podanie się za wpływowych kupców, oficerów okrętowych lub nawet załogę wolnego kupca, pragnących nabić kabzę skłonnemu do pomocy skrybie. W przypadku drugiej strategii, drużyna może zdecydować, by kontynuować pracę pod przykrywką po spotkaniu z Prefektem. Jeśli ich Subtelność będzie odpowiednio wysoka, być może nawet przenikną do świty Halbrela, gdy już poznają arcyhereteka.

Holthane ostatni raz korzystał z wahadłowca ponad pięć miesięcy temu, lecz niedawno z Anteshernem skontaktował się zakapturzony nieznajomy, odziany w karmazynowe szaty i wyposażony w bionikę zdradzającą go jako Tech-Kapłana. Oferował pieniądze w zamian za zatuszowanie informacji o pochodzeniu transportowca. Kolejne lądowanie pojazdu zaplanowano bieżącego dnia. Czas Akolitów na przygotowanie będzie zależny od tego, jak dobrze do tej pory radzili sobie podczas śledztwa oraz od decyzji Mistrz Gry, który powinien dostosować termin przylotu do dynamiki prowadzonej przygody Najprawdopodobniej drużyna będzie miała bardzo mało czasu, choć MG może dać graczom więcej możliwości przygotowania, jeśli do tej pory działali sprawnie. Anteshern nie zna ładunku transportowca, choć zdaje sobie sprawę, że musi on przewozić towar zakazany, reglamentowany lub, w najlepszym wypadku, wysoce oclony Prefekt dobrze wie, że imperialny wymiar sprawiedliwości nie będzie dla niego litościwy; jeśli zostanie przyparty do muru, instynktownym priorytetem stanie się dla niego własne przetrwanie. Siłą rzeczy, jedyne informacje, które może zaoferować Akolitom, to zaplanowany czas lądowania wahadłowca oraz fakt, że jego prawdziwe miejsce wylotu znajduje się wewnątrz układu planetarnego, a 'sfałszowane dokumenty wyznaczają, iż za każdym razem przybywał z innym podróżującym przez Osnowę okrętem. Z tego względu Anteshem nie potrafi stwierdzić, skąd przewożone towary - czymkolwiek by nie byty - znalazły się wewnątrz układu.

Jeśli Anteshern zacznie podejrzewać, że odkryto jego grzechy, będzie starał się uciec, najlepiej jeszcze zanim Akolici wkroczą do jego siedziby. Kiedy drużyna dotrze do Biura Kapitanatu Portowego, Mistrz Gry powinien wykonać test Subtelności. Porażka będzie oznaczała, iż Anteshern uświadomił sobie, że bohaterowie go szukają i w napięciu wyczekuje ich nadejścia. Opuści biuro przez okopcone sadzą okno, a jego planem będzie przejście około dziesięciu metrów po gzymsie, zejście po drabinie obsługi technicznej do strefy załadunkowej przyległej do budynku urzędowego, a następnie ucieczka w głąb tuneli.

Jeśli Akolici pozwolą uciec Prefektowi, mogą skończyć błądząc pośród tuneli lub pomiędzy lądowiskami. W takiej sytuacji Mistrz Gry może zadecydować, by przypadkiem natrafili na transporter 341 Beta-Błękit, zaraz przed jego lądowaniem lub po ucieczce Opętanego (patrz ustęp Przesyłka poniżej lub Piekielny ładunek na stronie 432).

Widoki i dźwięki portu

Port Gyre nigdy nie cichnie, a nieprzerwany ruch pojazdów orbitalnych skutkuje wszechogarniającą mgłą spalin i smogu, która wisi nisko nad zabudowaniami, utrzymując port w ciągłym mroku. Przeraźliwy warkot silników zagłusza krzyki robotników, a nawet wspierane wszczepami głosy nadzorców. Pośród pracowników i stałych bywalców powszechne są więc wszczepy usprawniające zmysł słuchu. Wielu robotników używa aparatów oddechowych, a pracownikami, którzy są ich pozbawieni wstrząsają częste napady kaszlu, kończące się wypluwaniem czarnej, oleistej flegmy. Smród palonego prometium jest wszechobecny. Port jest domem dla oszałamiającej liczby serwitorów wszelkiego rodzaju, od zamontowanych na stałe operatorów żurawi załadunkowych po automaty konserwacyjne wspinające się po ścianach budynków na pajęczych odnóżach. Wymachujący kadzielnicami Tech-Kapłani prowadzą procesje, adeptów przez kręte ścieżki, a grupki marynarzy na przepustkach zaczepiają przechodniów, szukając zwady. Żebracy i porzuceni członkowie załogi błagają o pomoc, podczas gdy surowi Sankcjonici patrolują najruchliwsze obszary, wypatrując zagrożeń interesów' Konsorcjum.

Przesyłka

Plan przemytników zakłada, że 341 Beta-Błękit wyląduje na platformie Tertius-9, ładunek zostanie przeniesiony do tuneli, a następnie porzucony i odnaleziony przez nabywcę. Niezależnie od ingerencji Akolitów, nie wszystko pójdzie zgodnie z tym planem. Jeśli bohaterowie nie interweniują, załoga dotrzyma swoich obowiązków; pozostawiając w' tunelach ładunek oraz czterech psioników-renegatów, przeszkolonych w podtrzymywaniu więzów niewolących Opętanego. Zanim jednak heretek Somnius Habriel zdoła odebrać swoją przesyłkę, monstrum uwolni się, masakrując psioników; i ucieknie w głąb tuneli. Załączona mapka obrazuje konstrukcję lądowiska. Może zostać zaprezentowana graczom, lecz jedynie po tym, jak transportowiec wyląduje lub zostanie zestrzelony

Zdrada!

Halbrel nie chce ryzykować wykrycia i schwytania przez agentów-' Imperium, jest gotów w razie konieczności nawet zniszczyć przesyłkę. Jeśli zacznie podejrzewać, że Akolici pochwycili jego trop, zdalnie spowoduje eksplozję wahadłowca, nie zważając na jego załogę. Halbrel będzie obserwował okolicę *w* chwali lądow-ania pojazdu, jeśli Akolici natychmiast się do niego zbliżą, bez w'ahania zdetonuje ładunek wybuchowy, z zamiarem unicestwienia ładunku, załogi i drużyny za jednym zamachem. W innej sytuacji należy wykonać test Subtelności z karą -20, jeśli Akolici ujawmili się wcześniej lub brali udział w jakiejś strzelaninie na terenie portu. W razie porażki testu, Tech-Kapłan wysadzi transportowiec w' powńetrze, nim zakończy się rozładunek, Jeśli test zakończy się sukcesem, pozwoli załodze dokończyć pracę, lecz spowoduje eksplozję, jeśli drużyna pojawa się przed odlotem wahadłowca.

Platforma Tertius-9

Jeśli Halbrel zniszczy transportowiec, eksplozja zabije załogę oraz psioników i umożliwi Opętanemu ucieczkę z uszkodzonej komory zeroczasowej. Każdy Akolita w promieniu sześciu metrów od wybuchającego pojazdu otrzyma trafienie zadające 2kl0 obrażeń od eksplozji, rozpatrywanych z cechą specjalną Ogłuszająca (3).

Zestrzelić!

Akolici mogą zdecydować się zestrzelić wahadłowiec, aby zniszczyć ładunek, zabić przemytników, uczynić załogę przykładem dla innych heretyków lub z jakiegokolwiek innego powodu. Jeśli posiadają odpowiednią broń ciężką, mogą podjąć się tego na własną rękę. Mogą również użyć swoich uprawnień, by przejąć dowodzenie nad jednym z obronnych stanowisk ogniowych portu i zwrócić je przeciw nadlatującemu pojazdowi. Zestrzelenie nieuzbrojonego transportowca nad ruchliwym portem to z oczywistych względów' niecodzienne wydarzenie, wydanie rozkazu będzie więc wymagało pomyślnego Wymagającego (-10) testu dowodzenia. Wahadłowiec klasy Arras jest całkowicie bezbronny wobec potężnych portowych dział laserowych „Ikar" i poc/v.' ornych działek automatycznych, jego płonący wrak spadnie da platformy lądowisk, potencjalnie powodując znaczne szkody Całe zajście wiąże się z redukcją Subtelności drużyny o lklO+2.

Gdy Akolici dotrą do wraku, odnajdą martwą załogą i psioników, jak również kapsułą zeroczasową. Wszystkie znajdujące sią w pobliżu osoby postronne również bądą martwe lub ogłuszone na skutek kolizji z zabudową portu. Kapsuła wygląda, jakby przetrwała katastrofę transportowca w większości nienaruszona, lecz' uszkodzenia umożliwiły jakiejś istocie rozerwanie jej od środka i uwolnienie się. Wahadłowiec zarył w starożytną, żelbetowo-plastałową powierzchnię portu, jednak wyraźnie widać, że istota wyryła otwór w uszkodzonej konstrukcji, by dostać się do tuneli załadunkowych.

341 Beta-Błękit

Zbadanie wahadłowca Arvus pozwoli odkryć istotne wskazówki. Część z nich może stanowić wprowadzenie do przyszłych przygód. Akolici prawdopodobnie będą mieli okazję przeszukać transportowiec dopiero po tym, jak zostanie poważnie uszkodzony, na skutek zestrzelenia lub sabotażu Somniusa Halbrela. Garść artefaktów *xenos* przetrwała katastrofę względnie nienaruszona, wliczając kolekcję niewielkich talizmanów wykonanych przez eldarów. Z łatwością zidentyfikuje je bohater posiadający umiejętność zakazana wiedza (xenos-eldarzy). W ładowni znajdują się również trzy kamienne tablice pokryte rytem obcych. Jeśli wahadłowiec rozbił się lub eksplodował, będą one roztrzaskane.

Jeśli Arras zostanie zestrzelony, jego kogitator pokładowy ulegnie uszkodzeniu, lecz zachowa częściową sprawność. Pomyślny Wymagający (-10) test korzystania z technologii pozwoli połączyć się duchem maszyny i nakłonić go do wyjawienia tajemnic. Jeśli Akolici zdołają tego dokonać, zapis nawigacyjny pozw'oli im stwierdzić, że punktem wylotu W'ahadlowca- była stacja orbitalna Kappes. Bohaterowie będą mogli (trafnie) wywnioskować, iż ładunek został przeniesiony na stację z okrętu, który przywiózł go do sektora, aby utrudnić jego wyśledzenie:*

Jeśli Halbrel uruchomił mechanizm autodestrukcji, układy wahadłowca będą w jeszcze gorszym stanie. Zanim Akolici uzyskają dostęp do kogitatora, będą musieli podłączyć do niego zewnętrzne źródło zasilania, co wymaga pomyślnego Bardzo Trudnego (-30) testu korzystania z technologii, zamiast Wymagającego wyznaczonego powyżej.

Zakładając, że Akolici lub Halbrel zestrzelili lub wysadzili w powietrze transportowiec, zwłoki przemytników i pasażerów będą w bardzo złym stanie, najpewniej poparzone i pocięte odłamkami, jeśli nie całkowicie rozczłonkowane siłą eksplozji. Pośród ciał załogi znajdują się cztery blade, wychudzone postacie o ciałach pokrytych runicznymi znakami. Psionicy natychmiastowo wyczują odbite na nich piętno Osnowy. Pomyślny Rutynowy (+20) test wyczucia Osnowy pozwoli rozpoznać w zmarłych psioników. Odpowiednio przeszkolony Akolita będzie mógł podjąć się również Ambitnego (+0) testu zakazanej wiedzy (demonologia). Sukces pozwoli stwierdzić, że znaki wypalone na ciałach miały za zadanie ochronę przed demonicznymi istotami. Podobne runy znajdują się na kapsule zeroczasowej, która miała stanowić więzy lub pułapkę dla nieznanej istoty. Srebrne łańcuchy oplatające kapsułę zostały zerwane, a jeśli przyjrzeć się im bliżej, okaże się, że każde ogniwo również pokryte jest znakami ochronnymi.

Piekielny ładunek

Jeśli Akolitom zbyt dużo czasu zajmie odnalezienie miejsca rozładunku, nim dotrą na miejsce Opętany Suvfaeras zdoła wyswobodzić się z zeroczasowego więzienia i zamordować psioników, którzy mieli go spętać (patrz sekcja 341 Beta-Błękit na stronie 431). Jeśli w drodze do miejsca rozładunku bohaterowie zaatakują przemytników, będą oni bronić się wszelkimi siłami, bowiem zdają sobie sprawę, jaki czeka ich los, jeśli zostaną przyłapani ze swoją przesyłką. Dla przemytników należy zastosować parametry uzbrojonego najemnika ze strony 439, natomiast psionicy korzystają z profilu Piewcy Osnowy' ze strony 409 Psionicy zmuszeni są skupiać całą uwagę na kapsule zeroczasowej Opętanego, aby uniemożliwić mu ucieczkę, Nie podejmą więc walki, chyba że ktoś bezpośrednio ich zaatakuje. Jeśli którykolwiek z psioników zostanie ranny lub zginie, Opętany wykorzysta tę chwilę, by oswobodzić się, w mgnieniu oka zabić resztę czarowników i uciec w głąb tuneli. Po kilku rundach, gdy oczywistym stanie się, że Akolici pokonają psioników, chwila ich nieuwagi przyniesie taki sam skutek. Oglądanie chwili wyswobodzenia Opętanego to niebywale przerażające przeżycie, wymagające testu Strachu (3). Nawet jeśli bohaterowie pozostaną na tyle przytomni, by zaatakować Suvfaerasa, demon zignoruje ich i ucieknie w głąb tuneli, choć może poświęcić chwilę, wyładować swą wściekłość lub użyć mocy psionicznej spowalniającej ewentualny pościg.

Opętany

Niewypowiedzianie bluźnierczy i przerażający Opętany powstaje w wyniku przywiązania demona do ludzkiego ciała. Skutkiem tego procesu jest diaboliczne i niesłychanie potężne wynaturzenie. Stworzenie Opętanego wymaga przeprowadzenia skomplikowanych rytuałów i ceremonii. Nosicielem dla demona musi być żywy' człowiek, przygotowany odpowiednimi rytuałami. Pod tym względem Opętany różni się od zwykłych ludzi opanowanych przez demony i jest niewrażliwy na egzorcyzmy. W chwili stworzenia Opętanego, dusza gospodarza zostaje skazana na odwieczne męki, a demon zostaje trwale związany wewnątrz jego śmiertelnej powłoki. Ciało skrywające demona podlega przemianom odzwierciedlającym charakter zamieszkującej je plugawej istoty, tym drastyczniejszym, im dłużej demon w nim przebywa. Choć proces zachodzi niezmiernie rzadko, istnieją różnorodne powody tworzenia Opętanych. Złowrogie kulty niekiedy powołują do życia Opętanych, lecz pomimo możliwości trwałego przebywania w świecie materialnym, dla większości demonów wiąże się to z nienawistnym uwięzieniem i pragnieniem wolności. Odpowiednio odprawione rytuały' spętania zapewniają posłuszeństwo wobec osoby tworzącej Opętanego, lecz nie uniemożliwiają demonowi planowania zemsty. Radykalni Inkwizytorzy niekiedy tworzą Opętanych, by umożliwić sobie przesłuchanie mieszkańca Osnowy lub, w ekstremalnych przypadkach, jako broń przeciw potężnym wrogom. W mniemaniu Inkwizytorów o bardziej purytańskich lub nawet wyważonych skłonnościach, stworzenie Opętanego to przekroczenie granicy, zza której nie ma odwrotu i która oznacza nieodwołalne potępienie.

Groza Opętanych nie leży wyłącznie w ich bluźnierczej naturze. Są również zatrważająco potężni. Większość z nich włada szerokim wachlarzem niszczycielskich mocy Osnowy; posługują się nimi z łatwością, której nie są w stanie dorównać żadni śmiertelni psionicy Suvfaeras jest niebezpieczny jak każdy Opętany. Jego wysokie, blade ciało unosi się nad ziemią, wykręcając i łamiąc w nienaturalny sposób. Jego palce uległy przemianie w długie szpony; które zdają się z każdym ruchem rozrywać sukno rzeczywistości, a oczy stały się przerażającymi sadzawkami diabolicznego światła. Na szczęście dla Akolitów; długotwała niewola i przewlekłe skutki psionicznego obezwładnienia osłabiły' go. Po praw'dzie, tylko z tego powodu bohaterowie mają jakiekolwiek szanse, by go pokonać. Suvfaeras jest tego świadomy i właśnie dlatego ucieka do głębszych tuneli, by odzyskać siły. Nawet w osłabionym stanie, Opętany to potężny i śmiercionośny przeciwnik. W razie konfrontacji, będzie walczył z niebywałą wściekłością, sięgając po swe mroczne moce.

Nietypowy sposób stworzenia czyni Suvfaerasa niepowrtarzalnym Opętanym. Prócz zastosowania bluźnierczych rytuałów i czarnoksięstwa, twórca wkomponował w jego ciało amulety' i narzędzia pochodzące od *xenos.* Stanowią one ozdobę jego postaci, podobnie jak długie połacie rytualnego sukna i srebrne łańcuchy Akolici obdarzeni odpowiednimi umiejętnościami mogą dostrzec, że talizmany nie pasują do charakteru istoty poprzez wykonanie pomyślnego Zwyczajnego (+10) testu zakazanej wiedzy (demonologia). To właśnie te przedmioty obcego pochodzenia czynią z Opętanego unikalną istotę i obiekt żądzy hereteka.

Prawdziwe Imiona

Demon może być znany pod setkami imion na tysiącach planet, lecz posiada jedno Prawdziwe Imię, którego źródłem jest szaleństwa Osnowy, a nie żaden z ludzkich języków Z tego względu Prawdziwe Imiona są niesamowicie trudne do wymówienia, zarówno z pow'odu osobliwego brzmienia i konstrukcji sydab, lecz również na skutek zawartej w nich nieziemskiej mocy Poznanie Praw'dziwego Imienia pozw'ała zdobyć władzę nad demonem, toteż mieszkańcy Osnowy zawistnie ich strzegą. Odkrycie imienia naw'et pomniejszego demona to ogromne osiągnięcie dla osoby zgłębiającej mroczną sztukę; nierzadko stanowa ukoronowanie wielu pokoleń praqt Podczas tworzenia i kontrolowania Opętanego, znajomość Praw'dziw'ego Imienia wiązanej istoty zapewmia olbrzymią przewagę. Poznanie imienia to często sam w sobie przyczynek do zniewolenia demona. Niektóre mroczne księgi, ciężkie od zawartego w nich zła, stanowią zapis rytuałów' i obrzędów dotyczą-q'ch konkretnego demona, wiiczając jego Prawdziwe Imię. Gdy te plugawe tomy przechodzą z rąk do rąk kolejnych kultystów' na przestrzeni wieków; ten sam Opętany może być niewolony raz za razem. Choć zamieszkuje ciało wielu gospodarzy, posiada ten sam złowrogi intelekt, a jego wygląd ulega tym samym mrocznym przemianom.

Część III:
W pogoni za Potępieniem

Mojego towaru nie dostarczono zgodnie z instrukcjami. To niedopuszczalne.

- Somnius Hałbrel, osobisty dziennik głosowy

Dla Akolitów powinno być jasne, że Opętany stanowi niesamowite zagrożenie dla portu i kopca Desoleum. Niekoniecznie będę jednak zdawać sobie sprawę z charakteru tego zagrożenia. Pomyślny Rutynowy (+20) test wyczucia Osnowy lub zakazanej wiedzy (demonologia) pozwoli wyczuć silną aurę Osnowy wokół istoty oraz w bezpośredniej okolicy jej więzienia. Jeśli bohater odniesie w teście trzy poziomy sukcesu, zrozumie, że stwór uciekł, lecz został osłabiony katastrofą wahadłowca i mocami psioników, które go poskramiały. Drużyna nie jest w stanie stwierdzić jak szybko demon odzyskuje siły, ani ile czasu zajmuje mu powrót do pełnych mocy Nie ma wątpliwości, że muszą zniszczyć lub pojmać stwora, nim do tego dojdzie. Analizując okoliczności, Akolici mogą dojść do powyższych wniosków wykonując pomyślny Bardzo Trudny (-30) test logiki.

Część III przygody to wyścig Akolitów z czasem i, niezależnie od tego, czy zdają sobie sprawę, z Somniusem Halbrelem, również prowadzącym pościg za Opętanym, którego planuje wykorzystać do własnych, mrocznych celów Niewykluczone, że czarniejszym dla drużyny scenariuszem będzie ucieczka Opętanego, niż pochwycenie go przez Halbrela. Stworzenie stanowi wystarczające zagrożenie moralności, by skazać na zagładę niezliczonych mieszkańców... Desoleum. Samo zetknięcie się z Opętanym to wystarczające podstawy? do przeprowadzenia egzekucji przeciętnego obywatela, bowiem niesie za sobą poważne ryzyko spaczenia Nawet wiedza o istnieniu takiej bestii, niezależnie od poziomu jej zrozumienia, jest niedopuszczalna dla osób spoza najwyższych struktur imperialnego rządu oraz Akolitów służących Inkwizycji.

Pościg za Opętanym

Niezależnie od szczegółowego przebiegu wydarzeń, Opętany ucieknie w głąb tuneli, a Akolici zmuszeni będą ruszyć za nim *w* pościg, by uniemożliwić plugawemu monstrum po- - czynienie niewypowiedzianych szkód. Na szczęście Opętany jest wciąż osłabiony, co pozwoli drużynie powstrzymać go, nim stanie się zbyt potężny

Akolici mogą próbować zlokalizować lub wytropić Opętanego na wiele sposobów. Mistrz Gry powinien zapewnić im - rozsądne szanse powodzenia, niezależnie od tego, jak sprytny plan obmyślą. Jeśli w drużynie znajduje się psionik, będzie mógł wykorzystać swe nieziemskie zmysły, by wytropić nie- ' naturalną aurę demona. Pomyślny Ambitny (+0) test wyczucia ' Osnowy pozwoli stwierdzić, czy Opętany znajdował się - nie- • y dawno w pobliżu. Im bliżej stworzenia się znajdzie, tym silniej* y szy będzie psioniczny ślad. Akolita pozbawiony zdolności psitfnicznych wciąż może próbować wytropić bestię podejmując.' Wymagający (-10) test spostrzegawczości, gdyż przejściff^demona pozostawia wyczuwalni atmosferę odrealnienia, a świat materialny buntuje się wobec jego istnienia. Szron pokrywający ściany tunelu, smród palonego ciała i ledwo słyszalne echo nieludzkich wrzasków to przykłady zjawisk, które mogę zaobserwować nawet Akolici pozbawieni psionicznego daru.'Jeśli' bohater posiada umiejętność zakazana wiedza^ (demonologia).i otrzymuje premię +10 do powyższego testu.

Inną opcją jest podążanie szlakiem zniszczeń powodowanych przez rozwścieczonego Opętanego. Akolici nie są w tunelach sami, a podczas pościgu za stworem odkryją stygnące zwłoki robotników, spopielone pozostałości kupieckich karawan, a nawet wypatroszone i zwęglone szczątki uzbrojonych żołnierzy gangów. Tego rodzaju ślady nie tylko ułatwią wytropienie Opętanego, lecz również podkreślą powagę zagrożenia, które stanowi, nawet osłabiony.

Mistrz Gry może zdecydować się zamieścić pojedynczych ocalałych pośród opisanych powyżej scen dewastacji. Poranieni zarówno na ciele, umyśle i duszy nieszczęśnicy będą w stanie z pierwszej ręki opowiedzieć o mocy i szale Opętanego oraz wskazać Akolitom kierunek jego ucieczki. Taka sytuacja wymusi na graczach decyzję, czy zaoferować cierpiącym pomoc, pozostawić ich własnemu losowa, czy zapewnić miłosierdzie w objęciach Imperatora. Stanąć oko w oko z Opętanym oznacza przyjąć ziarno duchowego wypaczenia i obłędu. Przeprowadzenie egzekucji ocalałych może okazać się zarówno przysługą, jak i koniecznością, by zapewnić bezpieczeństwo osobom postronnym.

Głębokie tunele

Głębokie tunele, zwane czasem portem głębinowym, to rozległy labirynt korytarzy, komnat, wind towarowych i magazynów. Choć niegdyś' pełniły podobną funkcję, co znajdujące się bliżej powierzchni tunele załadunkowe, na przestrzeni wieków zostały opuszczone i popadły w ruinę. Wiele korytarzy jest całkowicie pozbawionych zasilania, inne oświetlają wątłe lumisfery ustawione przez nieznanych mieszkańców podziemi. Podczas eksploracji tuneli, bohaterom towarzyszyć będzie nieustanny dźwięk kapania niezidentyfikowanych płynów i przerywające ciszę odległe, zwierzęce ryki. Niektóre komnaty zapieczętowały tysiąclecia korozji i rdzy. Akolici będą mijali wysuszone zwłoki, zawalone tunele, a być może nawet wypełnione ruderami miasteczka zamieszkałe przez nieufnych potomków zaginionych marynarzy.

W podziemiach wszechobecne są porzucone i kradzione towary przewozowe, a szabrownicy walczą o ich pozostałości. Niektóre wyjątkowo wartościowe znaleziska obrosły legendą, co wabi do tuneli poszukiwaczy skarbów z kopca.

W głębinowym porcie Mistrz Gry może umieścić wskazówki dotyczące kolejnych przygód: porzucony ładunek nielegalnych towarów Czarnego Kartelu lub wypełniony bronią kontener, jeśli drużynie brakuje amunicji i oręża. Akolici będą wówczas w stanie zbadać tożsamość odbiorców tych towarów lub zwęszyć trop innych nielegalnych interesów. Być może przemytnikom nie udało się ujść z życiem z tuneli i bohaterowie odnajdą nieopodal ich zwłoki. Na, stronie 43Ó zawarto więcej wskazówek na temat kontynuowania wątków w kolejnych przygodach.

Opcjonalne wydarzenie: Zasadzka] y.

Niniejsze opcjonalne wydarzenie może zostać wprowadzone w dowolnym momencie po zejściu drużyny w głębokie tunele. Korytarz, którym aktualnie idą bohaterowie zaprowadzi ich do rozległej sali, wypełnionej pradawnymi skrzyniami i elementami maszyn. Gdy Akolici dotrą do centrum pomieszczenia, do ich uszu dobiegnie bojowy okrzyk. Brudni i wypaczeni mężczyźni w podanych mundurach okrętowych wyskoczą z ukrycia, wymachując paskudnymi ostrzami i nielicznymi, zaniedbanymi egzemplarzami broni palnej. Ci szaleni nędznicy to niedobitki zaginionej załogi okrętowej lub krzywoprzysiężni wygnańcy z klanów robotniczych. Całe zajście powinno stanowić scenę w'alki, której poziom wyzwania powinien być o 1 niższy od uśrednionej wartości spożytkowanych przez drużynę . Punktów Doświadczenia. Aby odzwierciedlić godnych pożałowania napastników, należy skorzystać z profilu męta ze strony 394, który można zmodyfikować zależnie od stopnia wyzwania i oczekiwanego czasu trwania scem:

Nabywca

Niezależnie od tego, czy Akolici wiedzą o jego zaangażowaniu w wydarzenia, Somnius Halbrel również ściga Opętanego. Jest wyposażony w eteroskop, tajemny czujnik zdolny wykrywać energię Osnowy. Korzystając z tego urządzenia, arcyheretek zdolny : j.eststropić monstrum w podobny sposób, co biegły' psionik, wykonując testy korzystania z technologii, zamiast wyczucia Osnowy. Jego naczelnym celem jest schwytanie Opętanego, który w' bieżącej sytuacji stanowi najbardziej wartościowy artykuł oraz odzyskanie •jak największej części zainwestowanych środków: Pomimo rozległej wiedzy o zakazanych naukach, Halbrel nie ma w sobie wiele z demonologa. Konieczność ponownego uwięzienia bestii stanowi dla niego nieoczekiwaną komplikację.

Jego planem, u obecnej sytuacji, jest rozkazać poplecznikom atak na Opętanego, by odw'rócić jego uwagę oraz recytacja tajemnych słów z zakazanej księgi *Ex Perditio.* Wolumin zawiera Prawdziwe Imię demona, jak również konkretne rytuały służące jego spętaniu i kontrolowaniu. Halbrel zamierza związać ze sobą demona i nakłonić do posłuszeństwa, tym samym eliminując konieczność stosowania zabezpieczeń w postaci kapsuł zeroczasowych i psionicznych strażników'.

Grupa Halbrela liczy trzech serwitorów bojowych (patrz strona 396), pięciu uzbrojonych najemników oraz dwóch adeptów-czeladników Kultu Maszyny z Desoleum (ich parametry znaleźć można na stronie 439). Próg zagrożenia przeciwników należy dostosować w przypadku doświadczonej lub wyspecjalizowanej w walce drużyny Akolitów'.

Świadomość, że gracze prowadzą wyścig z inną grupą znacznie podniesie napięcie podczas rozgrywania tej sekwencji przygody Jeśli do tej pory Akolici nie byli świadomi udziału Halbrela w wydarzeniach, Mistrz Gry może doprowadzić do spotkania obu stron podczas pogoni za Opętanym. Przykładowo, obie grupy mogą w tym samym czasie natrafić na najświeższe ofiary szalejącego monstrum. Mistrz Gry może również wykonać test Subtelności drużyny W razie niepowodzenia, Halbrel poleci części swoich poplecznikow przygotowanie zasadzki na Akolitów' Tech-Kapłan nie ma zamiaru tracić czasu i pozwnlić, by jego „wdasność" prześlizgnęła mu się przez palce, toteż nie będzie angażow'ał się w przedłużoną walkę.'Jeśli bohaterowie spróbują go zaatakować lub zatrzymać, zniecierpliwiony heretek rozkaże kilku podkomendnym rozprawienie się z wścibskimi Akolitami, a sam będzie kontynuował pościg za-Opętanym w towarzystwie pozostałych poplecznikow'.

Ostateczny rozrachunek

W końcu nadejdzie czas konfrontacji z Opętanym, która przybierze formę konfliktu trzech stron: Akolitów, demona i grupy Halbrela. Jak długo zajmie bohaterom odszukanie potwora zależy od ich efektywności podczas tropienia, lecz również decyzji Mistrza Gry Jeśli eksploracja podziemnego labiryntu sprawia graczom przyjemność, tę sekwencję przygody można odpowiednio przedłużyć. Z drugiej strony, jeśli Akolici stanę się przemęczeni, odniosę rany lub zacznie brakować im zapasów i amunicji, rozsędnym może okazać się umożliwienie im dotarcia do miejsca konfrontacji odpowiednio szybciej.

Suyfaeras jest równie bystry, co nikczemny. Gdy zauważy, że Akolici depczę mu po piętach, zawróci lub przygotuje na nich zasadzkę. Postara się atakować i wycofywać, nim bohaterowie zyskaję możliwość przegrupowania i przeprowadzenia kontrataku. Decyzję Mistrza Gry, drużyna może kilkukrotnie napotkać Opętanego, nim dojdzie do ostatecznej konfrontacji. Nawet jeśli tak się nie stanie, MG może wspomnieć o krzykach dochodzęcych z oddali, dźwiękach rozrywanego metalu, nagłych wahaniach temperatury, nieuchwytnych cieniach, nieziemskich szeptach lub innych elementach budujęcych napięcie podczas pościgu. Tego rodzaju zabiegi pozwolę podtrzymać atmosferę niepokoju i horroru podczas ostatnich sekwencji przygody, gdy Opętany będzie pojawiał się znienacka, by zadać bohaterom rany, a następnie uciekał głębiej w tunele. Akolici mogę poczuć się obiektem polowań, desperacko opierajęc się potężnemu wrogowi. Bestia może niespodziewanie przebić się przez podłogę lub sufit, albo wykorzystać swe moce, by nękać drużynę zarówno fizycznie, jak i mentalnie. Bohaterowie powinni wykonywać testy Strachu za każdym razem, gdy napotkaję Suvfaerasa, zważywszy, że jego ciało jest w stanie wykrzywiać się i zmieniać, przyjmując pomiędzy spotkaniami coraz bardziej niepokojące kształty.

Prowadzenie walki

Ostateczna walka rozegra się pomiędzy Akolitami, Suvfaerasem oraz Halbrelem i jego pozostałymi przy życiu poplecznikami. Istnieję dwa rodzaje okoliczności, w ramach których można będzie przejść do konfrontacji. Bohaterowie mogę napotkać Halbrela i Opętanego już prowadzących bój lub sami przyszpilić bestię - w takiej sytuacji Halbrel i jego ludzie dołączę do potyczki po kilku rundach. Zaangażowanie w walkę jako ostatnia strona może okazać się korzystne dla Akolitów, gdyż umożliwi im precyzyjny wybór celu ataków i reakcję na bieżące okoliczności. Taki obrót spraw może jednak spowodować u graczy poczucie odsunięcia od wydarzeń i sprowadzenia ich do roli obserwatorów Z tego względu, o ile Akolici nie sę ranni lub w inni sposób osłabieni, sugeruje się, by jako pierwsi nawiązali walkę z Suvfaerasem. Możliwe, że sam Opętany zawróci i podejmie się konfrontacji z bohaterami, jeśli okażę się nadzwyczaj wytrwali w pościgu. Będzie zdeterminowany, by ich zniszczyć za pomocą swych piekielnych mocy i dalej be/ przeszkód kontynuować ucieczkę. Monstrum postara się zaskoczyć drużynę poprzez przyczajenie się w niewidocznym miejscu lub atak z niespodziewanego kierunku, przykładowo przebijając się przez ścianę tunelu. W innym wypadku, jeśli Akolici odnosili sukcesy podczas testów związanych z tropieniem Opętanego i opracowali sprytny plan działania, będę w stanie odnaleźć Suvfaerasa i zmusić go, by przeszedł do defensywy.

Po czterech lub pięciu rundach, na miejsce dotrze Somniuś Halbrel i jego ocalali poplecznicy. Mistrz Gry powinien' dostosować czas przybycia i skład grupy do przebiegu walki. Jest wysoce prawdopodobne, że nawet osłabiony Opętany będzie miał przewagę nad Akolitami. Interwencja hereteka może więc okazać się dla graczy korzystna. Halbrel nie życzy sobie jednak świadków zajścia, rozkaże więc połowie swoich ludzi zaatakować drużynę, podczas gdy pozostali odwrócą uwagę demona. Gdy Opętany będzie rozproszony i opadnie z sił, Tech-Kapłan postara się przeprowadzić rytuał przejęcia nad nim kontroli. Halbrel pragnie posiąść niepowtarzalną mieszankę wypełnionego Osnowę ciała i reliktów *xenos,* poinstruuje więc swoich popleczników, aby nie uszkodzili artefaktów

Chaotyczna, trójstronna bitwa może wydawać się trudna do poprowadzenia. Istotnym jest, by Mistrz Gry pamiętał, że w centrum uwagi, tak jak podczas całej rozgrywki, powinni znaleźć się Akolici. Dobrym pomysłem będzie fabularne opisanie skutków ataków i akcji podejmowanych przez Bohaterów Niezależnych, a wykonywanie rzutów jedynie w przypadku ataków kierowanych przeciw Bohaterom Graczy. Takie podejście znacznie ułatwi rozegranie starcia.

Mistrz Gry powinien dopilnować, by Halbrel przetrwał bitwę i uciekł, gdyż ma on do odegrania istotną rolę w kolejnych przygo* dach Dark Heresy. Gdy stanie się jasne, że Tech-Kapłan przegrywa lub gdy zostanie poważnie ranny, nie zawaha się uciec, zostawiając popleczników na śmierć. Może wycofać się przez rozpadający właź,: który zniszczy za sobą, wpaść w bezdenny otwór między płytami podłogi lub nawet pozornie wyparować w wybuchu energii. Sam Su-\faeras powinien być dostatecznym zagrożeniem, by zaangażować całą uwagę drużyny, więc Halbrel wycofa się niezauważony lub zniknie w mroku. Jeśli gracze obiorę hereteka za cel, posiadana przez niego właściwość naznaczony przez los pozwoli mu spalać Próg Punktów Przeznaczenia, by uniknąć śmierci w taki sam sposób, jak czynię to Akolici.

Podsumowanie i nagrody

Ośmielili się zakłócić moją pracę. Jeśli taka sytuacja się powtórzy i zacznie wpływE na kolejne dostawy, konieczne stanie się podjęcie znacznie bardziej zdecydowanych kroków.

- Somnius Halbrel, osobisty dziennik głosowy

Suyfaeras to potężny i przebiegły przeciwnik, a w chaosie starcia może okazać się, że ani Akolici, ani Halbrel nie będę w stanie go powstrzymać. Jeśli uda mu się unieszkodliwić wszystkich wrogów, będzie kontynuował ucieczkę w głąb kopca. Choć bohaterowie mogę pocieszać się faktem, iż udaremnili plany arcyhereteka, Opętany uwolniony w' bezpośredniej okolicy kopca Desoleum to pow^ażne zagrożenie, wobec którego muszę podjęć natychmiastowe działania. Jest całkiem prawdopodobne, jak również rozsądne, że gracze zadecyduję, by całkowicie porzucić dyskrecję, W walce z Opętanym mogę zwrócić się po pomoc innych służb Imperium, przykładowo prosząc *Adeptus Arbites* lub Sankcjonitów o otoczenie porttą kordonem. Możliwe, że sięgnę po drastyczne środki, by powstrzymać - bestię, wliczając nawet powołanie się na kompetencje sw^ego Inkwizytora, by rozkazać zniszczenie Portu Gyre bombardowaniem z orbity Akt tego rodzaju jest możliwy, lecz wysoce niebezpieczny i bez wątpienia przysporzy Akolitom wielu nowych wrogów, wliczając Konsorcjum. Nawet jeśli plan Halbrela zostanie zniweczony, a Suvfaeras unicestwiony, bohaterowie nie będą mieli dużo czasu na odpoczynek. Ich służbie nie ma kresu.

Kolejne przygody

Nawet jeśli Akolici wygnali Opętanego Suvfaerasa i powstrzymali plany Halbrela, żadnej herezji nie da się doszczętnie wykorzenić. Następstwem każdego śledztwa są nici powiązań wiodące ku nowym wątkom, przeciwnikom i niebezpieczeństwom. Niniejsza przygoda nie jest pod tym względem wyjątkowa i zawiera lulka elementów, które mogą być kontynuowane podczas kolejnych dochodzeń. Akolici sami mogą podjąć decyzję o podążeniu jednym z możliwych tropów, a Mistrz Gry przeważnie powinien nagradzać wysiłek graczy i zachęcać ich do kroczenia podjętą ścieżką za pomocą kolejnych wskazówek i pochwał Inkwizytora (lub jego nagan, w razie porażki). Gracze nierzadko potrafią skierować śledztwo na nieoczekiwane tory, więc sposób prowadzenia rozgrywki przez Mistrza Gry powinien pozostać elastyczny, a on sam gotowy, by reagować na decyzje Akolitów. Walka z handlem artefaktami *xenos* przedstawiona w tej przygodzie to zaledwie pierwszy krok na ścieżce prowadzącej do odkrycia znacznie straszliwszych niebezpieczeństw Podążenie jednym z wyszczególnionych poniżej wątków, ostatecznie może okazać się bardzo owocne. Kolejne przygody poprowadzą Akolitów dalej na tej mrocznej ścieżce; będą zmuszeni stawić czoła innym artefaktom plugawiącym ludzkość, jak również wymarłym obcym, którzy je stworzyli.

Opętany

Jeśli Suyfaeras ucieknie, bardzo możliwą że będzie pragnął zemsty na śmiertelnikach, którzy go uwięzili. Stawia to przed Akolitami wyjątkową możliwość śledzenia Opętanego, by doprowadził ich do głównego źródła przemycanych do Kopca Desoleum towarów Bezimiennego Syndykatu, jeśli bohaterom udało się unicestwić demona, odnieśli wielkie zwycięstwo w walce z wrogami ludzkości. Nie będą mieć jednak czasu na świętowanie, ■bowiem pozostało wiele pytań bez odpowiedzi. Najbardziej niepokojącym z nich jest miejsce pochodzenia Opętanego. Gracze mogą postarać się odszukać źródło, nim trop ostygnie. Jeśli nie zrobią tego z własnej inicjatywy; ich Inkwizytor może to rozkazać po tym, jak zdadzą mu raport z misji. Najlogiczniejszym miejscem rozpoczęcia poszukiwań będzie stacja orbitalna Kappex, z której przyleciał wahadłowiec 341 Beta-Błękit. Drużyna będzie musiała odnaleźć prawdziwych właścicieli transportowca oraz odkryć skąd artefakty znalazły' się na stacji kosmicznej. Przemytray Czarnego Kartelu są jednak bezwzględni i nie cofną się przed niczym, by powstrzymać Akolitów' od zadawania niewygodnych pytań. Bohaterowie będą musieli stawić czoła wynajętym mordercom, sabotowanym układom podtrzymywania życia i innym, potencjalnie śmiertelnym niebezpieczeństwom.

Heretek

Niezależnie od tego, czy posiądzie Opętanego, istotnym jest, by Somnius Halbrel przetrwał spotkanie z Akolitami i uciekł. Mistrz Gry może włożyć w jego usta odpowiednio poirytowane pożegnanie, po którym zniknie w mrokach, by knuć dalsze spiski. Zniszczenie Suvfaerala postawa bohaterów' przed dylematem: mogą ścigać Tech-Kapłana lub podążyć tropem Opętanego, którego początkiem jest wahadłowiec 341 Beta-Błękit. Jeśli Halbrelowi powiedzie się spętanie demona, priorytetem dla Akolitów' powinno być wytropienie go i powstrzymanie jego planów: Arq'heretek jest wysoce pomysłowy i sprytny, wyśledzenie go nie będzie łatwym zadaniem. Na bohaterów będą czekać niezliczone wyzwania, lecz poszukiwania Halbrela mogą poprowadzić ich w kierunku kolejnych wydawanych przygód Dark Heresy. Z drugiej strony; jeśli Tech-Kapfan został zmuszony do spalenia Progu Punktów' Przeznaczenia, by przeżyć, gracze mogą uważać -go za zmaiłego. W takiej sytuacji jego powrót w kolejnych „! przygodach będzie nieoczekiwanym zwrotem akcji. Halbrel przekonał się, C że bohaterowie-są. wyjątkowo zaradni, może nawet próbować przekonać jch do przejścia na jego stronę.

Zgubne kolekcie

Choć Guljian nie żyje, nie był on jedynym arystokratą zamieszanym w herezję Czarnego Kartelu. Akolici mogą zdecydować się na powrót na Szczyt, by prześwietlić innych możnych. Przeszukanie dokumentów Holthane'a lub przesłuchanie handlarza pozwoli bohaterom poznać tożsamość lub inne informacje dotyczące pozostałych nabywców Bezpośrednia konfrontacja z arystokratami może prowadzić do śledztwa o zupełnie innym charakterze, w ramach którego magnaci pozorują współpracę zatajając dowody, wyprowadzają Akolitów w pole lub nawet zlecają ich „zniknięcie". Gracze mogą również zdecydować, by poszukać informacji wśród Buziek. Stawienie czoła dużemu kopcowemu gangowi okaże się ryzykowne naw'et dla doświadczonych Akolitów: Zamiast polegać na brutalnej sile, sprytni bohaterowie mogą postarać się przeniknąć w struktury gangu, by zebrać informację o ich przestępczych grzechach. Taki wątek łatwo przekształci się w początek serii przygód rozgrywających się we wszystkich zakątkach kopca Desoleum, od wyżyn Szczytu po głębię Podkopca. Stwarza również możliwość rekrutowania agentów i informatorów' spośród członków gangu lub osób, z którymi Buźki dobijają swoich parszywych interesów Z gangu mogą wywodzić się nawet kolejni Bohaterowie Graczy, którzy dołączą do drużyny

Artefakty

Prawdopodobnym jest, że na koniec przygody do Akolitów trafią dwa relikty xenos: czarna kula zabrana z gabinetu Guljiana oraz zmumifikowana dłoń znaleziona pośród towarów Holthane'a. Zax Holthane i Somnius Halbrel posiadają sieć różnych dostawców, toteż poszukiwania źródeł tych artefaktów mogą poprowadzić drużynę w zupełnie innym kierunku, niż podążenie tropem Opętanego. Holthane utrzymuje kontakt z wieloma przemytnikami w Czarnym Kartelu, więc przedmioty mogą pochodzić z różnych miejsc. Gdy Akolici przybędą na stację orbitalną Kappex, odkryją, że transportowiec 341 Beta-Błękit przewoził wiele różnych towarów' dla wielu różnych kupców Przed graczami otworzy się rozległa sieć przemytu i herezji. Poznanie szczegółów' spisków knutych przez Czarny Kartel oraz prawdziwej natury pradawnych, nieludzkich artefaktów może zapewnić materiał na wiele kolejnych przygód.

Nagrody

Akolici powinni uzyskać między 300 a 450 Punktów' Doświadczenia za każdą sesję, zależnie od przebiegu gry i podejmowanych wyzwań; Ponadto, Wpływ każdego z bohaterów zaangażowanych w zniszczenie Opętanego wzrośnie o 3.

Każdy Akolita zaangażowany w zniszczenie Portu Gyre pozyska zdolność wróg (Konsorcjum). Decyzją Mistrza Gry, bohaterowie, którzy prezentowali agresywną postawę podczas śledztwa w domu Lansa Guljiana mogą otrzymać zdolność wróg (ród Guljian) lub nawet wróg (arystokracja Szczytu), jeśli poczynili znaczne szkody Jeśli jednak drużyna okazała się dyskretna i pomocna, mogą pozyskać odpowiednie znajomości. Akolici, którzy mocno zaangażowali się w eksplorację Portu Gyre, powinni zostać nagrodzeni zdolnością nauka (funkcjonowanie Portu Gyre). Ponadto, każdy bohater, który zada rany w głow'ę któregokolwiek z członków Buziek, otrzyma zdolność wróg (Chłopcy z Obłoków).

Mistrz Gry' powinien również ocenić poczynania drużyny pod kątem dodatkowych zmian poziomu Subtelności, oprócz tych wyznaczonych w opisie wydarzeń. Zachowanie przykrywki przez całą przygodę powinno skutkować podniesieniem Subtelności przynajmniej o lklO. Jeśli na skutek podjętych przez drużynę decyzji wartdśé Subtelności spadnie poniżej 20, prowadzenie skrytych działań po powrocie do kopca powinno okazać się bardzo trudne.

Dodatek: Bohaterowie Niezależni

Niniejszy dodatek zawiera parametry oraz rozszerzone opisy Bohaterów Niezależnych pojawiających się w przygodzie Mroczne żądze. W razie potrzeby, opis innych postaci znaleźć można w Rozdziale XII: Bohaterowie Niezależni i przeciwnicy.

Opętany Suvfaeras

Jak wszyscy Opętani, Suvfaeras to plugawe i bluźniercze stworzenie, którego sama obecność przeczy naturalnemu porządkowi rzeczy. Suyfaeras wyróżnia się spośród innych Opętanych, gdyż oprócz srebrnych łańcuchów i okultystycznych pieczęci, jego ciało przyozdabiają amulety i talizmany *xenos*. Nie sposób odgadnąć, czy takie jest pierwotne przeznaczenie artefaktów, czy też heretycy, którzy stworzyli Opętanego, znaleźli dla nich nowe zastosowanie.

Choć nie istnieje limit czasu, przez który demon może zamieszkiwać śmiertelne ciało, dla większości istot Osnowy taki stan porównywalny jest z uwięzieniem. Po prawdzie, Suyfaeras został stworzony w swym obecnym kształcie nieumyślnie, przez nieznane osoby, które ewidentnie posiadają rozległą i przeklętą wiedzę. Po wyrwaniu się z kapsuły zeroczasowej, Opętany jest tymczasowo osłabiony, być może na skutek działań chóru psionicznego, który miał go ujarzmiać. Suyfaeras jest bezgranicznie okrutny i żądny krwi, a jego pierwszym czynem po odzyskaniu wolności było zamordowanie strażników. Obecnie grasuje w głębokich tunelach, odzyskując siły i planując zemstę na śmiertelnikach, którzy go zniewolili. Nawet jeśli jego materialne ciało zostanie zniszczone, demon zapamięta wszystkie urazy i bez wątpienia powróci, by je pomścić.

Umiejętności: wyczucie Osnowy (Per) +30
Zdolności: bycza szarża, niszczycielskie natarcie, zmysł Osnowy
Właściwości:, demoniczny (3), nadnaturalna Siła (3), przybysz*, psionik (WP4), rozmiar (5), strach (2), widzenie w ciemności, złowroga aura (20)
**SuvfptĘi to istota o nieziemskiej mocy, której nie dotyczę prawa świata materialnego. Nie musi wykonywać akcji ruchu, aby pozostać wstanie lewitacji.*
Moce psioniczne: Krwotok, Porażenie, Przyspieszenie, Samozapłon, Tarcza telekinetyczna
Ekwipunek: Opancerzone i pokryte runami ciało, łańcuch,' talizmany *xenos*
Nowonarodzony: Podane powyżej parametry odzwierciedlają Sufaerasa w stanie osłabienia, w' którym napotkają go Akolici. W razie potrzeby, Mistrz Gry może podnieść wartość jego cech, przynajmniej o 10, jak również zmienić wartość właściwości demoniczny na 4 Lpodnieść Współczynnik Psioniczny o 1.

Arcyheretek Somnius Halbrel

Somnius Halbrel to heretek najgorszego rodzaju. Został wydalony z *Mechanicum* ze względu na niesankcjonowane badania anatomii .ve-*nos.* Z biegiem lat jego eksperymenty stały się jeszcze straszliwsze. Ma obsesję na punkcie połączenia człowieka z gatunkami *xenos* i wierzy, iż jest to droga do perfekcji przewyższającej nawet obietnice Boga-Maszyny. Ze względu na w' iedzę Kultu Maszyny i rzucające się w oczy wszczepy, na pierwszy rzut oka wydaje się wyświęconym Tech-Kapłanem, lecz dokładniejsza obserwacja pozwala odkryć straszliwą prawdę. Halbrel sam sobie jest najbardziej obiecującym eksperymentem. Większość swego pozostałego ciała zastąpił przeszczepami organów *xenos* lub hodowanym w kadziach, materiałem genetycznej hybrydyzacji gatunków. Niecierpliwie wyczekuje dostarczenia Opętanego, by zbadać relikty obcych wykorzystane podczas stworzenia jego, wypełnionego Osnową, ciała.

Umiejętności: korzystanie z technologii (Int) +20, logika (Int) +10, medycyna (Int) +20, spostrzegawczość (Per), zakazana wiedza (*Adeptus Mechanicus*, demonologia) (Int) +20
Zdolności: prawdziwe męstwo, szklana pułapka, szybka naprawa, świetliste porażenie
Właściwości: maszyna (1), naznaczony przez los (3), regeneracja (1), widzenie w ciemności
Ekwipunek: podszyte splotem szaty, eteroskop, multi-narzędzia, różnorodne demoniczne księgi, przenośny transmiter głosowy, maska przeciwgazowa
Cybernetyka: Bioniczne prawe ramię, kondensator, wszczepy A!*echani-y cus,* mechadendryt medyczny, mechadendryt narzędziowcy
Heretek *Extremis*: Gdy Halbrel atakuje postać obdarzoną znaczną liczbą cybernetycznych elementów (jak serwitor lub Tech-Kapłan) lub - wykonuje atak mierzony celując w bioniczną kończynę, może wykonać test korzystania z technologii (WW lub US), zamiast zwyczajowego testu Walki Wręcz lub Umiejętności Strzeleckich. '

Zax Holthane, członek Czarnego Kartelu

Bezwzględny i ambitny Za.x Holthane zanieczyścił tuzin planet przemytem bluźnierczych towarów Czarnego Kartelu. Jego interesy w kopcu Desoleum do tej poty okazał)' się dochodowe. Korzystając z Buziek jako pośredników, dokonywał transakcji z zamożnymi arystokratami. Podobnie jak wielu innych przedsiębiorców jego pokroju, Holthane handluje różnymi rodzajami towarów Jego specjalnością jest jednak broń pochodzenia *xenos.* Co ciekawe, sam nigdy nie korzysta z uzbrojenia obcych.

Umiejętności: spostrzegawczość (Per), unik (Zr) +10
Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, niezależne celowanie, szybkie dobycie, walka dwiema broniami
Ekwipunek: pancerz balistyczny noszony pod skórzaną tuniką, 2 do,-,-, datkowe magazynki do pistoletu boltowego, 2 dodatkowe magazynki pocisków rozrywających (uwzględnione w powyższych parametrach pistoletu automatycznego), dozownik dożylny i 3 dawE/' stymulantu, multiklucz, soczewki noktowizyjne, p,rzeno-' śny transmiter głosowy, celownik laserowy (zamontoWany na pistolecie boltowym)
Ekspert w walce pistoletami: Gdy Holthane atakuje za pomocą pary pistoletów, przed rozpatrzeniem skutków" ataku może zamienić wyniki testów' Umiejętności Strzelec; kich.

Garbarz (Eldric Havofast), przywódca gangu Buziek

Jako najmłodszy syn prastarego i uznanego rodu Havo-. .»gj ' 'fest, Eldric juz w młodości czuł niechęć wobec rodzeństwa. Po tym, jak podczas pojedynku ze śmiertelnym skutkiem ranił starszego brata, uciekł na niższe poziomy ' kopca, gdzie dołączył do Buziek. Obecnie, nosząc miano. Garbarza, bez przeszkód folguje swoim agresywnym i sadystycznym impulsom. Garbarz znany jest z bestialstwa nawet pośród najbrutalniejszych Buziek.

Umiejętności: przekonywanie (Ogd) +10, unik (Zr) +10
Zdolności: mistrz ostrza, szybkie dobycie, zobojętniały
Ekwipunek: ukryty pancerz splotowy, drogie i stylowe ubranie, 2 dodatkowe magazynki amunicji przebijającej (uwzględnione w powyższych parametrach pistoletu automatycznego)
Sadysta: Raz na turę, gdy Garbarz zada krytyczne obrażenia, otrzymuje dodatkową zwykłą akcję, którą musi wykorzystać do końca swojej tury.

Żołnierz gangu Buziek

W przeciwdeństwde do członków innych gangów i robotników ze środkowych partii kopca, Chłopcy z Obłoków mieli okazję podziwdać nieboskłon. Naturalnie uważają się więc za lepszych od ; . . kopcowej hołoty. W przypadku Buziek to poczucie wyższości stało się ekstremalne i popchnęło ich do czerpania przy- ^ • jemności z polowań i torturowania l,i-J••'••pospólstwa. Chłopcy z Obłoków wysoce cenią swój wygląd, a zwłaszs ‘ cza nieskazitelne, młodociane twarze. Atak na oblicze żołnierza Buziek oznacza sprowadzić gniew nie tylko jego, lecz również towarzyszy. Osoba, /,;'Ć która przyczyni się do oszpecenia | . nieskalanych rysów Buźki zyska fety. .śmiertelnego wroga.

Umiejętności: przekonywanie (Ogd)
Zdolności: zobojętniały
Ekwipunek: ukryty pancerz splotowy, drogie i stylowe ubranie

Uzbrojony najemnik

Przemoc to wszechobecna konieczność w 41. Tysiącleciu. Nie brak jest również najemników, chętnych walczyć za jakiekolwiek ideały, o ile zostanę odpowiednio wynagrodzeni. Choć zbrojni najemnicy przeważnie nie podzielają światopoglądu osób, które ich zatrudniają, przyjmowanie pieniędzy od heretyka to wystarczający powód ich potępienia.

Umiejętności: atletyka (S), unik (Zr)
Zdolności: znikąd osłom
Ekwipunek: 2 dodatkowe akumulatory do karabinu laserowego, pancerz balistyczny

Skryba

W oświetlonych migotliwym blaskiem elektrycznych świec biurach Portu Gyre, zgarbieni nad biurkami wykonanymi z odzyskanych okrętowych posadzek skrybowie spisuję wszelkie szczegóły ruchu pojazdów i interesów portu.

Umiejętności: nauka (jedna dowolna specjalizacja)
Ekwipunek: Poplamione atramentem ciężkie szaty, autopis, zestaw do pisania, infoczytniki

Adept Kultu Maszyny z Desoleum

Halbrel sieje ziarno zepsucia w szeregach młodych adeptów za pomocą, obietnic sekretnej i tajemnej wiedzy, odciągając ich od nauk Kleru Marsa.

Umiejętności: korzystanie z technologii (Int)
Zdolności: szybka naprawa
Ekwipunek: szaty z technosplotu, multi-narzędzia
Cybernetyka: Wszczepu ***Mechanicus***

Indeks

A

Adeptus Administratum (Przeszłość).... 46
Adeptus Arbites (Przeszłość).....48
Adeptus Astra Telepathica (Przeszłość) .50
Adeptus Mechanicus (Przeszłość)..... 52
Adeptus Ministorum (Przeszłość).....54
Akcje.....217
Akcje - Korzystanie z akcji.....218
Akrobatyka (umiejętność).....98
Analiza (umiejętność).....99
Anioł KZ-8 (świat)..... 346
Arbitrator Adeptus Arbites (BN)..... 384
Arystokracja (Pochodzenie).....32
Astropata (BN).....391
Atak mierzony (akcja)..... 218
Atak standardowy (akcja).....219
Atak wierzchowca (akcja)..... 251
Atletyka (umiejętność).....100
Aura dowódcy (zdolność).....123
Autokaroca Hectin (pojazd).....190
Aventine (świat).....340

B

Bezcielesny (właściwość).....134
Bezduszna aura (zdolność)..... 92
.Bezkształtny (właściwość).....134
Bezwolny (właściwość)..... 134
Bieg (akcja).....219
Biegły w każdym fachu (zdolność)..... 88
Biomancja (dyscyplina).....200
Blef (umiejętność)..... 100
Błogosławieństwo Imperatora..... 30
Błyskawiczne przeładowanie (zdolność).....123
Błyskawiczny atak (akcja).....220
Błyskawiczny atak (zdolność)..... 123
BN-i..... 380
BN-i - Rodzaje BN-ów..... 380
BN-i - Schemat opisu.....380
Broń egzotyczna (zdolność)..... 123
Broń naturalna (właściwość)..... 134
Broń specjalna (zdolność)..... 123
Broń z Osnowy (właściwość)..... 134
Brutalna szarża (właściwość)..... 134
Brzemiennik prawdziwej przysięgi (BN)..... 389
. Bycza szarża (zdolność)..... 123

C

Cechy..... 21
Js Cechy - Losowanie cech 31
Cechy - Predyspozycje cech..... 80
Cechy - Premia z cechy..... 21
i Cechy - Rozdzielanie punktów.. 31
'Cechy- Rozwój cech..... 80
Cel (świat)..... .340
Celna (cecha specjalna)..... ..145
Celowanie (akcja)..... .220
Cerix Magnus (świat)..... ..341
Charakteryzacja (blef)..... ..100
Chirurgon (Rola)..... 62
Cios i odskok (akcja)..... ..251
Cios zabójcy (zdolność)..... ..123
Cybernetyka..... „180
Cybernetyka - Bioniczne zamienniki .„180
Cybernetyka - Bionika a jakość..... „184
Cybernetyka - Montowanie..... ...181
Cybernetyka - Usprawnienia i wszczepy.....181
Cyberszczur i król cyberszczurów (BN).....402
Człowiek-guma (akrobatyka)..... 98
Czworonożny (właściwość).....134
Czytanie z ruchu warg (spostrzegawczość)..... 112

D

Dalekie Draconis (świat).....346
Dar losu (zdolność).....88
Delikatne przesłuchiwanie (zdolność) .124
Demagog Skażenia (BN).....406
Demoniczny (właściwość).....135
Desoleum (świat).....328
Dewot (BN)..... 389
Diagnostyka (medycyna).....106
Diagram rozrzutu.....130
Do dechy! (akcja)..... 251
Dodatkowe zmysły (właściwość)..... 136
Dostępność..... 141
Dowodzenie (umiejętność)..... 100
Dron serwitor (BN).....396
Druzgocząca (cecha specjalna). 145
Dymna (cecha specjalna)..... 145
Dziki świat (Pochodzenie)..... 34

E

Echolokacja (właściwość)..... 136
Efekty krytyczne od eksplozji.....236, 237
Efekty krytyczne od energii.....234, 235
Efekty krytyczne od uderzeń..... 238, 239
Efekty krytyczne rozpruwające.... 204, 241
Elastyczna (cecha specjalna)..... 145
Eldarski czarownik (BN).....414
Eldarski strażnik (BN).....411
Eldarski tropiciel (BN)..... 413
Eldarski zwiadowca (BN).....413
Elektromagnetyczna (cecha specjalna) 145
Energetyczna (cecha specjalna)..... 145
Enkidu (świat)..... 338
Epidemiot (BN)..... 407

F

Farmakologia (medycyna)..... ...109
Finta (akcja)..... ... 220
Fobia (choroba)..... ...288
Forteca woli (zdolność)..... ...124
Furia (zdolność)..... ...124
Furia Chaosu (BN)..... 417
Gamma Euclid 13 (świat)..... .„346
Głód..... .„267
Grawitonowa (cecha specjalna)..... 145
Gromada Różokrzyżowców (świat). 348
Grox (BN)..... .„400
Gwardia Imperialna (Przeszłość)..... 56

H

Halucynogenna (cecha specjalna).....146
Handel (umiejętność).....102
Hazard (logika)..... 105
Hierofant (Rola).....64

I

Infektor Szczepu (BN)..... 407
Informatorzy w tłumie (zdolność)..... 124
Inicjatywa.....217
Inkwizytor (Rozwinięcie Elitarne)..... 88
Inspirowanie (dowodzenie)..... 101
Intuicja (zdolność)..... 124

1

Jakość.....141
Języki 41. Milenium.....104
Juno (świat).....324

K

Kanoniczka Sióstr Bitwy (PW)..... 296
Kapłan Osnowy (BN).....409
Kaznodzieja (BN).....390
Kody i szyfry (logika).....105
Konsekrowana (cecha specjalna).....146
Kontratak (zdolność)..... 125
Kopać (właściwość).....136
Korsarz Żmij Zmierzchu (BN)..... 412
Korzystanie z technologii (umiejętność).....102
Kosmiczny Marinę Straży Śmierci (PW).....297
Kosmiczny Marinę Szarych Rycerzy ..299
Kościokrzew (BN).....403
Krzepki (właściwość)..... 136
Krzepkość (zdolność)..... 125
Książę ze Szczytu (BN).....398
Kul (świat).....346
Kupiec (BN)..... 393

L

Laran 9k (świat). 342

Latający (właściwość)..... 136
Lewitacja (właściwość)..... 136
Lingwistyka (umiejętność) 102
Logika (umiejętność)..... 104
Lokacje trafienia..... 226

Ł

Ładowana (cecha specjalna)..... 146
Łowca nagród z Desoleum (BN)..... 384

M

Magnat handlowy Konsorcjum (BN) .398
Magnetyczna lewitacja (zdolność)..... 125
Manewrowanie (akrobatyka)..... 98
Manewry obronne (akcja)..... 252
Maszyna (właściwość)..... 136
Materiały wybuchowe (korzystanie z technologii) 103
Medycyna (umiejętność)..... 105
Mędrzec (Rola)..... 66
Męt (BN)..... 394
Miażdżący cios..... 125
Mieszkaniec kopca (BN)..... 392
Miotacz (cecha specjalna)..... 146
Mistrz dwóch broni (zdolność)..... 125
Mistrz ostrza (zdolność)..... 125
Mistrz w każdym fachu (zdolność)..... 88
Mistrz walki (zdolność)..... 125
Mistrz walki bez broni..... 125
Mistrz zarazy (BN)..... 405
Mistrzostwo (zdolność)..... 125
Mistyk (Rola)..... 68
Mocarny strzał (zdolność)..... 125
Moce psioniczne..... 198
Moce psioniczne - Groza Osnowy..... 197
Moce psioniczne - Korzystanie z mocy..... 194
Moce psioniczne - Pociski psioniczne. 198
Moce psioniczne - Podtrzymywanie 198
Moce psioniczne - Potęga psioniczna..195
Moce psioniczne - Zjawiska Psioniczne..... 195
Motocykl Veloxic (pojazd)..... 190
Mózgopleśń..... 403
Mściwa (cecha specjalna)..... 147
Mutacje..... 291

N

Na cztery łapy (zdolność)..... 126
Nabite bicepsy (zdolność)..... 125
Nadludzka szybkość (zdolność)..... 126
Nadnaturalna cecha (właściwość).... 136
Nagrody (gracz)..... 371
Narzędzia..... 175
Naturalny pancerz (właściwość)..... 137
Nauka (umiejętność)..... 107
Nawigacja (umiejętność)..... 107
Naznaczony przez los (właściwość) 137
Nekrofag (BN)..... 408
Nie dozwól wiedźmie (zdolność)..... 126
Niecelna (cecha specjalna)..... 147
Nienawiść (zdolność)..... 126
Nieporęczna (cecha specjalna)..... 147
Nierozpoznawalny (zdolność)..... 126
Niestabilność demoniczna (właściwość)..... 137
Nieśmiertelny (właściwość)..... 137
Nietykalny (Rozwinięcie Elitarne)..... 91
Nieuchronny atak (zdolność)..... 126
Nieustanna czujność (zdolność)..... 126
Niewyważona (cecha specjalna)..... 147
Niezależne celowanie (zdolność)..... 126
Niezawodna (cecha specjalna) 147
Niezłomna wiara (zdolność)..... 126
Niezłomny (zdolność)..... 127
Niosący śmierć (zdolność)..... 127
Niszczycielskie natarcie (zdolność)..... 127
Noszenie, podnoszenie i przesuwanie 248
Nowicjusz Szczepu (BN)..... 406
Nurgling (BN)..... 416
Nurn Delta (świat)..... 347

O

Obalenie (akcja)..... 220
Objawiennicy świątyni (BN)..... 390
Obłęd..... 286
Obłęd - Usuwanie Punktów Obłędu .. 289
Obrażenia..... 232
Obrażenia - Obrażenia krytyczne..... 232
Obrażenia - Stan i szczególne obrażenia..... 242
Obrażenia - Utrata punktów cech..... 233
Obrona (akcja)..... 220
Obronna (cecha specjalna)..... 147
Obsesja/kompulsja (choroba)..... 288
Oburęczność (zdolność)..... 127
Odcięcie Osnowy (zdolność)..... 127
Odgrywanie BN-ów..... 362
Odporność (zdolność)..... 127
Oficer Nieochotniczej Kadry (BN).. 395
Ogień automatyczny (akcja)..... 221
Ogień półautomatyczny (akcja)..... 221
Ogień zaporowy (akcja)..... 221
Ogłuszająca (cecha specjalna)..... 147
Ogłuszenie (akcja)..... 222
Okaleczająca (cecha specjalna)..... 147
Oko zemsty (zdolność)..... 127
Okoliczności bojowe..... 229
Olejarz Insurrati (BN)..... 388
Omamy wzrokowe i słuchowe (choroba)..... 289
Opóźnienie (akcja)..... 222
Osłona..... 229
Osobowość..... 277
Osobowość - Agresywna..... 278
Osobowość - Butna..... 278
Osobowość - Niezrównoważona. 278
Osobowość - Przebiegła..... 278
Osobowość - Uległa..... 279
Ostra (cecha specjalna)..... 147

P

Pancerz..... 167
Parowanie (umiejętność)..... 108
Paser z Desoleum (BN)..... 386
Pełzacz (właściwość)..... 137
Pielgrzym (BN)..... 388
Pierwsza pomoc (medycyna)..... 106
Piewca Osnowy (BN)..... 409
Pilotaż (umiejętność)..... 109
Piromancja (dyscyplina)..... 206
Plotkowanie (umiejętność)..... 110
Płochliwy (właściwość)..... 137
Pochwycenie (akcja)..... 222
Początkowe doświadczenie..... 78
Podparcie broni ciężkiej (akcja)..... 223
Podwodny (właściwość)..... 137
Podwójnie Sprzężona (cecha specjalna)..... 147
Podwójny strzał (zdolność)..... 127
Pojazdy i wierzchowce..... 185
Pojazdy i wierzchowce - Broń i kąty ostrzału 186
Pojazdy i wierzchowce - Cechy specjalne..... 187
Pojazdy i wierzchowce - Obrażenia i naprawa..... 257
Pojazdy i wierzchowce - Prędkość pojazdów..... 186
Pojazdy i wierzchowce - Prowadzenie pojazdów..... 250
Pojazdy i wierzchowce - Rodzaje pojazdów..... 185
Pojazdy i wierzchowce - Walka....250, 253
Pokładowiec (BN)..... 394
Pola siłowe..... 168
Pomiot Chaosu (BN)..... 410
Ponury Mściciel (BN)..... 414
Porażająca (cecha specjalna)..... 147
Port Aquila (świat)..... 342
Port Lokhart (świat)..... 343
Postacie Wspierające..... 294
Poszlaki..... 280
Pośrednia (cecha specjalna)..... 147
Potęga woli (zdolność)..... 127
Potężny cios (zdolność)..... 127
Powalenie (zdolność)..... 128
Powstanie (zdolność)..... 128
Pozłacany karnawalarz (BN)..... 392
Pozycja obronna (akcja)..... 223
Pozycja obronna (akcja)..... 223
Prawdziwe męstwo (zdolność)..... 128

Preceptor (BN)....404
Precyzyjny: zabójca (zdolność)....128
Predyspozycje....79
Proroctwa (dyscyplina)....203
Prosangwiniczny (zdolność)....128
Prymitywna (cecha specjalna)....148
Przebijająca (cecha specjalna)....148
Przebłysk intuicji (zdolność)....128
Przeciężalna (cecha specjalna)....148
Przecinająca (cecha specjalna)....148
Przegrzewająca się (cecha specjalna) ...148
Przekonywanie (umiejętność)....111
Przeładowanie (akcja)....223
Przenikający (właściwość)....137
Przenikliwa intuicja (zdolność)....89
Przerażenie (dowodzenie)....101
Przesłuchiwanie (umiejętność)....111
Przetrwanie (umiejętność)....111
Przewodnik Osnowy (zdolność)....128
Przybysz (właściwość)....137
• Przygotowanie (akcje)....223
Przyzwanie żelaza (zdolność)....128
Psionicy (BN)....409
Psioniczna (cecha specjalna)....148
Psioniczne wytłumienie (zdolność)....92
Psionik (Rozwinięcie Elitarne)....90
Psionik (właściwość)....137
Pułapki (zabezpieczenia)....115
Punkty Przeznaczenia....293
Pustka kosmosu (Pochodzenie)....38
Putricifex, herold Nurgla (BN)....416

R

Ramię w ramię (zdolność)....128
Regeneracja (właściwość)....137
Rekwizycja - Test Rekwizycji....142
Rekwizycja - Wymiana przedmiotów .143
Robotnik z manufaktorum (BN)....393
Rodem z koszmaru (właściwość)....137
Rozbrajanie (zdolność)....128
Rozmiar (właściwość)....137
Rozrzutowa (cecha specjalna)....149
Rozwiązywanie problemów....353
Rozwinięcia Elitarne....86
Ruch....245
Ruch - Bieganie w trybie narracyjnym245
Ruch - Efekty działania grawitacji....250
Ruch - Latanie....249
Ruch - Pływanie....248
Ruch - Pośpiech w trybie narracyjnym245
Ruch - Skakanie w dal i wzwyż....247
Ruch - Wspinaczka....246
Ruch (akcja)....223
Ryzykant (Rola)....70
Rzemiosło....97
Rzemiosło (korzystanie z technologii) 103
Rzemiosło (przetrwanie)....112

S

Sankcjonita (BN)....385
Sankcjonowany (właściwość)....138
Sceny....264
Sceny eksploracji....265
Sceny podróżny....265
Sceny spotkań....265
Sceny walki....266
Sceny walki....382
Sceny walki - Dbanie o równowagę....382
Sceny walki - Poziom trudności scen..382
Sceny walki - Próg zagrożenia....382
Sceny walki - Tempo....383
Serwitor bojowy (BN)....396
Serwitor naprawczy (BN)....397
Sfera wytłumienia (zdolność)....92
Sieć kontaktów (zdolność)....129
Siewca Zarazy (BN)....415
Silnoręki (BN)....387
Siła przekonań (zdolność)....89
Skakanie (akrobatyka)....98
Skargaul (BN)....401
Skok (akcja)....222
Skupienie Mocy (akcja)....223
Słuszny Gniew....227
Spaczenie....289
Spaczenie - Usuwanie Punktów Spaczenia....291
Spostrzegawczość (umiejętność)....112
Sprawdzona (cecha specjalna)....149
Sprint (zdolność)....129
Spuchnięty (BN)....408
Stabilny (właściwość)....138
Stopnie sukcesu i porażki (stS/stP)....24
Strach....285
Strach (właściwość)....138
Straszliwe koszmary (choroba)....289
Stronnictwa w sektorze Askellon....132
Strzał z biodra (zdolność)....129
Strzelec wyborowy (zdolność)....129
Subtelność....270
Subtelność - Określanie Subtelności....274
Subtelność - Utrata Subtelności....274
Subtelność - Zdobywanie Subtelności 272
Sus za osłonę (unik)....114
Szaleńczy atak (akcja)....224
Szał bitewny (zdolność)....129
Szarża (akcja)....224
Szef gangu....386
Szklana pułapka (zdolność)....129
Szklany rumak (wierzchowiec)....190
Szlachcic ze Szczytu (BN)....397
Szturmowa (cecha specjalna)....149
Szybka naprawa (zdolność)....129
Szybki atak (akcja)....224
Szybki atak (zdolność)....130
Szybkie dobycie (zdolność)....130

Ś

Ścierwopełzacz (BN)....400
Śledczy (Rola)....72
Śledzenie (ukrywanie się)....113
Ślepy (właściwość)....138
Świat-kaplica (Pochodzenie)....38
Świat-kopiec (Pochodzenie)....40
Świat-kuźnia (Pochodzenie)....42
Świetliste porażenie (zdolność)....130
Świetlisty podmuch (zdolność)....130

T

Taktyczne natarcie (akcja)....224
Taranuj! (akcja)....252
Tarcza wzgardy (zdolność)....89
Tech-Kapłan....396
Techmodlitwa (zdolność)....130
Telekineza (dyscyplina)....209
Telepatia (dyscyplina)....212
Terapia rozszerzona (medycyna)....106
Termiczna (cecha specjalna)....149
Terminus Prime (świat)....343
Test na Wypaczenie....290
Testy - Poziom trudności testu....24
Testy - Wsparcie....25
Testy (podstawy rozgrywki)....22
Testy cech....23
Testy przeciwstawne....24
Testy umiejętności....23
Testy złożone....24
Thaur (świat)....344
Tokser (BN)....409
Toksyczna (cecha specjalna)....149
Toksyny (właściwość)....138
Transporter opancerzony Chimera (pojazd)....191
Traumy psychiczne....287
Traumy psychiczne - Nabawianie się chorób....287
Tropienie (przetrwanie)....111
Tropy....282
Trudny cel (zdolność)....130
Tuchulcha (świat)....348
Twardziel (zdolność)....130
Tworzenie Inkwizytora....354

U

Ubezpieczanie (akcja)....224
Ubiór i ekwipunek osobisty....170
Udźwig (atletyka)....98
Ujeżdżanie (przetrwanie)....116
Ubywanie się (umiejętność)....113
Ulepszenie zbroi (zdolność)....130
Ulubieniec Osnowy (zdolność)....130
Umiejętności....94
Umiejętności - Deskryptory umiejętności....95

Umiejętności - Predyspozycje umiejętności 81
Umiejętności - Rangi..... 96
Umiejętności - Rozwój umiejętności.....80
Umiejętności - Umiejętności specjalistyczne.....95
Umiejętności - Używanie nieposiadanych umiejętności..... 95
Umiejętności - Używanie umiejętności 94
Unieruchamiająca (cecha specjalna) 149
Unik (umiejętność)..... 113
Urojenia (choroba)..... 289
Usługi.....179
Usługi - Opieka medyczna.....180
Usługi - Podróż przez pustkę kosmosu..... 179
Usposobienie..... 277
Utrata kontroli, rozbicie się i przewrócenie się.....255
Uzbrojenie.....144
Uzbrojenie - Amunicja specjalistyczna 165
Uzbrojenie - Amunicja standardowa ...166
Uzbrojenie - Broń boltowa..... 151
Uzbrojenie - Broń elektryczna.....158
Uzbrojenie - Broń energetyczna..... 159
Uzbrojenie - Broń laserowa.....153
Uzbrojenie - Broń łańcuchowa..... 160
Uzbrojenie - Broń łączona..... 151
Uzbrojenie - Broń ogniowa..... 154
Uzbrojenie - Broń palna.....154
Uzbrojenie - Broń plazmowa.....155
Uzbrojenie - Broń psioniczna..... 160
Uzbrojenie - Broń termiczna..... 155
Uzbrojenie - Egzotyczna broń dystansowa..... 155
Uzbrojenie - Granaty i ładunki wybuchowe.....157
Uzbrojenie - Hałas wystrzałów.....148
Uzbrojenie - Modyfikacje broni..... 162
Uzbrojenie - Niezaawansowana broń biała.....161
Uzbrojenie - Niezaawansowana broń dystansowa..... 156
Uzbrojenie - Wyrzutnie..... 156
Uzbrojenie - Zacięcie się broni.....222
Użycie umiejętności (akcja)..... 224
Używanie mechadendrytów (zdolność)..... 130

W

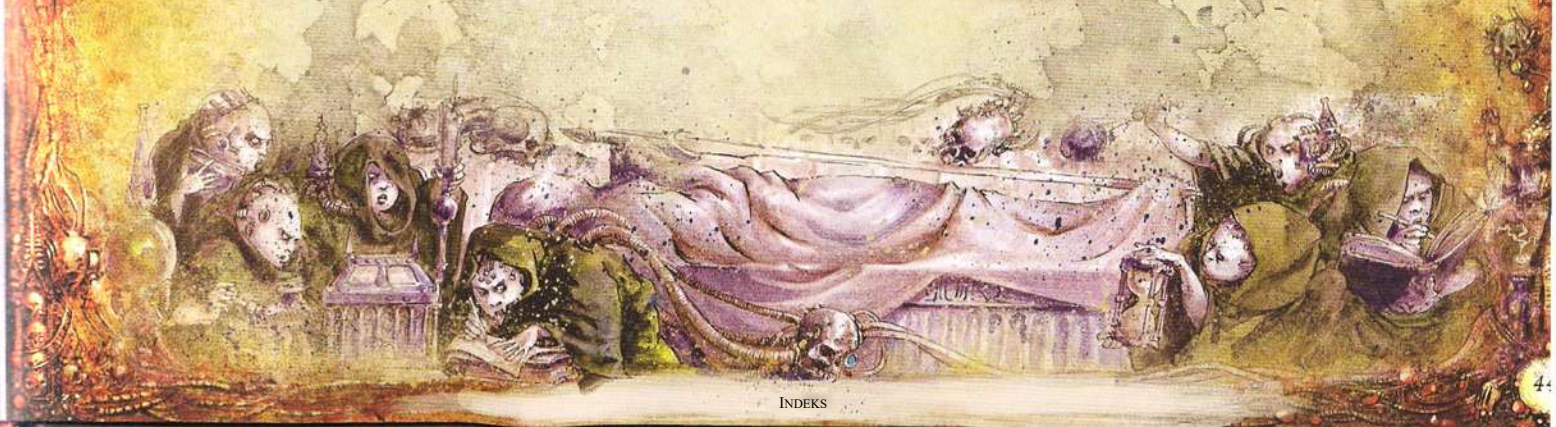
Walka bez broni.....228
Walka bez broni - Pochwycenie..... 228
Walka dwiema broniami.....228
Walka dwiema broniami (zdolność) 130
Walka na ślepo (zdolność).....131
Widzenie w ciemności (właściwość) ...138
Wiedza (umiejętność)..... 114
Wiedza wpojona (zdolność).....131
Wieloręki (właściwość)..... 139
Wir śmierci (zdolność).....131
Właściwości..... 134
Wojownik (Rola)..... 74
Wola Inkwizycji (zdolność).....89
Wolny kupiec (BN).....399
Wpływ.....268
Wpływ - Utrata Wpływu..... ,....269
Wpływ - Wpływ Imperatora.....270
Wpływ - Zdobywanie Wpływu.....268
Wróg (zdolność).....131
Wróżba (tworzenie postaci)..... 84
Wspólne przesłuchiwanie (zdolność) ...131
Wspólne przeznaczenie (zdolność).....89
Współczynniki Psioniczne - Rozwój.... 193
Współczynniki Psioniczne (WP)..... 193
Wstanie/wsiadanie/zsiadanie (akcja)... 224
Wszczepy Mechanicus (właściwość).... 139
Wszystko pod kontrolą (zdolność)..... 89
Wybitny Chirurgon (zdolność)..... 131
Wybór celu (zdolność).....132
Wybuchowa (cecha specjalna)..... 150
Wycena (handel).....102
Wycofanie (akcja).....225
Wyczucie Osnowy.....115
Wygnaniec (Przeszłość).....58
Wygnany Nobil (BN)..... 398
Wymanewrowanie (akcja).....225
Wynaturzony (BN)..... 408
Wyposażenie Akolity (tworzenie postaci)..... 81
Wytrwałość (atletyka).....98
Wyważona (cecha specjalna).....150
Wzbudzający obrzydzenie (właściwość)..... 415

Z

Zabezpieczenia (umiejętność)..... 115
Zabójca (Rola)..... 76
Zabójca Eversor (PW)..... 298
Zabójcza broń naturalna (właściwość) 139
Zabójczy atak (zdolność).....132
Zaburzenie Osnov\w (zdolność).....92
Zakazana wiedza (umiejętność).....116
Zakradacz (BN)..... 388
Zapalająca (cecha specjalna)..... 150
Zaskoczenie..... 217
Zastraszanie (umiejętność)..... 117
Zatuszowanie (zdolność)..... 132
Zawodna (cecha specjalna).....150
Zawód (umiejętność)..... 117
Zbir (BN)..... 387
Zdolności..... 119
Zdolności - Poziom 1.....120
Zdolności - Poziom 2.....121
Zdolności - Poziom 3.....122
Zdolności - Zakup zdolności..... 81
Zdolności - Zdolności specjalistyczne. 120
Zejście z linii (zdolność)..... 133
Zguba demonów (zdolność).....92
Zguba Osnowy (zdolność).....92
Złączony duszą (właściwość)..... 139
Złowroga aura (właściwość).....139
Zmęczenie 233
Zmora demonów (zdolność) 92
Zmora Osnowy (zdolność)..... 92
Zmysł Osnowy (zdolność).... 133
Znajomości (zdolność)..... 133
Znikąd osłony (zdolność)..... 133
Zobojętniały (zdolność)..... 133
Zwierzęcy (właściwość)..... 139
Zwinne palce (umiejętność).....118
Zwód (akcja).....252

Ż

Żelazna szczęka (zdolność)..... 133
Żołnierz Nieochotniczej Kadry (BN) 394
Żrąca (cecha specjalna)..... 150
Żywność i używki.....172
żywność i używki - Nadmierne korzystanie..... 174
Żywotność .1,..... 232



Imię Bohatera_____
Pochodzenie._____
Przeszłość._____
Rola__ _____
Rozwinięcia Elitarne._____
Wróżba_____
Notatki_____
_____

DarkHeresy*

Imię Gracza_____
Płeć_____ Wiek_____ Sylwetka _____
Karnacja_____ Włosy _____
Cechy szczególne._____
Przesądy_____ _____
Pamiątki_____ _____
Sojusznicy._____
Przeciwnicy._____

Cechy

Walka Wręcz (WW)	Inteligencja (Int)
Umiejętności Strzeleckie (US)	Percepcja (Per)
Siła (S)	Siła Woli (SW)
Wytrzymałość (Wt)	Ogłada (Ogd)
Zręczność (Zr)	Wpływ (Wp)

Doświadczenie	Punkty Przeznaczenia
PD do wydania	Próg
Wydane PD	Obecne

Punkty Obłędu (PO) Punkty Spaczenia (PS)£

Choroby psychiczne

Wypaczenia

Mutacje

W W US S Wt Zr Int Per SW Ocd Wp

Predyspozycje

Umiejętności

	Podst.	+	S	
f Akrobatyka (Zr)	□	□	O	□
Analiza (Per)	□	□	□	□
Atletyka (S)	□	□	□	□
Blef (Ogd)	□	□	□	□
i Dowodzenie (Ogd)	□	□	□	□3
Handel (Int)	□	□	□	□
Korzystanie z tech. (Int)	□	□		
Lingwistyka (Int)				
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
i Logika (Int)	□	jCU	□	□
Medycyna (Int)	□	□	□	□
Nauka (Int)				
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
{ Nawigacja (Int)				
• Powierzchnia	□	□	□	□
• Przestrzeń	□	□	□	□
• Osnowa	□	□	□	□
| Parowanie (WW)	□	□	□	□
Pilotaż (Zr)				3]
• Naziemne	□	□	□	□
• Powietrzne	□	□	□	□
• Okręty kosmiczne	□	□	□	□

	Podstawy	+10	+20	+30
; Plotkowanie (Ogd)	□	□	□	□
Przekonywanie (Ogd)	[U	CU	[U	tU
Przesłuchiwanie (SW)	CU	D	CU	CU
Przetrwanie (Per)	□	□	□	□
Spostrzegawczość (Per)	□	□	□	□
Ukrywanie się (Zr)	□	□	□	□
Unik (Zr)	□	□	□	□
Wiedza (Int)				
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
Wyczucie Osnowy (Per)	□	□	□	□
Zabezpieczenia (Int)	□	□	□	□
Zakazana wiedza (Int)				
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
Zastraszanie (S)	□	□	□	□
Zawód (Int)				
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
Zwinne palce (Zr)	□	□	□	□

Zdolności i Właściwości

Strona

©) Games Workshop Ltd 2014 wyraża zgodę na wykonanie kopii tej strony wyłącznie do użytku osobistego. Kartę Postaci można również pobrać na stronie www.darkheresy.pl.

Broń

Nazwa			Klasa:	
Zas.	Szbst.		Obr.	
Pen.	Mag. Jład.		Obc.	Dost.
Uwagi:				
Nazwa			Klasa:	
Zas.	Szbst.		Obr.	
Pen.	Mag.	[Ład.	Obc. | Dost.	
Uwagi:				
Nazwa			Klasa:	
Zas.	Szbst.		IObr.	
Pen.	Mag.	Ład.	Obc.	Dost.
Uwagi:				
Nazwa			Klasa:	
Zas. j Szbst.			IObr.	
Pen.	Mag.	Ład.	Obc.	Dost.
Uwagi:				
Nazwa			Klasa:	
Zas.	Szbst. (IObr.			
Pen.	Mag. Ład.		i Obc.	IDost.
Uwagi:				
Nazwa			Klasa:	
Zas.	Szbst.		Obr.	
Pen.	Mag.	Ład.	Obc.	Dost.
Uwagi:				

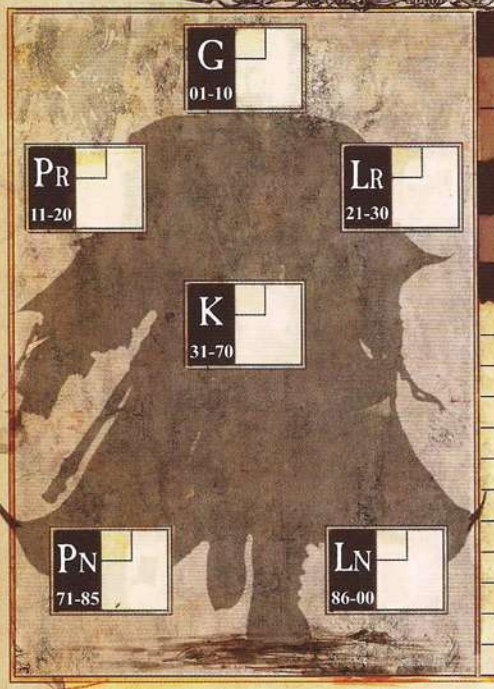
Wyposażenie

	Obc.	Strona

Maks. obc. (pS+pWt): _____

Obecne obciążenie: _____ _____

Pancerz i ochrona



Żywotność	
Suma:	
Obecnie:	
Obr. krytyczne	
Obecnie:	
Stan	

Ruch

Połowa		c Szarża	
Pełny		Bieg	

Zmęczenie (próg: (pWt + pSW) fi Obecnie:

Moce psioniczne Współczynnik psionony

Strona

Zdolności specjalne

©D Games Workshop Ltd 2014 wyraża zgodę na wykonanie kopii tej strony wyłącznie do użytku osobistego. Kartę Postaci można również pobrać na stronie www.darkheresy.pl.

Imię Inkwizytora:

Pochodzenie _____

Przeszłość _____

Rola _____

Wpływ

Ordo: _____

Geneza _____

Imię gracza _____

Imię bohatera. _____

^Pochodzenie _____

Przeszłość _____

'Rola _____

Rozwinięcie Elitarne. _____

Uwagi _____

(pER) I ' V fir (SW) E^ (wP)n

Imię gracza _____

Imię bohatera. _____

Pochodzenie _____

Przeszłość _____

Rola _____

Rozwinięcie Elitarne. _____

Uwagi _____

HE (Wp) 1.1

Imię gracza _____

Imię bohatera. _____

Pochodzenie _____

Przeszłość _____

Rola _____

Rozwinięcie Elitarne _____

Uwagi _____

>->nIHD HE i

100 100

50 50

0 0

•Tor Subtelności

Imię gracza _____

Imię bohatera. _____

Pochodzenie _____

Przeszłość _____

Rola _____

Rozwinięcie Elitarne _____

Uwagi _____

(Per) 1 HE >om

Imię gracza _____

Imię bohatera. _____

Pochodzenie _____

Przeszłość _____

Rola _____

Rozwinięcie Elitarne _____

Uwagi _____

HE j HD (Wr) m

Imię gracza _____

Imię bohatera. _____

Pochodzenie _____

Przeszłość _____

Rola _____

Rozwinięcie Elitarne _____

Uwagi _____

(Per) (SW) (Wp)

Notatki o drużynie:.

© Games Workshop Ltd 2015 wyraża zgodę na wykonanie kopii tej strony wyłącznie do użytku osobistego. Kartę Mistrza Gry można również pobrać na stronie www.darkheresy.pl.

Imię Bohatera _____
Pochodzenie _____
Przeszłość _____
Rola _____
Rozwinięcia Elitarne. _____
Wróżba _____
Notatki _____

Dark Heresy

Imię Gracza. _____
Płeć _____ Wiek _____ Sylwetka. _____
Karnacja _____ Włosy _____
Cechy szczególne. _____
Przesądy _____
Pamiątki _____
Sojusznicy _____
Przeciwnicy _____

Cechy

Walka Wręcz (WW)	Inteligencja (Int)
Umiejętności Strzeleckie (US)	Percepcja (Per)
Siła (S)	Siła Woli (SW)
Wytrzymałość (Wt)	Ogłada (Ogd)
Zręczność (Zr)	Wpływ (Wp)

Doświadczenie	Punkty Przeznaczenia
PD do wydania	Próg
Wydane PD	Obecne

Punkty Obłędu (PO) _____ Punkty Spaczenia (PS) _____

Choroby psychiczne

Wypaczenia

Mutacje

WW US S Wt Zr Int Per SW Ogd Wp

Predyspozycje

Umiejętności

	Podst.	+10	+20	+30
Akrobatyka (Zr)	□	□	□	□
Analiza (Per)	□	□	□	□
Atletyka (S)	□	□	□	□
Blef (Ogd)	□	□	□	□
Dowodzenie (Ogd)	□	□	□	□
Handel (Int)	□	□	□	□
Korzystanie z tech. (Int)	□	□	□	□
Lingwistyka (Int)				
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
Logika (Int)	□	□	□	□
Medycyna (Int)	□	□	□	□
Nauka (Int)				
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
•	□	□	□	□
Nawigacja (Int)				
• Powierzchnia	□	□	□	□
• Przestrzeń	□	□	□	□
• Osnowa	□	□	□	□
Parowanie (WW)	□	□	□	□
Pilotaż (Zr)				
• Naziemne	□	□	□	□
• Powietrzne	□	□	□	□
• Okręty kosmiczne	□	□	□	□

Plotkowanie (Ogd)	□ □ □ □
Przekonywanie (Ogd)	□ □ □ □
Przesłuchiwanie (SW)	□ □ □ □
Przetrwanie (Per)	□ □ □ □
Spostrzegawczość (Per)	□ □ □ □
Ukrywanie się (Zr)	□ □ □ □
Unik (Zr)	□ □ □ □
Wiedza (Int)	
•	□ □ □ □
•	□ □ □ □
•	□ □ □ □
•	□ □ □ □
Wyczucie Osnowy (Per)	□ □ □
Zabezpieczenia (Int)	□ □ □ □
Zakazana wiedza (Int)	
•	□ □ □ □
•	□ □ □ □
•	□ □ □ □
•	□ □ □ □
Zastraszanie (S)	□ □ □ □
Zawód (Int)	
•	□ □ □ □
•	□ □ □ □
•	□ □ □ □
Zwinne palce (Zr)	□ □ □ □

Zdolności i Właściwości

Strona

© Games Workshop Ltd 2014 wyraża zgodę na wykonanie kopii tej strony wyłącznie do użytku osobistego. Kartę Postaci można również pobrać na stronie www.darkheresy.pl.

Broń

Nazwa				
Zas.	SzBST.		Obr.	
Pen.	Mag.	Ład.	Obc.	Dost.
Uwagi:				

Nazwa				
Zas.	SzBST.		Obr.	
Pen.	Mag.	Ład.	Obc.	Dost.
Uwagi:				

Nazwa				
Zas.	SzBST.		Obr.	
Pen.	Mag.	Ład.	Obc.	Dost.
Uwagi:				

Nazwa				
Zas.	SzBST.		Obr.	
Pen.	Mag.	Ład.	Obc.	Dost.
Uwagi:				

Nazwa				
Zas.	SzBST.		Obr.	
Pen.	Mag.	Ład.	Obc.	Dost.
Uwagi:				

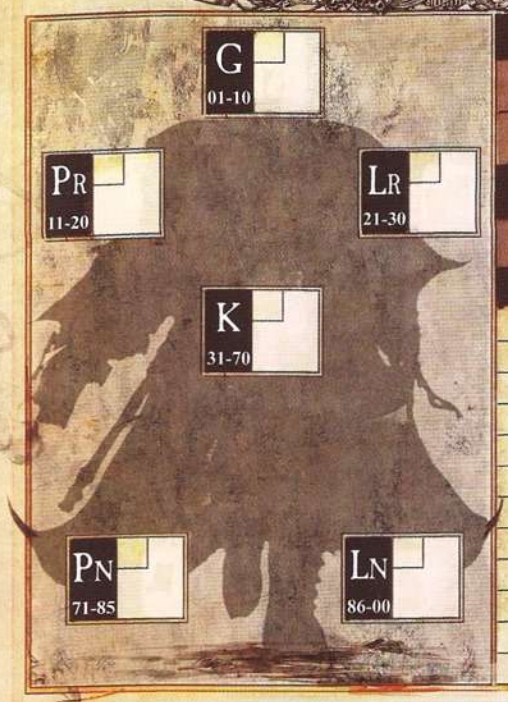
Wyposażenie

	Obc.	Strona

Maks. obc. (pS+pWt): _____

Obecne obciążenie: _____

Pancerz i ochrona



Żywotność	
Suma:	
Obecnie:	
Obr. krytyczne	
Obecnie:	
Stan	

Ruch

Połowa		
Pełny		

Zmęczenie — Próg: (pWt + pSW) — Obecnie:

Moce psioniczne — Współczynnik Psioniczny

Strona

Zdolności specjalne

© Games Workshop Ltd 2014 wyraża zgodę na wykonanie kopii tej strony wyłącznie do użytku osobistego. Kartę Postaci można również pobrać na stronie www.darkheresy.pl.

NIEWINNOŚĆ NIE DOWODZI NICZEGO

ISBN: 17fi-fl3-hlbSb-3b-4

9H7 8 8 36 1 656364 >

COP CORP

GAMES WORKSHOP®